

888881

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 321

✓ JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL DESARROLLO DE
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA

ROBERTO FAJARDO TREJO
LUIS MANUEL REYES QUIRONES



PROPUESTA PEDAGOGICA QUE SE PRESENTA
PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO
EN EDUCACION BASICA

GUADALUPE, ZAC. 1993



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Guadalupe, Zac., 1 de diciembre de 1993.

PROFR. ROBERTO FAJARDO TREJO
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta-
Unidad y como resultado del análisis en su trabajo intitulado:

" EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL DESA--
RROLLO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LA ES-
CUELA PRIMARIA "

opción PROPUESTA PEDAGOGICA, avalada por el Asesor PROFRA. MA. -
CONSUELO LEGASPI PEREZ, manifiesto a usted que reúne los requisi-
tos académicos establecidos por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le
autoriza a presentar su examen profesional.



PROFR. JOSE MANUEL RAMOS AVILA
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
UNIVERSIDAD
NACIONAL
UNIDAD 321
Zacatecas

/mdjg.



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Guadalupe, Zac., 1 de diciembre de 1993.

PROFR. LUIS MANUEL REYES QUIÑONES
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta-
Unidad y como resultado del análisis en su trabajo intitulado:

" EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO PARA EL DESA--
RROLLO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN LA ES-
CUELA PRIMARIA "

opción PROPUESTA PEDAGOGICA, avalada por el Asesor PROFRA. MA. -
CONSUELO LEGASPI PEREZ, manifiesto a usted que reúne los requisi-
tos académicos establecidos por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le
autoriza a presentar su examen profesional.



PROFR. JOSE MANUEL RAMOS AVILA
UNIVERSIDAD
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
NACIONAL
UNIDAD 321
Zacatecas

/mdjg.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I

LA PROBLEMATICA EDUCATIVA. 2

CAPITULO II

CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO SEGUN
LA TEORIA PSICOGENETICA. 7

LA CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO A PARTIR DE LA
ACTIVIDAD LUDICA. 9

LA NATURALEZA DEL JUEGO. 10

LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL NIÑO. 12

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD EDUCATIVA. 13

CAPITULO III

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ADQUISICION
DEL CONOCIMIENTO. 17

CAPITULO IV

APLICACION DE LA ESTRATEGIA DE TRABAJO. 21

DESARROLLO DE LA PROPUESTA. 25

PLANEACION DE ACTIVIDADES. 27

INTERPRETACION DE RESULTADOS. 45

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

INTRODUCCION

En la práctica docente es muy común que toda actividad que propicie movilidad y dinamismo en los alumnos se considere como una indisciplina, razón por la cual la propuesta del juego como estrategia de aprendizaje, no es muy bien vista por algunos maestros.

El juego está relacionado con la capacidad transformadora del niño y traduce la necesidad que tiene de actuar sobre el mundo, de esta manera le resulta mucho más fácil expresarse.

Por lo anterior consideramos que toda situación de aprendizaje debe partir de algo que le sea agradable a él y no hay nada más agradable que el juego, ya que a través de este, se desarrollan todas sus capacidades tanto físicas como mentales, estructurando de una forma sencilla el mundo que le rodea y adquiere experiencias para después transmitir las y compartirlas.

Consideramos que el juego es un valioso instrumento didáctico que debe ser tomado muy en cuenta por el maestro en la planeación de las actividades de aprendizaje, razón por la cual el propósito de este trabajo es : considerar la importancia del juego en la escuela y proponer algunas actividades que se basen en el juego para el logro de las finalidades educativas.

CAPITULO I

LA PROBLEMATICA EDUCATIVA

En el nivel de educación primaria, se advierten un gran número de problemas , entre estos se puede señalar el relacionado con la eficiencia terminal. De cada cien alumnos que ingresan a la escuela primaria, sólo cincuenta y siete logran terminarla. Se trata principalmente de un asunto de ineficiencia y de desigualdad entre los alumnos; por un lado, el fracaso escolar representa un derroche absurdo de recursos y por otro, los niños que la escuela expulsa o que de ella salen, corresponden precisamente a las familias más pobres, el efecto social de este fenómeno es desastroso y afecta en conjunto a la convivencia social y al potencial productivo de la nación.

En la actualidad se estima, que existen alrededor de 27 millones de mexicanos adultos que no han terminado la educación primaria.

Se pueden señalar otros problemas, entre ellos el hecho de que aunque en todo el territorio nacional existen escuelas para todos y que los niños de todas las clases sociales se pueden inscribir en ellas; existen notables desigualdades entre las que brindan servicios a las escuelas a las que ocurren alumnos provenientes de

las clases media y alta y aquellas que lo hacen a la población más pobre, las primeras cuentan con mejores condiciones materiales y académicas que las segundas.

Los estudiosos han encontrado por otro lado, que el plan de estudios que organiza las actividades de enseñanza en las escuelas, tienen también efectos desiguales, debido a que no todos los niños llegan a clases con los mismos conocimientos, habilidades, actitudes y disposiciones. Unos llegan con mayor capital cultural que otros, y como es de suponerse, son los niños pertenecientes a la clase pobre, quienes se ven en desventaja ante los niños que provienen de otros medios sociales, en los cuales se les ofrece un ambiente más rico en estímulos culturales.

Por otra parte, la unicidad del curriculum, es un rasgo desconcertante en un país que tiene como característica, la diversidad cultural. Ante esta situación el mito de la escuela como factor de desarrollo social de las clases desamparadas se invalida.

Uno de los problemas significativos es la baja calidad del servicio que presta la escuela mexicana, existiendo la evidencia clara de que los niños no aprenden en la medida en que se espera, durante el proceso de escolarización, los elementos básicos de la Lengua, las Matemáticas, las Ciencias Naturales y Sociales; sin embargo, la escuela los aprueba y les otorga certificados.

La Escuela Primaria "Lázaro Cárdenas", con ubicación en Guadalupe, Zac., no es ajena a los problemas anteriores, los cuales repercuten en forma negativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo que los alumnos presenten bajos índices de aprovechamiento escolar. Un problema concreto es el hecho de que un gran porcentaje de los alumnos de dicha escuela aprenden poco y la mayoría de las veces, lo aprendido no es interiorizado, razón por la cual no se da la transferencia y su aplicación en situaciones concretas de la vida cotidiana. Es reconocido que existen factores que dificultan la apropiación de los contenidos de aprendizaje.

Entre dichos factores se encuentra el empleo por parte de algunos docentes de metodologías ahora ya superadas, que no toman en cuenta las necesidades y capacidades del niño para la propuesta de actividades de aprendizaje, actividades que se deben proporcionar al niño pensando en que sean agradables para él. En este sentido, el trabajo escolar, se debe apoyar en el juego, el cual ocupa un lugar central en el proceso de desarrollo del niño; jugando precisamente va cumpliendo objetivos, metas y procesos que desde un punto de vista técnico, exigirán mucho esfuerzo, pero que si se realizan con interés y entusiasmo, se obtendrán mejores resultados.

Para que el niño obtenga un buen rendimiento en la escuela, se debe partir de la necesidad de brindarle confianza en sí mismo,

pues si dicha confianza es limitada, traerá como consecuencia: el poco interés en el desarrollo de las actividades escolares.

Por lo general en el aula, las actividades se desarrollan dentro de la exigencia hacia el alumno de quietud y pasividad física, olvidando que para que logre los objetivos de aprendizaje, es vital crear un ambiente agradable, de acuerdo a las necesidades propias del niño, de tal forma que se sienta motivado a utilizar o manipular, todo aquello que se le proporciona. Es necesario que exista una mínima relación entre los intereses del niño, los contenidos de aprendizaje y las actividades propuestas. En este sentido, consideramos que la estrategia del juego como recurso para el aprendizaje, es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje. Partimos de considerar el juego como un recurso de aprendizaje de gran importancia, ya que con él, el alumno logra desarrollar tanto su capacidad física como mental, logrando llegar a ser una persona apta para la adquisición de conocimientos acordes a sus capacidades, necesidades e intereses personales.

El juego permite poner en movimiento el cuerpo del niño en su totalidad, activando todo lo que se encuentra latente, en espera de algo que propicie su desarrollo, ya que como ser activo que es, solamente es necesario que se le guíe y propicie un ambiente lleno de afectividad, de actividad físico-mental, permitiendo así adquirir

confianza en sí mismo y desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales.

CAPITULO II

CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO SEGUN LA TEORIA PSICOGENETICA.

Puesto que el niño es un todo, los aspectos psicomotor, socioafectivo y cognoscitivo están íntimamente relacionados, de ahí que el desarrollo o estancamiento de alguno de ellos, repercute en los demás, ya sea en forma positiva o negativamente y por consiguiente en el desarrollo integral del educando.

En la esfera psicomotriz, afecta los avances en el dominio y organización de los movimientos corporales y de los conceptos de espacio y tiempo. La falta de libertad impide pensar, razonar, hacer y resolver situaciones problemáticas.

La psicomotricidad une a la psiquis y la motricidad, mediante esta, el mundo interior del niño se libera, presentando las siguientes características:

- Percepción corporal, el niño es capaz de identificar cada una de las partes de su cuerpo.

- El niño busca juegos que le exigen mayor destreza, gustándole comprobar sus capacidades.

- Tiende a una progresiva consolidación de la orientación espacio-temporal, pudiendo indicar la ubicación, posición y distancia de los objetos entre sí, sin necesidad de tener como referencia a su propia persona.

El desarrollo socio-afectivo, implica los progresos del niño en su capacidad de relacionarse con los demás y las manifestaciones de emociones y sentimientos.

Una de las características fundamentales del niño, es su interés y capacidad de relacionarse con los demás. Los grupos formados espontáneamente por los niños, van siendo más estables, a la vez que se tornan homogéneos en edad, sexo e intereses. La selección de los miembros del grupo se realiza en forma natural a partir de reglas internas. sus actividades implican códigos lingüísticos, secretos, reuniones de equipo, distribución de roles y disciplina; la lealtad al grupo empieza a ser común y el hecho de acusar a un compañero es objeto de reprobación general.

En el aspecto cognoscitivo se relaciona la evolución del razonamiento y del lenguaje en general con todos los procesos intelectuales.

- El niño empieza a diferenciar lo que sucede en el exterior, de

lo que pasa en su interior.

- Se interesa por el origen o causa de los hechos.

- Puede diferenciar perfectamente los seres que tienen vida de los que no la tienen; esto le permite concebir la realidad en forma más objetiva.

LA CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO A PARTIR DE LA ACTIVIDAD LUDICA.

Algunas teorías pedagógicas ubican las actividades lúdicas como factor importante en la formación armónica de las facultades físicas, emotivas e intelectuales del ser humano: así como el hecho de que éstas son una herramienta muy eficaz en la adquisición y apropiación de los diferentes contenidos de aprendizaje, que además consideramos son necesarios para que el educando tenga una mejor adaptación a la sociedad en la cual se encuentra inmerso.

Para el niño, el juego es la oportunidad permanente de aprender algo, los niños pequeños aprenden mientras juegan y a través de las actividades lúdicas, enfrentan intereses diferentes entre ellos mismos, con otras personas y con el mundo de los objetos que los rodean; la adquisición de conocimientos es muy importante para la formación de su personalidad.

En el juego en el que ningún educador guía al niño, este aprende de manera distinta que en la enseñanza sistemática; ambas formas de aprendizaje se justifican, mientras que los niños pequeños no sean capaces de seguir una enseñanza, lo más importante es ofrecerles un campo de juego y aprendizaje que les brinde la posibilidad de aprender.

Aspectos que se pretenden desarrollar en el niño con el auxilio del juego y con la buena disposición del maestro, con el fin de que el alumno no acepte el conocimiento tal como el docente y los libros de texto se lo presenten, sino que llegue a sentir la necesidad de buscarlo por sí mismo y esté en condiciones de aceptarlo y rechazarlo.

LA NATURALEZA DEL JUEGO.

El niño es por naturaleza inquieto, dinámico y socializante; no le agrada la pasividad, está en constante actividad, interroga, observa, imita. El juego es una actividad que le permite desarrollar estos aspectos. Es a través del juego como el niño es capaz de conocer el medio que lo rodea, el ambiente en que se desarrolla y lograr las aspiraciones, deseos y metas que se propone.

Por muy laboriosa que parezca una actividad, puede ser motivo de juego, el cual se inicia en el periodo sensorio motor. En el segundo estadio, el juego parece formar parte de la asimilación adaptativa, de ella pasà a la acomodación para reproducir ciertas conductas simplemente por buscar resultados, cosa que es característica de la reacción circular.

En el tercer estadio llamado por Piaget el de las reacciones circulares, el niño ya se ha liberado del egocentrismo y llega a la manipulación de objetos que se muestra más que nada como un placer funcional, para tener un razonamiento concreto.

En el cuarto estadio, el juego tiene un papel muy importante, porque se aplica lo ya conocido a situaciones nuevas; se pretende alcanzar un fin determinado con la manifestación lúdica, ya que se ejecutan por el placer de actuar sin esfuerzo. En este periodo, el niño es capaz de razonar lógicamente partiendo de hipótesis.

Gracias a la socialización el niño pasa a hacer sus actividades lúdicas reales, sin distorsionar tanto su realidad, es decir, pasa al establecimiento de reglas. A los juegos de reglas se les llama también sociales, porque para que se dé su práctica, se necesita por lo menos un compañero. Las reglas son impuestas para crear más dificultad en la actividad que se está realizando, la cual

aparece, porque una regla implica obligación, puesto que es una norma o una costumbre que se tiene que cumplir.

El juego de reglas colectivas puede darse de dos maneras, espontáneamente y por medio de transmisión. El juego espontáneo se da cuando en un grupo de niños surge el desarrollo de ciertas actividades a las que se le inventan y aplican normas que todos los jugadores propongan hasta llegar a un acuerdo. El juego transmitido es el que se juega generación tras generación y se le denomina institucional, porque el niño no colabora para inventar sus propias reglas, sino que las practica tal y como se le dice, la mayoría de los adultos practican este tipo de juego.

LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN EL NIÑO

Por medio de la actividad lúdica, el niño es capaz de representar animales, plantas, personas, seres inanimados, en fin expresa sus experiencias y lo que vive y observa de la realidad; los juegos le proporcionan sus primeras experiencias con cierto grado de responsabilidad y clarifica conceptos además de tener oportunidad de practicar el lenguaje, así como darle oportunidad a un desarrollo social.

Las condiciones ambientales donde se desarrolla el niño,

influyen en las conductas de juego que ejecuta, ya que según sean éstas, se muestra más tímido o más desenvuelto en el momento de jugar. La colaboración entre sus semejantes lo lleva a descubrir su mundo, su medio circundante, así como el papel que juega en la sociedad de lo que forma parte.

El juego es una de las principales actividades que el niño realiza durante su desarrollo biológico, social e intelectual; es en ese tipo de actividades más que en otras, donde se vuelve un ser creativo, crítico y reflexivo, además de reafirmar su conocimiento, aumentarlo y fundamentarlo, cabe mencionar que no deja de ocupar un lugar en la vida del pequeño, porque le proporciona alegría y una satisfacción de sus necesidades.

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD EDUCATIVA.

Las necesidades del niño generan el surgimiento del interés, por lo que el maestro debe investigar cuáles son las necesidades vitales de sus alumnos, con el propósito de partir de las mismas y contar con una fuente de motivación para el aprendizaje. El interés del niño es directamente proporcional a la magnitud de sus necesidades presentando diferentes grados de motivación dependiendo de la misma.

Por medio de la acción del juego, el niño descubre los objetos de su mundo externo, este aprendizaje repercute en todos los aspectos de su personalidad porque se toma como conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los demás y cognoscitivamente organiza sus percepciones y las relaciones existentes en los objetos, por lo que al asimilar el objeto modifica su conducta anterior, y así misma la puede aplicar a nueva situaciones.

Por lo tanto los objetivos educacionales, así como las actividades para lograrlos a través de los juegos, deben poner en movimiento en su acción formativa, todas las fuerzas potenciales de la niñez en la maduración de su personalidad, por tal motivo, es necesario que los objetivos sean amplios y variados y que las actividades de los juegos, sean ricas y variados aprovechando la necesidad que tienen los niños de gozar las situaciones, y así, por medio de la ejercitación en el juego, se logra el dominio de los movimientos y esta seguridad permite al niño moverse con libertad y gozar en los diferentes juegos que el maestro le facilite para buscar el logro de un objetivo.

El valor que representan los juegos, dependen principalmente de la forma en que éstos se efectúen, de las leyes que los rijan y de las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o de

representación. Un juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas, capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y físicos.

Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño ésta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el maestro injertar el hábito del trabajo, sentimientos y comportamientos deseables. Por medio del juego, el niño se representa la vida y por ese mismo medio, puede introducirse en el mundo real, darle el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua; ofrecerle motivos e iniciativas para desarrollarse, en una palabra, educarlo como una unidad en el orden social.

Jugando es como el niño trata de conocer su realidad, en ocasiones saliendo de ella, tratando de imitar las situaciones que está viviendo.

Mediante el juego es como el niño va adquiriendo una serie de habilidades y destrezas que en un momento dado le van a permitir integrarse al grupo que en una etapa determinada está formado a partir de sí mismo.

Desgraciadamente encontramos casos en los que se limita tanto al

individuo, que no se le permite ni ser el mismo, mucho menos se le da la libertad de opinión, de establecer una interacción que le favorezca en el desarrollo de su personalidad, pues no olvidemos que para que el niño logre su desarrollo integral, se le debe permitir que realice actividades que le den satisfacción en sus necesidades cognitivas, psicomotoras y socio-afectivas. Mediante el juego hace activar todas sus posibilidades que fluyen de su estructura particular, toda sus potencialidades las cuales así mismo desarrolla, une y complica para posteriormente coordinar y dar lugar a su ser.

De aquí la importancia de que se realicen adecuadamente los juegos infantiles, pues en la medida posible, llegará a una personalidad llena de autonomía.

Mediante el juego se da cuenta de sus posibilidades físicas y mentales, lo que permite afirmar la seguridad en sí mismo.

CAPITULO III

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS.

A través del juego, el niño tiene necesidad de conocer el mundo exterior, de adaptarlo para su propio beneficio. Se concibe el juego como una actividad de construcción de conocimiento, en la que los niños aprenden sin esfuerzo; se concibe como un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear.

La inteligencia del niño está relacionada con la imitación pues por medio de esta es capaz de representar o imitar lo que vive, lo que observa, además hace posible que se adapte a situaciones nuevas y aprender a imitar nuevos modelos. La imitación directa es posible por el juego y el lenguaje.

Junto a la actividad lúdica aparece el trabajo, por ello, es necesario que este último al plantearse al niño, sea, en lo posible como juego, para que el maestro haga que el alumno aprenda jugando y hacer que se sienta libre de disponer e interpretar las vivencias. En el juego el niño es capaz de inventar o sea que se hace un ser creador de acuerdo al interés que muestre por lo que realiza o

le rodea. Es así como el niño construye su propio conocimiento, valiéndose de otros que ha adquirido y que ha logrado comprender.

El juego lleva a una significación y la persona disfruta y aprende cuando realiza actividades que necesitan de su participación y la de los demás. Ya que al trabajar y jugar en colectividad aumenta su interés por conocer lo que hasta ese momento desconoce.

El juego es una actividad que puede ser empleada por el docente para encaminar al alumno a que se apropie del conocimiento. Para esto es necesario que el maestro conozca las etapas de desarrollo por las que pasa el niño, así mismo los tipos de juego de acuerdo a la clasificación que de ellos hace Piaget:

1. Juego sensomotor (0 a 2 años aproximadamente). El placer de realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz, la cual consiste en la repetición de movimientos.

2. Juego simbólico (aproximadamente de 2 a 6 años). su función principal es la asimilación de lo real al yo. En esta etapa aparece la capacidad de recrear un objeto o fenómeno ausente y sus circunstancias. Durante esta etapa los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

3. Juegos reglados (a partir de los 6 años). Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función socializadora y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad.

4. Juegos educativos. Denominación dada a una amplia gama de juegos, en los que a la función recreativa se le añade un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos.

El juego y las etapas evolutivas en la concepción de Henry Wallon, abren el camino por múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego.

Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas:

- Juegos funcionales.
- Juegos de ficción.
- Juegos de adquisición.
- Juegos de fabricación.

Respecto a los juegos funcionales, los entiende como aquellos que se guían por la ley del efecto; todos los movimientos aunque sean

muy elementales y muy simples, llevan al niño al dominio y al control de su cuerpo.

En una segunda etapa el niño comenzará con los juegos de ficción, que son aquellos en los que se realizan imitaciones de relaciones o actividades de su vida cotidiana.

Los juegos de adquisición le permitirán al niño captar y comprender el medio y la cultura de su realidad circundante mediante lo sentido y la razón.

En los juegos de fabricación, se va a producir la síntesis integradora de las estrategias anteriores. Por medio de estos juegos, el niño será capaz de operar con los objetos, combinar reunir y ejercitar para llegar a la transformación o construcción de nuevos objetos y sentirá seguridad y confianza en la creatividad en general.

Cuando el juego se condiciona a una disciplina o finalidad educativa, deja de ser juego, por lo que deben predominar los intereses y necesidades de la infancia en la escuela o en todo momento de aprendizaje.

CAPITULO IV

APLICACION DE LA ESTRATEGIA DE TRABAJO

Toda actividad escolar necesita de un procedimiento que haga posible el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la aplicación de conceptualizaciones a partir de principios pedagógicos que lleven al establecimiento de la relación grupal y del trabajo colectivo, esto es uno de los aspectos que forman parte de la estrategia didáctica; además, también en ella se encuentran presentes los recursos que se emplean en la realización de actividades, como también el papel del alumno y del docente en el desarrollo de la apropiación de conocimiento.

La estrategia se construye tomando en cuenta la interacción de los elementos que la componen y la relación que estos tengan con los contenidos de aprendizaje, así como las condiciones en las que se pretende desarrollar la propuesta. Las estrategias didácticas son el conjunto de acciones que el profesor hace entrar en juego para facilitar el aprendizaje.

Con la aplicación de la estrategia, se pretende dar un mejor momento de aprendizaje al alumno, la creación de un ambiente favorable donde tenga oportunidad de interactuar con sus compañeros y

pueda trabajar en colectividad, así como de que tenga la oportunidad y el ambiente propicio donde pueda llegar a ser creador de su propio conocimiento.

Además de lo anterior, se pretende que el alumno participe en la selección de actividades que se desarrollen para buscar y obtener conocimientos. Con ello, el trabajo escolar puede llegar a ser del interés del niño, porque él es el que propone formas de trabajo y temas que le agraden.

Se quiere combatir la enseñanza tradicionalista, donde el papel del niño se centra en la pasividad, obediencia, en el mecanismo, en ser un sujeto que no sabe nada y que es el maestro quien lo va a enseñar y transmitir el conocimiento.

La escuela nueva es todo lo contrario al trabajo tradicional; en ella, el maestro más que enseñante es un guía y el alumno es una persona que participa en la obtención de su conocimiento, es decir, se trata de que el niño asuma su rol activo y creativo en el proceso.

Para esto, hay un proceso de planeación didáctica que requiere de objetivos claros para que no se deje al docente el papel de juez, es decir, que no obre según su voluntad, situación que obstaculiza en gran medida el proceso de aprendizaje.

Otro elemento importante dentro de la planeación de estrategias, son los objetivos y propósitos del contenido que se va a tratar, ya que al tomarse en cuenta, dirijen las acciones en su totalidad, no permitiéndole al maestro enseñar lo que el quiere, sino lo que esté establecido en el programa.

Por todo lo anterior en la actividad didáctica que se propuso para desarrollar la propuesta, se tomaron en cuenta varios elementos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para el logro de los objetivos propuestos, se emplearon como recursos, diferentes tipos de juego con su respectivo material para que se pudieran ejecutar sin ningún obstáculo, con el fin de mantener el interés del alumno a través del proceso, para que por medio de su participación, interacción y trabajo colectivo, fuera capaz de descubrir, reflexionar y asimilar el conocimiento del que se quería que se apropiara.

El papel del maestro se limitó a guiar, encaminar, animar y algunas veces dirigir el trabajo que se estaba desarrollando. Siempre y cuando los juegos que se planteaban tenían como factor principal el ser continuos y llenos de entusiasmo; cuando el interés se estaba agotando, le tocaba al docente hacer un cambio de actividad para que el niño no se perdiera y se evitara el riesgo de que el juego se

convirtiera en tedioso y rutinario, es decir, se debe evitar la idea de que los juegos son una obligación molesta.

Al niño le corresponde tener una participación activa y manifestar su descontento o desacuerdo hacia el juego o hacia lo que aprende. El es un ser capaz de crear, por lo tanto, se encuentra en condiciones de proponer actividades de su interés, así como decidir el tiempo que desea desarrollar las actividades.

Ante esto, se hace necesaria la aplicación de una metodología constructivista, donde se le de al alumno la oportunidad de elaborar el conocimiento del que se persigue se apropie. para ello, no recibir el conocimiento ya elaborado del maestro, sino que a base de juegos principalmente él lo ha de descubrir.

Como todo proceso educativo, este también necesita de una evaluación tanto para el maestro como para el alumno, la evaluación se hará de acuerdo a los tres momentos que la forman: diagnóstica, de proceso y final.

La evaluación diagnóstica, es con el fin que el maestro se de cuenta hasta que punto conoce el alumno el tema que se va a tratar, para que en base en ello se planeen las actividades.

La evaluación del proceso se hará por medio de observación directa hacia el interés que muestre el alumno a su participación, a su integración grupal, etc..

Por ultimo la evaluación final puede efectuarse con una recopilación de los resultados de las evaluaciones anteriores y sobre todo, tomando en cuenta la valoración que el mismo niño le de a su trabajo, y la aplicación que hace del mismo, o sea, según la conducta que muestre.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

El contexto donde se desarrolló la actividad, fue la Escuela Primaria Urbana Federal "Lázaro Cárdenas", Turno Matutino, ubicada en El Barrio de la Estación de Guadalupe, Zac., en un ambiente difícil debido a la carencia de recursos económicos, lo cual repercute en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ante tal problema los docentes hacemos lo posible para que exista una mejor relación entre la escuela y la comunidad.

Otra de las características de la escuela es el hecho de contar con grupos muy numerosos y espacios no muy adecuados a las necesidades del trabajo escolar.

Debido a la falta de recursos económicos en las familias y por la necesidad que tienen el padre y la madre de trabajar, dedican poco tiempo a sus hijos, lo cual repercute en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas características se presentan por el hecho de que la colonia está formada por familias de diferente procedencia, lo que da lugar a una heterogeneidad en los aspectos sociales y culturales de sus pobladores.

Para el desarrollo de la propuesta se propuso seleccionar los grupos de Cuarto Grado "A" y "B" como grupos representativos en la aplicación de la misma, por la formación homogénea que han tenido a lo largo de su estancia en la escuela. En el grupo "A" se plantearían las actividades de aprendizaje con un enfoque tradicionalista, esto es, el trabajo recaería en gran parte en el maestro y centrado en el proceso de enseñanza; mientras que en el grupo "B", se propondría trabajar teniendo al juego como estrategia de aprendizaje. Un aspecto muy importante fue el relacionado con la planeación de actividades las cuales se plantearon de manera diferente en cada uno de los grupos, con el propósito de hacer un estudio comparativo con los resultados obtenidos.

PLANEACION DE ACTIVIDADES

CUARTO GRADO, GRUPO "A".

AREA: ESPAÑOL

TEMA: Uso de mayúsculas.

OBJETIVO PARTICULAR: Que el alumno reconozca el uso de las mayúsculas en los sustantivos propios.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- Clasifique los sustantivos que aparecen en el texto, en propios y comunes. Que advierta cuales se escriben con mayúscula.

- Relaciones ilustraciones con enunciados de acuerdo con los sustantivos propios y comunes que contengan.

- El maestro pide a los niños que abran su libro en la página 29 y que se fijen muy bien en los enunciados que se presentan, sobre todo en las palabras que se encuentran subrayadas, el maestro explica, que las palabras que están escritas con mayúsculas son nombres propios.

- Después pide a los niños contestar en la página 30 de su libro, donde se presentan enunciados y dibujos y los relacione

aplicando el conocimiento de nombres propios y comunes.

RECURSOS DIDACTICOS

Libro del alumno, pizarrón y gis.

AREA: ESPAÑOL.

TEMA: Clasificación de sílabas tónicas.

Deducción de las reglas del acento ortográfico.

OBJETIVO PARTICULAR: Se pretende que los alumnos descubran las sílabas tónicas y la diferencia entre el acento ortográfico y el prosódico.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- Divida en sílabas algunas palabras del texto.
- Clasifique las sílabas en última, penúltima y antepenúltima e identifique la sílaba tónica.

- El maestro pide a los niños que dividan en sílabas algunas palabras del texto y las escriban en su cuaderno, en seguida pasarán algunos niños a escribirlas en el pizarrón, así como las escribieron en su cuaderno. Cuando ya han escrito varias palabras se les indica que las observen.

- El maestro explica que según el orden en que está escrita la sílaba en la palabra toman su nombre.

Ejemplo: En la palabra paloma: "pa" es la antepenúltima sílaba, "lo" es la penúltima y "ma" es la última.

- El maestro dice: ¿ Recuerdan que todas las palabras tienen una parte que se dice más fuerte, lleva una rayita que se llama acento; en otras aunque una parte suena más fuerte, no se escribe la rayita.

- El maestro escribe en el pizarrón varias palabras, ejemplo: ca-rre-tón, es-co-ba, lá-piz; posteriormente dicta varias palabras para que los niños las escriban en su cuaderno, las separen en

sílabas y distingan la sílaba tónica.

RECURSOS DIDACTICOS

-Libro del alumno, cuaderno, pizarrón y gis.

AREA: ESPAÑOL

TEMA: Sinónimos

OBJETIVO PARTICULAR: Los alumnos incrementarán su léxico al descubrir que un mismo objeto puede recibir distintos nombres y que su escritura es también diferente.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

= Lea y comente el texto "En las playas" (L.A. ESP. P. 17).

- Localice en el texto las expresiones con significados similares a las palabras que aparecen en el ejercicio. (L.A. ESP. p. 18).

-Escriba parejas de enunciados utilizando simultaneamente palabras diferentes con significado semejante.

- El maestro pide a los niños que lean el texto "En las playas", una vez que lo han leído les pide que lo comenten con sus compañeros, luego se les pide que realicen la actividad de la pág. 18, donde buscarán palabras, con significado semejante. Luego el maestro pide a los niños que escriban en su cuaderno parejas de enunciados donde utilicen palabras con significado semejante; al terminar cada niño leerá sus enunciados.

RECURSOS DIDACTICOS: Libro del alumno, cuaderno.

PLANEACION DE ACTIVIDADES

GRADO CUARTO. GRUPO "B"

AREA: ESPAÑOL

TEMA: Uso de mayúsculas.

OBJETIVO PARTICULAR: Se favorecerá la integración del grupo y al mismo tiempo el uso de mayúsculas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Se sientan todos los niños formando un círculo, se les explica que cada quien va ir diciendo su nombre sin apellidos. Van pronunciando su propio nombre y el compañero que sigue dirá el de él y el de sus compañeros que le anteceden. Este juego se puede repetir varias veces comenzando con distinto compañero. Cada niño dirá su nombre y lo anotará en un cartel, pronunciando todos los anteriores.

- Al finalizar se hará una confrontación con preguntas como las

siguientes:

1. ¿ En qué se parecen los nombres escritos?
2. ¿ A quién pertenecen esos nombres?
3. ¿ Cuales se inician igual?
4. ¿ Por qué unos están con mayúscula y otros con minúscula?
5. ¿ Cuáles están correctamente escritos?
6. ¿ Qué debemos corregir y por qué?

Se les inducirá a que descubran que los nombres de personas comienzan con mayúscula.

RECURSOS DIDACTICOS

Juego educativo: "Repite el nombre de tus compañeros, más el tuyo"

Marcadores.

Cartulina.

AREA: ESPAÑOL

TEMA: Sinónimos.

OBJETIVO PARTICULAR: Los alumnos incrementarán su léxico al descubrir que un mismo objeto, puede recibir distintos nombres y que su escritura, es también diferente.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

- El maestro escribe en el pizarrón una oración que permita cambiar alguna palabra por un sinónimo; por ejemplo: Un niño se enfermó de la panza. Pregunta: ¿Qué podríamos cambiar aquí para que siga diciendo lo mismo?. Los alumnos pueden proponer como sinónimos del niño: chiquillo, chavo, chamaco, muchacho, etc.. Y como sinónimo de panza: barriga y estómago.

- El maestro o los niños van escribiendo las diferentes oraciones formadas:

Un chamaco se enfermó del estómago.

Un niño se enfermó del estómago.

Un muchacho se enfermó del estómago.

Luego, el maestro conduce a los niños a reflexionar acerca de las partes de esos enunciados que sufrieron modificaciones y las que permanecieron sin cambios:

¿Qué palabra cambiamos aquí? ¿Qué dejamos igual?, etc..

El mismo tipo de actividad se realiza a partir de otras palabras que tengan sinónimos tales como:

Rojo- colorado,

Saltar-brincar.

Subir-trepar. Etc.

RECURSOS

Juego educativo: "Dilo de otra forma".

AREA: ESPAÑOL

TEMA: Descripción de ilustraciones con resalto de sustantivos.

OBJETIVO PARTICULAR: El alumno analizará los aspectos fonológicos de la lengua; al observar la escritura de esas palabras, se dará cuenta de la relación existente entre sonido y escritura.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

- El maestro explica el juego: Se trata de un barco que venía cargado. Ustedes tienen que adivinar que traía. Yo les voy a decir sólo como empieza el nombre de la carga. Venía un barco cargado de ma... (se verán sustantivos).

- Los niños pueden proponer: maletas, mangos, marranos, mariposas, macetas, maestros, etc.

Si algún alumno propone una palabra que no comience con la sílaba indicada (por ejemplo: calabazas) el maestro pregunta ¿cómo empieza calabazas?. Algunas veces formula la misma pregunta ante respuestas correctas, con el fin de que los niños no tengan la

sensación de que solamente se les interroga cuando se equivocan.

El juego se continua de igual forma, procurando que sean los niños, por turnos, quiénes propongan las sílabas iniciales. El maestro va haciendo en el pizarrón listas con las palabras propuestas. Ejemplos:

Patos-patios-papas.

Ropas-rocas-rosas.

Insectos-indios-isla.

El maestro conduce a los niños a la reflexión de la escritura. Lee una lista de preguntas: ¿En qué se parecen todas estas preguntas?

RECURSOS DIDACTICOS.

Juego educativo: "El barco cargado de . . ."

Marcadores.

Cartulinas.

Tijeras.

Colores.

Hojas de máquina.

AREA: ESPAÑOL

TEMA: Clasificación de sílabas e identificación de sílabas tónicas.

Deducción de las reglas del acento ortográfico.

OBJETIVO PARTICULAR: Se pretende que los alumnos descubran la sílaba tónica y la diferencia entre el acento ortográfico y el acento prosódico.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Es importante que los niños tomen conciencia de que en toda palabra de dos o más sílabas, se carga la voz en alguna de ellas, pues frecuentemente aún en grados escolares avanzados, tienen dificultad para ubicar la sílaba tónica.

- El maestro explicará que van a palmea las palabras, golpeando en la mesa, cuando pronuncien la parte que suena más fuerte. Por ejemplo: para decir cuaderno, palmea cuando dicen cua, golpea en la mesa al decir der y vuelve a palmea cuando dice no.

- El maestro presenta dos objetos o dibujos cuyos nombres tengan igual cantidad de sílabas pero diferente acentuación, por ejemplo: borrador-cuaderno, lápiz-pincel, periódico-cartulina. Palmea el nombre de uno de ellos (golpeando la sílaba tónica) y pide a los niños qué palabra es. Fomenta el intercambio de opiniones y la fundamentación de respuestas.

El maestro dice: ¿recuerdan que todas las palabras tienen una parte que se dice más fuerte? En algunas palabras la parte más fuerte lleva una rayita que se llama acento; en otras, aunque una parte suene más fuerte, no se escribe la rayita. Muestra varios ejemplos silabeando los nombres, enfatizando la sílaba tónica y señalan las

escrituras correspondientes: lá-piz, bo-te-lla, co-ra-zón.

Luego se proponen varias palabras para que los niños pasen a escribirlas y a poner los acentos en los casos necesarios.

RECURSOS DIDACTICOS

Juego educativo: "La más fuerte".

Una vez planeadas las actividades, se convocó a una reunión de padres de familia, con el propósito de informarles sobre el tipo de trabajo que se desarrollaría con los dos grupos de cuarto grado, aclarándoles que en el Cuarto Grado Grupo "A", se trabajaría en la forma tradicional, mientras que en el Cuarto Grado Grupo "B" se realizarían las actividades teniendo como estrategia el juego.

Después de dar a conocer la propuesta y habiendo aclarado algunas dudas sobre la misma, los padres de familia estuvieron de acuerdo.

En el Grupo "A" se iniciaron las actividades con el tema del uso de la mayúsculas, cuyo desarrollo fue el siguiente:

- Se hizo la exposición del tema en forma verbal, explicando cuales son nombres propios y cuales nombres comunes; al mismo tiempo se les explicó que los nombres propios se escriben con mayúscula y los nombres comunes con minúscula. En seguida se les pidió que pasaran al pizarrón a escribir algunos nombres que se les iban dictando, para ver si el niño los escribía correctamente, después cada niño escribió en su cuaderno algunos nombres que les fueran dictando, para que el los colocara en dos columnas: propios y comunes, según correspondiera.

Se continuó con el tema: Clasificación de sílabas e identificación de la sílaba tónica y deducción de las reglas del acento ortográfico.

Se les dio una explicación sobre la clasificación de las sílabas, dictándoles algunas palabras para que las separaran en sílabas.

El maestro escribió en el pizarrón varias palabras para que los niños las escribieran después en sus cuadernos, dando por terminado con esta actividad el tema.

El tema: sinónimos, fue tratado por el maestro, realizando una explicación y escribiendo en el pizarrón parejas de palabras diferentes en escritura, pero con significado semejante, pidiéndole después a los niños las escribieran en sus cuadernos. También se les pidió escribieran enunciados y por último los leyeran.

En el grupo de Cuarto "B" se inició con la participación activa de los alumnos y maestro, a través de un dialogo en los que todos vertieron sus opiniones. Dicho dialogo tenia como propósito conocerse entre sí, todos los integrantes del grupo.

Para tal fin se les proporcionó una tarjeta para que escribieran su nombre y se ubicaran dentro del salón de clases donde ellos quisieran, al terminar, se procedió a la presentación de cada uno de los participantes. También se les solicitó escribieran su nombre completo, domicilio, edad, etc. Con la información proporcionada, se aprovechó para el aprendizaje del uso de las mayúsculas.

Al llevar a cabo este tipo de actividad se propició que el alumno se interesara en el tratamiento de los contenidos de aprendizaje, ya que se mencionaron aspectos y datos personales, así como de los miembros del grupo del que forma parte, dando lugar con esto a que se diera la integración grupal.

Se les permitió la libre expresión tanto oral como escrita, induciéndolos al mismo tiempo a que descubrieran por si solos las semejanzas y diferencias en sus nombres, en los nombres de las calles donde viven, para que por medio de la reflexión, comparación y aportaciones personales, deduzcan cuándo y cómo se hace uso de las letras mayúsculas.

En dicho proceso la labor del maestro es la de fungir como moderador o propiciador de situaciones que ayuden al alumno a poner en juego todas sus capacidades , buscando al mismo tiempo el desarrollo de las mismas. Procurando que no pierdan el interés los alumnos, con los mismos elementos obtenidos, se les invita a que participen en el juego: darle dos nombres a un mismo dibujo,; el cual se realizaría por equipos, con la finalidad de buscar una mayor participación de los alumnos. Al mismo tiempo que se despierta un sentimiento de superación y colaboración, así como de respeto entre sus iguales al seguir las reglas que necesariamente han de surgir para realizar el juego.

Con este procedimiento se pretende que los alumnos logren el conocimiento de los sinónimos, además de los objetivos propuestos.

De forma similar se trabajaron otros contenidos de aprendizaje marcados en el programa, así como otros que se observaron como una necesidad en los alumnos. Tratando de implementar dinámicas que favorezcan el desarrollo completo de la personalidad del niño, atendiendo los aspectos: socio-afectivo, psicomotor y cognoscitivo.

INTERPRETACION DE RESULTADOS

Una vez concluido el trabajo comparativo con los dos grupos, se procedió a una evaluación de resultados, aplicando un mismo instrumento, obteniéndose los resultados que aparecen en el Anexo Núm.1.

Los resultados obtenidos se presentan a continuación.

GRUPO "A"

Calificaciones obtenidas del instrumento de evaluación.

7-6-6-5-6-7-6-8-7-7

5-5-7-7-6-8-8-6-6-8

6-8-8-7-8-8-7-6-6-7

7-8-8-6-7-6

ORDENAMIENTO DE CALIFICACIONES

5-5-5-6-6-6-6-6-6-6

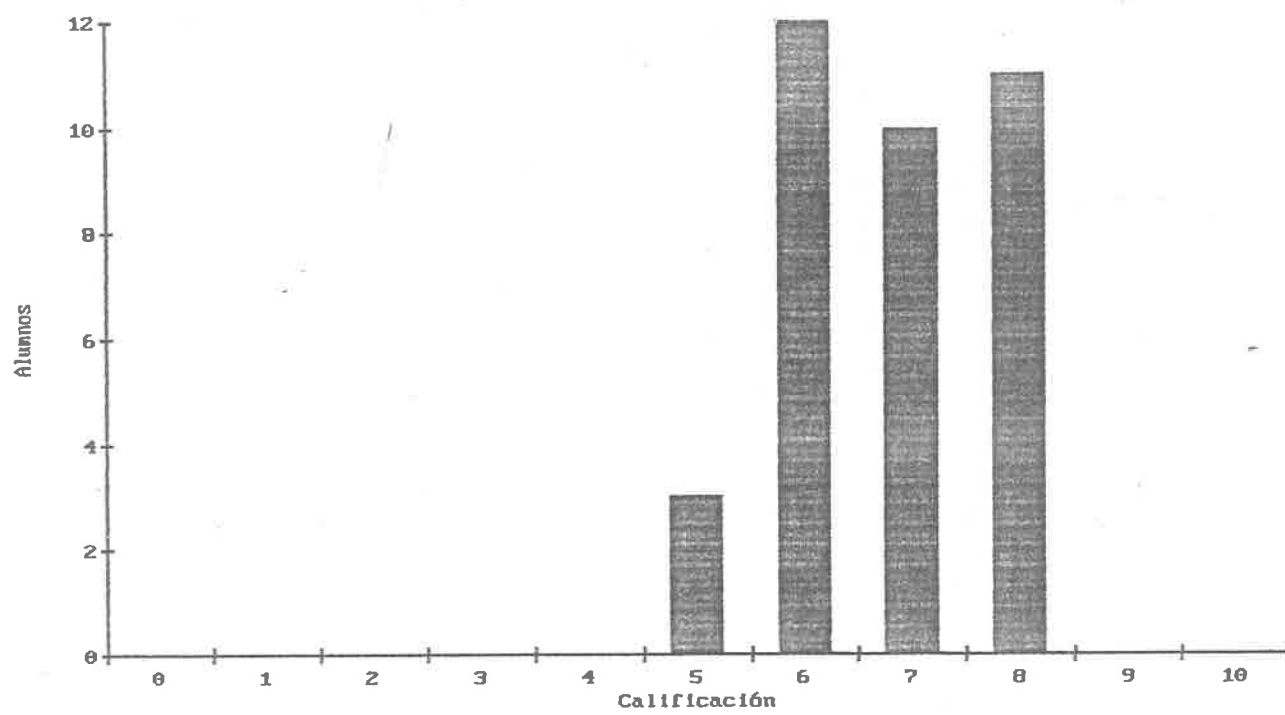
6-6-6-6-6-7-7-7-7-7

7-7-7-7-7-8-8-8-8-8

8-8-8-8-8-8

TABLA DE DISTRIBUCION DE FRECUENCIAS

| CATEGORIAS | FRECUENCIAS | FRECUENCIA | RELATIVA |
|------------|-------------|------------|----------|
| 5 | 3 | 3/36 | .08 8% |
| 6 | 12 | 12/36 | .33 33% |
| 7 | 10 | 10/36 | .27 28% |
| 8 | 11 | 11/36 | .31 31% |
| 9 | -- | -- | -- |
| 10 | -- | -- | -- |
| TOTALES | 36 | 36/36 | 1 100% |



GRUPO B

CALIFICACIONES OBTENIDAS DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION

10-10-8-8.5-10-10-10

9.5-10-9-9.5-9.5-10

10-7-9.5-9.5-10-9.5

10-9.5-10-10-7-9-9.5

10-9.5-9.5-9.5-10

9.5-10-10-10-10

ORDENAMIENTO DE CALIFICACIONES

7-7-8-8.5-9-9-9.5-9.5-9.5

9.5-9.5-9.5-9.5-9.5-9.5-9.5

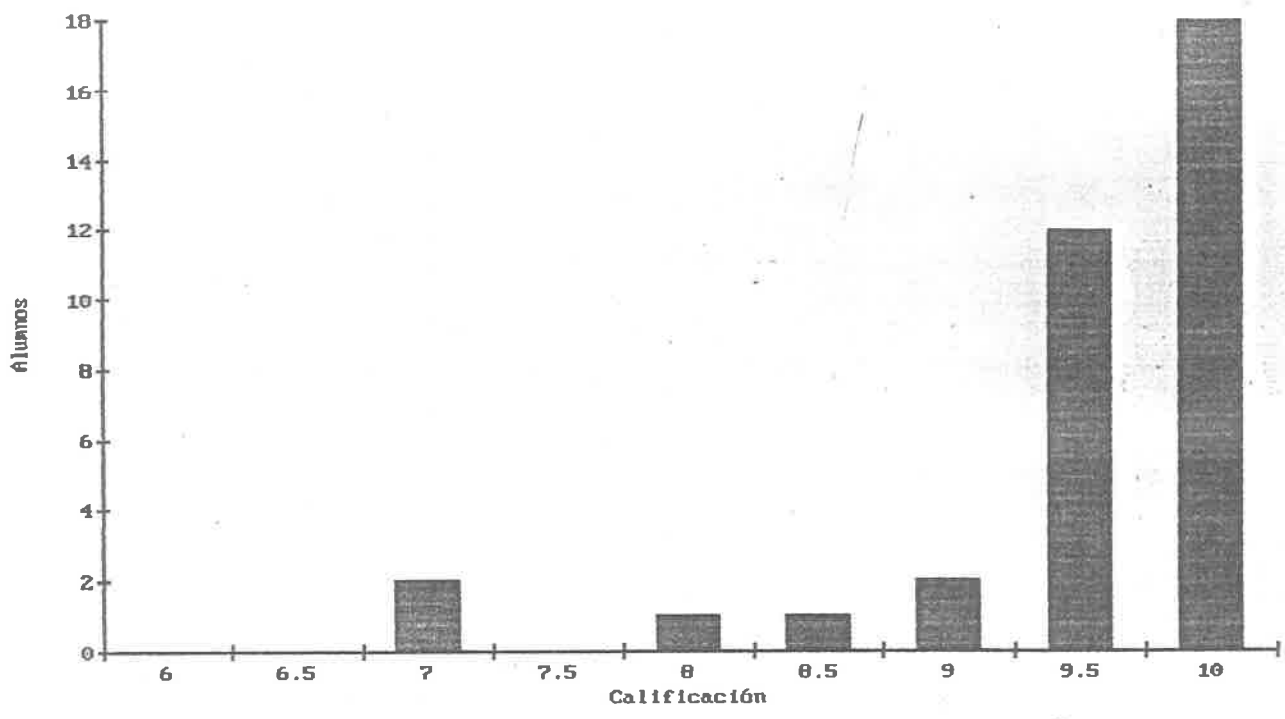
9.5-9.5-9.5-10-10-10-10-10

10-10-10-10-10-10-10-10-10

10-10-10-10

TABLA DE DISTRIBUCION DE FRECUENCIAS

| CATEGORIAS | FRECUENCIAS | FRECUENCIA RELATIVA | | |
|------------|-------------|---------------------|------|-------|
| 5 | - | - | - | - |
| 6 | - | - | - | - |
| 7 | 2 | 2/36 | .055 | 5.5% |
| 8 | 1 | 1/36 | .027 | 3.0% |
| 8.5 | 1 | 1/36 | .027 | 3.0% |
| 9 | 2 | 2/36 | .055 | 5.5% |
| 9.5 | 12 | 12/36 | .333 | 33.0% |
| 10 | 18 | 18/36 | .5 | 50.0% |
| TOTALES | 36 | 36/36 | 1 | 100% |



En el Grupo "A", después de la realización de actividades, se puso en evidencia que hubo un limitado aprovechamiento, mientras que en el Grupo "B", se observaron resultados que manifiestan que el aprovechamiento del grupo fue mas satisfactorio.

Haciendo una comparación entre resultados obtenidos en ambos grupos, podemos concluir que haciendo uso del juego en la realización de actividades, se logra un mayor aprovechamiento por parte de los alumnos.

BIBLIOGRAFIA

ASCHERSLEBEN, Karl. "Introducción a la metodología pedagógica". 1a. Ed. México. Edit. Roca. 1983

BRICKLIN, Barry y Patricia: "Causas psicológicas del bajo rendimiento escolar". México, Editorial Pax. 1971

DEL POZO, Hugo. "Recreación escolar. México. Editorial Avante. 1984:

MURILLO, Alejandro. "Eduque a sus hijos a través del juego". México. Trillas. 1991.

PIAGET, Jean. "Psicología y Pedagogía". Editorial Ariel. Madrid. 1973.

ZAPATA, Oscar. "el aprendizaje por el juego". Editorial Pax. México. 1988

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Libro para el maestro. México. 1982.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Programa para la Modernización Educativa. México 1993.