



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**“JUGANDO CONSTRUYO Y APRENDO”: UNA ALTERNATIVA
PARA PREVENIR EL REZAGO ACADÉMICO EN NIÑOS DE
2° GRADO DE PRIMARIA.**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:

JEIMY VARGAS MUÑOZ

ASESORA:

MTRA. LUZ MARÍA RAMÍREZ ÁBREGO

MÉXICO, D. F., NOVIEMBRE 2015

Gracias

A mi padre Dios.

Por todas sus bondades y por permitirme llegar a este importante momento de mi vida.

A mi hijo Japhet.

Tus juegos, verte crecer, tus enseñanzas, tus pláticas y tu vida entera son el motor que siempre me impulsa a ser una mejor persona. Te amo.

A mis padres.

Guillermo y Graciela por darme la vida y por estar conmigo siempre.

A mi hermana.

Porque sé que mis logros son también tus logros.

A Enrique Raymundo Cisneros Cruz.

Por creer en mí y porque sé que cuento con tu apoyo incondicional siempre.

Mi más sincero agradecimiento a la Maestra Luz María Ramírez Abrego porque sin sus valiosos conocimientos, sus consejos, su tiempo y amabilidad este trabajo no hubiera sido posible. Mil gracias.

“Las personas mayores nunca son capaces de comprender las cosas por sí mismas y es muy aburrido para los niños tener que darles una y otra vez explicaciones”

Antoine de Saint-Exupéry

“Le Petit Prince”

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
CAPÍTULO 1	9
EL JUEGO	9
1.1 ¿A qué llamamos Juego?.....	9
1.2 Teorías del juego	16
1.2.1 Teorías biológicas del juego	17
1.2.2 Teorías fisiológicas del juego	18
1.2.3 Teorías psicológicas del juego	19
1.2.4 Teorías sociológicas del juego	20
1.2.5 Teorías pedagógicas del juego	21
1.3 Funciones del juego en la primera infancia.....	22
CAPÍTULO 2	25
EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	25
2.1 El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños	25
2.2 El juego y el currículum de 2° grado de primaria.....	29
2.2.1 El juego y los contenidos escolares de 2° grado de primaria.....	36
2.2.2 Desarrollo de competencia a través del juego.....	45
2.2.3 El juego y el aprendizaje significativo.....	49
2.3 El juego como alternativa para prevenir el rezago académico.....	51
CAPÍTULO 3	55
LA PROPUESTA PEDAGÓGICA: “JUGANDO CONSTRUYO Y APRENDO”	55
3.1 Principios teóricos de la propuesta a partir del Método Montessori	56
3.2 La estructura organizacional y metodológica de la propuesta	65
3.2.1 Los beneficiarios.....	67
3.2.2 Los guías o propiciadores de aprendizaje.....	67
3.2.3 El espacio	70
3.2.4 Los materiales.....	75
3.2.5 La planeación.....	78

3.2.6 La evaluación	80
CAPÍTULO 4	82
EL JUEGO COMO PREVENCIÓN DEL REZAGO ACADÉMICO	82
4.1 Diagnóstico Pedagógico	82
4.2 Instrumentos de Diagnóstico.....	83
4.3 Presentación de Resultados	85
4.4 Detección de necesidades	110
4.5 Rezago académico en lectoescritura y pensamiento matemático en el 2° grado de primaria	110
CONCLUSIONES.....	113
BIBLIOGRAFÍA.....	118
ANEXOS.....	121

PRESENTACIÓN

Actualmente en México se presentan una serie de problemáticas educativas que es de suma importancia atender y prevenir. Una de las cuales preocupa y resulta trascendente; es la del rezago académico que presentan los niños de educación básica.

Es indudable que la problemática del rezago educativo es un tema que se ha abordado en múltiples ocasiones, sin embargo, se considera que es importante dar solución a esta problemática desde los primeros grados de la educación básica para prever y evitar acrecentar el problema. Por ello, hay que comenzar a atender la raíz del aprendizaje en los niños de nivel primaria, siendo la lectoescritura y el pensamiento matemático la base y los cimientos de futuros aprendizajes.

El problema del rezago académico es un tema complejo de abordar, ya que está conformado por una serie de factores que lo determinan, llámese de índole político, económico, social, cultural, académico, curricular, docente, familiar entre otras tantas más, sin embargo, es importante mencionar que dicha problemática conlleva a los niños a padecer lo que se denomina “el fracaso escolar”.

Los niños del primer ciclo de nivel primaria (1° y 2° grado) se encuentran en una etapa de nuevos aprendizajes en la escuela, pero sobre todo de adaptabilidad a nuevas formas de trabajo, ya que vienen de un sistema preescolar, en el cual se les enseña y aprenden a través de actividades lúdicas y atractivas para ellos; de ello se deriva erróneamente la expresión de que en el preescolar “solo se juega” considerando al juego como una actividad sin objetivo o sin una finalidad educativa.

Sin embargo, el juego constituye para los niños el medio óptimo para desarrollar habilidades, conocer sobre el entorno en el que se encuentran, socializar con otras personas ajenas a su familia y fortalecer aspectos emocionales, pero sobre todo, el juego les ofrece a los niños motivación, libertad, alegría, y proporciona en

muchas ocasiones, el medio perfecto para que los niños construyan su propia realidad y su propio aprendizaje.

Los niños de primer ciclo de nivel primaria se enfrentan a una transición escolar, lo que les permite adaptarse a nuevas formas de trabajo, nuevos contenidos escolares, mayor control en la disciplina escolar, puesto que ahora el jugar está prohibido dentro del salón de clases, realizan una serie de trabajos exhaustivos y poco atractivos algunas veces para los niños; entre otros factores más. Ocasionando un desfase a lo que fue la educación preescolar y traduciéndose en ocasiones en un desequilibrio que conlleva a el rezago académico en algunos alumnos.

Sí es cierto, que el rezago académico en los niños pudiese ser ocasionado por este factor, también suelen interaccionar otros agentes externos en el contexto de cada niño que influyan en ello, como su estado de salud, habilidades poco desarrolladas para el estudio, falta de interés por lo que ofrece la escuela, falta de voluntad o motivación, pereza, problemas familiares, carencia de límites en la educación del niño, marginación o bullying por parte de los demás compañeros del salón de clases, carencia en la preparación de las clases por parte del maestro, exceso de contenidos escolares, falta de atención hacia el alumno por parte del maestro o los padres de familia, etc., siendo éstos, algunos de los múltiples factores que pueden determinar que un alumno presente problemas en el ámbito escolar.

El rezago académico en los niños del primer ciclo de primaria, específicamente segundo grado es un tema que a título personal me interesa porque he tenido la posibilidad de trabajar en el ámbito de la educación formal y no formal, y he observado que algunos niños de este rango escolar presentan problemas en cuanto a las nuevas normas que le presentan en la educación primaria, ya que ellos desean continuar jugando y divirtiéndose, siendo éste uno de los principales problemas a los que se enfrentan al ingresar a la primaria.

He podido observar que los niños de 6 a 8 años que se encuentran en un ambiente de educación no formal como museos, cursos de verano, talleres, etc.,

presentan mayor interés y disposición al aprendizaje y al trabajo, pues las actividades suelen resultarles atractivas e interesantes porque están encaminadas a lo lúdico, a la creatividad y a la libertad de decidir que quieren hacer o aprender; de igual manera, los niños se sienten más relajados al mantenerse alejados de las evaluaciones inflexibles que muestran un resultado óptimo respecto a lo que aprenden y lo que hacen. También he observado que los niños que se encuentran en la educación formal, es decir, la escuela, presentan una necesidad imperiosa de continuar jugando y hacer las cosas dentro del aula más divertidas, sin embargo, en muchas ocasiones los maestros se encuentran más preocupados en cubrir un programa por medio de actividades visibles y objetivas ante los padres de familia y ante las autoridades escolares, que en resolver las necesidades y las demanda de los niños sobre cómo y qué quieren aprender.

Tengo muchos motivos personales por los cuales decidí trabajar con el juego en mi proyecto de titulación, pero uno de los cuales me ha impulsado siempre es, que cuando yo era niña, mi maestro de 6° grado de primaria nos enseñaba siempre de una manera divertida, haciendo bromas, poniéndonos ejemplos graciosos, pero sobre todo teniendo un buen trato con nosotros los estudiantes, mi profesor preparaba siempre sus clases con actividades lúdicas, nos ponía retos y siempre nos mantenía jugando. Recuerdo que mi maestro siempre era juzgado de irresponsable, porque decían que no “trabajaba”. Con el transcurso de los años, mi experiencia con niños y mi formación como pedagoga, me han permitido comprender que mi profesor de 6° grado ha sido el mejor maestro que he tenido, porque aún tengo en mi memoria un grato recuerdo de todo aquello que me enseñó, además de ser hasta el día de hoy, un referente de cómo debo enseñarle a los niños.

De mis vivencias como estudiante, así como de los conocimientos adquiridos al haber trabajado en la educación formal y no formal, yuxtapongo dichas experiencias educativas para dar origen a mi propuesta de apoyar a los niños y niñas en el aprendizaje dentro del aula, por medio de un espacio alternativo en el que puedan acceder a un ambiente de confianza y autorregulación.

La idea del proyecto que propongo es implementar en la escuela primaria un espacio específico para el aprendizaje lúdico, éste espacio será el ambiente que le permita al niño obtener los elementos y los juegos con los que pueda reforzar aquellos contenidos y habilidades en los cuales está presentando dificultad o problema dentro del salón de clases, o simplemente desee trabajar porque es un tema de su pleno interés y agrado.

Con esta propuesta deseo hacer una aportación preventiva para evitar o disminuir la problemática del rezago académico en los niños más pequeños del primer ciclo de primaria, que por su naturaleza, suelen ser juguetones e inquietos, pero sobre todo, deseo mostrar que la educación puede ser divertida y flexible para obtener resultados satisfactorios.

Los buenos resultados de la educación son producto del compromiso, el trabajo, la creatividad, la innovación y la ruptura de viejos paradigmas que mostraban una educación dogmática en la manera de como tienen que aprender los niños dentro de un salón de clases.

Así mismo, con este trabajo deseo mostrar teóricamente varios aspectos. En el primer capítulo presento los aspectos que originan el juego según diversos autores, así como las características y beneficios que conlleva a hacer de dicha actividad un hecho educativo atractivo, pero sobre todo benéfico para los niños. El segundo capítulo habla de la importancia que tienen las actividades de juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 6 a 8 años de edad, así como la importancia de insertar dichas actividades dentro de la educación primaria teniendo como propósito principal la creación de aprendizajes significativos y de competencias a través del juego. El tercer capítulo es una introducción a la vida y obra de María Montessori, ya que la propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” está fundamentada en los principios pedagógicos de su metodología de trabajo, así mismo, se muestran los elementos y características que conforman dicha propuesta. El cuarto y último capítulo presenta la aplicación de la propuesta pedagógica en una escuela primaria pública de la Ciudad de México, así como los resultados obtenidos.

Es indudable que el tema del juego en los niños se ha retomado en diversos proyectos, investigaciones o en la misma literatura, sin embargo, la aportación de mi propuesta consiste en la especificidad de apoyar a niños con posibles muestras de padecer en un futuro rezago académico a partir de una metodología de trabajo basada en los principios pedagógicos de María Montessori y en el cual, las actividades que abordan los contenidos escolares que implementa la Secretaría de Educación Pública, son totalmente lúdicas y recreativas, pues mi mayor interés y propósito, es mostrar que se puede enseñar jugando aun dentro de la educación formal.

CAPÍTULO 1

EL JUEGO

El presente capítulo refiere a las características que presenta el juego, sus beneficios, atributos e implicaciones, así como las diversas teorías de autores que dan explicación al génesis del juego en la vida de los seres humanos. También se explica la importancia, beneficios y relación que tiene esta actividad específicamente con los niños.

1.1 ¿A qué llamamos Juego?

¿Qué es el juego?, ¿Por qué las personas y los animales juegan?, ¿Por qué el juego resulta ser tan atractivo? Todas estas interrogantes tienen un trasfondo que aunque pareciese sencilla su naturaleza como acto, el juego es inmaterial e inasible y por eso escapa a todas las definiciones. Si pretendemos comprender el juego desde la ciencia, desde la razón, desde un concepto, quedaríamos decepcionados pues nos faltarían argumentos para entender todas sus particularidades y atributos. Sin embargo, sí abrimos nuestra mente a lo emotivo como quien admira una obra de arte, escucha una melodía o contempla la naturaleza, encontraremos respuestas a sus virtudes como lo menciona Moyles (1999):

El problema parece consistir en que la investigación sobre el juego se ha atascado en una ciénaga de definiciones como base para el desarrollo de posteriores argumentaciones. Por laudable que sea la idea de intentar definir el juego, este empeño revela quizá un enfoque cuantificable lo que, en la práctica, rara vez se ha producido...una definición del juego es importante...Esto no significa que resulte fácil, accesible o incluso deseable una definición única y general (Moyles, 1999, Pág. 18).

Para comenzar, indicaremos que la etimología de juego deriva del latín *jocus* que significa gracia, chiste, broma, o diversión en cualquier actividad en la que recurre un niño o un adulto. De ahí que se entienda, que el juego está siempre presente en la vida de los seres humanos y los animales, pues cuántas veces, no hemos observado a un bebé agitando su sonaja, a una niña jugando a la comidita, a una esposa haciéndole bromas a su marido, a un anciano jugando a las cartas con sus amigos o a un gatito aventando de un lugar a otro una pelota de esponja. El juego es omnipresente en los seres humanos, se manifiesta en cada uno de los ámbitos en los que se desarrollan las personas como la casa, el trabajo, la escuela, la calle, la cultura y la sociedad, el juego no es propio de alguna edad, sexo, condición social o religión. Las personas juegan porque con ello se manifiesta la emoción, el placer, la creatividad, la alegría, la libertad y la catarsis como así lo menciona Chapela (2002):

De una manera o de otra, las personas siempre jugamos. Tengamos la edad que tengamos, aprovechamos el más breve apagón para tender una trampa, una rampa pulida para deslizarnos, una rama con lluvia para saltar y agitarla sobre la cabeza de nuestro acompañante, un papel arrugado para encestarlo a distancia, la distracción de un maestro para cambiarnos de lugar sin que lo note. Y, por absurdo que parezca, estas cosas sencillas nos alegran, nos dan risa, nos hacen sentir parte de un grupo y nos dejan contentos (Chapela, 2002, Pág. 19).

¿Pero, son sólo estos atributos los que hacen que el juego sea un acto tan atractivo? Sin duda, así lo es, pero el juego contiene en sí mismo tantos atributos que lo convierten en un hecho sublime por ser extremadamente benéfico.

A continuación nombro las características y funciones que posee el juego reunidas de diversos autores como Calero (2003), Chapela (2002), Moyles (1999), Jiménez (1998), Rodríguez y Ketchum (1995).

Movimiento

Las personas exploran y descubren el mundo a través del movimiento. El movimiento es esencial en la vida porque nos permite desplazarnos y luchar contra el sedentarismo, el estancamiento y la inmovilidad. El juego es movimiento, es el pretexto perfecto para correr, saltar, agitar, gatear, manipular, andar, agacharse, ponerse de pie y girar, es el cambio y la posibilidad de reinventarse al proporcionarnos siempre algo nuevo.

Creatividad

La creatividad es la forma más libre de expresión de nosotros mismos, no tiene límites, pues con ella se explora lo inimaginable, lo incógnito, aquellos sentimientos, pensamientos y experiencias que nos mueven y nos hacen ser. El juego es creatividad, es el medio para inventar, imaginar, ser espontáneo y decir aquello que por nuestro agitado mundo no nos es posible pronunciar.

Fragilidad

El juego nos vuelve frágiles, ya que nos proporciona ese momento de vulnerabilidad al sentirnos acechados por nuestro contrincante al ser perseguidos en el juego de la “roña” por ejemplo, o aquellos juegos que nos permiten medir el peligro, la tensión y la aventura de sabernos asediados por el “enemigo”. Ello, no significa que el juego nos haga sentir temeridad, muy por el contrario, esa fragilidad es el medio para conocer nuestros límites, probabilidades, emociones, usar nuestros conocimientos, habilidades y hazañas para salir adelante del acontecimiento.

Libertad

Normalmente el juego no es un mandato, orden o compulsión exterior, por el contrario el juego es un impulso o decisión interna, es una necesidad de diversión, alegría y catarsis. El juego ayuda a las personas a tener confianza en sí mismos y

en sus capacidades, pues muchas situaciones de juego proporcionan libertad de autoconocimiento que se manifestará en un futuro en el desarrollo de la independencia.

Autoestima

El juego proporciona actividades que al resultar atractivas y satisfactorias se repiten una y otra vez por convicción, dando como resultado, el desarrollo, confianza y dominio de destrezas físicas y mentales en las personas, así como la seguridad de saberse apto para ejercer ciertas actividades.

Riesgo

Al hablar de riesgo no es en el sentido riguroso del peligro, sino del riesgo benéfico, de la posibilidad de perder o ganar en el juego cuando se compite con iguales. Cuando se juega a las “canicas” se corre el riesgo de perderlas, en el juego de futbol es inminente el riesgo de una derrota si no se hace un buen papel en la competencia, en el juego de “policías y ladrones” te arriesgas a ser perseguido y atrapado si decides escapar de la cárcel. Ese riesgo, es el detonante de la alegría, la adrenalina y de un acontecimiento azaroso, que a final de cuenta, es lo que sucede en la vida misma.

Esperanza

Tener esperanza significa creer, quien juega espera y cree que lo que imagina, crea, transforma y desea, ocurrirá. El juego nos proporciona la capacidad de ilusionarnos, de visualizar y proyectar los anhelos de chicos y grandes.

Lenguaje

Se dice que el ser humano expresa más con lo que hace que con lo que dice. El juego, al ser acción, normalmente siempre está acompañado por una función semiótica, es decir, por signos verbales y no verbales que expresan mucho de la persona que está inmersa en la actividad del juego. Por medio del juego, se

pueden observar e interpretar, actitudes, aptitudes, valores, costumbres, sentimientos, conocimientos y hasta problemas en las personas. El juego, suele ser un medio catártico para expresar todo aquello que es difícil mostrar en un contexto de cotidianidad.

Alegría

Cuando jugamos liberamos todas nuestras limitaciones, nuestro ser y nuestra energía conllevando a la satisfacción emocional. Las personas que juegan, son felices porque se entregan y pertenecen a algo tan grande como la vida misma. El juego, es una de las tantas actividades capaces de liberar una gran cantidad de endorfinas en el cuerpo, siendo éstas, las encargadas de brindar salud física y emocional al brindarnos felicidad, bienestar y energía renovadora.

Estimulante

El juego es una manera atractiva, alegre y dinámica de conocer y explorar el mundo. Incita a nuestros sentidos a percibir cada uno de sus componentes (llámese formas, colores, texturas, sonidos, olores, sabores) que son el medio idóneo para comprender todo aquello que nos rodea. El juego, al ser tan atractivo, genera un sentimiento de bienestar, optimismo, excitación y felicidad que suelen ser los motivantes para obtener información, conocimientos, destrezas y comprensión de nuestro entorno.

Imaginación

La imaginación es una fuente inagotable que nos hace pensar la vida de una manera transformadora y apasionante. Cuando jugamos, tenemos la asombrosa posibilidad de ser aquello que nuestra imaginación nos lo permita, como un intrépido astronauta, un melencólico león, una princesa o el presidente de un país. Jugando, usamos la imaginación para convertir lo ordinario en algo extraordinario, además de permitirnos desarrollar la facultad de inventar, innovar y crear, de ahí deriva que el juego nos hace ver las cosas de una manera más divertida y amena.

Valores

Los aspectos axiológicos se encuentran implícitos en el ejercicio del juego, pues surgen los más elevados valores humanos como el honor, la confianza, la responsabilidad, la compasión, la belleza, el valor, la disciplina, la empatía, el respeto, la cooperación, el esfuerzo, la superación y la convivencia sólo por mencionar algunos de la gran gama que nos brinda el juego.

Osadía

La osadía es un acto de atrevimiento y audacia. El juego nos permite ser osados al mostrar nuestras cualidades personales, nuestros límites, a desafiarnos a nosotros mismos y a demostrarnos de lo que somos capaces de hacer. El juego es el medio idóneo para perseverar, resistir y arriesga sin tener mayor encomienda que el logro de haberlo intentado.

Catártico

El juego al estar inmerso en un medio de libertad funge como un puente de emancipación del “yo interno”, pues nos permite “ser” en toda su máxima expresión. El juego es una terapia, ya que podemos expresar aquellos sentimientos e instintos nocivos para el ser humano como los miedos, frustraciones, intereses mal logrados, rencores y furias. El juego es la oportunidad inocua de expresar esos sentimientos dañinos que en muchas ocasiones no nos permiten realizarnos.

Placentero

No hay hecho más placentero que hacer lo que nos agrada, que pasar un momento grato y tener sensaciones satisfactorias y positivas. El juego nos abstrae de la realidad y nos permite aliviar aquellas presiones, tensiones y estrés cotidianos. Dicen que no hay mejor manera de lograr nuestros objetivos y superar

nuestras dificultades que cuando estamos inmersos en un medio agradable, ameno y seguro, y eso, lo proporciona el juego indudablemente.

Socializador

Se dice que el juego es un medio valioso para adaptarse a la sociedad. A través de ello, las personas se desinhiben e interaccionan con otros individuos, conviven, se comunican y empatizan ya que se encuentran en condiciones semejantes. Cuando los individuos se encuentran en igualdad con otras personas, reconocen y comprenden los actos implícitos en el juego como la cooperación, el respeto, las reglas, los méritos ajenos, las dificultades y la dignidad. Así mismo, interioriza aquellas acciones que son idóneas para poder convivir con los demás.

Cognitivo

Todos los seres humanos somos capaces de desarrollar nuestras habilidades cognitivas en cualquier ámbito que se nos presente. El juego es una fuente inagotable de aprendizaje, porque implica y demanda procesos de análisis, comparación, selección, reflexión y argumentación entre otros más que son actos sumamente importantes para ejercer toda experiencia lúdica.

Como hemos mencionado anteriormente, el juego es un elemento benéfico y productivo en la vida de todo ser humano. Contiene en sí mismo una gama de ventajas y atributos que lo hacen ser una actividad agradable, amena y atractiva tanto para niños como para adultos como lo menciona Moyles:

La serie de ventajas emanadas del juego está creciendo rápidamente pero aún tiene que incorporar muchos factores. El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otros. Induce a niños y adultos a desarrollar percepciones acerca de otras personas y a comprender las demandas en los dos sentidos de expectación y tolerancia. En muchas situaciones lúdicas, existen implícitamente oportunidades para la exploración de conceptos como el

de la libertad y conducen, con el tiempo, a proporcionar vías de paso hacia el desarrollo de la independencia. En un nivel más básico, el juego brinda situaciones en donde practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio. Además, permite una oportunidad de explorar las propias potencialidades y limitaciones (Op. Cit. Moyles, Pág. 22).

Y así, el juego reúne diversas características que suelen ser muy propias de dicha actividad y que han hecho de ella un acto atractivo, divertido y provechoso para las personas en su vida cotidiana o en algún ámbito específico.

A continuación se mostrarán algunas de las teorías que a lo largo de la historia se han desarrollado en torno al juego y que dan explicación de su origen desde el enfoque de diferentes disciplinas.

1.2 Teorías del juego

El juego es un acto tan antiguo como la vida misma, es un hecho que ha sido ligado al hombre desde el nacimiento hasta la vejez y que suele manifestarse en diferentes contextos. Sin embargo, el tema del juego ha ido tomando importancia con el transcurso de los años, pues en la antigüedad, tan sólo era considerado por los políticos como un hecho embrutecedor para neutralizar las masas en caso de rebelión, o por los filósofos que lo calificaban como un acto de locura en los adultos y como simple diversión para los niños. Así mismo, y en tiempos pasados, el juego no era considerado un tema digno ni importante de abordar entre los estudiosos, pero con el transcurso del tiempo, esta cuestión ha adquirido la relevancia y la seriedad al irse manifestando y conociendo todas sus virtudes y beneficios en pro de la humanidad.

La aplicación provechosa del juego ha posibilitado el desarrollo biológico, fisiológico, psicológico, cognitivo, social y espiritual del hombre, así como la

implicación que ha adquirido en el ámbito educativo, por ello, es importante encuadrarlo en aquellas teorías que dan explicación del juego como un hecho humano.

A continuación se presentará una serie de teorías que a lo largo de la historia han dado explicación al origen del juego y que Calero (2003) expone como las más importantes dentro de sus respectivas disciplinas.

1.2.1 Teorías biológicas del juego

Las teorías biológicas del juego surgen para dar explicación del origen del juego a partir de las necesidades fisiológicas de los seres humanos o como un acto necesario e involuntario del mismo cuerpo.

A continuación se muestran tres teorías que tienen como referente las funciones biológicas como el instinto, el desahogo y la evolución.

I. Teoría del ejercicio preparatorio

Defendida por Groos (1898), define al juego como el medio empleado para desarrollar las potencialidades innatas en las personas, preparándose así para la vida. En la teoría se destaca que la repetición y el impulso instintivo de la imitación que se dan en el juego, son las condiciones idóneas para propiciar el aprendizaje, así mismo, el juego resulta ser una función que logra que los instintos que en la niñez se encuentran en un estado naciente, se motiven, se activen y se perfeccionen.

II. Teoría catártica

Planteada por Carr (1925), expone que el juego suele ser el aliciente que necesita el organismo para poder desarrollarse y expulsar aquellas afecciones antisociales con las que nacen las personas, y que al interaccionar con la civilización, resultan

ser altamente nocivas. Por ello, Carr sostiene, que el juego es un medio purificador o catártico.

III. Teoría del atavismo

Expuesta por Stanley Hall (1904) y basado en la ley biogenética de Haeckel que expone, que el ser humano desde su concepción hasta la edad adulta va atravesando diferentes etapas evolutivas, que no son otra cosa que la recapitulación de la evolución de la raza humana. Stanley Hall yuxtaponiendo dicha teoría al juego, expresa que los niños a través de sus juegos reproducen aquellos actos que emprendieron los antepasados, así mismo, el juego es el medio que necesitan los niños para evolucionar del mismo modo que lo hicieron las actividades en el proceso histórico de la humanidad.

1.2.2 Teorías fisiológicas del juego

Las teorías del juego que en este apartado se mencionan, son aquellas en las cuales está implicada alguna necesidad fisiológica como la liberación de energía y el descanso.

I. Teoría de la energía superflua

Formulada por Schiller y desarrollada por Herbert Spencer (1855), esta teoría expone que el juego se usa como una especie de liberación o canalización del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta. El juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades han sido satisfechas.

II. Teoría del descanso o recreo

Su principal representante Lazarus (1883) definió al juego como un descanso, basándose en que la recreación posibilita el equilibrio, por ello sostuvo, que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

1.2.3 Teorías psicológicas del juego

Las teorías psicológicas del juego que a continuación se muestran están basadas en el planteamiento de que dicha actividad es una creación del pensamiento humano como lo muestran las siguientes teorías.

I. Teoría del placer funcional

Su principal representante es Karl Bühler (1924), y define al juego como una actividad que es sostenida por el placer funcional, por lo cual admite que el juego no es funcional por sí mismo. El placer obtenido a través del juego no es obtenido por la repetición constante de alguna actividad, sino por el progreso, los estímulos y sensaciones ganados durante la repetición de dichos actos. Esta teoría se construyó sobre el principio de la inmadurez evolutiva como causa y origen de la actividad que muestra el progreso de las funciones.

II. Teoría de la sublimación

Formulada por Sigmund Freud (1920) define al juego como “una corrección de la realidad insatisfactoria” es decir, la realización ficticia de deseos reprimidos. Freud demostró que a través del juego se puede efectuar una venganza simbólica sobre las personas que hacen padecer, ya que se efectúa un cambio de papeles de la parte pasiva (el que sufre) por la parte activa (el que produce sufrimiento),

convirtiéndose la realidad lúdica, en una realidad sustitutiva vital para el desfogue de sentimientos perjudiciales.

III. Teoría de la ficción

Defendida por Claparede (1932) define al juego como la libre persecución de los fines ficticios. Sostiene que el niño busca en la ficción satisfacer su deseo de gobernabilidad que no pueden ser efectuados en la realidad, es decir, cuando los adultos no le permiten realizar algo, el niño se refugia en el juego. El niño puede distinguir lo real de lo irreal por lo cual es consciente de la ficción que realiza a través del juego, para él la ficción es una verdad para su conciencia reprimida.

1.2.4 Teorías sociológicas del juego

En este apartado se mostrará la teoría que denotan al juego como una actividad meramente social y que es influenciada por el contacto e interacción con otras personas.

I. Teoría Vygotskyana del juego

Lev Semyónovich Vigotsky (1924) afirma que el juego surge por una necesidad de tener contacto con los demás. Vygotsky indica que la naturaleza, origen y fondo del juego es de origen social y menciona que por medio del juego los niños adquieren roles y papeles sociales. Este autor se encarga también del denominado juego simbólico, pues menciona que el niño le otorga un significado diferente a los objetos a través de la imaginación, lo que contribuye a la capacidad simbólica del niño.

1.2.5 Teorías pedagógicas del juego

En este apartado se muestran tres autores con sus importantes aportaciones respecto al juego, y aunque no son consideradas propiamente como teorías, sí implican un gran referente en los trabajos pedagógicos vinculados con dicha actividad.

I. Teoría Piagetiana del juego

Para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, pues por medio de éste, desarrolla sus capacidades y refuerza el progreso de las mismas. El juego es el medio para que el niño comprenda y experimente sobre el mundo que le rodea, así como el favorecimiento de aprendizajes futuros que el niño obtenga a través de las capacidades sensorio motrices, simbólicas y de razonamiento.

II. Fröebel y el juego

Para Friedrich Fröebel (1840) el juego es el máximo grado de desarrollo en los niños por ser una manifestación libre y espontánea de su interior. La gran visión y aportación de Fröebel fue la elaboración de juguetes didácticos así como la incorporación del juego en el ámbito educativo, pues consideraba que por este medio los niños harían aquello que no realizarían cuando le es impuesto de forma autoritaria.

III. El juego según María Montessori

Para María Montessori (1912) el cerebro se desarrolla a través de los estímulos, por ello, el juego es el elemento idóneo para crear dichos impulsos. Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. Así mismo, el juego es el método utilizado por los niños para aprender, pues a través de éste se desarrollan las bases del aprendizaje, los

sentidos de confianza, seguridad, amistad y la práctica de destrezas aprendidas en el ambiente del niño.

Como vimos en este subcapítulo existen diversos estudiosos que han dado una explicación al origen del juego en los seres humanos, que van desde etiologías de índole biológico, hasta situaciones sociales o factores psicológicos entre otros más. Sin embargo, lo que nos compete, es la importancia y función que desempeña el juego en la primera infancia como lo muestra el siguiente apartado.

1.3 Funciones del juego en la primera infancia

Como hemos visto anteriormente, el juego es una actividad en la cual se encuentran inmersas una serie de cualidades y beneficios en pro de los seres humanos, volviéndose dicha actividad, en un acto atractivo, divertido y agradable para chicos y grandes. El juego se puede ejercer en cualquier momento, en cualquier contexto y circunstancia en la vida de una persona, sin embargo, dicha labor es un acto que siempre ha sido asociada a los niños por ser una actividad profunda y fecunda en ellos.

Sí es cierto, que el juego es benéfico en todas las personas, en los niños adquiere una mayor relevancia porque lo realizan espontáneamente, sin orden ni mandato ya que es parte de su naturaleza, con ello, los infantes se desarrollan integralmente, conocen el mundo que les rodea, se preparan para la vida adulta y expresan sus necesidades, emociones e intereses.

Los niños conocen y exploran el mundo por medio de los sentidos, a través de sensaciones táctiles identifican texturas y variaciones de temperatura; el oído es el medio receptivo para la gran gama que les ofrece el mundo sonoro; el olfato se desarrolla desde los primeros años de vida, dando paso a la percepción de olores agradables o desagradables; con el gusto reconocen todo aquello que a lo largo

de su existencia han probado para alimentarse; y la vista, sin hacer de menos a los demás sentidos, les muestra cómo es el mundo por medio de objetos, formas, colores y tamaños. Cuando los niños juegan implican todos sus sentidos para dar paso a nuevos conocimientos, sensaciones, emociones y habilidades que son las bases de su desarrollo.

El juego en los niños varía dependiendo el desarrollo cognitivo y psicomotor, así como los intereses, habilidades y el medio en el que está implicado el menor. Por ello, los intereses lúdicos en los niños se clasifican de la siguiente manera según los estadios de desarrollo cognitivo de Piaget (2006).

- Primeros meses. El bebé a voluntad acciona la sonaja, sigue con los ojos el movimiento de objetos, manipula elementos táctilmente, juega a esconderse y ser encontrado.
- De 1 a 2 años. El niño se divierte al jalar, empujar, arrojar, golpear, dispersar, unir, llenar, vaciar, encender, apagar, cambiar de lugar los objetos que encuentra a su alcance, es decir, experimenta sensorialmente con las cosas.
- De 3 a 6 años. Se da paso a los juegos de imitación, ensayo, autosuficiencia, de transformación de objetos y situaciones, de apropiación del medio ambiente, de interacción social y convivencia. Los juegos en esta etapa no tienen reglas.
- De 7 a 12 años. Paulatinamente el niño se va introduciendo en los juegos de reglas, de organización y de reconocimiento social (líderes), sus juegos resultan ser un puente entre la fantasía y la realidad.
- De 13 a 16 años. Prevalece el gusto por los deportes, los juegos que implique la inteligencia, el razonamiento y la abstracción como los juegos de mesa. También tienen un gusto por aquellos juegos en los que tengan que demostrar la intrepidez y valentía.

Como se puede mostrar, el juego es el detonante para que el niño se desarrolle integralmente, sí hablamos metafóricamente resulta ser el combustible para que el cerebro y el cuerpo funcionen idóneamente en pro de su progreso. Como lo menciona Jean Piaget (2006) “las situaciones de juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. Es decir, cuanto más sentidos, interés, experiencias y habilidades implique el niño en su juego, más óptimo será su desarrollo físico, mental y social.

Por estos motivos el juego es un acto benéfico por sí mismo y es necesario entender este acto desde la perspectiva de los niños como lo menciona Jiménez (1998).

Para entender el juego, primero hay que aprender a jugar desde el mundo de los niños, y no desde nuestra óptica pedagógica; para entrar al mundo de los niños, debemos desligarnos del plano de la racionalidad para entrar al plano de la imaginación y la fantasía. Muchos adultos caen en la trampa del camaleón cuando se disfrazan para jugar con los niños, pero no se dan cuenta que su disfraz es invisible pues los niños detectan con facilidad que los adultos se encuentran en otros mundos, como son los de la lógica y los de la instrucción, y en contextos sujetos a las problemáticas comunes de los adultos que muchas veces son sociales e, incluso, psíquicas (Jiménez, 1998, Pág. 42).

Como vimos en este capítulo, el juego es un elemento valioso en la vida de las personas y en mayor grado en la vida de los niños. Es el medio idóneo para desarrollar capacidades intelectuales, sociales y biológicas. Por ende, el juego es una herramienta que nos ayuda en el aprendizaje escolar de los niños como lo veremos en el capítulo siguiente.

CAPÍTULO 2

EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Como vimos en el capítulo anterior, el juego, es una actividad de suma importancia en la vida de los seres humanos, pero sobre todo, en los niños adquiere un gran significado, ya que se encuentran involucrados en dicha actividad una serie de beneficios para su desarrollo integral como son la diversión, la creatividad, la socialización, la libertad y la imaginación entre una serie de características más. Así mismo, diversos estudiosos han dado respuesta al origen de dicha actividad en las personas que va desde el juego como un impulso instintivo, hasta el juego como una necesidad de tener contacto con las demás personas.

El capítulo presente, hace referencia a la importancia que tiene el juego como una herramienta de suma importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de educación primaria, y su importancia para prevenir el rezago académico.

2.1 El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños

Como anteriormente vimos, el juego es una actividad inherente y fundamental en el desarrollo de los niños, pues les ofrece una serie de cualidades que hacen de dicho acto, un hecho grato y agradable que resulta ser sumamente atractivo para los niños. Cuando llevamos el juego al campo de la educación, esta actividad se convierte en una *didáctica lúdica* ya que propicia la construcción de conocimientos y desarrollo de habilidades necesarias para las potencialidades académicas. El juego por sí mismo, le proporciona a los niños aprendizajes como son: la socialización, creatividad, autoestima, imaginación, valores, comunicación, habilidades psicomotrices y cognitivas por sólo mencionar algunas. Cuando el

juego es utilizado como una herramienta didáctica en la escuela, estas mismas cualidades se encuentran implícitas, con la diferencia de que dicha actividad tiene un objetivo específico de índole educativo otorgado por el docente, la guía o la persona encargada de propiciar aprendizajes. Sin embargo, para que el juego no pierda su esencia al ser utilizado como una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela, es necesario que las actividades del docente sean planeadas y que cuenten con ciertas características para evitar que el juego se convierta en una coacción, pues de ser así, perdería parte de sus cualidades. Por eso, el juego y los juguetes bien encaminados dentro de la escuela, suelen constituir un gran apoyo para obtener logros y objetivos educativos dentro del salón de clases como lo menciona Chapela (2002).

En este sentido, las personas que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje encuentran en los materiales lúdico-didácticos grandes aliados y estarán bien armadas si cuentan con abundantes objetivos atractivos, seriados, secuenciados e inteligentemente contruidos que les permitan alcanzar determinados fines educativos. A diferencia del juego, que es espontáneo, un educador bien puede pedir a los estudiantes que usen cierto material con el propósito de que construyan un conocimiento nuevo que el programa les marca o para que ejerciten ciertas habilidades para las que, en términos de coordinación y madurez intelectual, están preparados o porque quieren apoyarlos para que realicen con éxito un examen de admisión que tienen que presentar (Chapela, 2002, Pág. 46).

Por ello, cuando el juego es utilizado en la escuela como una *didáctica lúdica* es necesario que sea a través de actividades atractivas, cortas, dinámicas, divertidas y con las reglas necesarias para fomentar en el alumno los valores y hábitos como el respeto, la colaboración, el compañerismo, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, el orden y la seguridad. De esta manera, sí se propicia una *didáctica lúdica* adecuada, el juego adquirirá un valor importante en el desarrollo de la inteligencia de los niños, pues éste hace que se desenvuelvan física, psíquica y socialmente. Un niño, entre más juegue, tendrá mayores posibilidades de aprender y comprender el mundo que le rodea, pues así lo menciona Piaget (2006) al indicar que el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia.

El juego sí se analiza desde sus múltiples beneficios, resulta ser un recurso educativo muy valioso, pues contiene en sí mismo, atributos que le interesan al ámbito de la educación, pues no sólo es el hecho de ser una actividad atractiva y divertida a los niños, sino que dicha actividad ayuda a potencializar una serie de cualidades idóneas para obtener, aprendizajes, habilidades, hábitos y valores propios de la escuela.

Mediante el juego en la escuela los niños:

- Encuentran su autonomía en la construcción de sus propios conocimientos.
- Sus experiencias educativas se convierten en hechos significativos.
- Le posibilita al alumno en la toma de decisiones respecto a lo que quiere aprender.
- Se descubren y desarrollan las inteligencias múltiples mencionadas por Howard Gardner (1988) como la lógico-matemática, visual-espacial, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalista, corporal-cinestésica y la verbal-lingüística.
- Desarrollan el espíritu investigativo, inventivo, imaginativo y creativo.
- Generan el autoconocimiento y conocimiento de los demás.
- Desarrollan y perfeccionan el lenguaje.
- Controlan su propio cuerpo y coordinan sus movimientos (psicomotricidad fina y gruesa).
- Se convierten en seres sociales y saben que forman parte de una comunidad.
- Controlan sus emociones, impulsos y aprenden a resolver sus propios problemas.
- Prestan atención y se concentran en una actividad ya sea memorizar, razonar, diferenciar, discriminar.
- Se fortalecen los lazos afectivos con sus compañeros y maestros.
- Se refuerza la seguridad y la autoestima.
- Favorece el desarrollo intelectual.

- Forman su personalidad.

Y así, podemos indicar que el juego resulta tener múltiples beneficios si se utiliza como una herramienta didáctica en la escuela, pero como el proceso de enseñanza aprendizaje no sólo es un acto que involucre al alumno sino también al maestro como propiciador de aprendizajes, es importante que el docente disfrute y conozca el juego para poder llevar con éxito las actividades lúdicas dentro del salón de clases. Por ello, es necesario que el docente, guía o propiciador de aprendizajes favorezca las siguientes acciones:

- Estipular los límites fijos y las reglas para poder llevar a cabo adecuadamente los juegos.
- Proponer y planear objetivos de aprendizaje en cada actividad lúdica.
- Mantener una actitud alegre, animosa y si es posible convertirse en un jugador más.
- Propiciar los ambientes y espacios adecuados para poder llevar adecuadamente los juegos.
- Propiciar diferentes tipos de juego como: juego organizado o dirigido, juego libre, juego espontáneo, juego en pequeños grupos, juego entre todos, juego en el salón de clases y juego al aire libre.
- Los materiales lúdicos o juguetes que se utilicen deben ser estudiados con anterioridad para poder analizar sus posibles usos y beneficios educativos en los alumnos.
- Estructurar y organizar los tiempos de juego.
- Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos.
- Debe ser un precursor y ofrecer posibilidades de éxito, es decir, el niño necesita incentivo y aprobación; situaciones que le permitan mejorar su autoestima, que demuestren al niño de que es una persona capaz.

Como podemos ver, el juego suele constituir en la escuela un instrumento didáctico idóneo para propiciar aprendizajes, construir conocimientos, fomentar

valores y normas, pero sobre todo, para desarrollar habilidades desde una connotación divertida, atractiva y amena. De esta manera, se le da a la educación un matiz diferente al que estamos acostumbrados en la escuela tradicionalista.

En el siguiente apartado se mostrará los elementos más importantes que conforman el currículum, así como la importancia de insertar el juego dentro del mismo.

2.2 El juego y el currículum de 2° grado de primaria

En el apartado anterior se mencionó acerca de los beneficios que tiene el juego si se utiliza en la escuela como una *didáctica lúdica*, pues enseñar y aprender a través del juego trae consigo una serie de beneficio en el desarrollo intelectual, emocional y físico del alumno. Sin embargo, dentro de la escuela, están implicados una serie de elementos que se entrelazan entre sí, convirtiéndose en toda una red de hechos educativos, a eso se le denomina currículum.

El currículum suele tener diversas interpretaciones como lo menciona Díaz Barriga (2003) pues éste, es un proceso dinámico y de adaptación tanto a los cambios sociales como al sistema educativo, por lo tanto, obtener una definición obedece a factores como una selección cultural, las necesidades que se encuentra involucrado en un proceso educativo, la política educativa que se está gestando en el momento del desarrollo curricular entre una serie de factores mencionados por Díaz Barriga (2003).

Sin embargo, en el caso del término currículum por la multiplicidad de significados, muchos de ellos asignados por sus adjetivos, pueden producir una especie de “ausencia de significado”. Esto es, adjetivaciones que al final de cuentas expresan un vaciamiento que no logran explicar, ni atender un problema en la práctica, aceptando un compromiso entre la formulación conceptual y la realidad educativa. Esta es, quizá, la riqueza que no se ha reflexionado suficientemente en el ámbito de esa teoría educativa; pero ello explicaría, también, la dificultad de lograr una

conceptualización que genere consenso entre todos los especialistas del tema. Sin embargo, las ventajas y desventajas generadas por la conceptualización del término currículo no pueden extenderse a su conformación disciplinaria. La existencia de una amplia literatura; la atención a diversos objetos de estudio en el ámbito escolar: la selección, organización y distribución de contenidos en unas perspectivas; la realidad áulica; las fracturas, discontinuidades que en cada grupo escolar se generan; las distancias entre el currículum pensado, el enseñado y el vivido, así como sobre los aprendizajes valorativos no intencionados reclaman reconocer la existencia de una producción conceptual articulada a partir de una disciplina, en relación con ella y con la tarea de dar cuenta de ella. Esta disciplina es lo que denominamos campo del currículo (Díaz Barriga, 2003, Pág. 3).

Podemos darnos cuenta que la práctica educativa es una acción muy compleja en la cual están implicados una serie de factores que conforman el currículum, sin embargo, los elementos que guían el quehacer docente y que nos compete en este trabajo son: los contenidos, el conjunto de objetivos, la metodología y la evaluación, todos estos elementos conforman lo que es mejor conocido como los planes y programas de estudio. Los elementos que conforman el currículum son importantes, ya que se entrelazan entre sí para darle forma a la experiencia docente. Existen infinidad de currículos, pues cada uno cumple las necesidades y objetivos específicos que las instituciones educativas requieran, con esto me refiero a que, el currículum que se lleva en la educación preescolar, no es igual al currículum que se lleva en una licenciatura, ya que los contenidos, la metodología y otros elementos implicados son completamente diferentes porque cada uno obedece a sus propios objetivos y contextos de aprendizaje. Sin embargo, en la educación básica en México (preescolar, primaria y secundaria) existe una integración curricular efectuada a partir de la Reforma Educativa del 2009, pues lo que se pretende es articular y dar seguimiento en los procesos formativos, competencias y contenidos escolares para lograr una formación integral para la

vida y el trabajo. Tomando en cuenta este antecedente, es de considerarse la posibilidad de intersectar el juego como un eje transversal en la educación infantil, pues así como existen los valores como un eje que atraviesa todo el currículum, también puede suceder lo mismo con el juego. El juego puede utilizarse con cualquier contenido, asignatura u objetivo planteado por el maestro en su práctica docente.

Ya hemos mencionado anteriormente que el juego es un elemento valioso y útil en la didáctica, pero para poder definir al juego como un eje transversal en el trabajo docente, esto con el objetivo de resignificar la práctica educativa, es necesario trabajar desde el currículum, ya que implica modificar en todos sus fines educativos como los contenidos, las estrategias, los objetivos y lo más importante la práctica en el aula. Por ello, a continuación se mencionarán los elementos que conforman el currículum y las características de cada uno de ellos.

Los contenidos

Los contenidos escolares son el ¿qué? de la enseñanza, es un conjunto de saberes y una selección cultural valiosa para una determinada sociedad, por ello, para la humanidad es importante transmitir dichos contenidos y que mejor lugar que a través de la escuela.

Los contenidos escolares de un programa educativo tienen que estar bien organizados, estructurados y deben de tener un correcto orden lógico, psicológico y pedagógico para una comprensión idónea.

Los contenidos escolares se pueden abordar a través del juego, sí en la planeación, se considera la didáctica lúdica, la creatividad y la imaginación del docente, pues dichas características juegan un papel muy importante en dicho proceso, ya que de ello depende, que los alumnos desarrollen las mismas habilidades. Los contenidos, al clasificarse en conceptuales, procedimentales y actitudinales, nos dan la pauta para poder buscar juegos que aborden cada uno en su tipo como en los siguientes ejemplos:

- **Contenidos conceptuales (saber)** son el conjunto de conocimientos teóricos que se pretende sean adquiridos por los estudiantes de un determinado proceso formativo e incluye conceptos, hechos, datos, principios y teorías. Estos contenidos se pueden abordar por medio de loterías, memoramas, basta, cartas, dominó, crucigramas, sopa de letras, maratón, etc., acciones que ayuden a los alumnos a aprender de una manera divertida.
- **Contenidos procedimentales (saber hacer)** constituyen el conjunto de saberes prácticos que forman la materia de un determinado proyecto de formación, es decir, no son otra cosa que las técnicas, métodos, estrategias, habilidades y destrezas que se pretende adquiera un estudiante. Los procedimentales se pueden abordar mediante las actividades vivenciales como plantar un jardín, hacer su propia cámara fotográfica, elaborar un cómic, jugar al supermercado, etc., actividades que le permita al alumno vivir y experimentar lo que le enseñan en la escuela.
- **Contenidos actitudinales (ser)** son los hábitos, valores y actitudes y estos suelen ser valiosos dentro del currículum porque fomentan el desarrollo personal y social de un individuo. Estos contenidos se pueden abordar a través de juegos grupales que le permitan al alumno interactuar con otras personas y de esta manera, abordar valores como el respeto, el compañerismo, la tolerancia y la ayuda por mencionar sólo algunos. De alguna u otra manera los contenidos actitudinales están implícitos en cada actividad lúdica, brindándole al niño, la posibilidad de tener una concepción del juego y del que lo juega, con esto me refiero a que el niño al tener actividades lúdicas, mantienen un conocimiento axiológico respecto a sus actividades, y por ende del conocimiento de sí mismo y de los demás.

Los objetivos

Los objetivos educativos son aquellos resultados que se esperan obtener de un alumno después del aprendizaje. Los objetivos forman parte de la planeación

didáctica, y si son bien elaborados, constituirán el apoyo que le brindará al profesor la certeza y dirección de llevar correctamente el programa educativo. De igual manera los objetivos están estrechamente relacionados con los contenidos, en este caso, conceptuales, procedimentales y actitudinales, pues en el momento en que se realiza la planeación, los objetivos tienen que estar acorde con el tipo de contenido que se desea abordar. Cuando el juego es un acto de mediación educativa, el docente debe considerar en su planeación el planteamiento de objetivos basados en ello, pues la idea es que, el alumno logre los aprendizajes planteados, el desarrollo de habilidades y actitudes que se dan de manera implícita y explícita a través del juego.

Los objetivos dentro del currículum se clasifican en:

- **Generales:** abarcan todo un nivel educativo o señalan las metas generales de un curso, son las líneas generales que orientan el trabajo del docente y la brújula que guía el trabajo de los alumnos.
- **Específicos:** concretan las características de los cambios que se espera obtener. Es importante tener presente que los objetivos específicos deben ser compatibles con los objetivos generales y que se desglosan de estos.
- **Operativos o de conducta:** indican con precisión lo que se espera que los alumnos aprendan. Estos se establecen para cada parte o tema que componen la asignatura y deben comunicarse a los alumnos desde el comienzo del curso y recordarlos conforme éste avanza.

La metodología

La metodología es el conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige en este caso a una doctrina.

Los elementos que conforman la metodología dentro del currículum son:

- **Principios metodológicos:** son aquellas pautas que se van a seguir durante el proceso de enseñanza y que determinarán las actividades que se llevarán a cabo con los alumnos. Estos principios metodológicos se clasifican como:

- ✓ **Principio de actividad** donde el alumno aprenda a aprender.
 - ✓ **Principio vivencial** donde la educación se centra en las vivencias del alumno.
 - ✓ **Principio lúdico** en donde el juego tiene un papel esencialmente relevante en el aprendizaje.
 - ✓ **Principio de globalización** en donde se trata de hacer conexiones entre los conocimientos nuevos con lo que ya sabemos.
 - ✓ **Principio de creatividad** está basada en enseñar al alumno a que decida de manera creativa y original.
 - ✓ **Principio de individualización** en donde se adecua la enseñanza a las características particulares de cada alumno.
 - ✓ **Principio de socialización** donde la enseñanza se realiza a través de diversas actividades y juegos en grupo para fomentar la socialización y el trabajo en equipo.
 - ✓ **Principio de personalización** es la atención total y personal del maestro al alumno dentro del salón de clases fomentando así su desarrollo tanto individual como social.
 - ✓ **Principio de normalización** basado en la atención a la diversidad del alumnado y en la procuración de normar y hábitos esto con el fin de que todos tengan educación de calidad. Granados C. (2013)
- **Métodos, estrategias y técnicas:** Los principios metodológicos son los procedimientos concretos de enseñanza que dan lugar a los diversos métodos docentes que usarán como: estrategias y técnicas didácticas. En este apartado el docente debe adecuar aquellas actividades lúdicas que le permitan abordar los contenidos y lograr los objetivos de aprendizaje planteados.
 - **Actividades y experiencias de aprendizaje:** Son las acciones que se diseñan como partes constitutivas de una experiencia de aprendizaje. Son las acciones que realiza un docente para crear un ambiente propicio y facilitar el aprendizaje de los alumnos. A medida que una experiencia sea

satisfactoria, divertida y amena como lo es a través del juego, mayor relevancia tendrá el aprendizaje en el alumno.

- **Recursos y materiales didácticos:** es cualquier material que, en un contexto educativo determinado será utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. En este apartado se pueden incluir los juguetes y materiales lúdicos como parte fundamental para llevar a cabo las prácticas dentro del aula.
- **Organización del aula:** es necesaria la creación de un ambiente para aprender, esto tiene su expresión en las condiciones del salón de clases, en la decoración, en la disciplina de trabajo, en la preparación del maestro, en la organización social de la escuela y, en definitiva, en las ideas universales que sustentan la educación. En el caso de la educación primaria, es muy importante mantener un ambiente que estimule los sentidos, como lo son un ambiente ordenado, limpio, colorido, amenizado con música clásica o de relajación, fragancia suaves que estimulen el olfato, y contar con elementos lúdico-didácticos al alcance de los alumnos que les permita optimizar su aprendizaje dentro de la escuela.

La evaluación

La evaluación comprende los criterios que determinan los diferentes niveles de maduración de las capacidades expresadas en los objetivos, así como los medios, instrumentos y actividades con los que se pretenden abordar los procesos de evaluación de los aprendizajes. También es el conjunto de actividades, medios e instrumentos que ayuden a evaluar si los procesos de enseñanza se han desarrollado en las condiciones más adecuadas. Al utilizar el juego como herramienta didáctica dentro del salón de clases, también suele fungir como herramienta de evaluación, es una manera integradora y creativa de observar si el alumno adquirió, comprendió y reforzó conceptos, actitudes y procedimientos, así como el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades. Es importante considerar

la posibilidad de utilizar al juego como una evaluación de índole cualitativa y flexible trayendo consigo las siguientes ventajas en los alumnos:

- No se ejerce en los estudiantes coacción alguna para lograr objetivos.
- Se respetan los ritmos y estilos de aprendizaje.
- Permite al alumno sentirse en un ambiente libre y seguro.
- Los niños logran sus aprendizajes de manera fluida y libre.
- La cuantificación de los logros no es el objetivo de la evaluación.
- Permite al docente replantear constantemente la didáctica lúdica que está utilizando en sus labores docentes.

Como podemos apreciar, el currículum implica una serie de acciones efectuadas por el sistema educativo, las instituciones escolares, los docentes y los alumnos, por solo mencionar a los más importantes. Acciones que conllevan al último peldaño que es la práctica educativa dentro del salón de clases. Una vez comprendido esto, es necesario abordarlo específicamente desde los contenidos escolares de 2° grado de primaria que será nuestro siguiente apartado.

2.2.1 El juego y los contenidos escolares de 2° grado de primaria

Como se valoró anteriormente, el currículum cuenta con una serie de elementos que tienen como fin último la práctica educativa, podríamos analizar infinidad de currícululas, pues estos existen a raíz de las necesidades educativas de innumerables contextos. Sin embargo, el currículum que nos compete y que mostraremos para posteriormente intersectarlo en la actividad del juego es el de 2° grado de primaria en las asignaturas de español y matemáticas, basado en los Plan y programas de Estudio de la Secretaría de Educación Pública (2011) que sigue vigente en fechas recientes. Se mostrarán a groso modo los elementos que conforman el plan de estudios de dichas asignaturas para posteriormente analizar los contenidos del 2° grado y considerar la implementación del juego en las actividades docentes.

La información que a continuación se presenta, está completamente basada en el plan y programas de estudio 2011 de las asignaturas de español y matemáticas por lo cual se efectuará una paráfrasis de los puntos más importantes de dicho documento.

ESPAÑOL

Propósitos de la enseñanza del Español en la educación primaria

La escuela primaria debe garantizar que los alumnos:

Participen en las situaciones de comunicación tanto oral como escrita. Así como fomentar la escritura y la lectura a través de diversos tipos de textos de manera que los alumnos reflexionen consistentemente sobre las características del sistema de escritura y de la lengua.

Enfoque didáctico

A partir de 1993 las propuestas curriculares tienen como prioridad las situaciones comunicativas orales, de lectura y escritas. Es de suma importancia el acercamiento de los alumnos al conocimiento y al uso eficiente de diversos tipos de textos, esto con el fin de avanzar en la concepción del aprendizaje y enseñanza de la lengua.

Algunas de las concepciones en las propuestas curriculares en Español, iniciadas en 1993, y que prevalecen en la propuesta actual del 2011:

- Los alumnos son sujetos inteligentes capaces de adquirir, el conocimiento y los usos de las diferentes manifestaciones sociales del lenguaje.
- La lengua, oral y escrita, es un objeto de construcción y conocimiento significativos que se dan en contextos de interacción social.
- El lenguaje en la escuela es fundamental para la adquisición de conocimientos en diversas áreas.
- El centro de atención del proceso educativo es el aprendizaje del alumno.
- El texto es fundamental para la adquisición y uso de la lengua oral y escrita; lo que permite analizar sus unidades menores (fonema, letra, palabra y

oración); así como el análisis y la descripción del lenguaje (aspectos gramaticales y semánticos).

Contenidos

Los contenidos en la asignatura de español están divididos en 14 proyectos que tienen a su vez los temas que abordarán en clase como se muestra en la siguiente tabla:

Bloque	Prácticas sociales del lenguaje por ámbito	Proyecto	Contenidos más importantes por proyecto
I	Estudio	Ampliar información acerca de un tema	-Selección de información acerca de un tema. -Mayúsculas al inicio de párrafos. -Punto final al término del texto. -Separación entre palabras. -Signos de interrogación.
I	Literatura	Leer y escribir fábulas	-Características de las fábulas. -Valor sonoro convencional -Segmentación convencional de la escritura. -Adjetivos para describir personas y objetos.
I	Participación social	Elaborar un juego de mesa con descripciones e ilustraciones.	-Interpretación de indicaciones y descripciones. -Mayúsculas al iniciar la escritura. -Escritura convencional de palabras con dígrafos (ll, rr, ch) y sílabas trabadas (plátano, trompo, piedra, globo). -Adjetivos para describir objetos
II	Estudio	Exponer el proceso de crecimiento, desarrollo o transformación de un ser vivo.	-Información recuperada en distintas fuentes. -Palabras que indican secuencia temporal (primero, después, en la segunda semana, después de cinco días, finalmente). -Adjetivos y frases adjetivas para describir cantidad, tamaño y otros atributos físicos.
II	Literatura	Modificar el final de un cuento.	-Anticipación de la trama de un cuento infantil a partir de ilustraciones. -Pasajes y personajes más importantes de un cuento

			<p>infantil.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Secuencia de la trama de un cuento infantil. -Características de los cuentos infantiles. -Importancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles.
II	Participación social	Difundir noticias sobre sucesos en la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> -Datos relevantes sobre un suceso. -Marcas textuales para encontrar información: encabezados e ilustraciones. -Características y función de la nota informativa: encabezado y cuerpo (¿qué?, ¿quién?, ¿dónde?, ¿cuándo? y ¿cómo?). -Características y función de los pies de ilustración o de fotografía.
III	Estudio	Registrar información de una exposición en notas.	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación de las palabras clave para la comprensión de un tema. -Síntesis de información, manteniendo las ideas centrales. -Características y función de las notas para resumir información.
III	Literatura	Reseñar cuentos.	<ul style="list-style-type: none"> -Reseñar cuentos recuperando su trama. -Características y función de las reseñas de libros. -Ortografía convencional de palabras escritas tomadas de un modelo. -Concordancia de género y número.
III	Participación social	Elaborar carteles publicitarios para promover la higiene bucal.	<ul style="list-style-type: none"> -Función persuasiva del cartel publicitario. -Interpretación global de la conferencia. -Características y función del cartel publicitario. -Recursos gráficos en el cartel. -Frasas adjetivas para escribir mensajes.
IV	Estudio	Investigar un tema para elaborar un álbum.	<ul style="list-style-type: none"> -Información contenida en los textos informativos. -Función de los apoyos gráficos para explicar y ejemplificar en un texto. -Consulta de fuentes de información. -Características y función de los recursos gráficos.
IV	Literatura	Elaborar una descripción a partir de una imagen.	<ul style="list-style-type: none"> -Recreación de imágenes a través del lenguaje escrito. -Características y función de los textos descriptivos. -Frasas adjetivas para describir paisajes.
IV	Participación social	Elaborar un platillo a partir de una receta de cocina.	<ul style="list-style-type: none"> -Estructura de las recetas: ingredientes y modo de preparación. -Interpretación de la información contenida en instructivos. -Localización de información específica en instructivos.

			-Características y función de instructivos. -Recursos gráficos de los instructivos.
V	Literatura	Narrar leyendas indígenas	-Interpretación del significado de las leyendas. -Función y características de la leyenda. -Características de la leyenda indígena (temas y características de los personajes).
V	Participación social	Elaborar un plan de trabajo para el reúso de los materiales escolares.	-Formas de organizar la información en un plan de trabajo. -Características y función de las listas y las tablas. -Ortografía y puntuación convencionales.

SEP (2011)

MATEMÁTICAS

Propósitos del estudio de las Matemáticas para la educación primaria

En esta fase de su educación, como resultado del estudio de las Matemáticas se espera que los alumnos:

Conozcan el sistema decimal de numeración en sus distintas formas, de modo que posteriormente el alumno utilice la suma y la resta para resolver problemas a través de estas operaciones y del cálculo mental. Así mismo, que conozcan y utilicen las figuras geométricas, el cálculo de perímetro, área y sus medidas; la interpretación de la ubicación espacial y representación de información mediante tablas y gráficas de barra.

Enfoque didáctico

El conocimiento de reglas, algoritmos, fórmulas y definiciones sólo es importante en la medida en que los alumnos lo puedan usar hábilmente para solucionar problemas. La actividad intelectual fundamental en los procesos matemáticos se apoya más en el razonamiento que en la memorización. Sin embargo, esto no significa que los ejercicios de práctica o el uso de la memoria para guardar ciertos datos al contrario, estas fases de los procesos de estudio son necesarias para que los alumnos puedan invertir en problemas más complejos.

A partir de esta propuesta, tanto los alumnos como el docente se enfrentan a nuevos retos que reclaman actitudes distintas frente al conocimiento matemático e ideas diferentes sobre lo que significa enseñar y aprender.

Es posible que el planteamiento de ayudar a los alumnos a estudiar matemáticas, con base en actividades de estudio sustentadas en situaciones problemáticas cuidadosamente seleccionadas, resultará extraño, sin embargo, vale la pena intentarlo, para llegar a tener buenos logros hay que estar dispuesto a superar grandes desafíos como los siguientes:

- a) Lograr que los alumnos se acostumbren a buscar por su cuenta la manera de resolver los problemas que se les plantean, mientras el docente observa y cuestiona localmente las diversas formas de resolución de los alumnos.
- b) Acostumbrarlos a leer y analizar los enunciados de los problemas. Es necesario averiguar cómo interpretan la información que reciben de manera oral o escrita.
- c) Lograr que los alumnos aprendan a trabajar de manera colaborativa. Es importante porque ofrece a los alumnos la posibilidad de expresar sus ideas y de enriquecerlas con las opiniones de los demás.
- d) Saber aprovechar el tiempo de la clase, pues de esta manera los alumnos adquieran conocimientos con significado y desarrollen habilidades que les permitan resolver diversos problemas y seguir aprendiendo.
- e) Superar el temor a no entender cómo piensan los alumnos. Ante esto, el verdadero desafío para los docentes consiste en ayudar a los alumnos a analizar y socializar lo que produjeron.

Contenidos

Bloque	Eje	Contenidos
I	Sentido numérico y pensamiento algebraico.	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación de las características de hasta tres cifras que forman un número para compararlo con otros números. -Resolución de problemas que involucren distintos significados de la adición y la sustracción (avanzar, comparar o retroceder). -Construcción de un repertorio de resultados de sumas y restas que

		<p>facilite el cálculo mental (descomposiciones aditivas de los números, complementos a 10, etcétera).</p> <p>-Resolución de problemas que involucren sumas iteradas o repartos mediante procedimientos diversos.</p>
I	Forma, espacio y medida.	<p>-Identificación de semejanzas y diferencias entre composiciones geométricas.</p> <p>-Comparación entre el tiempo para realizar dos o más actividades. Medición del tiempo de una actividad con diferentes unidades arbitrarias.</p>
II	Sentido numérico y pensamiento algebraico.	<p>-Producción de sucesiones orales y escritas, ascendentes y descendentes de 5 en 5, de 10 en 10.</p> <p>-Identificación de la regularidad en sucesiones ascendentes con progresión aritmética, para intercalar o agregar números a la sucesión.</p> <p>-Determinación de resultados de adiciones al utilizar descomposiciones aditivas, propiedades de las operaciones, y resultados memorizados previamente.</p> <p>-Resolución de problemas de sustracción en situaciones correspondientes a distintos significados: complemento, diferencia.</p>
II	Forma, espacio y medida.	-Identificación y descripción de las características de figuras por la forma de sus lados.
III	Sentido numérico y pensamiento algebraico.	<p>-Determinación del valor de las cifras en función de su posición en la escritura de un número.</p> <p>-Orden y comparación de números hasta de tres cifras.</p> <p>-Resolución de problemas que implican adiciones y sustracciones donde sea necesario determinar la cantidad inicial antes de aumentar o disminuir.</p> <p>-Estudio y afirmación de un algoritmo para la adición de números de dos cifras.</p> <p>-Resolución de problemas de multiplicación con factores menores o iguales a 10, mediante sumas repetidas. Explicitación de la multiplicación implícita en una suma repetida.</p>
IV	Sentido numérico y pensamiento algebraico.	<p>-Identificación de algunas diferencias entre la numeración oral y la escrita con números de hasta tres cifras.</p> <p>-Identificación y descripción del patrón en sucesiones construidas con figuras compuestas.</p> <p>-Resolución de sustracciones utilizando descomposiciones aditivas, propiedades de las operaciones o resultados memorizados previamente.</p> <p>-Resolución de distintos tipos de problemas de multiplicación (relación</p>

		proporcional entre medidas, arreglos rectangulares). -Distinción entre problemas aditivos y multiplicativos.
V	Sentido numérico y pensamiento algebraico.	-Escritura de números mediante descomposiciones aditivas en centenas, decenas y unidades. -Producción de sucesiones orales y escritas, ascendentes y descendentes, de 100 en 100. Anticipaciones a partir de las regularidades. -Uso de estrategias para calcular mentalmente algunos productos de dígitos. -Resolución de distintos tipos de problemas de división (reparto y agrupamiento) con divisores menores que 10, mediante distintos procedimientos.
V	Forma, espacio y medida.	-Análisis y uso del calendario (meses, semanas, días).

SEP (2011)

Como se puede observar, son extensos los contenidos que se abordan en las asignaturas de español y matemáticas durante el segundo grado de primaria, sin embargo, dichos contenidos se encuentran agrupados en proyectos o ejes que nos ayudan a orientarnos y a ubicar en qué categoría se encuentran los contenidos. Cuando un maestro efectúa su planeación, siempre debe basarse en los planes y programas de estudio pues es el eje conductor de su práctica.

Al implementar el juego en la planeación de los docentes es necesario poner énfasis en las siguientes condiciones:

- ✓ Al analizar los juegos podemos encontrar en ellos gran riqueza en temas matemáticos y de español, es decir muchas maneras de promover el aprendizaje.
- ✓ La mejor manera de despertar el interés y el deseo por la ciencia y la investigación dentro de la escuela, puede ser a través del juego, ya que se despierta la curiosidad.
- ✓ Un juego bien elegido desde el punto de vista metodológico, puede servir para introducir un tema, ayudar a comprender mejor los conceptos o los procesos, afianzar los ya adquiridos, adquirir destrezas en un algoritmo o

descubrir la importancia de una propiedad, reforzar automatismos o consolidar un contenido.

- ✓ Para seleccionar adecuadamente los juegos, es necesario conocer las necesidades e intereses de aquellos a los que vayan dirigidas las actividades.
- ✓ Las ventajas de utilizar el juego para enseñar los contenidos escolares, es que, éste recurso didáctico, brinda entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y motivación, haciendo ver a los contenidos como algo útil y ameno.
- ✓ Mediante el juego se pueden crear situaciones de máximo valor educativo y cognitivo que permitan experimentar, investigar, resolver problemas, descubrir y reflexionar, todo esto puede ser dirigido a la construcción del conocimiento y al aprendizaje significativo.

Como se puede observar el docente tiene un papel importante en el proceso del juego en el ámbito educativo, pues el éxito de implementar adecuadamente la didáctica lúdica depende de su creatividad, pericia, conocimientos, personalidad y recursos como lo indica Moyles (1999):

No existe un único estilo de enseñanza y, desde luego, tampoco un sólo estilo de aprendizaje, que pueda ser aplicado en todas las situaciones y con todos los profesores y niños. Empleamos tácticas diferentes en función de nuestras filosofías y concepción de la educación y del aprendizaje y éstas se hallan a su vez influidas por la personalidad, el talento, el entorno educativo, los niveles de apoyo, las dotaciones y los recursos; la lista es interminable. Es mucho lo que, desde comienzos de los años setenta se ha escrito en Gran Bretaña sobre estilos docentes y sus efectos en el progreso de los niños. (Moyles, 1999, Pág. 103).

A medida que un docente experimente e implemente el juego en su didáctica, abrirá nuevas expectativas y estilos de aprendizaje, dando paso a la escuela activa, que tiene como fin, que el alumno se encuentre en un ambiente escolar participativo, democrático, colaborativo, activo y motivador. El siguiente apartado

mostrará qué son las competencias educativas y el papel que tiene el juego para desarrollarlas idóneamente dentro del salón de clases.

2.2.2 Desarrollo de competencia a través del juego

En apartados anteriores mostramos la importancia que tiene el docente en la implementación del juego en los contenidos escolares, y la posibilidad de cambiar la práctica educativa tradicionalista. Sin embargo, es importante cuestionarnos ¿para qué queremos cambiar la práctica educativa? Y ¿cuál es el fin de implementar el juego en los contenidos escolares? Podemos decir que el mayor interés de implementar el juego en los contenidos escolares, es brindarle al alumno un nuevo aspecto didáctico a lo que estamos acostumbrados en la educación tradicionalista. Brindarle al alumno la posibilidad de aprender de una manera divertida y alegre, pero sobre todo, desarrollar libremente aquellas competencias que le ayudarán no sólo en la escuela sino también en toda su vida. Para comenzar diremos que las competencias, son todas aquellas capacidades que desarrolla una persona a lo largo de su existencia, como los conocimientos, habilidades cognitivas, valores y destrezas y éstas constituyen el medio para poder comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve, pero sobre todo, la idea es llevar a cabo de manera eficaz cualquier actividad. Como vimos en el capítulo 1, entre los múltiples beneficios que trae consigo el juego, es el desarrollo de habilidades, llámese motrices, intelectuales, sociales y hasta de personalidad.

Las competencias son aquellas habilidades que desarrollamos los seres humanos y que nos sirven para poder resolver problemas en cualquier contexto que se nos presente. Al desarrollar las habilidades y resolver problemas es importante integrar aquellos conocimientos como el *saber ser*, *saber hacer* y el *saber conocer*, pues esto nos permitirá solucionarlos con idoneidad y ética como lo mencionan Torres y Martínez (2011):

El enfoque por competencias se resume en un conjunto de frases, citadas con frecuencia, acuñadas por Delors (1997) y que hace referencia “a aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser”, y este enfoque, con toda razón, puede ser considerado sistémico en la medida que estos verbos no se conciben como actividades aisladas y en un entorno cerrado, sino como un despliegue armónico en forma de conocimientos, habilidades y actitudes en la solución de problemas que enfrentará el egresado tanto en la vida personal, como laboral y social, y abierto a un contexto en continuo y acelerado cambio (Torres, Rositas, 2011, Pág. 32).

Las competencias desarrolladas a través del juego deben de contar con las siguientes características:

- Las competencias deben de tener un carácter holístico e integrador.
- Se desliga completamente de las pretensiones y mecanismos conductistas.
- Las competencias se encuentran en un constante desarrollo.
- Su evaluación debe de ser constante mediante estrategias que permitan desarrollar y mejorar los diversos aspectos.
- Las competencias pueden variar en su desarrollo, nivel de logro, complejidad y dominio.
- Es necesario entender que las competencias no se desarrollan de manera mecánica o repetitiva.
- El desarrollo de competencias implica el aprendizaje a través de situaciones que se viven día a día.

Para lograr lo anterior es importante replantear la manera en que se enseña a los niños y los medios didácticos que se utilizan, pues entre más atractivos, dinámicos y útiles resulten éstos, existen mayores posibilidades de desarrollar las competencias en los infantes. Actualmente el mapa curricular de la educación básica en México está sustentado desde un Modelo Educativo Basado en Competencias como se muestra en el siguiente esquema.

MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

CAMPOS FORMATIVOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	PREESCOLAR			PRIMARIA						SECUNDARIA		
	1°	2°	3°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	1°	2°	3°
Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III		
		Asignatura Estatal: lengua adicional		Asignatura Estatal: lengua adicional						Lenguas extranjeras I, II y III		
Pensamiento matemático	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III		
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración y conocimiento del mundo			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad*	Ciencias Naturales*				Ciencias I (énfasis en Biología)	Ciencias II (énfasis en Física)	Ciencias III (énfasis en Química)	
	Desarrollo físico y salud				Estudio de la Entidad donde Vivo*	Geografía*		Tecnología I, II y III				
						Historia*		Geografía de México y del Mundo	Historia I y II			
											Asignatura Estatal	
Desarrollo personal y para la convivencia	Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética**						Formación Cívica y Ética I y II		
										Orientación y Tutoría I, II y III		
	Expresión y apreciación artística			Educación Física**						Educación Física I, II y III		
			Educación Artística**						Artes: Música, Danza, Teatro, o Artes Visuales			

* Incluyen contenidos del campo de la tecnología. ** Se establecen vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia.

SEP (2011)

La Educación básica está conformada por Campos Formativos, éstos a su vez conforman las competencias que se desarrollarán durante el preescolar, primaria y secundaria, pues el principal propósito es mantener una secuencia y desarrollo de éstas durante la estancia del estudiante en estos tres niveles educativos y evitar desfases, pues lo que se pretende es desarrollarlos y perfeccionarlos.

Las competencias académicas que se desarrollarán en la educación básica son las que mostraremos a continuación:

Competencias académicas

- Competencia en el Campo formativo de Desarrollo Personal y Social.

- Competencias en el Campo formativo de Lenguaje y Comunicación.
- Competencias del Campo formativo del Pensamiento Matemático.
- Competencias del Campo formativo de Exploración y Conocimiento del mundo.

Con respecto a los campos formativos del Pensamiento Matemático (Matemáticas) y Lenguaje y Comunicación (Español) en 2° grado de primaria las competencias que se desarrollan con base en el Programa de Estudios 2011 son:

Matemáticas:

- Resolver problemas de manera autónoma.
- Comunicar información matemática.
- Validar procedimientos y resultados.
- Manejar técnicas eficientemente.

Español:

- Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
- Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.
- Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.
- Valorar la diversidad lingüística y cultural de México.

Si las competencias antes mencionadas se desarrollan a través del juego, nos brinda la posibilidad de incrementar y desarrollar no sólo estas sino también aquellas habilidades que conlleva el juego como lo mencionamos en apartados anteriores.

El apartado que a continuación se presenta, mostrará las bondades del juego en el proceso de enseñanza, pues de esta manera se les ofrecerá a los alumnos la posibilidad de adquirir aprendizajes significativos en el aula.

2.2.3 El juego y el aprendizaje significativo

Enseñar los contenidos curriculares a través del juego implica desarrollar ciertas capacidades tanto en los docentes como en los niños. Los niños son seres individuales y únicos que tienen sus propias características, intereses, personalidad, sentimientos y vivencias. Cuando el alumno relaciona los aprendizajes escolares con sus experiencias personales, la educación obtiene un sentido significativo, pues los infantes tienen la posibilidad de crecer y ser.

Pero analicemos primeramente qué es el aprendizaje significativo. La relación del sujeto de aprendizaje con el objeto de conocimiento es importante y prioritaria, y se inicia desde que existe un vínculo entre ambos (sujeto-objeto) que se manifiesta en los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Cuando estos tres conocimientos se integran existe un aprendizaje coherente, globalizador e integrador, es decir, aprendizaje significativo. Los alumnos que desarrollan aprendizajes significativos son capaces de establecer conexiones sustantivas, es decir, relacionan los conocimientos adquiridos (lo que aprende) con experiencias vividas (lo que ya conoce) obteniendo así significados para el sujeto cognoscente como lo explica Reyes, Zappino y Cammarere, (2009):

En términos Piagetanos, se trata de “asimilar” lo nuevo a los esquemas que ya poseen. Lo que no se puede asimilar a ningún esquema previo carece de significado para el sujeto. Por lo tanto, la primera condición para que el aprendizaje sea significativo es que el contenido posea una cierta estructura interna que tenga significatividad lógica y psicológica, ya que el sujeto debe poder poner el nuevo conocimiento en relación y de forma no arbitraria con lo que ya conoce para poder asimilarlo e insertarlo en las redes de significados ya construidas en sus experiencias previas (Reyes, Zappino, Cammarere, 2009, Pág. 36).

Aprender significativamente es sinónimo de comprender y recordar mejor y por mucho más tiempo. Sin embargo para que estas condiciones se den en el aprendizaje, el alumno debe de tener interés y una actitud favorable por aprender y por el objeto de conocimiento, para ello, es necesario un elemento muy importante como la motivación. Es tarea del docente fomentar en sus alumnos la

motivación, cuando un profesor utiliza el juego como aliciente en sus alumnos, los niños responden satisfactoriamente a las actividades planeadas por el maestro. El docente cuando trabaja con niños tiene el privilegio de organizar sus estrategias docentes a través del juego. Enseñar los contenidos curriculares a través de dicha actividad implica dar el permiso para que se desarrollen ciertas capacidades intelectuales, que favorecen el desarrollo integral de los niños. Educar y enseñar a través del juego implica que el docente modifique su paradigma de enseñanza. Si consideramos que el juego es una herramienta valiosa en el fomento de aprendizajes significativos, y que el alumno no es una tabula rasa, el docente en el momento de su planeación debe de hacerse las siguientes preguntas así lo indican Reyes, Zappino y Cammarere, (2009):

- ¿Qué saber y qué saber hacer trae consigo el alumno?
- ¿Qué intereses y valores o, en general, qué motivos lo mueven?
- ¿De qué sensaciones y sentimientos es capaz el alumno?
- ¿Qué pretendo que los alumnos aprendan “concretamente” en relación con este contenido?
- ¿Cómo pretendo que lo aprendan?
- ¿Qué necesitan saber para poder contactar y atribuir un significado inicial a los aspectos del contenido que pretende que se aprendan?
- ¿Qué cosas pueden saber ya que tengan alguna relación con estos aspectos del contenido?

Cuando el docente logra que sus alumnos desarrollen habilidades, destrezas y actitudes significativas a través del juego, es un gran logro, ya que los alumnos van adquiriendo herramientas para indagar acerca del mundo, toman sus propias decisiones, resuelven problemas, se plantean hipótesis y las comprueban por sí mismos, inventan reglas y juegos, etc., es decir, inician el camino para que los niños y niñas lleguen a la metacognición o lo que conocemos como aprender a aprender.

2.3 El juego como alternativa para prevenir el rezago académico

En apartados anteriores se mostró la implementación del juego en el ámbito educativo, siendo dicha actividad el detonante para desarrollar competencias en los niños, así como generar aprendizajes significativos.

Es más que evidente que el juego es benéfico si se implementa como herramienta didáctica, pues genera beneficios en el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Sin embargo, el fin último de este trabajo, es mostrar que, el juego, sí se utiliza de manera adecuada y con objetivos educativos bien planteados puede ayudar al docente a prevenir problemas de rezago académico dentro del salón de clases. Pero para adentrarnos más en este tema, comenzaremos por definir qué es el rezago académico.

El rezago académico es toda aquella alteración que puede sufrir un alumno en el desempeño escolar, generando que sufra atraso, repita grado, repruebe, deserte o egrese tardíamente. Y éste puede ser causado por múltiples factores que van desde la constitución biológica del estudiante, hasta factores como el mismo sistema educativo de un país.

El rezago académico también puede ser conocido como *fracaso escolar* o *problemas en el desempeño académico*, sin embargo, mi postura respecto a dichas definiciones es que, sí consideramos que existen, ritmos y estilos de aprendizaje, así como las inteligencias múltiples, no podemos encasillar a un alumno al fracaso sólo porque está presentando algunas dificultades académicas, o como un problema porque esta definición causa más desmotivación y estrés en el alumno. Le denomino rezago académico porque, sí es cierto, que el alumno está presentando alguna dificultad en su desempeño, esto no significa que no logrará llegar al objetivo deseado.

El rezago académico en un estudiante puede ser causado por múltiples factores como lo mencionan Oyola, Barila y Figueroa (2000), considerando como los más importantes los siguientes:

- **El niño:** Los niños en edad escolar pueden presentar problemas o dificultades para poder aprender adecuadamente, en muchas ocasiones los infantes presentan inconvenientes como falta de motivación, fobias, depresión, inseguridades, sobreprotección, siendo estos factores las limitantes que presenta un alumno al momento de estar en un medio escolar. Un niño que presenta depresión por ejemplo, es factible que muestre características como tristeza, desmotivación, ansiedad, apatía y pereza, conllevando a que su desempeño no sea el adecuado.
- **La familia:** Los padres son el eje conductor durante la infancia, son los responsables de dirigir y encaminar los actos y pensamientos del niño. Los padres con sus actitudes, pueden hacer que un hijo se desarrolle idóneamente o presente dificultades en el comportamiento, es decir, un niño que es educado y formado con amor, será una persona segura de sí misma, feliz y con un alto grado de autoestima, caso contrario con los pequeños que son educados bajo el rechazo, el autoritarismo y la agresividad. Así mismo, existen familias en las cuales viven en un núcleo de irregularidades como la carencia de límites, desorganización dentro del hogar, dificultades y tensiones familiares, carencia de cultura y uso excesivo de la televisión, videojuegos e internet, estos factores suelen presentar en los niños dificultades de adaptación, socialización, atención y rezago académico.
- **La escuela:** El sistema educativo en general es poco flexible, presenta en su currículum una saturación de contenidos que muchas veces suele constituir una carga y una dificultad en el aprendizaje de los niños al sentirse sobrepasados por las exigencias que atañe al colegio. La escuela muchas veces suele presentar dificultades que afectan el desempeño académico de los niños como el sobre cupo de alumnos, instalaciones inadecuadas, distractores alrededor del colegio, traduciéndose en factores problemáticos durante la estancia escolar. Los maestros también suelen jugar un papel importante en la problemática del rezago académico. Es bien

sabido que un maestro incompetente, autoritario, perezoso, que no planea ni prepara sus clases traerá consigo dificultades en el aprendizaje de los niños.

- **La herencia biológica:** los dones intelectuales que puede tener una persona son heredados normalmente por los padres, la disminución en el alumno de estos atributos puede constituir una problemática dentro del salón de clases. Un alumno puede padecer déficit intelectual o limitantes en el aprendizaje de etiología biológica, como la herencia, enfermedades congénitas, déficit en la maduración, defectos en la visión o auditivos entre otros más.
- **La condición social:** La escuela es un medio de reproducción social, por medio de ésta los niños asimilan la sociedad global y los grupos a los que pertenecen, la condición social de los alumnos es un factor que se encuentra estrechamente ligado al fracaso escolar, pues las condiciones socioeconómicas, a los que pertenecen los alumnos influyen directamente en el desempeño del estudiante, pues es inminente que el acceso a la cultura y a la educación dependen de alguna medida a lo económico.
- **Los factores emocionales:** Los alumnos padecen el fracaso escolar cuando tienen problemas emocionales, los niños pueden padecer depresión, angustia, soledad, maltrato, presión por parte de los padres, bullying, rechazo, entre otros factores más. El desempeño escolar puede decaer cuando el alumno se encuentra en situaciones de conflicto personal.

Cuando tenemos alumnos con problemas de rezago académico una alternativa para ayudarlos es el juego. Como lo mencionamos en capítulos anteriores la actividad lúdica tiene múltiples beneficios en los niños y en el ámbito académico. Los principios de la Liga Internacional para la Educación Nueva considera que al educar jugando tenemos beneficios como los menciona Calero (2003).

- Cuando educamos a los niños a través del juego les damos la pauta de tener un momento de libertad, autonomía, autoconocimiento, valores, y supremacía del espíritu.
- Se educa para la vida, se da libre cauce a los intereses innatos del niño.
- Se refuerza el sentimiento de responsabilidad social e individual.
- Se prepara al niño para el cuidado del prójimo, la nación y la humanidad entera.
- Se refuerza la personalidad, la autoestima, y la socialización.
- Se cultiva las facultades biológicas psicológicas, sociales y espirituales para una educación integral.

De esta manera, el juego encierra un gran tesoro que debe de ser valorado por el sistema educativo, las autoridades escolares, los docentes y los padres de familia, pues a medida que apoyemos esta actividad en el desarrollo de los infantes, mayores beneficios les brindaremos.

CAPÍTULO 3

LA PROPUESTA PEDAGÓGICA: “JUGANDO CONSTRUYO Y APRENDO”

El proyecto “Jugando construyo y aprendo” surgió en el año 2007 a raíz de trabajar en la Fundación Amparo, institución que tiene como objetivos principales el brindar apoyo a las personas de escasos recursos en el ámbito de la educación, la cultura y la salud. La Fundación Amparo cuenta con dos Centros de Desarrollo Comunitario (Uno se ubica en Lomas de Chamontoya en la Delegación Álvaro Obregón y el segundo en Zacatlán Puebla) en dichos centros comenzaron el proyecto educativo implementando el Sistema Montessori en preescolar y brindándole dicho servicio a los niños de comunidades de escasos recursos en los que estaban insertados dichos Centros Comunitarios. Posteriormente, haciendo un estudio para detectar necesidades, se llegó a la conclusión de que existía un elevado nivel de rezago académico entre los niños que cursaban la primaria, por lo cual, era necesario implementar un proyecto que cubriese dichas exigencias. Por esta razón, se me asignó la tarea de elaborar un proyecto educativo que no estuviera desfasado de lo que era el Sistema Montessori, pues la idea era darles continuidad a los niños que salieran de preescolar y mantener la misma línea educativa en los Centros de Desarrollo comunitario.

Con los antecedentes antes mencionados surgió mi propuesta pedagógica, un proyecto que fuese un taller alternativo a la educación formal de los niños pero que estuviese basada en los principios pedagógicos del Sistema Montessori, que es parte de lo que se denomina La Escuela Activa, que se basa y se centra en la naturaleza del niño y en donde el infante es el más importante en el proceso educativo como lo indica Standing (1974):

Así sucedió con la Dra. Montessori. Se dio cuenta de que ni la escuela maternal ordinaria ni el ambiente en el hogar se habían creado para adecuarse a las necesidades del niño. Y así, si puede emplearse la paradoja, ella creó un ambiente

natural para el niño (es decir, uno que se adaptara a su naturaleza). Más tarde, mientras otros hablaban de la necesidad de dar a los niños libertad en la educación, ella de hecho se la proporcionó (Standing, 1974, Pág. 8).

Si es cierto, que la propuesta no es propiamente un Sistema Montessori, lo cierto es que está basada en los principios más importantes de su método como se mostrará en el siguiente apartado.

3.1 Principios teóricos de la propuesta a partir del Método Montessori

Para poder comprender acerca del método Montessori, es importante conocer brevemente sobre la vida y obra de María Montessori, por lo cual basaremos su biografía del libro “Montessori. La educación natural y el medio” de Yaglis (2004).

María Montessori nació en Chiaravalle, provincia de Ancona, el 31 de agosto de 1870. Sus padres deseaban que ella estudiara la carrera de maestra, sin embargo, decidió ser médico. En 1896 a la edad de veintiséis años se convierte en la primer mujer médico en Italia, para años más adelante ingresar a la Universidad de Roma como asistente en la clínica psiquiátrica, es así que comienza a interesarse en los niños retrasados que en esa época eran tratados como enfermos mentales. Allí puso en práctica sus teorías sobre el desarrollo y la educación del niño y logró lo que luego se conoció como el “primer milagro Montessori”: 8 niños del Instituto tomaron el examen oficial de aptitud en lectura y escritura para niños normales de su misma edad y lo pasaron con notas por encima del promedio. Este “milagro” que maravilló al mundo, llevó en cambio, a María Montessori a reflexionar sobre el estado de la educación en general. Este acontecimiento fue el detonante para que María decidiera dedicar su vida a los niños, por ello continuo estudiando psicología, filosofía, antropología y educación (Yaglis, 2004).

María Montessori fue rechazada por las autoridades italianas responsables del sistema educativo vigente, ya que consideraban de radical la visión distinta de María Montessori respecto a la educación, siendo este el motivo, por lo cual no le

dieron acceso a las aulas de la escuela pública. Sin embargo, para María esto no fue una limitante, ya que en 1907 le ofrecieron tomar el mando de una guardería en el barrio de San Lorenzo en Roma, Los niños con los que se encontró la Dra. Montessori de entre dos y seis años de edad, venían de familias de bajos recursos, sin educación y sin apoyo familiar de ningún tipo. De esta manera ella se dio a la tarea de fundar la escuela “La casa de los niños” un lugar preparado con un ambiente limpio, espacioso, ordenado, luminoso y trajo materiales que usaba en sus trabajos de psicología experimental con el único objeto de observar la reacción de los niños. Los niños se encontraban bajo el cuidado de una señora que no era maestra y tenía instrucciones de la Dra. Montessori de no interferir en la actividad de los niños. Los niños poco a poco fueron mostrando transformación y avance al comenzar a leer y escribir sin la ayuda de un adulto, trabajaban sin interrupción ni obligación y no necesitaban ser disciplinados por nadie. De esta manera la escuela adquirió gran reputación y sirvió de modelo a numerosas escuelas en el mundo entero (Yaglis, 2004).

En 1909 María Montessori publicó su primer libro basado en esta experiencia, “The Montessori Method” y comenzó una gira por el mundo difundiendo sus ideas y dando conferencias. En 1912 visitó los Estados Unidos, y en 1935 estuvo en Argentina. En 1929, María Montessori fundó la Association Montessori International (AMI) para preservar la integridad de su legado. Durante el régimen de Mussolini, María Montessori se exilió en España y en 1936, ante la guerra civil española, se mudó a Holanda, donde viviría hasta su muerte. Su última visita a Italia fue en 1934, con motivo del cuarto Congreso Montessori en Roma. En 1939 fue invitada a la India, donde permaneció hasta el fin de la segunda guerra mundial. Durante este tiempo organizó varios cursos de entrenamiento en el Método Montessori que le dieron un fuerte impulso al movimiento en la India. En 1949 la Dra. Montessori volvió a Holanda. Durante los últimos años la “Educación por la Paz” fue un principio fundamental en su trabajo. Murió en Holanda en 1952 (Yaglis, 2004).

Como podemos ver en su biografía gran parte de su vida la dedico al estudio del desarrollo y comportamiento de los niños, creando así una nueva metodología de enseñanza basada en el infante. Standing (1974) en su libro La Revolución Montessori en la educación, muestra los principios más importantes dentro de dicha metodología, siendo estos elementos, los cimientos de la propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” principios pedagógicos del método de María Montessori que a continuación se mostrarán:

Principios biológicos del método.

María Montessori es reconocida junto con Froebel, Pestalozzi y Comenius como los grandes educadores de la historia, sin embargo, también ha logrado gran fama dentro de la biología como lo hizo Darwin, Mendel y Fabre.

Montessori mencionaba que ni la escuela, ni el hogar estaban creados para adecuarse a las necesidades de los niños, por lo cual, ella consideraba necesario ofrecerles un medio natural y libre a los infantes para que pudieran desarrollarse idóneamente como lo hacen los organismos dentro de su hábitat natural. Básicamente se refería, a la importancia de adaptar el medio en el que desenvuelven a las necesidades de los propios niños. Al mismo tiempo María Montessori desarrolló un poder de observación inigualable, pues estudió el comportamiento libre de los niños en un ambiente preparado y adaptado a sus propias necesidades. Montessori (2003 A):

El método de observación exige indudablemente una observación metódica del crecimiento del niño. Todo lo dicho hasta aquí encaja dentro del método, pero no lo establece. El método de la observación se establece sobre una sola base fundamental: la libertad de los niños en sus manifestaciones espontáneas.

El ambiente y el mobiliario han de adaptarse pues a este principio. Si dijese que la escuela debiera poseer un terreno cultivable y un gran espacio destinado a juegos al aire libre, no diría nada nuevo. Mi innovación consiste en haber comunicado estos terrenos con la misma clase de manera que los niños puedan entrar y salir siempre que quieran, como sucede en una escuela de Milán, donde una ventana convertida en puerta abre un acceso directo al jardín o patio de la escuela (Montessori, 2003 A, Pág. 143).

Así mismo, María tenía como fundamento biológico importante el hecho de que el niño se encuentra en un estado de transformación continua e intensa, tanto corporal como mental, mientras que el adulto ha alcanzado la norma de la especie.

Principio de la diferencia entre el trabajo del niño y el trabajo del adulto.

María Montessori explicaba que el trabajo que realiza un niño no tiene los mismos fines ni objetivos que el que realiza un adulto. Esto se debe a que el trabajo de un adulto tiene una finalidad externa, es decir, producir algo fuera de él mismo, como hacer un puente, elaborar un documento, brindar un servicio, con la finalidad de modificar su medio. En cambio, el trabajo de los niños tiene como finalidad un interés interno, una necesidad que nace de las profundidades inconscientes de la personalidad del niño. Montessori (2005 B).

Esto demuestra una de las diferencias entre las leyes naturales del trabajo en el niño y en el adulto: el niño no sigue la ley del esfuerzo mínimo, sino una ley contraria, pues aplica una cantidad enorme de energía a una labor sin finalidad, y no sólo emplea energía propulsiva, sino también energía potencial en la exacta ejecución de todos los detalles...Por el contrario, el hombre que se encuentra en la esfera ordinaria, mejor dicho, en su propia esfera, se entretiene en las cosas, en las finalidades externas, hasta el sacrificio, perdiendo el alma y la salud. (Montessori, 2005 B, Pág. 307).

De esta manera, María fructificó el deseo imperioso de los niños por trabajar en el medio que les fue preparado dentro de esta metodología de enseñanza.

Principio de la repetición espontánea del niño.

Los niños cuando realizan una actividad que les resulta interesante y satisfactoria, tienden a repetir dicha acción una y otra vez, de tal manera que pareciese un impulso desmesurado dicha actividad. Pero lo que en realidad sucede, es que el niño por medio de dichas repeticiones se concentra en una tarea, está desarrollando una creciente sensibilidad, un discernimiento sensorial más agudo

que abre el camino a algunas nociones intelectuales, pues cada repetición surgen comparaciones, perfeccionamientos y memorización. Montessori (2005 B)

Viendo trabajar todas aquellas manos pequeñas tan sucias, pensé en que convenía enseñar a los niños a lavarse las manos. Observé que los niños, después de lavarse completamente las manos continuaban lavándose las con pasión. Salían de la escuela para ir a lavarse las manos. Algunas madres contaban que algunos niños habían desaparecido de casa a primeras horas de la mañana y los habían encontrado en el lavadero lavándose las manos: estaban orgullosos de enseñar sus manos limpias a todo el mundo, tanto, que en cierta ocasión les tomaron por mendicantes. El ejercicio se repetía sin finalidad exterior alguna: era por una necesidad interior que se lavaban las manos limpias. Lo mismo ocurría con otras operaciones: cuando mejor se enseñaba un ejercicio, más estimulante parecía para ser repetido incansablemente (Montessori, 2005 B, Pág. 186).

La repetición es un hecho que suelen hacer constantemente los niños y que los lleva al perfeccionamiento y mejor comprensión de conocimientos y habilidades adquiridos.

Principio de la no intervención del maestro.

María Montessori decía que: “Toda ayuda inútil que damos al niño detiene su desarrollo”. Esto no quiere decir que los adultos no debemos de apoyar y orientar al niño, sino por el contrario, ella se refiere a que debemos dejar que los niños trabajen por sí mismos y la guía o el padre debe de intervenir en el proceso de aprendizaje para corregir ciertos errores, eliminar dificultades insuperables o cuando el niño tenga alguna duda. Al principio la guía tendrá un papel activo al explicar los procedimientos, poco a poco irá siendo más pasiva su actividad, pues los niños serán más activos al realizar solos su trabajo dentro del salón. Montessori (2005 C).

La habilidad de la educadora de no intervenir se adquiere con la práctica, como todas las demás, pero no se adquiere con la misma facilidad. Deberá surgir de la grandeza espiritual. La verdadera espiritualidad consiste en comprender que

incluso la ayuda puede ser soberbia. La verdadera ayuda que puede prestar una educadora no consiste en seguir un sentimiento impulsivo, sino que derivará de una disciplina de la caridad, de usarla con discernimiento, porque la caridad da mayores satisfacciones al que la hace que al que la recibe. La verdadera caridad sirve a las necesidades sin ser descubierta y cuando se descubre no asume el aspecto de ayuda, sino por un acto natural y espontáneo (Montessori, 2005 C, Pág. 352).

María prefería la palabra guía a decir maestro, pues ella justificaba que su ocupación no consiste en enseñar, sino en dirigir la energía mental del niño hacia canales autocreadores.

Principio del respeto al ritmo interno de la vida del niño.

Uno de los preceptos más importantes para María Montessori fue el “Respeto al ritmo interno del alma del niño”. En otras palabras, lo que ella quería decir es que, los niños tienen ritmos y estilos de aprendizaje propios, por lo cual, de un infante a un adulto cambian las condiciones para adquirir conocimientos, para María era de suma importancia no coaccionar ni obligar al niño a trabajar bajo estrictos tiempos impuestos por los adultos, así como homogenizar la educación, pues no todos los niños aprenden de la misma forma, ni bajo las mismas condiciones, por lo cual ella estaba a favor de la educación individualizada, respecto a este tema menciona Standing (1974).

Como corolario a la diferencia entre la naturaleza del trabajo del niño y del adulto, surge una máxima práctica muy importante, que el maestro no debe olvidar, a saber: respetar el ritmo interno del alma del niño. La doctora Montessori utiliza el término “ritmo interno” para denotar el mayor o menor grado de tensión mental que acompaña a la realización de una acción, esto es, la tensión dirigida hacia la realización de una meta externa. Constituye lo que podríamos llamar el tiempo interno de la acción (Standing, 1974, Pág. 18).

Y así, el niño tiene la posibilidad de aprender a partir de sus intereses, necesidades, su ritmo y las aptitudes y actitudes con las que cuenta.

Principio de la lucha del niño por su independencia y la libertad.

Cuando los niños experimentan al mundo, también comienzan a conocer la capacidad del asombro y del esfuerzo. Los niños por naturaleza buscan conservar su independencia, María se refiere por independencia a esa necesidad biológica de hacer por sí mismo lo que hasta cierto momento otra persona puede hacer por uno. Un ejemplo en los niños, es cuando comienzan a subir por primera vez las escaleras sin la ayuda de un adulto, el esfuerzo, concentración y la experiencia de conocer nuevas emociones al realizar dicha actividad, hacen que el niño conozca esa sensación de independencia y libertad. Cuando el infante toma la decisión de volver a intentar aquella actividad que le costó trabajo y esfuerzo, está madurando internamente y conociendo la capacidad del libre albedrío. Sin embargo, al llegar un adulto y evitarle ese esfuerzo, está privando al niño de desarrollarse tanto internamente como externamente. Ello no significa que el niño no sea supervisado por un adulto, pero lo que se debe evitar, es negarles la posibilidad del esfuerzo y del conocimiento en sus propias actividades. Montessori (2005 B):

En lugar de prestarle auxilio en sus necesidades síquicas más esenciales, el adulto se sustituye al niño en todas las acciones que éste quiere realizar por sí mismo, cerrándole todos los procesos de actividad y constituyéndose en el obstáculo más poderoso contra el desarrollo de su existencia. Las quejas desesperadas del pequeñín, consideradas como “caprichos”, que no se deja lavar, ni peinar, ni vestir son las explosiones de un primer drama íntimo en las luchas humanas (Montessori, 2005 B, Pág. 147).

Por ello, es importante la presencia del adulto en el proceso de aprendizaje de los niños, siempre y cuando su ayuda no sea innecesaria y limitante para el menor.

Principio de la enorme actividad espontánea del intelecto del niño.

Montessori decía que el intelecto funciona tan espontáneamente como lo hace el mismo corazón al momento de latir, cuando los niños no muestran una disposición para trabajar naturalmente al adquirir nuevos conocimientos, la falta no reside en los niños, sino en la persona que está presentándoles los temas que en el caso de

la escuela es la maestra. Los niños por naturaleza manifiestan una constante actividad espontánea de su intelecto, cuando ocurre lo contrario y se encuentran aburridos, desinteresados o incapaces de captar, se debe a que en el método de enseñanza, existen obstáculos que impiden que el intelecto del niño funcione como debiera. El infante y su intelecto son capaces de construir un mundo ordenado, María diría que dos mundos, uno dentro y otro fuera de sí. El niño desde que nace debe comenzar a trabajar para aprender el significado de las cosas en su medio ambiente, sus fines, sus causas, sus relaciones. Debe aprender a comparar, a hacer contrastes, clasificar y experimentar, a conocer la ubicación espacial y conocer el pasado, el presente y el futuro. En su pequeña mente debe aprender a solucionar problemas y a diferenciar entre las cosas reales y la fantasía por solo mencionar algunas de las múltiples actividades intelectuales que el niño puede ejecutar por sí mismo. Montessori (2005 C):

El niño se interesa especialmente por las cosas que ya sabe, al haberlas absorbido en el periodo precedente, y por las que se concentra mejor. Así, por ejemplo, la explosión de la escritura se halla en relación con la espacial sensibilidad adquirida en el periodo de desarrollo del lenguaje. Como que esta sensibilidad cesa entre los cinco años y medio y los seis, resulta claro que se puede aprender a escribir con alegría y entusiasmo solo antes de esta edad, mientras que niños ya mayores, de seis o siete años no muestran interés en el aprendizaje (Montessori, 2005 C, Pág. 219).

Los niños tienen la gran capacidad de construir y desarrollar su propio aprendizaje, el adulto sólo tiene que acercarle los medios para poder llevar a cabo dichos procesos de la manera más idónea.

Principio del orden como esencial en el ambiente preparado.

El ambiente preparado dentro del sistema Montessori consiste en brindarle al niño los materiales didácticos que le permitirán alcanzar aprendizajes por medio de su conocimiento, exploración y manejo. Para el método Montessori es de suma importancia mantener el aula y los materiales didácticos en un estricto orden y

limpieza. Así mismo, el niño dentro del ambiente preparado, no puede vagar sin rumbo, ni tomar los materiales sin un orden y manejo adecuado de éstos. Los niños pueden hacer uso de los materiales, una vez que fueron instruidos plenamente sobre su uso adecuado, pues al trabajar con ellos, conllevará a lograr los aprendizajes para los que fueron diseñados dichos materiales. Montessori (2003 A).

La maestra necesita una técnica especial para conducir al niño una disciplina de esta naturaleza, disciplina que le acompañará toda la vida, con lo cual avanzará indefinidamente hacia la perfección. Así como el niño que aprende a moverse y a estar quieto se prepara no para la escuela sino para la vida, convirtiéndose en un individuo correcto por costumbre en todas sus manifestaciones sociales, así el niño se acostumbra a una disciplina que no se limita a manifestarse en el ambiente de la escuela, sino en la misma sociedad (Montessori, 2003 A, Pág. 147).

María decía, que sí el niño encuentra orden en el exterior, mantendrá ese mismo orden en su mente.

Principio del juego como un acto educativo.

María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje, para lo cual ideó materiales didácticos y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. Este material didáctico debía ser atractivo, práctico, de fácil realización y contar con ciertas cualidades estéticas.

Para María Montessori, existe un tránsito gradual que va del juego infantil al trabajo y cuando este cuenta con los patrones normales del desarrollo infantil, el trabajo del niño cuenta con los mismos intereses y valores que el juego. Montessori, piensa que el juego cumple con la profunda necesidad del niño de expresarse a sí mismo, los materiales y los objetos menos estructurados son los más apropiados para lograr esto y los que resultan más útiles a su entender son: el barro, la arena, el agua, las cuentas, el papel blanco, todo tipo de material para colorear y todo tipo de material artístico que permita desarrollar la creatividad e inventiva infantil Yaglis (2004).

Por otro lado, María Montessori seguramente tomaría en cuenta el desarrollo técnico y el progreso industrial actuales para modificar algunos de sus juegos educativos; aunque probablemente, conservaría el principio de los juegos sencillos, sólidos y adaptados al niño, cualidades indispensables para que los pequeños jueguen y trabajen en libertad. Rechazaría sin duda los juegos contemporáneos frágiles, sofisticados y caros, que quizás representen un gran beneficio financiero para los establecimientos industriales, pero que no corresponde a sus principios educativos fundamentales (Yaglis, 2004, Pág. 102).

Estos factores explican por qué el método Montessori ha tenido un triunfo tan inmediato en el mundo, sin importar clima, raza, religión, clases sociales, únicamente con la consigna de aplicar el método adecuadamente.

Los principios anteriormente mencionados son los que sustentan la propuesta “Jugando construyo y aprendo”, ya que la idea es proporcionarle a los niños que presentan problemas académicos en la escuela, en primera instancia, un lugar adaptado a su tamaño, sus necesidades e intereses. Un lugar que más detalladamente explicaremos su funcionamiento en los apartados siguientes.

3.2 La estructura organizacional y metodológica de la propuesta

Con los principios más importantes del método de enseñanza de María Montessori surge la idea de crear un taller y un espacio para los niños en los cuales puedan acceder al conocimiento de manera natural, libre, respetuosa de sus ritmos y estilos de aprendizaje, de sus necesidades e intereses. Un ambiente en el cual los materiales didácticos son juegos de mesa, loterías, rompecabezas, bloques de construcción, juguetes para dibujar, moldear y esculpir para que desarrollen la psicomotricidad fina y gruesa, la creatividad y la imaginación, juegos que tienen una relación con los contenidos escolares de segundo grado de primaria y tienen un objetivo de proporcionarles a los niños aprendizajes significativos Costa (1974) menciona:

El sistema Montessori, debido a la doctora italiana María Montessori (1870-1952), tiene por objetivo principal el desarrollo de las sensaciones (las percepciones visuales, auditivas, táctiles...) por medio de un abundante material hecho a la escala del niño: cubos, prismas, piezas ajustables, listones, bastidores, cajas de diferentes formas, colores y tamaños, todo muy atractivo. El niño maneja el material libremente, hace construcciones y dispone los elementos a su gusto. Se concede una gran importancia al ambiente escolar, que debe favorecer el desarrollo espontáneo y la libertad de los niños. Concebido primero para la enseñanza de los jardines de la infancia se extendió luego, con aplicaciones adecuadas, a los primeros grados de la escuela primaria (Costa, 1974, Pág. 28).

Al trabajar con los niños en un espacio que les brinde libertad, seguridad, autoconocimiento, regulación, alegría y sobre todo interés por aprender, se pretende no solo ayudar a los niños a mejorar sus conocimientos escolares, sino también a construir la posibilidad de desarrollar la metacognición en ellos, a descubrir qué es lo que más les atrae de las infinidad de posibilidades que ofrece el aprendizaje y así hallar sus aptitudes y capacidades intelectuales, físicas y emocionales que ayuden a un autoconocimiento en el alumno como lo señala Howard Gardner con su teoría de las inteligencias múltiples citado por García (2011):

Deseo que mis niños puedan entender el mundo, pero no sólo porque el mundo es fascinante y porque la mente humana es curiosa. Deseo que comprendan que ellos son capaces de hacer de este mundo algo mejor. El conocimiento no es lo mismo que la moralidad, pero tenemos la necesidad de comprender, si queremos evitar errores dolorosos y actuar de manera productiva, que una parte importante de nuestra capacidad consiste en saber quiénes somos y, sobre todo, qué somos capaces de hacer (García, 2011, Pág. 67).

Y así, con una visión centrada en las necesidades, experiencias e intereses de los alumnos, en un espacio en donde se respeten las aptitudes, los ritmos y estilos de aprendizaje y donde los niños se sientan a gusto, cómodos, libres y felices, surge este proyecto que tiene como objetivo último, que el niño tenga aprendizajes

significativos que sean los andamiajes de futuros estudios para las metas personales de cada individuo.

3.2.1 Los beneficiarios

El proyecto “Jugando construyo y aprendo” está creado para ayudar y apoyar todos aquellos niños que padecen rezago académico en los grados de educación primaria. Los niños que tienen dificultades en los campos formativos de español y matemáticas básicamente, pues dichos ámbitos de formación, son las bases para afianzar otros conocimientos como: Formación cívica y ética, Conocimiento del medio, Historia, Geografía etc., así como otros conocimientos futuros. Para este proyecto, hablaremos únicamente como beneficiarios de los niños de segundo grado de primaria, sin embargo, dicha intención también puede ser aplicable en cualquier niño de edad escolar (de primero a sexto grado de primaria e incluso secundaria). El proyecto “Jugando construyo y aprendo”, proporciona tantos beneficios en los niños, que incluso los que no presentan ningún problema en el aprovechamiento escolar pueden acceder a dicho taller por el simple placer de reforzar aprendizajes adquiridos, o simplemente divertirse.

3.2.2 Los guías o propiciadores de aprendizaje

Uno de los principios más importantes dentro de la metodología Montessori es el de la no intervención del maestro, retomando esto, el Proyecto “Jugando construyo y aprendo” tiene como uno de sus puntos más importantes, el que los niños no se sientan como si estuvieran en la escuela. Los niños si bien se encontrarán en un lugar propiciador de aprendizaje, la idea es que no sientan que están en la escuela, pues uno de los principales objetivos del taller es que no se hallasen obligados ni coaccionados a estudiar, sino todo lo contrario, los niños irán a jugar pero con un objetivo de aprendizaje implícito. El hecho de hablar de

“maestro” daría referencia a que dicha persona va a enseñar “algo” y la idea no es esa, el guía, como en este proyecto se le denominará a la persona encargada del juego con los niños, será quien oriente, escuche y apoye a los niños dentro del taller. A continuación se mencionarán las acciones que tendrá una guía dentro del taller “Jugando construyo y aprendo”.

- 1.- Será quien dé una agradable y calurosa bienvenida a los niños.
- 2.- Será la persona encargada de mostrar a los infantes cómo está conformado el taller, los materiales (juegos) con los que cuenta, así como la manera en que se encuentran organizados.
- 3.- A pesar de que el taller es un lugar libre para los niños, se cuenta con un reglamento que es importante respetar para poder llevar correctamente la metodología de trabajo. Por lo cual, es conveniente que la guía haga mención de la importancia de contar con un reglamento y sobre todo respetarlo.
- 4.- La guía será la persona encargada de efectuar con los niños dinámicas de integración y conocimiento entre sí a base de juegos.
- 5.- La guía es la persona que debe tener pleno conocimiento de todos los materiales con los que cuenta el taller, cómo se juegan, cuáles son los contenidos escolares que se trabajan y refuerzan con dicho juego o material, así como los objetivos que se pretenden lograr en cada juego.
- 6.- La guía será la persona que tenga la encomienda de mostrarle a los niños (de manera personal e individual) cómo se lleva a cabo cada juego, pues la idea, es que el niño tenga pleno conocimiento de cómo se juega en cada una de las actividades del taller.
- 7.- Como María Montessori mencionaba: la guía en un principio tendrá una función más activa dentro del taller al jugar con los niños, posteriormente irá poco a poco teniendo un papel más pasivo, pues llegará un momento en que los niños conozcan y lleven a cabo los juegos sin la ayuda de la guía.
- 8.- La guía, tendrá la función de observar a cada uno de los niños que asisten al taller, así como de registrar en su diario los avances, pormenores y situaciones especiales que se den durante la permanencia de los niños en el taller.

9.- La guía es la persona encargada de mantener el taller en orden, limpio y en perfectas condiciones.

10.- La guía debe de mantener una actitud de respeto, humildad, bondad, paciencia y afecto hacia los niños.

11.- La guía debe con sus actos ser ejemplo, de orden, limpieza, disciplina, alegría, respeto, y trabajo dentro del taller.

Del compromiso, conocimientos, dedicación, respeto y amor a su trabajo depende que el taller tenga éxito con los niños. Pues sí, es cierto que la acción principal recae en las acciones de los niños, la guía es el eje y conductor de Jugando construyo y aprendo como lo menciona Sanchidrián en la introducción del libro de Montessori (2003 A).

Montessori, por el contrario, dibuja el retrato de la nueva maestra (siempre piensa en una mujer para este puesto): en la Casa de los Niños no hay un maestro que enseña, sino adultos que ayudan al niño a trabajar, a concentrarse y a aprender sirviéndose del material y del entorno adecuados. La nueva maestra no es una guía directiva, sino un recurso que conoce a los niños y que, en el momento oportuno, les presenta el material didáctico de manera que puedan conocerlo de la forma más autónoma. Les observa durante sus actividades y les propone su ayuda sólo si tiene la impresión de que alguno de los niños está desorientado o falta de coordinación. No es la compañera del niño, pero se hace humilde y tiene una habilidad moral que ningún otro método exige de ella hasta el presente y cuyas palabras clave son: calma, paciencia y humildad. Sus mejores bazas son las virtudes y no las palabras (Montessori, 2003 A, Pág. 41).

A pesar de que el niño es el actor principal en el proceso de aprendizaje, la guía no deja de tomar menor relevancia, pues a través de su trabajo, conocimientos y creatividad, el niño aprende adecuadamente.

3.2.3 El espacio

En efecto se podría resumir el método Montessori diciendo que es un procedimiento basado en el principio de libertad en un ambiente preparado. Por lo cual, la Propuesta “Jugando construyo y aprendo” se basa totalmente en este fundamento. El proyecto tiene como punto principal proporcionarle al niño la libertad de poder estar un espacio que le permita aprender, divertirse y sentirse en total libertad.

El espacio del taller “Jugando construyo y aprendo” consta de un salón de tamaño amplio, el cual contará con libreros o anaqueles al tamaño de los niños, pues la idea es que ellos tengan fácil acceso a tomar los juegos o juguetes de su preferencia. Así mismo, el espacio se encontrará alfombrado, ya que el suelo es un lugar en el cual los niños pueden utilizar para jugar, o sí ellos mejor lo desean, pueden ocupar las mesas.

Los juegos estarán acomodados por campos formativos, es decir, todos los juegos de matemáticas se encontrarán en determinada área y los de español en otra como se muestra en la siguiente imagen.

ÁREA ROSA: Salón de clases

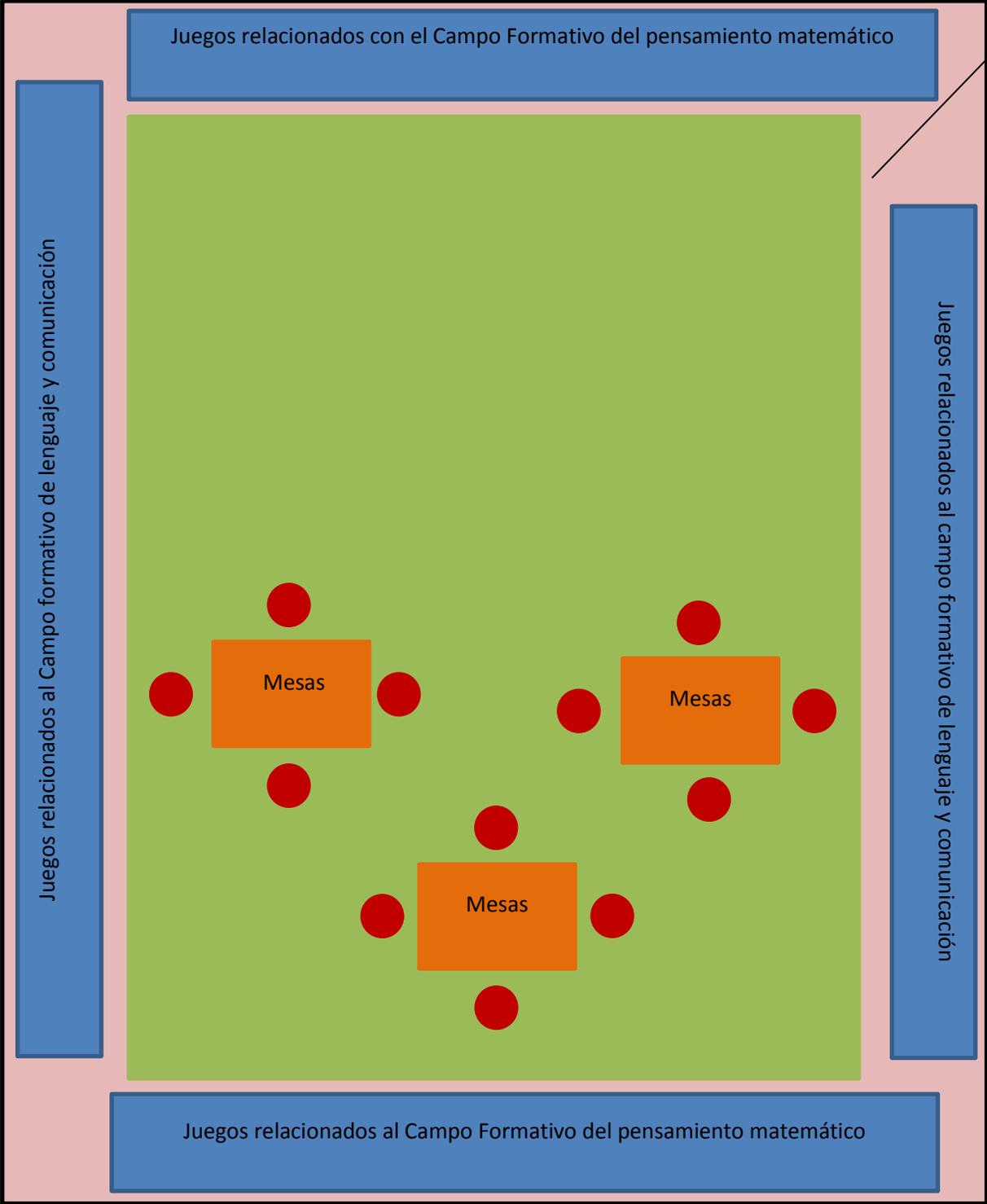
ÁREA VERDE: Alfombra

ÁREA AZUL: Libreros o estantes para colocar los juegos

ÁREA ANARANJADA: Mesas

ÁREA ROJA: Bancos o sillas

CROQUIS DEL ESPACIO



Vargas (2015)

A continuación se muestran fotografías que ejemplifican diversos espacios Montessori, sobre los cuales está basada la propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo”.



Figura 1. Espacios preparados Montessori en www.oaksfamily.com.mx 940x520.



Figura 2. Área de lectura para niños en www.imagui.com 720x421.



Figura 3. Selección libre de juguetes en el sistema Montessori en www.espaciosmontessori.com 640x480.



Figura 4. Materiales en un espacio Montessori en aprenderlachispa.com. 620x329.



Figura 5. Juguetes didácticos en espacios Montessori en www.montessoriamericano.edu.mx 640x480.

La idea de conformar el espacio de esta manera es para que los niños tengan libertad de desplazarse de un lugar a otro dentro del taller, así como que ellos tengan la visión de todos los juegos con lo que se cuenta en dicho espacio de manera que puedan tomar los que más les interese, les guste y les divierta más. Como María Montessori decía, es importante que el espacio siempre se encuentre limpio, ordenado, y con un ambiente agradable para todos los que hacen uso de dicho lugar, pues de ello depende que los niños comiencen a tener orden y estructura en su mentalidad desde fuera hacia dentro.

3.2.4 Los materiales

Los materiales que conforman el taller, son juegos que tienen un objetivo de aprendizaje. Como lo hemos dicho anteriormente, el juego por sí mismo contiene muchos beneficios en los niños, pero el juego con un objetivo educativo adquiere mayores beneficios. Para poder determinar si un juguete puede ser didáctico es importante tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Debe ser un juguete de fácil uso en los niños.
- Debe verse los beneficios que puede otorgarle a los niños (desarrollo motriz, razonamiento, lenguaje, etc.).
- Debe contar con una temática o un contenido educativo (valores, alfabeto, figuras geométricas etc.)
- Debe contar con un diseño atractivo sin resultar ostentoso, pero que brinde la posibilidad de llamar la atención de los niños, sin quitar el objetivo principal que es el contenido.
- No debe tener partes que resulte peligrosas a la integridad de los niños como filos, elementos pequeños causantes de asfixia, etc. (obviamente considerando la edad de los niños).

A continuación se presentan ejemplos de juegos que tienen como tema, contenidos escolares y que constituye una muestra del tipo de materiales que se utilizarían en el taller.

Dichos juguetes están divididos por los campos formativos del Matemáticas y Español.

CAMPO FORMATIVO DEL ESPAÑOL



Figura 6. Juego de mesa de verbos en www.pinterest.com 236x166

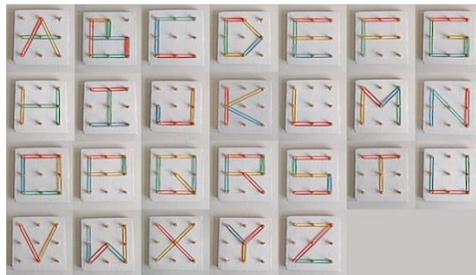


Figura 7. Tablero para formar letras con ligas en www.supermomtips.com 600x343



Figura 8. Letras didácticas de madera. www.materialdidactico-ivan.blogspot.com
242x320



Figura 9. Maletín de figuras para crear historias en www.eurekakids.es 600x600

CAMPO FORMATIVO DE LAS MATEMÁTICAS



Figura 10. Fichas didácticas de plástico para contar en www.colegio-camaxtli.com

390x342



Figura 11. Lotería didáctica de multiplicaciones en www.wiwi.com.mx 800x534

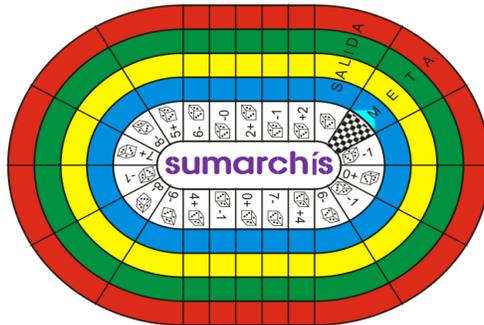


Figura 12. Juego de mesa Sumarchis en laeduteca.blogspot.com 676x479

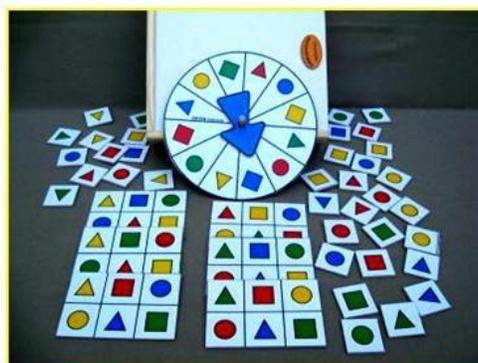


Figura 13. Lotería de figuras geométricas en didactijuegos.com.ar 378x378

3.2.5 La planeación

La propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” lleva a cabo la elección de juegos, análisis de contenidos, planeación y evaluación a partir de los contenidos curriculares que actualmente lleva a cabo la Secretaría de Educación Pública. Por lo cual es importante que la guía que se encarga del taller tenga pleno conocimiento de cómo está conformado el plan y programa de estudios del año escolar o ciclo en el cual va a trabajar. Es importante que la guía conozca los temas y contenidos que se abordan, en este caso en el segundo grado de primaria, para que pueda establecer los objetivos que desea lograr en cada juego. Cada juego que conforma el taller debe contar con una ficha descriptiva que a su vez constituye el análisis, planeación y seguimiento o evaluación de cada uno de los juegos o materiales que se encuentran en el taller. A continuación se presentará un ejemplo de un juego didáctico con su respectiva ficha.



Figura 14. Números didácticos de fomy en www.imagui.com 625x469

ESTRUCTURA DE LOS JUEGOS DEL TALLER

NOMBRE DEL JUEGO	NÚMEROS LOCOS
COMPONENTES Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	EL JUEGO CONSISTE EN NÚMEROS Y SIGNOS DE FOMY DE MÚLTIPLES COLORES 110 PIEZAS EN TOTAL. 100 PIEZAS DE NÚMEROS DEL 0 AL 9 Y 10 PIEZAS DE SIGNOS +, -, x, ÷, =
CAMPO FORMATIVO	PENSAMIENTO MATEMÁTICO
APRENDIZAJE ESPERADO	QUE EL NIÑO CONOZCA LA ESTRUCTURA DE UNA SUMA, RESTA, MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN Y QUE LAS RESUELVA SATISFACTORIAMENTE
SITUACIÓN DIDÁCTICA	RESOLUCIÓN DE OPERACIONES BÁSICAS
COMPETENCIA A DESARROLLAR	SE PRETENDE QUE EL NIÑO DESARROLLE HABILIDADES PARA COMPONER UNA OPERACIÓN BÁSICA Y RESOLVERLA DE LA MANERA MÁS RÁPIDA Y CORRECTA
SECUENCIA DIDÁCTICA	<p><u>PREVIO</u>: SE MOSTRARÁ AL NIÑO CÓMO TOMAR EL JUEGO, EL MANEJO ADECUADO DE SUS COMPONENTES Y CÓMO SE ESTRUCTURAN Y RESUELVEN LAS OPERACIONES BÁSICAS</p> <p><u>DESARROLLO</u>: SE PERMITIRÁ AL ALUMNO QUE ESTRUCTURE Y RESUELVA LAS OPERACIONES BÁSICAS QUE DESEE, REALIZANDO EL NÚMERO DE INTENTOS QUE CONSIDERE PERTINENTES.</p> <p><u>CIERRE</u>: SE PEDIRÁ AL ALUMNO QUE EXPLIQUE A LA GUÍA CÓMO ESTRUCTURÓ SUS OPERACIONES Y CÓMO LAS RESOLVIÓ.</p>
EVALUACIÓN O SEGUIMIENTO	SE OBSERVARÁ QUE EL NIÑO HAGA USO CORRECTO DEL JUEGO Y SE OBSERVARÁ SI ESTRUCTURA ADECUADAMENTE LAS OPERACIONES QUE REALICE Y LA RESOLUCIÓN DE LAS MISMAS.

3.2.6 La evaluación

Como se dijo en apartados anteriores la idea principal del taller Jugando construyo y aprendo, es que el niño aprenda y juegue sin que se sienta como si estuviera en la escuela, por lo cual, en este taller no se realizarán exámenes, ni ejercicios en cuaderno u hojas que nos indiquen si el niño está avanzando o no en sus conocimientos escolares. La evaluación es un proceso que le permitirá a la guía saber si las actividades están teniendo resultados, si los objetivos se están logrando, si los materiales son los adecuados, o si es necesario cambiar, modificar o dejar funciones dentro del taller.

Para María Montessori la observación tenía gran importancia en el proceso educativo de los niños, por lo cual, en el taller se llevará a cabo dicha función registrando los pormenores de cada uno de los niños.

El formato que a continuación se presenta es un ejemplo de registro de observación de los niños dentro del taller.

FORMATO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS NIÑOS

FECHA	
NOMBRE DEL NIÑO	
EDAD DEL NIÑO	
GRADO ESCOLAR	
JUEGOS QUE LLEVÓ A CABO EL DÍA DE HOY	
TEMAS ESCOLARES QUE SE ABORDARON EL DÍA DE HOY	
APTITUDES QUE MOSTRÓ EL NIÑO	
ACTITUDES Y VOCABULARIO QUE EXTERNÓ HOY EL NIÑO	
AVANCES QUE HA MOSTRADO EL NIÑO (A)	
OTROS COMENTARIOS	

CAPÍTULO 4

EL JUEGO COMO PREVENCIÓN DEL REZAGO ACADÉMICO

El presente capítulo presenta los resultados de la aplicación de la propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo”. Dichas actividades se llevaron a cabo en la Escuela Primaria pública “José María Iglesias” con clave 15-0340 con ubicación en la calle de Colima No. 383 Col. Roma. Delegación Cuauhtémoc C. P. 06700 en México Distrito Federal. La autorización para poder trabajar en dicha escuela la otorgó la Directora del plantel, la Profesora Araceli Trujano Cruz. Se trabajaron 10 sesiones de la propuesta pedagógica con un grupo de 21 alumnos de segundo grado de primaria, con edades que oscilan entre los 6 y 7 años. Dicho trabajo se efectuó durante diez días, del 28 de septiembre al 9 de octubre del 2015, con una sesión por día de una hora.

A continuación se muestran los pormenores de dichas prácticas

4.1 Diagnóstico Pedagógico

La propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” fue aplicada al 2° grado “B” de la escuela primaria “José María Iglesias”. El grupo está conformado por 11 niñas y 10 niños. La directora de la escuela decidió asignar ese grupo para la aplicación de la propuesta, ya que seis de los veintiuno alumnos, presentan problemas como hiperactividad, dificultades en la atención y rezago académico en lectoescritura y matemáticas. Como primer punto, se dio a contestar un cuestionario a la maestra del grupo para conocer el contexto y situación en la que se encuentran los alumnos, posteriormente se realizó una plática en el cual la profesora me indicó específicamente acerca de las situaciones académicas de los 6 niños que tienen dificultades escolares arrojando los siguientes datos.

- Dos de los seis niños presentan problemas de hiperactividad y conducta.

- Dos niñas tienen rezago académico ya que aún no leen ni escriben adecuadamente.
- Un niño presenta problemas de pereza y dificultad para trabajar en clase.
- Y una niña tiene dificultades para comprender las clases aunque ella pone siempre su mejor empeño.
- Lectoescritura y operaciones de suma, resta y problemas matemáticos son las mayores dificultades que presentan los niños del grupo de 2 ° grado “B”.
- La profesora refiere que el mayor problema al que ella se enfrenta, es la apatía y desinterés por parte de los padres de familia de los niños con dificultades escolares, así como la ausencia de clases por parte de dichos alumnos.
- Se le dio seguimiento a un niño con rezago académico, se platicó con la madre y ella refiere que el niño tiene problemas académicos porque a su hijo no le gusta trabajar, ni hacer tarea, que tiene problemas con la autoridad de la madre como con la maestra, por lo cual, hace caso omiso a las indicaciones.

A partir de estos resultados que arrojó los cuestionarios y las pláticas directas con la maestra y la madre de familia se trabajaron los contenidos educativos que se abordarían a través de actividades lúdicas en las prácticas.

A continuación se presentan los instrumentos que se utilizaron para obtener un diagnóstico de la situación académica del grupo, así como del caso del alumno.

4.2 Instrumentos de Diagnóstico

Para obtener elementos que nos ayudarán a comprender el contexto académico del grupo 2° B de la escuela primaria José María Iglesias, se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Entrevista abierta
- Observación y seguimiento de la propuesta

- Cuestionario

En primera instancia se platicó brevemente con la Directora de la escuela, la profesora del grupo y con la madre de familia acerca de las condiciones académicas del grupo, las necesidades y las principales dificultades que presentan los niños actualmente.

Como segundo instrumento se aplicó un cuestionario a la profesora del grupo (Anexo 1) y a la madre de familia de un niño (Anexo 2) que presenta rezago académico por alguna situación específica.

El tercer paso de diagnóstico fue la observación directa de los niños en el momento de la aplicación de la propuesta pedagógica en el salón de clases.

Con base a estos tres instrumentos se detectó lo siguiente:

- Características académicas de los niños.
- Características de comportamiento y personalidad de los niños.
- Necesidades educativas de los niños
- Problemática educativas en el salón de clases.

A continuación se mostrará el análisis de los resultados de la aplicación de los instrumentos del diagnóstico.

- Leslye López Robles profesora del grupo 2° “B” de la escuela primaria “José María Iglesias”. La profesora refiere a que los niños presentan problemas en la lectura de comprensión y en la resolución de problemas matemáticos, ella comenta que sucede estas dificultades porque los niños no comprenden lo que aprenden, por eso no saben diferenciar en ocasiones una suma de una resta o no saben explicar con sus palabras lo que leen. La profesora considera que estos problemas que presentan los niños en la escuela, se debe a que los padres de familia no se comprometen ni trabajan mucho en la educación de sus hijos, aunado que los niños tienden a faltar muy seguido a clase conllevando a que exista atraso académico. La profesora considera, que si existiera más compromiso por parte de todos los involucrados en la educación

de los niños (llámese padres, maestro, alumno, autoridades educativas), las problemáticas mejorarían mucho.

- Vanessa Hernández Gómez madre de Isaac del grupo 2° “B” de la escuela primaria “José María Iglesias”. La madre de familia comenta que su hijo tiene muchos problemas académicos en la mayoría de las asignaturas, explica que el niño tiene dificultad con la autoridad y con los límites, pues rara vez hace caso a lo que se le indica. Ella explica que es madre soltera y que tiene que trabajar para solventar los gastos de la casa, lo cual, ha limitado la atención hacía su hijo. La maestra le ha solicitado que trabaje más con Isaac para que pueda mejorar algunas dificultades, cuestión que está haciendo para que su hijo mejore. La madre de familia comenta que a Isaac no le gusta trabajar, ni hacer tareas, sin embargo, actualmente ella comienza a ponerle límites y a exigirle que realice sus obligaciones. También considera que el niño ha mejorado un poco, pero aún sigue arrastrando problemas desde preescolar.

4.3 Presentación de Resultados

La propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” se aplicó del día 28 de septiembre al 9 de octubre del 2015, con una sesión por día de una hora. Media hora se realizaba una actividad lúdica relacionada al campo formativo de las matemáticas y la siguiente media hora al campo formativo de lenguaje y comunicación.

A continuación se presentan las actividades que se llevaron a cabo con los niños durante los diez días de actividades.

Sesión 1

Fecha: 28 de septiembre de 2015

No. de alumnos: 19

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Memorama de sumas y restas”.

Materiales: Memorama de sumas y restas de tamaño grande (la mitad serán las operaciones y la otra mitad serán los resultados).

Contenido educativo: Sumas y Restas.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos realizaran sumas y restas mentalmente.

- Se dividió el grupo en dos equipos.
- Se colocaron las cartas en el piso, por equipos tenían que voltear dos cartas, en el cual debían de coincidir la operación (suma o resta) con el resultado.
- Los integrantes del equipo podían ayudar a sus compañeros.
- Ganó el equipo que había obtenido más puntos.

Juego Español “Lotería de las letras”.

Materiales: Lotería con el alfabeto.

Contenido educativo: El alfabeto

Objetivo específico: Se pretendía que el alumno reconociera y reafirmara el aprendizaje del alfabeto.

- Se formaron 4 equipos de 5 niños cada uno.
- Se entregó un cartón de lotería a cada niño.
- La guía mencionó las letras del alfabeto en mayúsculas y minúsculas.

- Ganó el niño que completó su cartón.

Resultados: Los niños en la primera sesión no comprendían mucho la dinámica de las actividades. Sin embargo, conforme pasaba el tiempo en la primera sesión comenzaron a entusiasmarse. Hubo dos casos de dos niñas que se les dificultó leer cantidades numéricas con letra porque no saben aún leer bien, sin embargo, siempre solicitaron mi apoyo para poder realizar la actividad. La lotería fue un juego muy fluido porque todos los niños conocían bien el alfabeto en mayúsculas y minúsculas.

Sesión 2

Fecha: 29 de septiembre de 2015

No. de alumnos: 20

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Fichas locas”.

Materiales: Fichas de refresco de colores.

Contenido educativo: suma y resta.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos realizaran operaciones de suma y resta a partir de elementos concretos.

- Se formaron 4 equipos de 5 niños cada uno.
- Se sentaron en forma de círculo y se les colocaron fichas de colores en el centro de la mesa de manera que los niños pudieran tomar las fichas que necesitaban.
- Pasó un niño al frente del grupo y se le pidió que dijera una operación a sus compañeros en el cual vaya incluida la suma y la resta con números del 1 al 10 por ejemplo: $10+5-4-3+1=9$

- Al mismo tiempo que el niño indicó la operación, los demás niños comenzaron a tomar o a quitar las fichas para efectuar la operación (el niño dice 5+6 los niños toman primero 5 fichas y después 6, o si dice 8-3 los niños toman 8 fichas y retiran 3 etc.) de manera que al final llegaron a un resultado.
- Se inició el juego de manera individual, posteriormente se realizaron competencias entre los 4 equipos para ver quiénes llegaron más rápido al resultado correcto.
- Ganó el equipo que resolvió más operaciones correctamente y de manera rápida.

Juego Español “Basta de tanta letra”.

Materiales: Hojas con el formato de “Basta”.

Contenido educativo: Vocabulario y alfabeto

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos ampliaran su vocabulario e identificaran palabras que comenzaran con cierta letra.

- Se formaron 4 equipos de 5 niños cada uno.
- Se les entregaron una hoja con el formato del juego basta (Anexo 3) en el que tiene los apartados: nombre, apellido, cosa, flor o fruto, animal, ciudad o país y total.
- La guía tuvo varios papelitos doblados con todas las letras del alfabeto, le pidió a los niños que saquen un papel para jugar basta con esa letra.
- Cuando los niños pusieron las palabras en su formato se calificó preguntándole a los equipos sus respuestas, si no se repetían entre los equipos tuvieron un valor de 100 puntos, si dos equipos pusieron la misma palabra tuvieron un valor de 50 puntos, si tres o más equipos repitieron la misma palabra tuvieron un valor de 25 puntos.
- Ganó el equipo que sumó mayor puntaje al finalizar el juego.

Resultados: El haber formado equipos para trabajar estas actividades fue algo que entusiasmó mucho a los niños. También el haber trabajado con fichas de colores fue una cuestión que cautivó aún más la atención de ellos. Los niños indicaban sumas y restas muy sencillas, pudiendo resolverlas fácil y rápidamente por equipos, sin embargo había algunos niños que no se integraban totalmente al equipo porque denotaba que no sabían realizar dichas operaciones, pero aun así permanecieron en el juego. Con el juego de basta los niños pudieron encontrar palabras fácilmente porque se ayudaban unos a otros.

Sesión 3

Fecha: 30 de septiembre de 2015

No. de alumnos: 19

Lugar: Patio de la escuela

Juego Matemáticas “Ordenarse numéricamente”.

Materiales: Carteles con números del 0 al 9, cinta adhesiva.

Contenido educativo: Formación de cifras.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos conformaran cifras numéricas de tres números.

- Se formaron dos equipos con el grupo.
- Se realizó el juego en el patio por lo cual se formaron los dos equipos frente a una meta.
- A cada niño integrante de los equipos se le pegó en el pecho un número (del 0 al 9).
- La guía indicó una cifra de tres números por ejemplo: 681, los niños que tienen los números 6, 8 y 1 tuvieron que correr a la meta y formaron la cifra 681 ganó un punto el equipo que formó la cifra primero y correctamente.

Juego Español “El barco que se hunde”.

Materiales: Cartulinas de colores y marcadores

Contenido educativo: Vocabulario y alfabeto.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos identificaran las letras del alfabeto.

- El juego se realizó en el patio de la escuela.
- Se formaron 3 equipos de 7 a 8 niños aproximadamente.
- Se colocaron islas de cartón en todo el patio, cada isla tenía escrita una letra del alfabeto.
- La guía mencionó: “El barco se hunde, el barco se hunde y nos vamos a salvar en la isla de la Z.” Cada equipo tuvo que correr a buscar la isla con dicha letra, el primer equipo que rodeó la isla primero se hizo acreedor a un punto siempre y cuando mencionara correctamente tres palabras que comiencen con la letra Z, en este caso, zapato, zanahoria, zarzamora por ejemplo.
- Ganó el equipo que acumuló más puntos.

Resultados: Las dos actividades se realizaron en el patio, lo cual agradó a los niños. Al trabajar nuevamente en equipo permitió que los niños que van más adelantados académicamente ayudaran a los niños que tienen más rezago en la formación de las cifras numéricas y en buscar la letra asignada. Las dos actividades fueron muy agradables para los niños.

Sesión 4

Fecha: 1 de octubre de 2015

No. de alumnos: 18

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Suma y colorea”.

Materiales: Hoja con sumas y dibujo, lápices de colores.

Contenido educativo: Sumas.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos efectuaran correctamente el procedimiento de la suma.

- Este fue un trabajo individual en el que se le dio una hoja de trabajo (Anexo 4) a cada niño para que resolviera las sumas, con base a los resultados los niños tuvieron un código de los colores con los que iluminaron la figura de su ejercicio.

Juego Español “Cuéntanos tu historia”.

Materiales: Hojas blancas, lápices de colores, revistas, tijeras y pegamento.

Contenidos educativos: Ortografía, redacción de textos, signos de puntuación, mayúscula y minúsculas.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos se expresaran a partir de redactar y escribir su propia historia.

- Se mostró a los niños las partes que componen el cuento.
- Se les entregó una hoja de color a cada niño para que posteriormente la doble en cuatro partes de manera que hiciera un pequeño cuadernillo.
- Se les pidió que nos contaran su historia de vida como si fuera un cuento. Para ello tuvieron que utilizar dibujos, recortes de revista y texto escrito para explicar su historia.
- Se les recordó la importancia de escribir adecuadamente para poder entender lo que expresaban (ortografía, uso de mayúsculas, signos de puntuación).

- Se les solicitó a tres niños que nos mostraran y contaran su historia de vida.

Resultados: A la mayoría de los niños les agrada colorear y dibujar, sin embargo, en esta sesión hubo un poco de dificultad, pues a pesar de que tenían que resolver sumas muy sencillas sin transformación, algunos niños no obtenían correctamente sus resultados. Lo interesante en esta sesión fue el hecho de que los niños estaban interesados en pedir ayuda para resolver las sumas, pues de esta manera podían saber los colores que utilizarían para colorear su dibujo. En el cuento los niños fluyeron y se sintieron alegres, pues pudieron dibujar y escribir lo que ellos quisieran.

Sesión 5

Fecha: 2 de octubre de 2015

No. de alumnos: 18

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Tutti frutti de precios”.

Materiales: Billetes y monedas de todos los valores, cartas del 1 al 100.

Contenido educativo: Descomposición de cantidades.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos descompusieran números a través de diferentes cantidades numéricas.

- Se dividió el grupo en 4 equipos de cinco personas.
- Se colocaron en el centro de la mesa los billetes: 10 de \$ 100, 10 de \$ 50, 10 de \$ 20, 15 de \$10, 10 de \$ 5, 10 de \$ 2 y 20 de \$ 1.
- A un costado se dejó el mazo de cartas del 1 al 100 mezcladas boca abajo. Los valores de las cartas indicaban los precios.
- Un jugador, en cada ronda, era el encargado de poner boca arriba una

carta del mazo. Cada niño de la mesa tenía que formar la cantidad con los billetes y monedas que consideraba correctamente.

- El jugador que terminó primero decía “Basta” y los otros participantes interrumpieron su tarea.
- Entre todos los niños se evaluó si era correcto la forma en que armó su cantidad. Si era correcto se le anotaba un punto al niño, si era incorrecto el juego continuaba con otro niño volteando una nueva carta.
- Ganó el niño que obtuvo más puntos.

Juego Español “Sílabas locas”.

Materiales: Formatos de las sílabas locas que se pegarán en la pared, tarjetas con las sílabas de las palabras, cinta adhesiva, globos.

Contenidos educativos: Descomposición silábica, vocabulario.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos identificaran y aplicaran la división silábica.

- Con todo el grupo se formaron 2 equipos.
- Se formaron cada equipo en fila india.
- Se pidió a la cuenta de tres que cada niño corriera al frente del salón, tomara un globo y lo reventara sentándose en él. Una vez reventado el globo tomaba el sobre que contenía las tarjetas con las sílabas del dibujo que tenía frente a él y construyera correctamente la palabra, (formato que a continuación se presenta).



- Cuando terminaba, regresaba con su equipo, le daba la mano al siguiente compañero y hacía lo mismo que el primero.
- Cada niño tenía que construir correctamente dos palabras.
- Ganó el equipo que había terminado todas las palabras correctamente.

Resultados: Esta sesión fue sumamente atractiva para los niños, pues el hecho de jugar con billetitos didácticos los emocionó mucho. Los niños en todo momento mostraron interés y alegría de formar la cantidad solicitada con el dinero. En sílabas locas fue un poco complicado el juego, porque algunos niños presentaron mucha dificultad en estructurar las sílabas para conformar una palabra, aún teniendo el referente del dibujo en las hojas.

Sesión 6

Fecha: 5 de octubre de 2015

No. de alumnos: 19

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Resta y colorea”.

Materiales: Hoja con restas y dibujo, lápices de colores.

Contenido educativo: Restas.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos efectuaran correctamente el procedimiento de la resta (Anexo 5).

- De la misma forma en que se efectuó el trabajo con las sumas, se realizó este mismo ejercicio, pero ahora con las restas.

Juego Español “Alfabeto rompecabezas”.

Materiales: Letras del alfabeto en rompecabezas.

Contenido educativo: Alfabeto.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos identificaran la escritura y el orden correcto del alfabeto.

- Se formaron cuatro equipos de cinco niños cada uno.
- Se les entregó a los niños el alfabeto en rompecabezas (Anexo 6).
- Se pidió a los niños que trabajaran en el suelo ya que por equipos tuvieron que ir armando el alfabeto e irlo colocando de la A a la Z.
- Ganó el equipo que terminó de armar el alfabeto completo en el suelo.

Resultados: Igual que la actividad con sumas, los niños presentaron dificultad para resolver las restas, por lo cual los apoyé con fichas de refresco para poder resolver las operaciones. Había niños que les expliqué cómo restar y posteriormente ya pudieron hacerlo ellos solos. En el rompecabezas no presentaron dificultad pues entre el equipo se ayudaron y pudieron unir las piezas adecuadamente para formar el alfabeto.

Sesión 7

Fecha 6 de octubre de 2015

No. de alumnos: 20

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Juego con dados”.

Materiales: 1 dado y 5 fichas de colores por niño, un plato.

Contenido educativo: Sumas y restas.

Contenido específico: Se pretendía que los alumnos efectuaran sumas y restas a partir de lo concreto.

- Se dividió el grupo en cuatro equipos de cinco niños cada uno.
- Se colocó el plato al centro de la mesa.
- Cada niño tiraba el dado si salía 1 dejaba una ficha en el plato, si salía 2 entregaba una ficha al vecino de la derecha, si salía 3 daba una ficha al vecino de la izquierda, si salía 4 no pasaba nada. Si salía 5 dejaba dos fichas en el plato y si salía 6 recogía todas las fichas que había en el plato.
- Los niños que se quedaban sin fichas continuaban jugando, ya que pueden obtener algunas en una tirada.
- Ganó el niño que tenía más fichas.

Juego Español “Adivina el personaje”.

Materiales: Tarjetas con diferentes personajes conocidos por los niños.

Contenidos educativos: Vocabulario y adjetivos calificativos.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos utilizaran adjetivos calificativos para describir a un personaje.

- Se dividió el grupo en dos equipos.
- Pasaba un representante por equipo para que tomará una tarjeta y se le asignará un personaje (Pato Donald).
- Los integrantes de su equipo tenían que hacerle preguntas sobre las características del personaje y el representante sólo podía contestar SI o NO (¿es un animal?, ¿es una caricatura?, ¿es malo?, ¿es amarillo?, etc.).
- Ganó el equipo que adivinó más personajes.

Resultados: En la sesión con los dados, los niños presentaron dificultad para seguir al pie de la letra las indicaciones, lo cual tuve que ir equipo por equipo a explicar, mostrar y observar que ellos lo hicieran solos y bien. Hubo un equipo que comprendió las indicaciones a la primera. La competencia es un aliciente para que los niños continúen buscando ayuda para efectuar el juego. En las descripciones no hubo mucha dificultad, pues los niños utilizaban personajes que la mayoría

conocía. Sin embargo, hubo algunos niños que se les complicaba expresar características ya sea por pena o porque no sabía cómo hacerlo aunque los motivara.

Sesión 8

Fecha: 7 de octubre de 2015

No. de alumnos: 18 alumnos

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Construye con geometría”

Materiales: Figuras geométricas (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo, pentágono) en papel de colores, pegamento y hojas blancas.

Contenido educativo: figuras geométricas.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos realizaran diversas formas a partir de figuras geométricas.

- Este ejercicio se realizó de manera individual.
- Se colocó en el centro de la mesa figuras geométricas de colores y se le entregó a cada niño una hoja blanca.
- Se les pidió a los niños que realizaran un cuadro o dibujo con las figuras que tenían.
- Posteriormente se mostró al grupo las creaciones de los niños.

Juego Español “Memorama de verbos”.

Materiales: Memorama de verbos de tamaño grande, dado con 1º, 2º y 3º persona del singular y del plural, dado con pasado, presente y futuro.

Contenido educativo: Conjugación de verbos.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos conjugaran los verbos adecuadamente.

- Se dividió el grupo en dos equipos.
- Se extendió el memorama en el suelo para que todos los niños pudieran ver las tarjetas.
- Se pidió a un integrante de un equipo que diera la vuelta a dos tarjetas, si correspondía a dos verbos iguales el alumno tendría derecho a tirar los dados para ver qué persona y tiempo se conjugará el verbo (verbo jugar, yo, futuro).
- El alumno tenía que conjugar correctamente el verbo de sus tarjetas para poder obtener un punto para su equipo.
- Ganó el equipo que acumuló más puntos.

Resultados: En esta sesión por cuestiones de tiempo sólo se pudo aplicar el dibujo con figuras geométricas. Los niños conocían muy bien los nombres de las figuras geométricas, así mismo estructuraron adecuadamente las piezas para poder formar dibujos con componentes como personas, carros, casas, soles, monstruos, etc. Los niños se sintieron muy contentos con esta actividad, ya que pudieron expresarse libremente acerca de lo que querían hacer con las formas.

Sesión 9

Fecha: 8 de octubre de 2015

No. de alumnos: 18

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “La pesca”.

Materiales: Una baraja por cada equipo.

Contenido educativo: Operaciones lógico matemáticas.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos realizaran operaciones de suma y resta mentalmente.

- Se formó con el grupo cuatro equipos de cinco niños.
- Se mezclaron las cartas y se dieron 5 a cada niño.
- El resto de las cartas se dejaron esparcidas boca abajo en toda la mesa, ese era el estanque.
- Cada jugador formaba parejas con las cartas que tiene en la mano, debían de ser del mismo número para que las dejará boca arriba delante del niño.
- El que repartía las cartas pedía una carta concreta a cada participante, si éste no la tenía la buscaba en el estanque, si con la carta que volteaba formaba una pareja la dejaba delante de él boca arriba. Si no se la quedaba.
- Era necesario que para pedir una carta a otro jugador debía de tener la carta en la mano con el mismo número, si no era trampa.
- Ganó el niño que había formado más parejas en la mesa.

Juego Español “Caricaturas”.

Materiales: Ninguno.

Contenido educativo: Campo semántico.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos identificaran y expresaran las palabras que componen determinado campo semántico.

- Se sentaron todos los niños en círculo, la guía comenzó cantando “Caricaturas presenta cosas de <instrumentos> por ejemplo” y los niños comenzaron a decir palabras como guitarra, flauta, batería, etc. El niño que perdía tenía que bailar twist.
- La guía comenzó nuevamente la canción pero ahora con otro campo

semántico: frutas, animales, colores, etc.

Resultados: En segunda ocasión los niños presentan dificultad para comprender las instrucciones, así que tuve que ir equipo por equipo a explicar instrucciones, observar que lo hicieran adecuadamente y dejar que lo hicieran solos después. Los niños muestran nuevamente interés por realizar la actividad aunque se les dificulte en cierta medida. En el juego de caricaturas no hubo mayor dificultad, pues sabían perfectamente encontrar la palabra adecuada del campo semántico que se estaba requiriendo.

Sesión 10

Fecha: 9 de octubre de 2015

No. de alumnos: 21

Lugar: Salón de clases

Juego Matemáticas “Encuentra la imagen”.

Materiales: Hoja con cuadros enumerados, color o plumón negro.

Contenido educativo: Números con letra.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos identificaran cifras numéricas a partir de su nombre con letra.

- Se le entregaron a cada alumno una hoja cuadriculada (Anexo 7) y colorearon el cuadrado con dicho número conforme lo indicaron los números escritos con letra.
- Al final salió descubierta una imagen.

Juego Español “Hagamos un colage”.

Materiales: Cartulina, revistas, periódicos, colores, marcadores, tijeras y pegamento.

Contenido educativo: Expresión oral.

Objetivo específico: Se pretendía que los alumnos expresaran sus ideas de una manera oral y visual.

- Se dividió el grupo en cuatro equipos.
- Se les entregó una cartulina, periódicos y revistas.
- Se le pidió a los equipos que hicieran un colage con la temática de “Ser niño es:” en donde por medio de imágenes explicaron que significa para ellos ser niños.
- Posteriormente se les pidió a cada equipo que pasara al frente con su cartel y nos explicara qué significa para ellos ser niño y por qué pusieron esas imágenes.

Resultados: En esta sesión había niños que presentaban dificultad para sumar y restar rápidamente con el uso de los dedos. Sin embargo, la ayuda de los compañeros resultó ser nuevamente acertada para llegar a obtener resultados. Este juego llevó más tiempo de lo planeado, pero lo importante es que los niños realizaban esfuerzos para obtener un punto en el juego.

Los resultados que a continuación se presentan, se obtuvieron a partir de mi observación en el momento de realizar las prácticas, así como de preguntarles a los alumnos sus opiniones respecto al taller y cómo se sintieron. Los resultados obtenidos son los que a continuación se presentan.

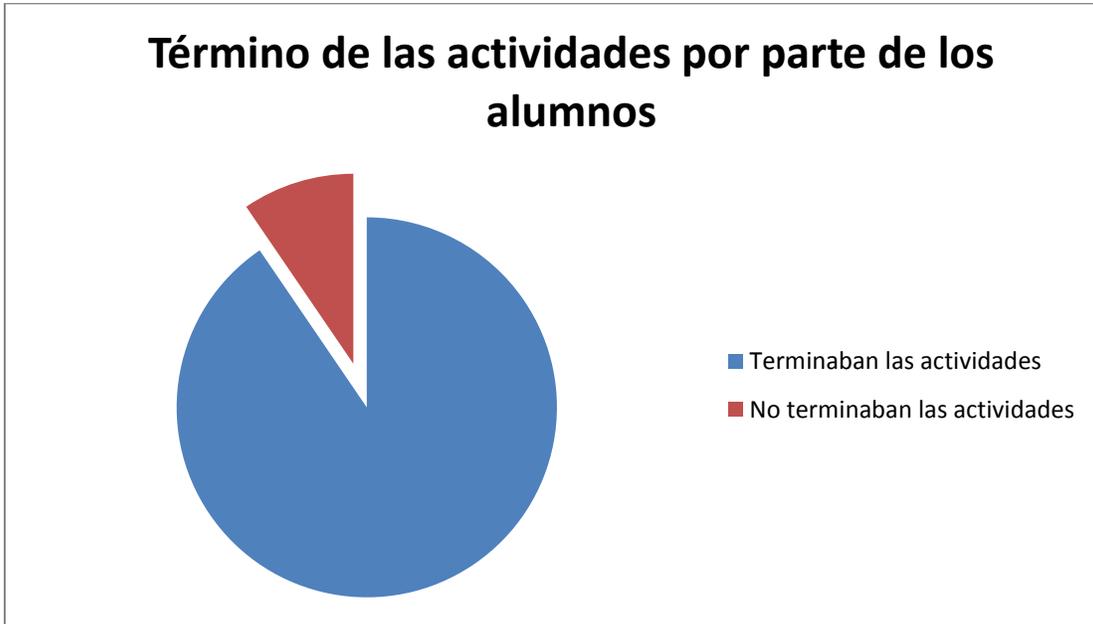
- De los 21 niños del salón 3 presentaron en las primeras sesiones indicios de apatía y desinterés.



- De los 21 niños del grupo 4 presentaron dificultades para integrarse en las actividades de juego.



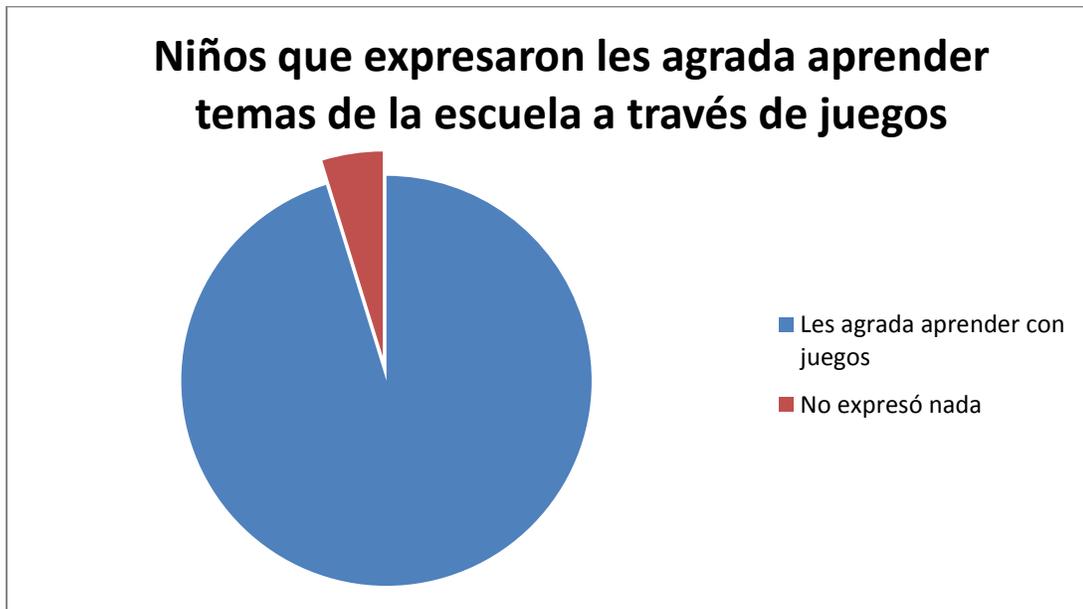
- De los 21 niños 2 no terminaban en algunas ocasiones las actividades que se le asignaban.



- De los 21 niños sólo 1 expresó no sentirse contento con las actividades de juego de todo los días.



- De los 21 niños 20 expresaron que les agrada hacer actividades de la escuela como sumar, restar y aprender a través de actividades con juegos.



Es importante mencionar que los niños que presentan dificultades en el aprendizaje respondieron favorablemente a las actividades que se llevaron a cabo en el taller. Siempre presentaron disposición al juego, agrado, interés y aunque se les dificultaba en algunas ocasiones realizar ciertas actividades como las operaciones básicas o escribir algunas frases, en ningún momento no dejaron de pedirme apoyo para poder terminar sus actividades.

Las estadísticas que se presentan, son casos de diversos niños que expresaron en ese momento dicha información, en ningún caso fue siempre el mismo niño. Es importante mencionar que los niños en las diez sesiones de trabajo, siempre expresaron agrado y alegría de jugar y aprender.

A continuación se presentan algunas imágenes de lo que fue la aplicación de la propuesta “Jugando construyo y aprendo” al grupo 2° “B” de la escuela primaria “José María Iglesias”.

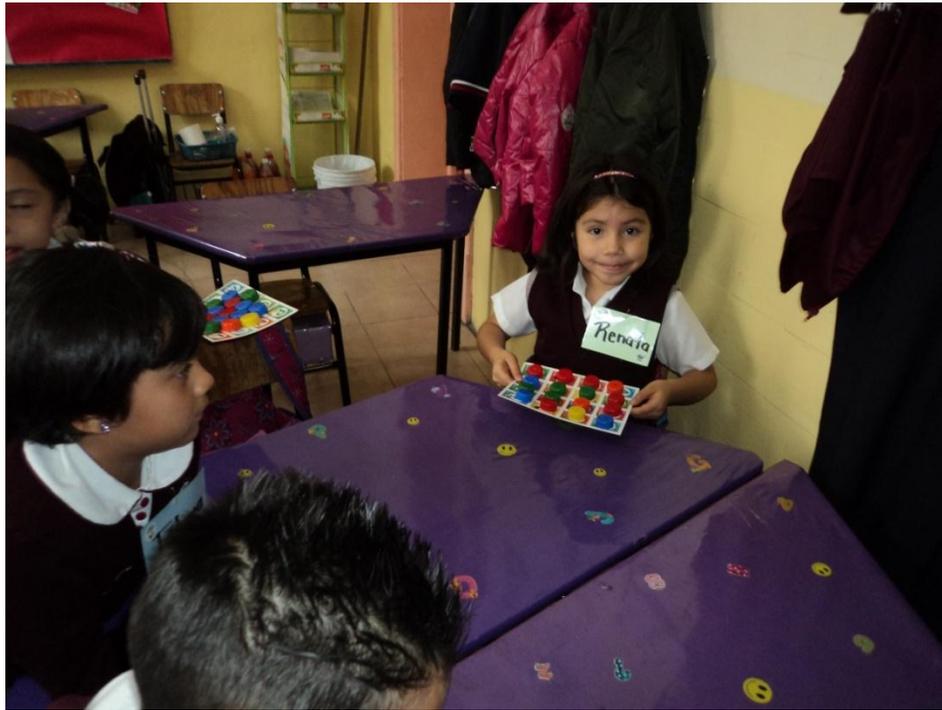


Figura 15. Niña ganadora del juego de lotería del alfabeto.



Figura 16. Niños leyendo cifras con letra para encontrar la figura escondida.



Figura 17. Niños elaborando el librito de su historia.



Figura 18. Niños jugando Basta en equipo.



Figura 19. Niños compitiendo para formar primero una cifra numérica.



Figura 20. Niños con su respectivo número para formar cifras numéricas.



Figura 21. Niños formando cantidades asignadas con billetitos.



Figura 22. Niños sumando y coloreando.



Figura 23. Niños jugando a sumar y restar con fichas.

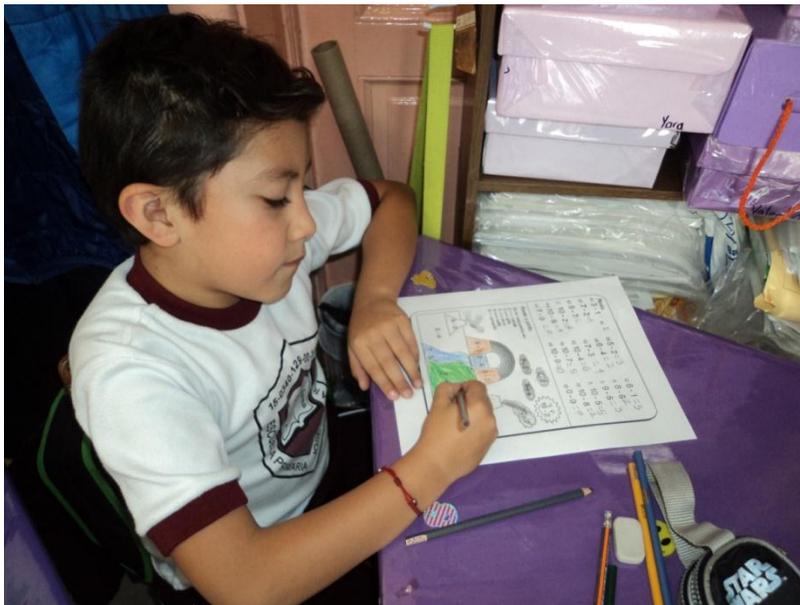


Figura 24. Niño resolviendo ejercicio con restas.

4.4 Detección de necesidades

Al trabajar la propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” se detectaron las siguientes necesidades en los niños.

- Los niños necesitan mayor apoyo por parte de un adulto (llámese maestro o padre de familia) en la realización de tareas, ejercicios y para aclarar dudas.
- Algunos niños necesitan realizar operaciones de suma y resta con ábaco o material concreto como fichas.
- Es importante trabajar más con los niños esta parte de las instrucciones e indicaciones pues se les dificulta comprender lo que se les señala.
- Cuando los niños trabajan en equipo se ayudan unos a otros, por lo cual es importante fomentar este modo de trabajo en ellos.
- Es importante trabajar día con día las operaciones básicas para reafirmar procedimientos y habilidades de razonamiento matemático.
- Los alumnos necesitan trabajar diariamente la lectura para obtener mayor fluidez y comprensión de la misma.
- La escritura diaria es fundamental para desarrollar y perfeccionar dicha actividad.
- Es fundamental que los niños se sienten atraídos por aquellas actividades que suelen ser atractivas, vistosas y divertidas, por lo cual el juego es una buena opción para abordar contenidos escolares dentro del aula.
- El afecto y el respeto son primordiales en el desarrollo óptimo de las actividades educativas de los niños dentro del salón de clases.

4.5 Rezago académico en lectoescritura y pensamiento matemático en el 2° grado de primaria

La propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo” tiene como objetivo principal, ayudar a los niños que padecen rezago académico en los campos

formativos de matemáticas, así como lenguaje y comunicación. Al aplicar la propuesta en el grupo de 2° “B” de la escuela primaria “José María Iglesia” pude observar, que en efecto, la lectoescritura y las operaciones básicas son los contenidos en los cuales los niños presentan mayor dificultad. Durante mi estancia en la escuela para realizar las prácticas, noté que en la mayoría de los casos, los niños no razonan las operaciones matemáticas, no analizan procedimientos y presentan dificultad para comprender y llevar a cabo instrucciones o indicaciones. Estas situaciones hacen que los niños sólo copien contenidos y realicen actividades por hacer, conllevando a que el alumno, no comprenda lo que le enseñan. Respecto a la lectoescritura, algunos niños leen con poca fluidez y no comprenden lo que están leyendo. Fue evidente identificar que los niños aunque se encuentren en segundo grado, aun presentan deficiencias en los trazos de grafías, en la ubicación espacial, así como en el orden y limpieza al realizar algunas actividades.

Los pormenores anteriores, podrían ser a grosso modo las problemáticas más importantes que pude identificar en los dos campos formativos que mencioné anteriormente, sin embargo, no todo es malo en la escuela. Es indudable que siempre existirá una problemática, pero también un acierto, y considero que mi premisa de trabajar contenidos escolares a través del juego son acertadas, pues como lo mencioné en el primer capítulo, el juego es un hecho sublime que desencadena muchos beneficios en los niños, y mucho más si es dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Al aplicar la propuesta, identifiqué que los niños que presentan algún rezago académico, fueron cautivados por las actividades lúdicas, pues denotaron interés y disposición por hacer lo que se les indicaba, es indudable que presentaban dificultad para realizar lo señalado, sin embargo, lo rescatable es que existía una motivación intrínseca para efectuar los ejercicios o por aprender. Considero que estas acciones es un plus dentro del aprendizaje de los niños, pues de esta manera se da un gran paso por comprender y rescatar, que el juego constituye una gran herramienta didáctica dentro de la escuela, cuestión que no deben de

pasar como inadvertido los docentes o los profesionales que se dediquen a la enseñanza de los niños.

CONCLUSIONES

Trabajar con niños indudablemente es una actividad motivante, compleja y seria, pero trabajar con niños en su proceso educativo, implica un gran compromiso, preparación e innovación. Los niños por naturaleza son inquietos, investigadores y como decía María Montessori, son como una esponja que todo lo absorben, dichas cualidades, deben ser los referentes para impulsar propuestas, innovaciones y cambios en los viejos paradigmas que continuamos reproduciendo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al trabajar la propuesta pedagógica “Jugando construyo y aprendo”, me ha permitido conocer y confirmar aún más, la naturaleza fresca, juguetona y alegre con la que cuentan los niños, cuestión que como docentes, vamos extinguiendo con acciones solemnes y serias dignas de un adulto. También, esta propuesta pedagógica constituye para mí, un referente de que la educación nunca debe ser el medio para coaccionar, controlar y reproducir ideologías. Por el contrario, la educación debe ser un acto emancipador, crítico, activo y consiente, un hecho que sea para el alumno, el vehículo que lo lleve a cumplir sus metas, sueños y objetivos, pero sobre todo, que lo conduzca a conocerse a sí mismo para poder enfrentar con dignidad el camino de la vida.

En nuestro país, cuando se habla de educación de calidad y exitosa, es imposible no imaginar, que las personas, piensen en una maestra que tenga control absoluto del grupo para que permanezcan sentados trabajando toda la jornada educativa, o que visualicen a un estudiante repitiendo y memorizando perfectamente todo aquello que le fue enseñado en el colegio, o aquella imagen de un alumno con su boleta de calificaciones llena de dieces. Sin embargo, mi punto de vista dista mucho de esas imágenes sobre la educación. El hecho de haber trabajado con niños en ciertos años de mi vida, me ha permitido comprender que el aprendizaje se adquiere por convicción y no por obligación, que las personas aprenden y dejan guardados en sus gratos momentos, aquellos aprendizajes que por alguna cuestión, te han sacado de contexto, te han desequilibrado emocionalmente o te

han dejado un momento inigualable, llamándole a eso, aprendizajes significativos. También he comprendido que la educación es una cuestión que compete a todos por igual, llámese Estado, autoridades escolares, maestros, padres de familia y alumnos, pues cada uno es corresponsable y conforma una pieza del gran rompecabezas llamado educación, ya sea para el éxito o el fracaso del mismo.

Cuando me solicitaron en la Fundación para la que trabajé, una propuesta a través de actividades lúdicas, no dude ni un momento en aceptar dicha tarea. El juego para mí ha constituido un referente de diversión, alegría, motivación, innovación y de asociación indudablemente con los infantes. El haber trabajado con niños de comunidades rurales y niños de la ciudad con el mismo proyecto, me ha permitido comprender que el juego es un acto intrínseco, innato y didáctico sin importar el contexto, que sus características y que los buenos resultados pueden ser los mismos de un niño a otro.

Actualmente, el hecho de haber trabajado mi propuesta pedagógica dentro de una escuela primaria pública, me ha concedido la posibilidad de establecer que la educación sigue siendo la misma que yo viví hace 30 años, que los contenidos no han sufrido mucha transformación ni se han contextualizado a los tiempos modernos que actualmente vivimos. Que a pesar de que los docentes mes con mes, año con año, sexenio con sexenio tienen cursos de actualización docente, el trasfondo de la educación no ha cambiado en mucho, pues se siguen reproduciendo los mismos patrones en el cual el maestro deposita en los alumnos contenidos y saberes. Que las Reformas educativas que ha sufrido la educación en nuestro país, sólo es un barajeo de sus elementos y un discurso manipulado, porque la esencia de la educación continua siendo la misma. He comprendido que nuestro sistema educativo actual, menciona en sus discursos la importancia de modernizar y mejorar la educación, pero que lejos está de realmente llevarlo a la práctica, pues la burocracia es, en primera instancia, el mayor obstáculo con el que uno se encuentra al querer implementar en las escuelas públicas nuevas formas de enseñanza, también es inminente que la resistencia al cambio, es un acontecimiento que afecta a los docentes, pues a pesar de estar conscientes de la

necesidad de implementar innovadoras y diversas formas de enseñar, en muchas ocasiones no sucede nada en sus quehaceres profesionales.

Considero que para cambiar los viejos paradigmas educativos, no necesitamos esperar los grandes cambios desde arriba, es necesario actuar localmente, cambiando docente por docente esos viejos hábitos que se han heredado generación tras generación sobre cómo enseñar. El maestro tiene la posibilidad de ejercer en su clase innovaciones docentes, de apoyarse con infinidad de materiales didácticos, de ejercer como maestro la creatividad para enseñar de una manera diferente. El problema educativo que tenemos, es que los docentes no desean salir de su estado de confort, que el pizarrón y el gis son las herramientas más convenientes para ejercer su profesión. Sí la mentalidad de los maestros cambiara y se comprometieran a investigar, cambiar y ejercer algo nuevo, la educación sería muy distinta. Ejemplo de ello es Finlandia, pues es uno de los países con los índices más altos en educación en todo el mundo, el éxito de esto se debe a que los maestros de los primeros grados escolares son profesionales con mayor grado académico, altamente capacitados y con un compromiso total con la infancia, pues en dicho país consideran que la niñez es la etapa más productiva e importante en los procesos cognitivos de una persona. La importancia que tiene el docente en el proceso educativo es definitiva, porque es la guía que encamina, orienta y potencializa los saberes, habilidades y procesos cognitivos en los niños. En México hace falta apoyar al docente proporcionándoles nuevos espacios que permitan llevar a la práctica nuevas propuestas pedagógicas como esta que estoy presentando. Urge reivindicar la importancia que tiene el docente, así como la práctica educativa en los cambios verdaderos y profundos que necesita nuestro país.

Este trabajo me deja una estigmática enseñanza en mi formación como pedagoga, pues al trabajar a través del juego en una escuela pública, me ha permitido visualizar que el problema educativo que vivimos es cuestión de actitud. Que las autoridades escolares no se encuentran del todo preocupadas en cambiar y resolver problemas como el rezago académico o los bajos índices educativos, que

abrir espacios a nuevas ideas docentes es un hecho complicado, si no es que imposible por lo menos en una escuela pública. Que la docencia siempre demandará un plus en su quehacer. Que los niños actualmente necesitan recuperar esencias perdidas a causa de la modernidad y la agitada cotidianidad. Que las teorías pedagógicas que nos formaron como maestros o pedagogos, no sirven de mucho si no van acompañadas de acciones y actitudes nuevas de nuestra parte.

Mi propuesta educativa no quiero que sea un placebo al problema del rezago académico, deseo que realmente constituya una herramienta sobre lo que necesitan los niños. El juego no es un distractor, ni un entretenedor de niños, su contexto va más allá de la simple diversión infantil, el juego constituye todo un entramado de posibilidades, de ideas, de acciones y de conocimientos. El juego es un elemento muy conocido, pero pocas veces comprendido. Si las personas dedicadas a la educación y sobre todo a los niños, conocieran las grandes virtudes que tiene dicha actividad tanto para el alumno, como para el mismo docente, dejarían a un lado y sin pensar, los rústicos elementos en los que se apoya la docencia.

El juego en los niños es un acto noble, maleable y con una gran diversidad en sus formas. No es en vano que la naturaleza del niño sea juguetona, ello habla de que dicha actividad es una necesidad para ellos. Por eso, las personas que trabajamos con niños, y en mi caso como pedagoga, debemos de tomar en cuenta que el juego y el niño son una misma esencia que es necesario conocer e investigar aún más. Que una educación totalmente lúdica es posible, Montessori y Froebel son el claro ejemplo de ello. Que la educación debe ser un ejercicio para hacer de nuestros niños seres libres de obra y pensamiento. Pero sobre todo, que es posible ofrecerles a los niños otra educación. No estoy hablando de ideales ni utopías, realmente es posible cuando se quiere cambiar lo que no nos ayuda, ni nos agrada, tanto en la vida como en un contexto educativo.

Por todo lo antes mencionado, esta propuesta pedagógica es mi mejor arma para comenzar a cambiar lo que está alrededor de mí, si es posible capacitando y

mostrando a los docentes las generosidades, beneficios, cualidades y aplicaciones que tiene el juego en un contexto educativo. Es necesario buscar para ello, la difusión y apoyo con espacios, materiales y publicaciones en el ámbito pedagógico y docente. La educación no es un hecho estático ni único, es un acontecimiento con infinidad de gamas, posibilidades y quehaceres, ese debe ser nuestro referente para permitir el paso a nuevas formas, nuevos paradigmas, nuevas ideas de educar a este país maravilloso llamado México.

BIBLIOGRAFÍA

Callabed, J., Moraga, F., Sasot, Jordi. (2002). El niño y la escuela. Dificultades escolares. Barcelona: Laertes.

Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

Chapela, L. M. (2002). El juego en la escuela. México: Paidós.

Costa, R. (1974). A propósito de la Escuela Activa. México: Nuevas Técnicas Educativas. S. A.

Díaz Barriga, Á. (2003). Currículum. Tensiones conceptuales y prácticas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2). Disponible en:
<http://redie.uabc.mx/vol5no2/contenido-diazbarriga.html>

Gandulfo, M. A. (1999). El juego en el proceso de aprendizaje. Capacitación y perfeccionamiento docente. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Granados, C. (2013). Ocho principios metodológicos. 2013, 22 (abril) Disponible en: <http://es.slideshare.net/cristinagranados44/tema-8-principios-metodolgicos-19611304>

Jímenez, C. A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Mesa Redonda Magisterio.

Meneses, Montero, Maureen, Monge, Alvarado, María de los Ángeles. El juego en los niños: enfoque teórico. Educación [en línea] 2001, 25 (septiembre) Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>> ISSN 0379-7082

Montessori, M. (2003 A). El método de la Pedagogía científica. Madrid: Biblioteca Nueva.

----- (2005 B). El niño el secreto de la infancia. México: Editorial Diana.

----- (2005 C). La mente absorbente del niño. México: Editorial Diana.

Moreira, M. (2000). Aprendizaje significativo: Teoría y práctica. Madrid: Aprendizaje Visor.

Moyles, J. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata, S. L

Reyes, M., Zappino, L., Cammarere, G. (2009). Aprendizaje significativo a través del juego. Buenos Aires, México: Novedades Educativas.

Rodríguez, M., Ketchum, M. (1995). Creatividad en los juegos y juguetes. México: Editorial Pax México.

Standing, E. M. (1974). La Revolución Montessori en la educación. México: Ed. Siglo veintiuno editores, sa.

Torres, G., Rositas, J. (2011). Diseño de planes educativos bajo un enfoque de competencias. México: Editorial Trillas.

Vial, J. (1988). Juego y educación. Las ludotecas. Madrid: Akal/Universitaria.

Oyola, C., Barila, M., Figueroa, E., Leonardo, C., Gennari. (2000). Fracaso escolar. El éxito prohibido. Buenos Aires: Aique.

Piaget, J. (2006). La formación del símbolo en el niño. México: FCE.

Programa de estudio – Primaria. Segundo grado – Español.

http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/pdf/primaria/2dogrado/esp/PRIM_2do_español.pdf

Programa de estudio – Primaria. Segundo grado – Matemáticas.

http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/pdf/primaria/2dogrado/matematicas/PRIM2ndo2013_MAT.pdf

Yaglis, D. (2004). Montessori. La educación natural y el medio. México: Editorial Trillas.

ANEXOS

ANEXO 1

Cuestionario diagnóstico de situación grupal (Maestra).

Profesora _____ Grupo _____

1.- ¿Cuáles considera, puedan ser las mayores dificultades académicas que presenta un alumno en segundo grado?

2.- ¿Qué asignatura(s) considera se le dificulta(n) más a los niños en segundo grado?

3.- ¿Cuáles pueden ser los factores que influyan en la dificultad de dicha(s) asignaturas(s)?

4.- ¿Considera que hay niños que presentan rezago académico dentro de su salón de clases?

5.- ¿Cuáles son los principales problemas que presenta un alumno(a) con rezago académico dentro de su salón de clases?

6.- ¿Cómo cree que se pueda resolver el problema del rezago académico dentro del salón de clases?

7.- ¿Considera que el juego puede ser una herramienta didáctica?

8.- ¿Qué opina de que el juego puede servir como una herramienta didáctica que ayudaría a los niños con rezago académico? Y ¿Por qué?

9.- Marque más de una opción los factores que considere influyen en el rezago académico de un alumno.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> La familia | <input type="checkbox"/> El maestro |
| <input type="checkbox"/> El sistema educativo | <input type="checkbox"/> Los compañeros |
| <input type="checkbox"/> La falta de atención de los padres | <input type="checkbox"/> La falta de interés en el alumno |
| <input type="checkbox"/> Bullying | <input type="checkbox"/> La condición social del alumno |
| <input type="checkbox"/> Los factores emocionales del alumno | <input type="checkbox"/> La salud del alumno |

GRACIAS.

ANEXO 2

Cuestionario diagnóstico de situación del alumno (Padre de familia).

Nombre de la madre _____

Nombre del alumno _____

Grupo _____

1.- ¿Cuál considera es la mayor dificultad académica que presenta su hijo en la escuela?

2.- ¿Cuáles considera, pueden ser los factores que influyan en los problemas académicos que presenta su hijo?

3.- ¿A buscado o le han proporcionado ayuda para dar solución a los problemas académicos que presenta su hijo? ¿Cuál?

4.- ¿Cuánto tiempo le dedica usted a la educación y formación académica de su hijo?

5.- ¿Cuánto tiempo libre pasa su hijo en casa?

6.- ¿Aparte de las actividades escolares su hijo tiene otras tareas o labores?

7.- ¿Cómo es la relación entre su hijo y el resto de los integrantes de la familia?

8.- ¿Cómo es la relación que tiene su hijo con sus compañeros y maestros?

9.- ¿Cómo considera es el estado de salud de su hijo?

10.- Marque más de una opción los factores que considere influyen en el problema académico de su hijo.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> La familia | <input type="checkbox"/> El maestro |
| <input type="checkbox"/> El sistema educativo | <input type="checkbox"/> Los compañeros |
| <input type="checkbox"/> La falta de atención de los padres | <input type="checkbox"/> La falta de interés en el alumno |
| <input type="checkbox"/> Bullying | <input type="checkbox"/> La condición social del alumno |
| <input type="checkbox"/> Los factores emocionales del alumno | <input type="checkbox"/> La salud del alumno |

GRACIAS.

ANEXO 4

SUMAS SIN LLEVAR

Haz las siguientes operaciones y colorea los espacios con los resultados correctos

Rojo

10	25
30	54
<u>+35</u>	<u>+10</u>

Celeste

60	44	52	22
22	10	25	20
<u>+ 5</u>	<u>+ 24</u>	<u>+ 2</u>	<u>+12</u>

Amarillo

33	21	13
15	24	22
<u>+60</u>	<u>+23</u>	<u>+13</u>

Azul marino

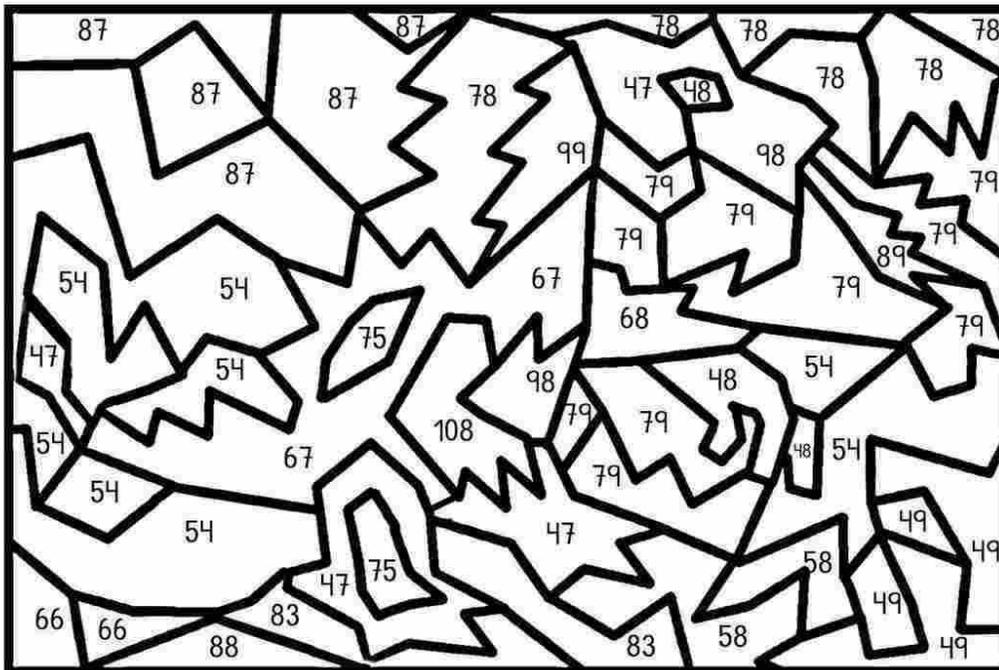
31	12	19
21	23	20
<u>+ 31</u>	<u>+ 23</u>	<u>+10</u>

Verde

2	10	33	12
15	80	33	22
<u>+ 30</u>	<u>+ 8</u>	<u>+33</u>	<u>+ 33</u>

Negro

22	54
22	24
<u>+22</u>	<u>+10</u>



ANEXO 5

Resto.

a) $3 - 1 =$

b) $5 - 2$

c) $6 - 1$

d) $7 - 2$

e) $6 - 4$

f) $8 - 6$

g) $9 - 7$

h) $7 - 3$

i) $9 - 6$

j) $10 - 2$

k) $10 - 4$

l) $10 - 5$

m) $10 - 6$

n) $10 - 7$

ñ) $10 - 8$

o) $7 - 0$

p) $10 - 0$

q) $0 - 0$

Resto y pinto.

Si mi respuesta es :

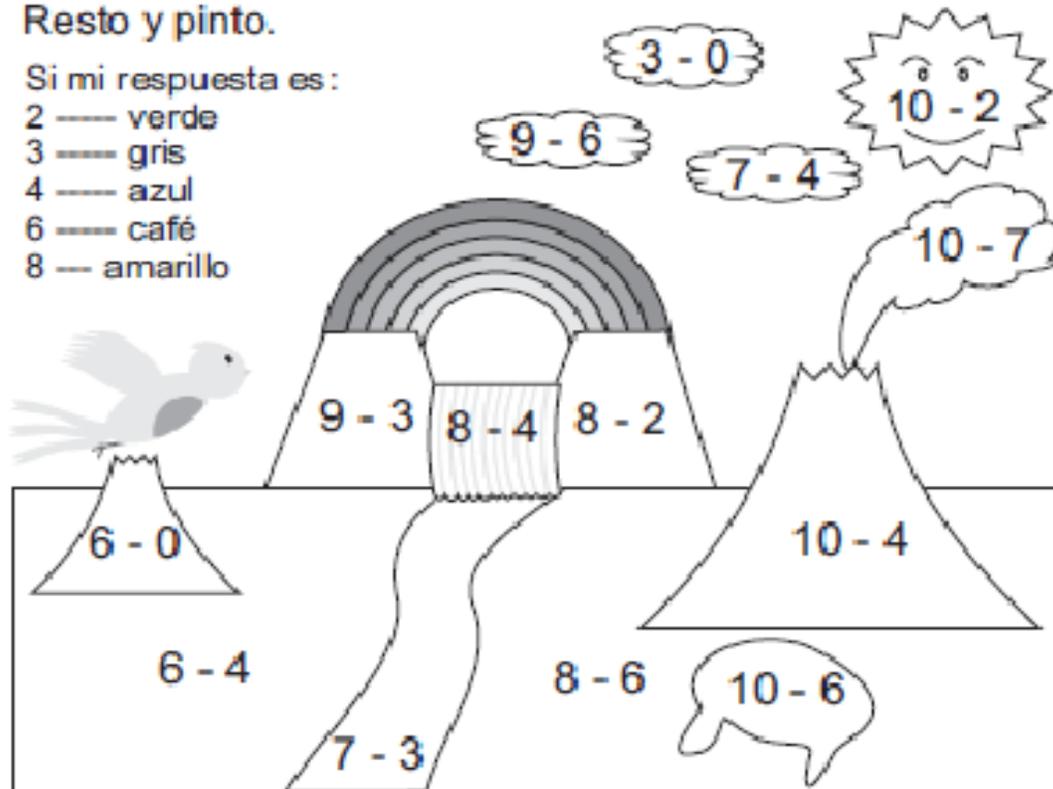
2 ---- verde

3 ---- gris

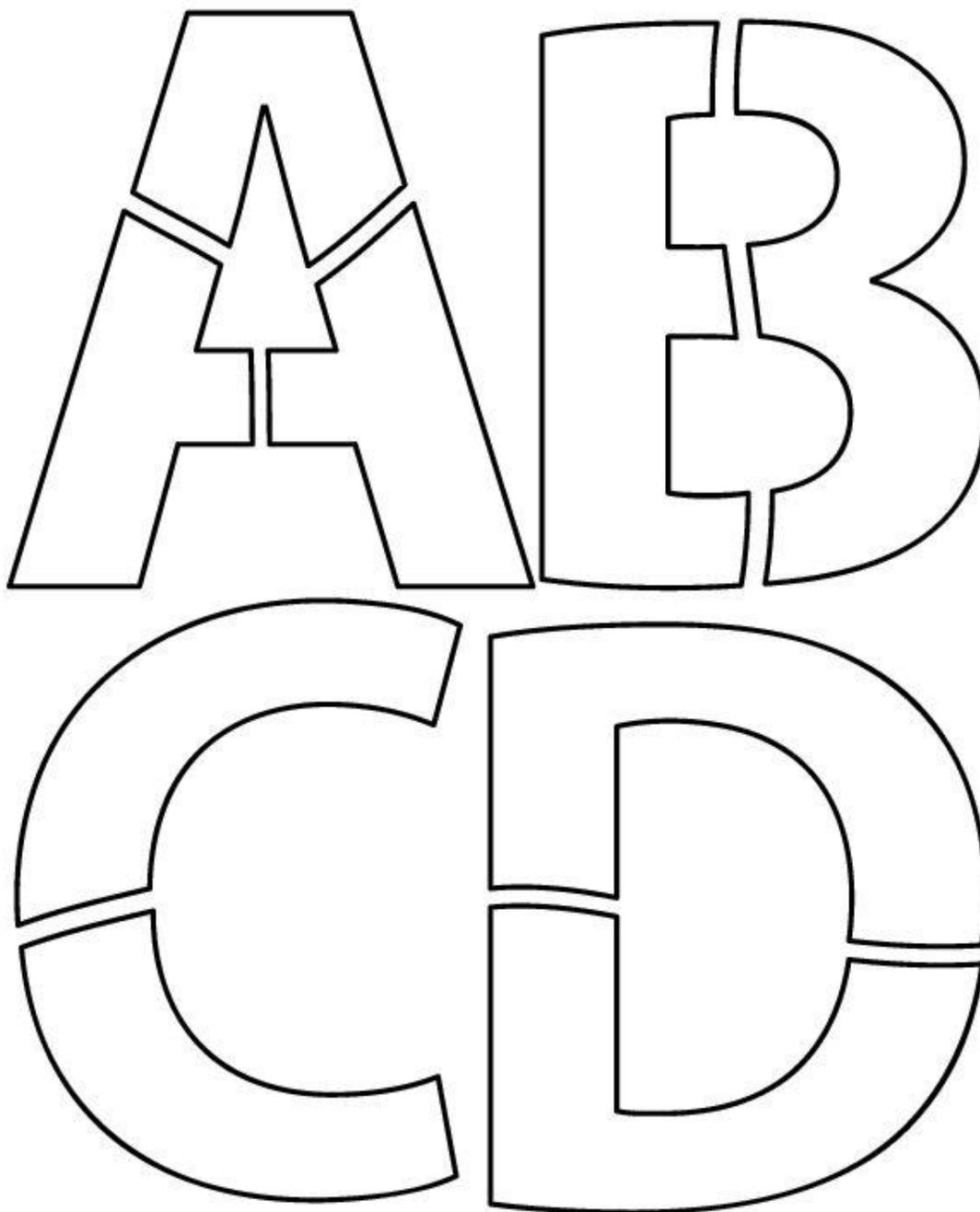
4 ---- azul

6 ---- café

8 ---- amarillo

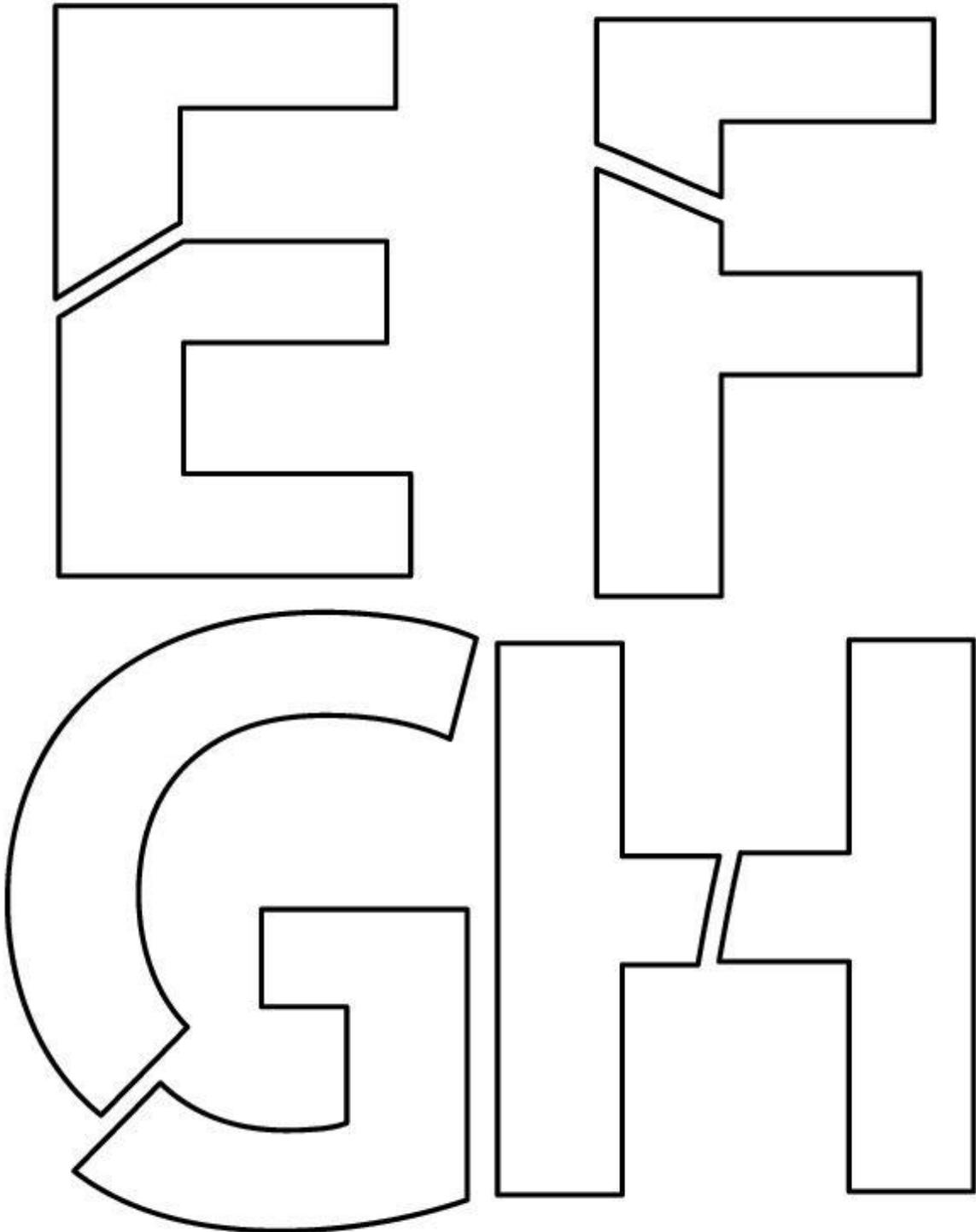


Letter Puzzles



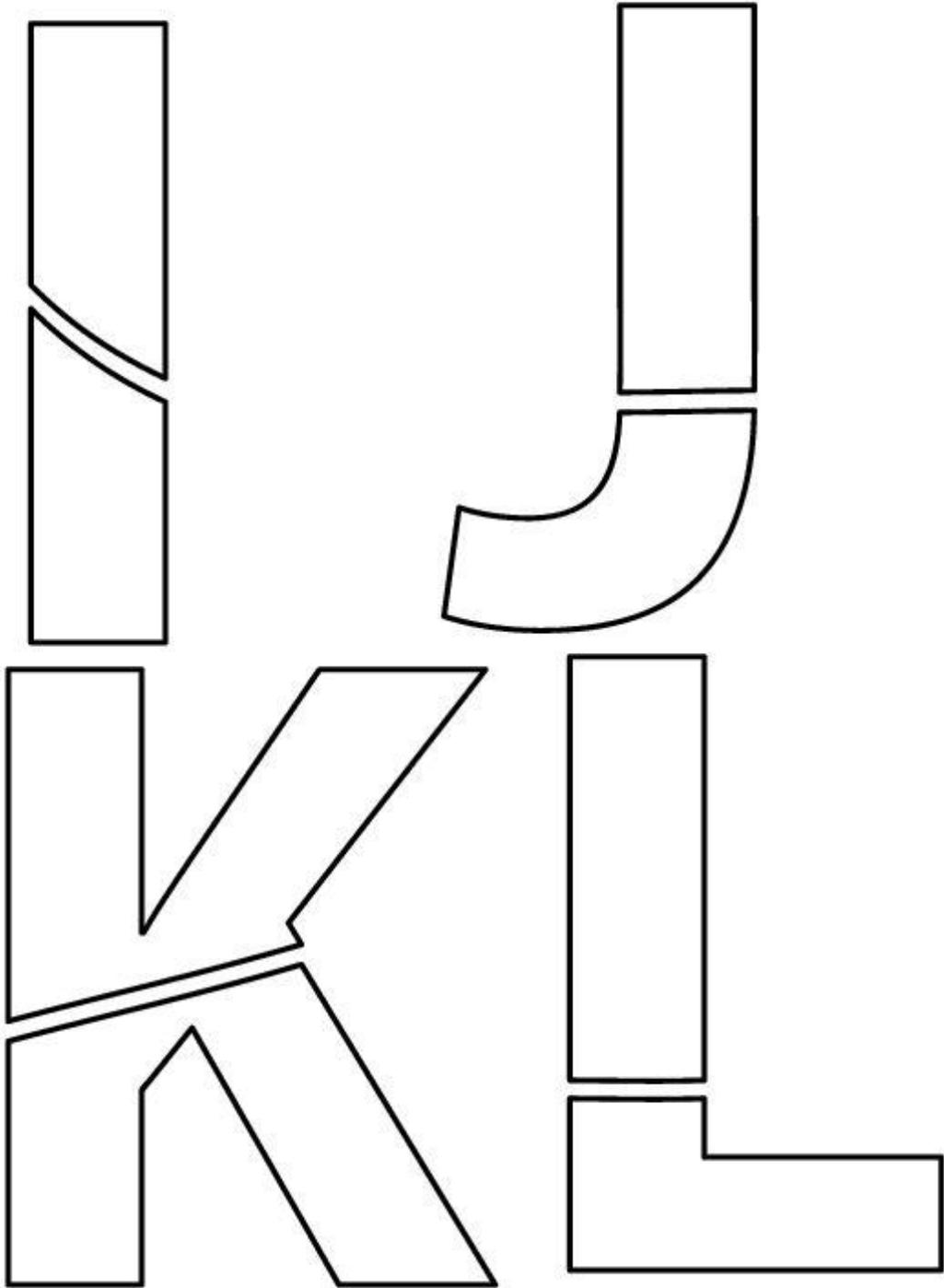
Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzles



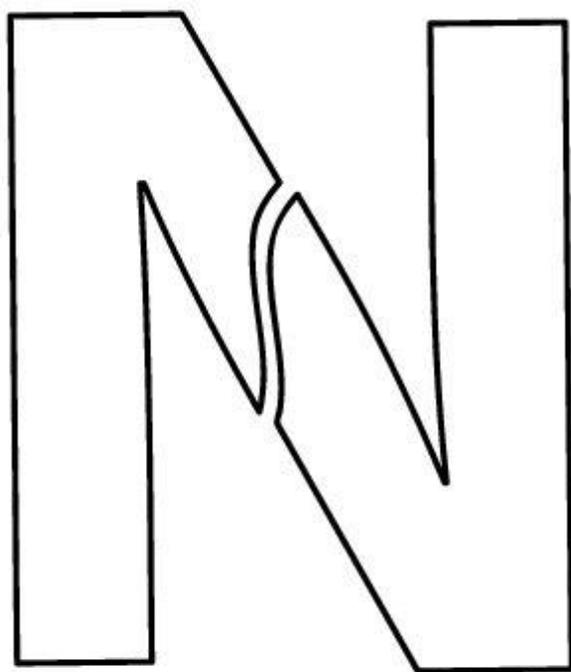
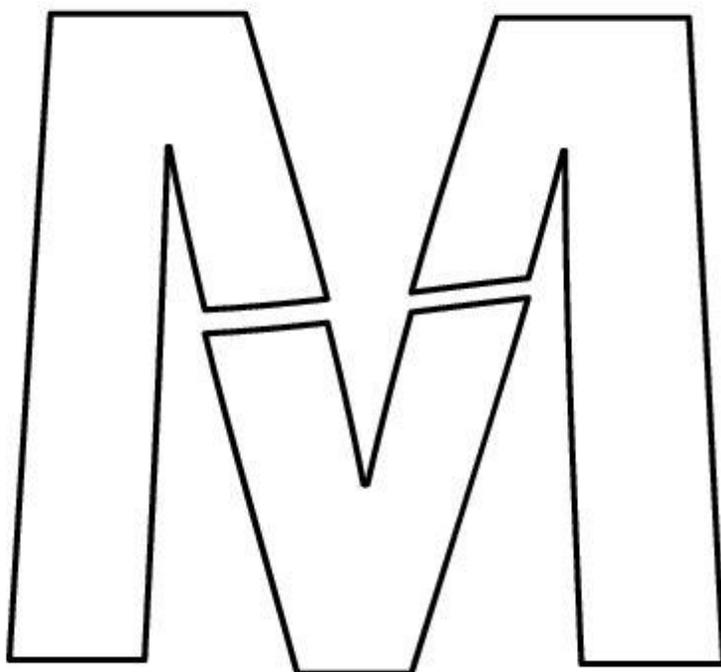
Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzles



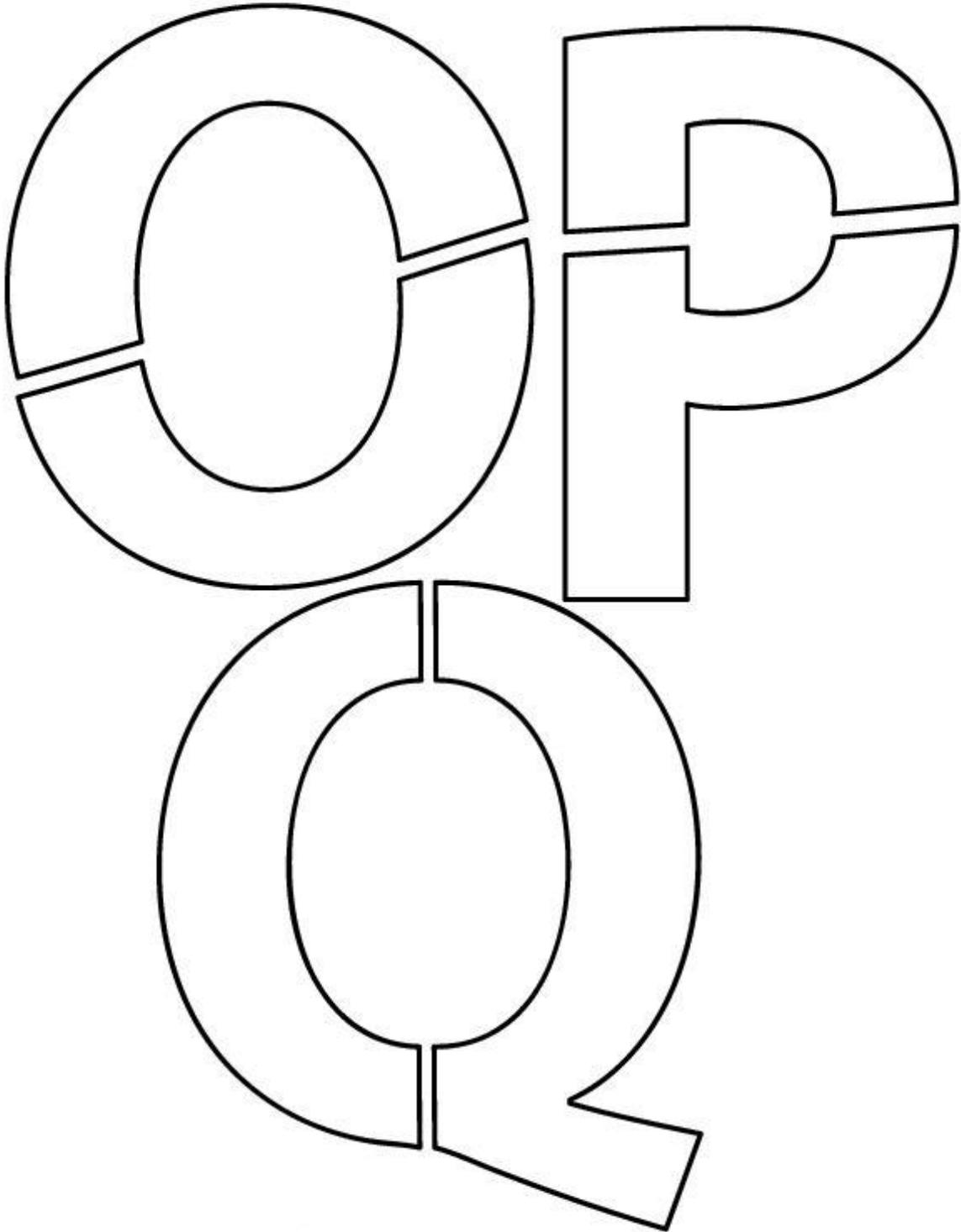
Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzle



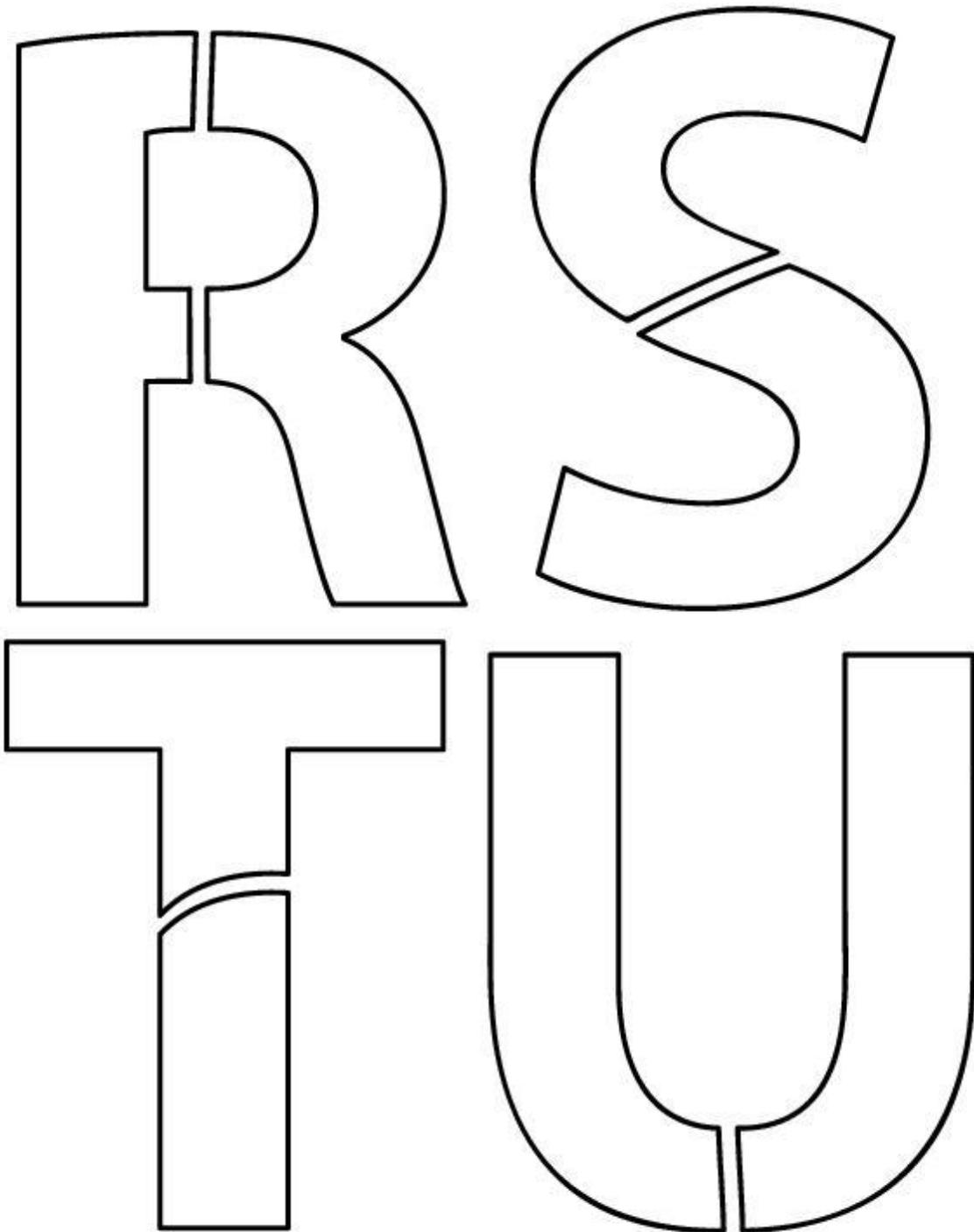
Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzles



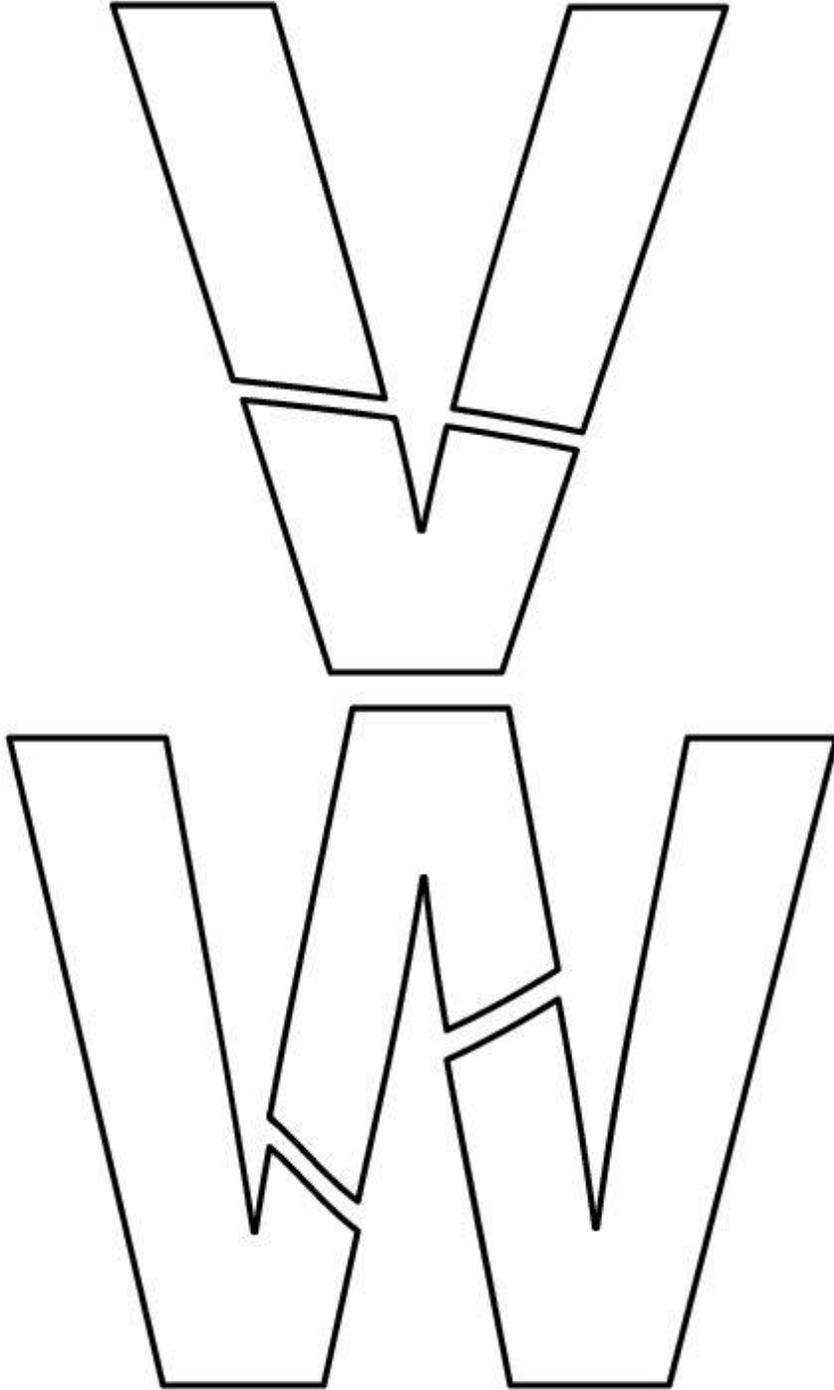
Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzles



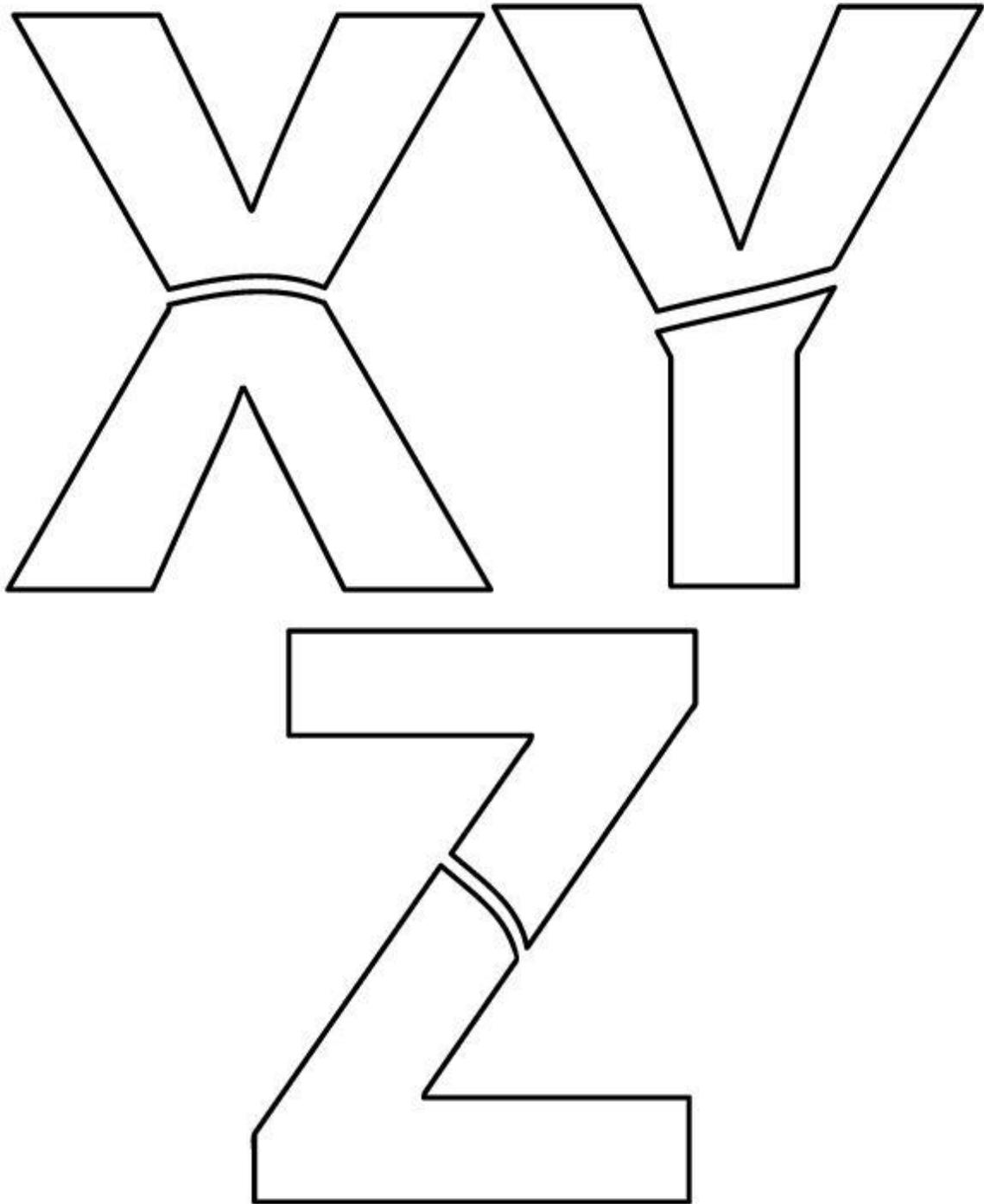
Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzles



Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

Letter Puzzles



Copyright © by KIZCLUB.COM. All rights reserved.

ANEXO 7

Nombre: _____

Fecha: _____

Dibujo Secreto con Números Escritos 1

Colorea de un mismo color oscuro todos los recuadros que contienen los números indicados!

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103
104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116
117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142
143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155
156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168

veintidos ciento treinta y dos noventa setenta y siete ciento dieciseis
treinta y seis ciento veintidos ciento cuarenta y nueve sesenta y cinco
ciento dieciocho sesenta y nueve treinta cincuenta y tres
ciento cuarenta setenta y tres ciento cincuenta y uno ciento treinta y nueve
ciento treinta y tres cuarenta y cuatro cincuenta veintiocho dieciseis
noventa y siete sesenta y tres ciento cuarenta y siete ciento ocho
ciento veinticuatro ciento veintitres cuarenta y seis ciento veintiocho
cuarenta treinta y cuatro ciento cuarenta y ocho noventa y uno
ciento doce ciento cincuenta setenta y ocho cuarenta y cinco
ciento cuatro ciento tres ciento diez