



SECRETARIA DE EDUCACION
PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD UPN 212

**EL JUEGO DE REGLAS: ALTERNATIVA PARA LA
ADQUISICION DE LOS SIGNOS DE PUNTUACION EN
4º. GRADO.**

PROYECTO DE INNOVACION

PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACION

PRESENTA: **MARIA ELENA ANDRADE MELGAREJO**

TEZIUTLAN, PUEBLA, OCTUBRE DE 2008

INDICE

INTRODUCCIÓN	05
CAPÍTULO I	
Contexto social y cultural	08
Diagnóstico Pedagógico.....	10
Planteamiento del Problema	12
Justificación	14
Objetivo General	16
CAPÍTULO II	
El Juego de Reglas como Alternativa para mejorar la puntuación.....	18
CAPÍTULO III	
Teoría psicológica sobre el desarrollo y aprendizaje del niño.	23
Fundamentos pedagógicos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el grupo.	29
CAPÍTULO IV	
La Escritura como expresión gráfica del lenguaje	33
¿Para qué evaluar?	35
Planeaciones didácticas	39
RECOMENDACIONES Y PERSPECTIVAS	48
CONCLUSIONES	50
BIBLIOGRAFÍA	52
APÉNDICE	55

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

“El escribir sin cometer faltas de ortografía es el inicio más seguro de una educación bien dirigida” (Pedro F. Monlau).

En este Proyecto de Innovación de Acción Docente, se aborda el problema detectado en los alumnos de 4º. Grado de primaria de la Escuela “Miguel Hidalgo y Costilla” en la asignatura de Español en el componente de Reflexión sobre la lengua, ya que no utilizan adecuadamente los signos de puntuación como son el punto y la coma por lo cual se propone el Juego de Reglas como una alternativa a trabajar en el grupo. El Proyecto de Innovación permite al docente que al analizar su práctica puede detectar problemas dentro del grupo, es ahí donde puede realizar un diagnóstico con apoyo de información obtenida por medio de exámenes, cuestionarios, etc., y proponer una alternativa para una posible solución lo que implica hacer cambios en su práctica docente tendientes a mejorarla y superar de esta manera las limitaciones que surgen y que muchas veces no permiten mejorar el trabajo en el aula.

En el Capítulo I se encuentra el Contexto Social y Cultural del problema que se ubica en la Escuela Primaria Urbana “Miguel Hidalgo y Costilla”; en la Colonia Miguel Hidalgo y Costilla de la ciudad de Tlapacoyan, Ver., también se elabora el Diagnóstico Pedagógico y con sus resultados el planteamiento del problema relacionado con los signos de puntuación; asimismo, en la Justificación se expresan las razones por lo que es importante que los niños logren mejorar la utilización del punto y la coma en su escritura. En este Capítulo se encuentra también el Objetivo General y el Objetivo Específico, que orientan las acciones a desarrollar para tratar de mejorar este problema detectado en el grupo de 4º. Grado.

En el Capítulo II se aborda lo relativo al Juego de Reglas propuesto como alternativa para tratar de mejorar la escritura mediante el uso correcto de la puntuación.

En el Capítulo III se plantean los fundamentos teóricos, que sustentan el Proyecto Pedagógico de Acción Docente, donde se destaca el enfoque desde la Psicogenética, para explicar el desarrollo de la inteligencia en el niño así como se realiza el aprendizaje desde el punto de vista de Jean Piaget. La Pedagogía Constructivista orienta al docente sobre el papel tan importante que lleva a cabo en el aula durante la enseñanza, como guía y orientador y también como el niño realiza el aprendizaje; así también se aborda la evaluación como parte importante del proceso enseñanza aprendizaje.

El Capítulo IV, trata de la asignatura de Español y del enfoque actual planteado en el programa de español 2000; integrado por cuatro componentes como son: lectura, escritura, expresión oral y reflexión sobre la lengua en el cual se toma el relativo a la escritura por encontrarse ahí el problema detectado en el grupo de 4º. Grado. Se integran también en este Capítulo aspectos relativos a la planeación didáctica, el cronograma y las planeaciones aplicadas. El informe sobre los resultados obtenidos se encuentra en el Apéndice.

El apartado de Recomendaciones y Perspectivas incluye parte de la experiencia del docente después de haber aplicado en el grupo la estrategia considerada para tratar de mejor aspectos que son parte de la escritura. En las Conclusiones el docente hace una serie de reflexiones como parte del trabajo realizado y de los resultados obtenidos.

La Bibliografía utilizada para la conformación de este trabajo y su utilización permitió reunir los aportes teóricos necesarios para fundamentar el Proyecto de Innovación.

CAPITULO I

CAPITULO I

CONTEXTO SOCIAL Y CULTURAL DEL PROBLEMA

La H. Ciudad de Tlapacoyan, Veracruz, es la cabecera del municipio de igual denominación y tiene categoría política de ciudad y Heroica, que le fue concedida por Decreto número 72 firmada por el C. Gobernador Constitucional del Estado fechado en la Ciudad de Xalapa de Enríquez, Veracruz el 19 de diciembre de 1956. Según el Censo de Población y Vivienda del INEGI del año 2000, la población total de la ciudad de Tlapacoyan, Veracruz era de 45,513 habitantes.

La constante humedad originada por las lluvias abundantes, arroyos y ríos cercanos y su proximidad con la sierra norte del Estado de Puebla, hace que Tlapacoyan tenga un clima húmedo y cálido debido a su baja altitud sobre el nivel del mar que es de 504 metros resultando caluroso durante el día pero en las tardes más fresco y agradable.¹

La colonia Miguel Hidalgo y Costilla, en donde se ubica la Escuela Primaria Federal "Miguel Hidalgo y Costilla" colinda al norte con la colonia Ricardo Flores Magón, al sur con la colonia Francisco González Bocanegra, al oeste colinda con un potrero propiedad de la Sra. Jesusa Llaguno al este con la colonia Constituyentes todas pertenecientes a esta Ciudad.

Dicha colonia fue fundada en el año de 1975 por personas de escasos recursos económicos la mayoría campesinos quienes buscaban un lugar donde fincar su vivienda. Su población demográfica es de un promedio de 2,500 habitantes aproximadamente, también cuenta con red de energía eléctrica, de agua potable y de río, así como drenaje en casa y calles; faltan algunas calles de banquetas y pavimentación.

¹ Archivo. Heroica Defensa de Tlapacoyan, 22 de noviembre de 186 Casa de la Cultura H. Tlapacoyan, Ver., p. 20-30

Aproximadamente el 20% de su población se dedican a actividades relacionadas con el campo, como campesinos que trabajan en sus propias tierras y los jornaleros que perciben un salario que va de los \$60.00 diarios en adelante; un 10% trabajan en la maquila y confección de ropa con pequeños propietarios en la ciudad de Tlapacoyan; se considera que otro 60% emigra a los estados fronterizos con los Estados Unidos en busca de empleo y obtener mayores ingresos económicos; el otro 10% se desempeñan como choferes de taxis, al comercio como: carnicerías, pequeñas tiendas de abarrotes y de frutas, a la venta de ropa nueva y usada ya que la mayoría de las personas de las comunidades cercanas a este lugar prefieren comprar en la ciudad.

La Escuela Primaria Federal “Miguel Hidalgo y Costilla”, con clave 30DPR3054P ubicada en la colonia del mismo nombre, es de organización completa, cuenta con siete grupos y una población estudiantil de 317 alumnos.

Su infraestructura es de material de concreto, cuenta con servicio de energía eléctrica y agua potable así como sanitarios para uso de alumnos y docentes. Las aulas en general presentan un mal aspecto, les falta pintura y una ventilación adecuada, porque las ventanas son muy pequeñas, esto ocasiona que los alumnos se inquietan, no trabajan bien durante las clases debido al clima caluroso que la mayor parte del año tiene esta población; otro aspecto es el relacionado con el mobiliario ya que se encuentra en muy mal estado.

El inmueble esta conformado por dos oficinas que son utilizadas por el turno matutino y vespertino; cuenta con siete salones, una explanada que es utilizada para actividades deportivas y sociales.

DIAGNOSTICO PEDAGOGICO

En la Escuela Primaria Federal “Miguel Hidalgo y Costilla” se atiende el cuarto grado de primaria integrado por quince niños y doce niñas dando un total de 27 alumnos. Al inicio del curso para poder conocer el grado de conocimiento y capacidad de aprendizaje de los niños se tuvo la necesidad de apoyarse en la aplicación de exámenes de exploración tomando en cuenta los contenidos del programa del grado anterior, una vez que fueron aplicados y evaluados se pudo observar que con base al promedio del grupo por asignaturas, reporta que los alumnos de 4º. grado presentaron dificultad en la asignatura de Español y de acuerdo a la frecuencia de errores en los diferentes aspectos que conforman el examen, la dificultad se encontró en el componente de Reflexión sobre la lengua, en el Apartado denominado Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita que plantea que los niños avancen en la reflexión y valoración de las convencionalidades del sistema de escritura, más específicamente en el uso de los signos de puntuación, en este caso en la colocación correcta del punto y la coma ya que de los 27 niños que conforman el grupo sólo dos anotaron correctamente la coma y el punto en el lugar adecuado. El examen que se aplicó contenía una parte en la que pedía a los alumnos a través de una ilustración de un dibujo que redactaran un texto en lenguaje sencillo enumerando los objetos y seres que el dibujo contenía, sin tomar en cuenta el uso de la coma y el punto por lo que el texto carecía de coherencia, relevancia y mucho menos entonación.

Los resultados fueron los siguientes el 92.6% tienen dificultad en la colocación correcta del punto y la coma en su escritura y sólo el 7.40% lo colocan adecuadamente. (Ver en Apéndice 1 el examen aplicado).

Posteriormente para constatar los conocimientos adquiridos por los alumnos se desarrolló el tema: Elaboración de una carta en la que se les explicó los datos que debe contener una carta empezaron a desarrollar el tema pidiéndole a los alumnos que leyeran dos cartas que presenta el libro de Español en las

páginas 120-121 posteriormente se pasó a la elaboración de una carta en forma grupal.

Para evaluar a cada alumno se le pidió que elaboraran una carta individual donde se pudo constatar que omiten el uso de la coma y el punto. Por lo que se comprueba nuevamente que los alumnos de 4º. Grado presentan el problema antes mencionado. Además para ejercitar la elaboración de textos se les pidió describir diferentes objetos y situaciones y nuevamente se pudo comprobar esta carencia.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Plan y Programas de estudios para el Nivel Primaria, 1993, son un medio para mejorar la calidad de la educación atendiendo las necesidades básicas de aprendizaje de los niños mexicanos. La propuesta educativa que presenta el programa de educación primaria es perfectible y es la intención de la SEP mejorarla de manera continua; para lograrlo, es necesario que los maestros y los padres de familia manifiesten oportunamente sus observaciones y recomendaciones, con la seguridad de que serán escuchados.

Con la difusión de los lineamientos académicos para los seis grados de la educación primaria, la Secretaría de Educación Pública pone a disposición de los maestros la información que les permitirá tener una visión de conjunto. Da los propósitos y contenidos de todo el ciclo y no sólo da los que correspondan al grado, de esta manera podrá el docente establecer una mejor articulación de su trabajo con los conocimientos previos de los niños y con los que aprenderán en los grados más avanzados.

Dentro de la asignatura de Español en el actual programa 2000, se consideran cuatro componentes que son: Expresión oral, Lectura, Escritura y Reflexión sobre la lengua.

En el componente Reflexión sobre la lengua se agrupan algunos contenidos básicos de Gramática y Lingüística, se destaca que estos difícilmente pueden ser aprendidos como normas formales o elementos teóricos. Separados de su utilización en la lengua hablada y escrita que solo adquieren pleno sentido cuando se asocian a la práctica de las capacidades comunicativas.²

² Libro para el Maestro. Español Cuarto Grado. Secretaría de Educación Pública. p.p. 10-14

Como primera actividad para conocer el problema existente en la asignatura de Español se aplicó un examen de exploración tomando en cuenta las áreas de trabajo, una vez que fueron aplicados y evaluados se pudo observar que con base al promedio del grupo por asignaturas, reporta que los alumnos de 4º. grado de primaria, presentan deficiencias en la asignatura de Español de los contenidos del grado anterior y de acuerdo a la frecuencia de errores en los diferentes aspectos que conforman el examen, la deficiencia se localizó específicamente en los signos de puntuación: la coma y el punto. Estos contenidos se ubican en el Apartado de Reflexión sobre la Lengua que trata sobre las convencionalidades del sistema de escritura.

JUSTIFICACIÓN

Es bien sabido que la ortografía es una convencionalidad del sistema de escritura aplicable en la vida práctica, elemento indispensable en la redacción de textos. Es de suma importancia el uso correcto de los signos de puntuación, ya que los alumnos que leen y escriben correctamente utilizando adecuadamente los signos de puntuación son capaces de desarrollar el análisis y la interpretación de textos y de emitir sus propios juicios.

La asignatura de Español dentro del nivel primaria es importante ya que desde el primer grado se va adentrando poco a poco al alumno en las convencionalidades del sistema de escritura. El propósito general del programa de Español en la educación primaria es propiciar el desarrollo de la competencia comunicativa de los niños y en el problema que se aborda la finalidad es que los niños “Adquieran nociones de gramática para que puedan reflexionar y hablar sobre la forma y el uso del lenguaje oral y escrito, como un recurso para mejorar su comunicación”.³ El componente de Reflexión sobre la Lengua propicia el conocimiento de aspectos del uso del lenguaje: gramaticales, del significado, ortográficos y de puntuación.

Es importante que el niño que cursa el cuarto grado de primaria avance en la adquisición de nociones de gramática debido a su importancia en la escritura, el objetivo principal al realizar este Proyecto de Innovación es que el niño construya aprendizajes significativos mediante la puesta en práctica de estrategias acordes al problema ortográfico del punto y la coma. Es por ello que se propone el Juego Constructivista como alternativa para que facilite dichos aprendizajes.

El Proyecto Pedagógico de Acción Docente surge de la práctica y ante un problema detectado en el grupo no se queda sólo en proponer una alternativa, sino que exige la acción del docente para su aplicación práctica.

³ Secretaría de Educación Pública. Programa de Español 2000, México, p. 13

Por tal razón se considera que aplicando como alternativa el Juego de Reglas el niño va a obtener aprendizajes significativos en el cual va a desarrollar sus habilidades y la adquisición de nuevas experiencias y conocimientos. Se considera adecuado porque el niño va jugar e interactuar con sus compañeros y mediante esa diversión poco a poco va realizando la adquisición correcta del punto y la coma en su escritura. Según Piaget, “el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño.”⁴

⁴ Manual de Pedagogía y Psicología. Volumen 2 Diccionario de Psicología. Grupo Editorial Océano. México, p. 861

OBJETIVO GENERAL

Que el docente a través del Juego de Reglas logre la adquisición correcta del punto y la coma en el grupo de 4º grado de primaria en la Escuela Primaria Federal "Miguel Hidalgo y Costilla" Clave 30DPR3054P de Tlapacoyan, Veracruz.

OBJETIVO ESPECIFICO:

Que el alumno:

Mediante el juego de reglas ponga en práctica los contenidos sobre el punto y la coma.

CAPITULO II

CAPITULO II

EL JUEGO DE REGLAS COMO ALTERNATIVA PARA MEJORAR LA PUNTUACION.

En el componente de Reflexión sobre la lengua del Programa de Español para 4º. Grado de primaria se pretende que los alumnos avancen en la reflexión y valoración de las convencionalidades del sistema de escritura por lo cual es importante la colocación adecuada en el uso del punto al final de un texto, el punto y aparte o punto y seguido para separar ideas, de la coma en enumeración, con el propósito de que: Logren comprender el funcionamiento y las características básicas de nuestro sistema de escritura, de manera eficaz; propiciando el avance en la comprensión de lo escrito y de la lectura.

Debido a este problema detectado en el grupo se propuso el juego de reglas como alternativa del Proyecto de Innovación, para tratar de mejorar el uso adecuado del punto y la coma en la producción escrita. En las planeaciones a trabajar el juego de reglas ha sido la estrategia didáctica desarrollada en las clases ya que en todo momento el juego forma parte de sus actividades escolares.

El juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, diversión permite al hombre “engañarse así mismo” tomar una libertad por demás ilusoria con referencia a las asignaciones sociales que delimitan jugar. “Corresponde a una necesidad fisiológica, socialmente reconocida e institucionalizada, un sano ejercicio y un tiempo de recuperación de la fuerza de trabajo”⁵. El juego es una actividad lúdica (diversión), que comparte un fin en sí mismo, con independencia de que en ocasiones por un motivo intrínseco, mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante en el organismo, del niño a través de él perfecciona

⁵ Jean Piaget. La Formación del símbolo en el niño. Los juegos de reglas y la evolución de los juegos infantiles. Fondo de la Cultura Económica. México, p. 195-197

ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro. El juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos que lleva a ellas “Piaget dice que el juego es asimilación de lo real al yo”⁶.

Debido a que satisface necesidades de tipo social y psicológicas se acepta lo que Piaget afirma en el juego, sobre todo porque contribuye al objetivo planteado.

“El juego bajo este nombre engloba una gran cantidad de conductas diferentes entre ellas. Desde pequeño el niño asume ésta actividad importante entre el desarrollo de la vida del niño para su vida futura”⁷

Los niños emplean en su juego el lenguaje durante la mayor parte del tiempo, cuando hablan solos y cuando se dirigen a sus juguetes. El método narrativo de lectura es una forma de juego de palabras e imágenes y constituye una actividad placentera para los niños. Los primeros encuentros de los niños con libros impresos tiene para ellos una importancia vital. A través de los libros comenzarán a aprender sobre la noción de las palabras, las frases, las páginas, los signos de puntuación, el punto y la coma, etc.

“Mientras el juego de ejercicios simple comienza desde los primeros meses de existencia y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo estadio (es decir de los cuatro a los siete años) y sobre todo durante el tercer periodo (de los siete a los once años). Pero, por el contrario, si en el adulto no quedan sino algunos residuos de los juegos de ejercicio simple por ejemplo, divertirse con su aparato de radio y de los juegos simbólicos, por ejemplo contar una historia, el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida (deportes, cartas, ajedrez, etc.)

⁶ Ibidem...195-197

⁷ El juego , estrategia prioritaria para promover el aprendizaje y desarrollo de los niños preescolares. Curso Taller. SEC, Xalapa, Ver., México. P.14-57

El juego de reglas es una actividad lúdica del ser socializado. En efecto: así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio, apenas ciertas relaciones sociales se constituyen; por lo tanto, el problema es el de determinar ¿Cuáles son éstas?

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreteras, lanzamiento de canicas o bolas etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin la regla sería inútil) y regulado por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. Los juegos de reglas pueden ser nacidos de las costumbres adultas caídas en desuso (de orden mágico-religioso, etc.)⁸

El juego ocupa en los niños un lugar muy importante, resulta muy fácil reconocer esta actividad y saber cuando un niño está jugando, en el juego es cuando se acerca más a la realidad. Es por ello que se propone como una alternativa para adquirir aprendizajes en torno a la correcta utilización del punto y la coma en la escritura, pues el niño al ir jugando va adquiriendo la habilidad en el conocimiento de las reglas ortográficas y en ir las plasmando en las oraciones que el profesor va guiando.

Existen cuatro teorías del juego, y de manera general son:

⁸ Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño. Los Juegos de reglas y la evolución de los juegos infantiles. Fondo de la Cultura Económica. México. p.195-197

1.- Teoría Clásica. Juan Deval dice que el niño mediante los juegos clásicos manipula objetos como yoyo, canicas, trompos etc., mediante los juegos también experimenta la sensación de inventar.

2.- Teoría Constructivista.- J. Piaget dice en esta teoría que el niño construye su propio juego y es libre de expresar lo que quiere jugar y construir. El Constructivismo se considera más una convergencia de principios explicativos, totalmente abierta por tanto a matizaciones, ampliaciones y correcciones, que una teoría en sentido estricto de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.- Teoría Psicoanalítica.- Moore dice que esta teoría parte de la observación del adulto al niño.

Teoría Sociológica.- Dentro de esta postura se ubica a Agnes Heller, en este breve texto explica como se realiza el juego y la visión que tiene con respecto al mismo puede estar celoso, envidioso e indiferente. Esta autora realiza un análisis del juego desde tres perspectivas: Juego de fantasía, - juego mimético, y juego regulado.

1.- El Juego de Fantasía se traduce en la asunción de un papel. 2.- Juego Mimético.- se atribuyen papeles como, ahora yo soy el conductor, el maestro otro niño etc. 3.- Juego Regulado.- Se convierte en un sistema determinado de reglas tiene dos elementos característicos: a) El juego es colectivo, b) Es de carácter competitivo se puede ganar o perder.

CAPITULO III

CAPITULO III

TEORIA PSICOLOGICA SOBRE EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DEL NIÑO.

En el Plan de estudios 1993 para la escuela primaria se plantea que “la educación primaria ha sido a través de nuestra historia el derecho educativo fundamental al que han aspirado los mexicanos. Una escuela para todos con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y el progreso de la sociedad, ha sido una de las demandas populares más sentidas.”⁹ En la Constitución Política de nuestro país, en el Artículo Tercero Constitucional se plantea el derecho de todos los mexicanos a la educación y la obligación del Estado Mexicano de ofrecerla.

En la educación, la escuela cumple un papel fundamental de acuerdo a los avances de la sociedad y de sus requerimientos por lo cual desde los distintos ámbitos se plantea la necesidad de mejorar la calidad de la educación; si bien se reconoce que la escuela no es la única instancia en donde se educan las generaciones, una de ellas es la adquirida en el ámbito familiar en donde los padres y generaciones anteriores transmiten sus valores, prácticas y costumbres y la educación formal a cargo de instituciones reconocidas por el Estado mismo para atender los distintos niveles educativos.

Actualmente, en el Plan de estudios y en los programas de las asignaturas que lo conforman, se encuentran los enfoques que deben ser considerados por los docentes para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje y de manera importante el contexto del alumno para poder relacionar los conocimientos que adquiere tanto en la familia, de la comunidad, como de su contexto físico, geográfico e histórico. En ella, la educación se centra en el alumno, en la cual se

⁹ Plan y programas de estudio 1993. Educación Básica. Primaria. Introducción. SEP, México, 1993 p. 9

pretende desarrollar aprendizajes en los que se consideran conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas; se propone que el conocimiento que el niño trae de su contexto social y cultural se deberá tomar en consideración en el aula para relacionarlo con los nuevos conocimientos que va adquiriendo de manera gradual a través de los diferentes grados escolares. Por lo tanto para tratar de resolver los problemas que se le presentan en el aula el docente deberá tomar en cuenta las aportaciones teóricas psicológicas y pedagógicas necesarias para orientar mejor el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Considerando los estudios realizados sobre psicología genética por Jean Piaget (1896-1980) psicólogo suizo, cuyo interés fue construir una teoría del conocimiento científico tomando como modelo la biología. Piaget no está considerado como pedagogo, pero en su teoría psicogenética sustenta cómo se adquieren los conocimientos, es decir como se lleva a cabo el aprendizaje, a partir de la formación de estructuras intelectuales; sus aportes proporcionan los fundamentos psicológicos y pedagógicos para el surgimiento de los enfoques llamados actualmente constructivistas.

Piaget sustenta que el desarrollo intelectual es un proceso adaptativo continuo llamado adaptación biológica. La adaptación presenta dos aspectos relacionados con el aprendizaje: la asimilación y la acomodación. En el intercambio con el medio, el sujeto va construyendo no sólo conocimientos sino también sus estructuras intelectuales que él mismo lleva a cabo mediante la actividad que realiza.¹⁰

La asimilación se concibe como “la incorporación de los objetos en los esquemas de conducta, siendo los esquemas las acciones susceptibles de repetirse activamente, por consiguiente es la fase de intercambio entre el sujeto y el objeto mediante el cual el sujeto modifica o actúa sobre el objeto que ha incorporado. Esta modificación de la realidad esta determinada por respuestas

¹⁰ DICCIONARIO CIENCIAS DE LA EDUCACION. Jean Piaget. Ed. Santillana, México, 1983, p. 1123

diferentes: perceptivas, motoras, conceptuales y se hallan en continua evolución hacia formas progresivamente más complejas”¹¹

En el proceso de acomodación se lleva a cabo un tipo de intercambio de relaciones del sujeto con el medio, del sujeto con el objeto, destacándose la influencia del medio en el aprendizaje; la influencia es activa, ya que tiende a modificar su comportamiento y el desarrollo de la inteligencia.

Junto con el proceso de acomodación se realiza el proceso de equilibrio entre las relaciones del sujeto con el objeto mediante un proceso que Piaget llama inteligencia, entendida como adaptación.¹²

“Nuestra herencia estructural nos lleva a percibir un mundo específicamente humano”, todos recibimos la misma herencia, todos tenemos capacidad de recordar, memorizar, atender y conocer.”¹³

La herencia funcional organiza distintas estructuras. La función más conocida tanto biológica como psicológicamente, es la adaptación. La adaptación y la organización forman lo que se denomina las invariantes funcionales, llamadas así porque no varían durante toda la vida, ya que permanentemente tenemos que organizar nuestras estructuras para adaptarnos.

Pero gracias a la herencia funcional se van a producir distintas estructuras mentales que parten de un nivel muy elemental hasta llegar a un estadio máximo, este desarrollo se llama génesis y es por esto a la teoría que estudia el desarrollo de las estructuras mentales se le denomina Psicología Genética.

¹¹ Ibidem....p. 142

¹² Ibidem..p.p. 35-36

¹³ Gómez Palacio Margarita. “El niño y sus primeros años en la Escuela”. Teorías de Desarrollo del Aprendizaje, Ed. México págs. 26-27.

Una de las aportaciones más importantes de Piaget a la Psicología y a la educación en general fue estudiar los esquemas de acción que caracterizan los diferentes estadios o etapas de desarrollo del individuo.

Los estadios de desarrollo según Piaget son los siguientes:

Primer periodo llega aproximadamente hasta los catorce meses, el de la inteligencia sensorio – motriz, mediante los sentidos y la actividad infantil gradualmente irá desarrollando la percepción de lo que le rodea. El segundo periodo, hacia los dieciocho meses de edad aproximadamente, el niño ya puede imitar modelos. Con algunas partes del cuerpo (fruncir la frente o mover la boca); Piaget habla de simbolismo denominándolo periodo preoperatorio; la función simbólica tienen un gran desarrollo entre los tres y siete años. Para el niño el juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo.

Periodo de las Operaciones concretas.- Se sitúa entre los siete, once y doce años señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento el niño ya sabe descentrar lo que tiene sus efectos en el plano cognitivo como el afectivo o moral. En esta edad el niño ya es objeto receptivo de transmisión de la información lingüístico - cultural en sentido único. Surge entre niños y adultos especialmente entre los mismos niños. Piaget habla de una evolución de la conducta en el sentido de cooperación. Los niños son capaces de una auténtica colaboración en el grupo, pasando la actividad individual aislada a ser una conducta de cooperación. La moral heterónoma infantil unilateralmente adoptada da paso a la autonomía del final del periodo.

En el periodo de las Operaciones formales. Piaget atribuye la máxima importancia en este período al desarrollo de los procesos cognitivos y a las nuevas relaciones que éstos hacen posibles. La principal característica del pensamiento en este período es el de prescindir del contenido concreto, frente a los problemas

a resolver el adolescente utiliza los datos que tiene para formular hipótesis, se advierten avances en la lógica a la par con otros cambios del pensamiento y de su personalidad.

Los alumnos de cuarto grado de primaria de la Escuela Primaria Federal “Miguel Hidalgo y Costilla” de esta ciudad de Tlapacoyan, Ver., por sus características de desarrollo y aprendizaje se ubican en el período de operaciones concretas según la Teoría propuesta por Jean Piaget; considerando la edad están entre los nueve y once años de edad sin que ésta sea determinante para el desarrollo de la inteligencia ya que va a depender del nivel cognitivo en que se encuentra.

Según Piaget, la inteligencia es el resultado de una interacción del individuo con el medio. Mediante la inteligencia el hombre asimila la realidad exterior y la interpreta de manera diferente según su edad, a éste fenómeno la denomina Piaget, estructuras del pensamiento.

“Desde el enfoque psicogenético, la educación debe ser entendida como un elemento apropiado para ayudar a potenciar el desarrollo del alumno y promover su autonomía moral e intelectual (Devries y Kohiberg, 1987)”. Piaget escribió lo siguiente en torno al problema de los objetivos de la educación:

Principal objetivo. Crear hombres capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que han hecho otras generaciones; hombres que sean creativos, inventivos y descubridores.

Segundo objetivo. Formar mentes que puedan criticar, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca (Piaget, 1964, cit. por Kamil, 1982, p.29). Piaget conceptualiza el proceso de aprendizaje en términos de adquisición de

conocimientos. Por eso establece una marcada diferencia entre maduración y aprendizaje; o sea lo heredado y lo adquirido por la experiencia.

La función del maestro desde la perspectiva piagetiana es ayudar al educando a construir su propio conocimiento guiándolo para que esa experiencia sea fructífera; no es transmitir conocimientos ya elaborados para verterlos sobre el alumno; aquí el maestro guía, orienta y promueve el desarrollo intelectual de los educandos, por lo tanto tiene que conocer los problemas, procesos y características del aprendizaje de los alumnos y los rasgos que definen las etapas de desarrollo cognoscitivo según el grado que cursa.⁹

La Corriente Constructivista postula que es el niño quien construye su aprendizaje a partir de la información que el medio social le proporciona, y a través de la interacción que establece con el entorno social construye sus propios conceptos; esta información denominada conocimientos previos le servirán al profesor para que mediante acciones planeadas con estrategias adecuadas a los contenidos del programa, desarrollar su práctica e innovar su forma de trabajo.

El profesor le orientará a diseñar actividades didácticas que le favorezcan para que el niño pueda relacionar lo que ya sabe con el nuevo material de aprendizaje consolidándose así un aprendizaje no memorístico, sino significativo denominado así por Ausubel. La posibilidad de aprender significativamente en palabras de Cesar Coll radica en poder establecer una relación sustancial entre lo que hay que aprender y el conocimiento que ya existe en el sujeto.

FUNDAMENTOS PEDAGOGICOS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN EL GRUPO.

La educación debe centrarse en el niño (a). Es decir, debe adaptarse al actual estado de su desarrollo. El principio operativo más importante en la práctica educativa es primar la actividad. El niño (a) debe descubrir el mundo a través de su actuación directa sobre él. La educación debe preparar su escenario de actuación, “cada vez que le enseñamos algo al niño, impedimos que lo descubra por el mismo” (Piaget 1964).

La educación debe orientarse a los procesos de desarrollo y aprendizaje. Aunque se reconoce una relación dialéctica entre desarrollo y aprendizaje, siendo necesario que el docente considere los niveles de desarrollo para adecuar los contenidos del programa. Los estadios de desarrollo tienen un ritmo madurativo propio y es un valor pedagógico el respeto a la evolución de los niveles de maduración.

Por tanto, el papel del docente deberá centrarse en el desarrollo de las habilidades del niño y no a la transmisión de contenidos. Son aquellas que potencian la capacidad del individuo para un aprendizaje permanente (aprender a aprender, aprender a pensar).

El egocentrismo natural del niño(a) en su desarrollo se corrige progresivamente mediante el contraste con la realidad. En suma la pedagogía desde un enfoque constructivista fundamentada en los aportes de Piaget muestra como, para llegar a la adquisición de un concepto, es necesario pasar por estadios intermedios que marcan el camino de su construcción y que permiten posteriormente generalizarlos. Es por ello que en esta Pedagogía tanto el docente como el alumno participan activamente en la construcción de nuevos

conocimientos considerando los elementos del contexto para mejorar los resultados de aprendizajes.

El papel del Maestro:

- Determinar el estadio en que se haya el niño * Recoger toda información que reside del niño (preguntas, actitudes, actividades, comentarios etc.) para no anticipar equivocadamente o suponer los intereses del niño. * Coordinar el proceso constructivo del conocimiento. * Crear situaciones de (observación de contradicción de generalización etc.) que le ayuden a ordenar los conocimientos que posee el niño y poder avanzar en su aprendizaje. * Promover actividades tanto intelectuales como afectivas y sociales. * Impulsar el conocimiento autónomo y el ejercicio de invención. * Fomentar la libertad del trabajo para el logro de algún propósito.

El papel del niño:

- El niño construye sus conocimientos siendo un sujeto activo y creador con un sistema propio del pensamiento. “Los conocimientos se adquieren mediante un proceso de construcción del sujeto que aprende. * Este proceso supone etapas o estadios sucesivos, cada uno de los cuales tiene sus propios alcances y limitaciones. * El aprendizaje, tanto cognitivo, afectivo y social, se da a través de la interacción entre el sujeto y el medio. * Las contradicciones que dicha interacción genera en el sujeto le permitirán consolidar o modificar sus propios conocimientos y ello no dependerá de la transmisión de información. *
- Fomentar tanto el conflicto cognitivo y el contraste de parecer como la elaboración compartida, el trabajo en grupo y cooperación entre iguales.

Considerando que el actual enfoque de Español es “comunicativo y funcional. En éste, comunicar significa dar y recibir información en el ámbito de la vida cotidiana y, por lo tanto, leer y escribir significan dos maneras de comunicarse”¹⁴ esta sustentado en la corriente pedagógica del constructivismo, es decir, que el alumno construya sus propios conocimientos con base a la información que ya posee “mantiene que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como los afectivos no es mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano”¹⁵

En cuanto al aprendizaje se concibe como un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente que va construyendo progresivamente. Para la corriente constructivista el alumno es responsable y constructor de su propio conocimiento y el profesor como un coordinador y guía del aprendizaje del alumno por ello “El principio mas compartido es la importancia de la actividad mental constructiva del alumno, en la realización de los aprendizajes escolares, el principio que lleva a concebir el aprendizaje escolar como un proceso de construcción del conocimiento y la enseñanza como ayuda a este proceso”¹⁶

¹⁴ PROGRAMA DE ESPAÑOL 2000. SEP. México, 2000 p. 7

¹⁵ CARRETERO, Mario. ¿Qué es el constructivismo? AIQUE, Buenos Aires, Argentina. 1995. p 262

¹⁶ COLL, César. La Pedagogía constructivista. En Antología Básica. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. LE-94, UPN-SEP. México, 1999, p. 4-9

CAPITULO IV

CAPITULO IV

LA ESCRITURA COMO EXPRESIÓN GRÁFICA DEL LENGUAJE

El propósito fundamental del Español en la educación primaria es propiciar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los niños en los distintos usos de la lengua hablada y escrita. EL componente de Reflexión sobre la lengua, agrupa contenidos básicos de Gramática y Lingüística se usa esta expresión para destacar estos contenidos los cuales difícilmente pueden ser aprendidos como normas o elementos teóricos iniciando en el logro eficaz de la lectura y escritura, el desarrollo de la capacidad de expresión oral con claridad, coherencia y sencillez, la redacción de textos aplicando estrategias adecuadas, la adquisición del hábito por la lectura, la habilidad para revisar y corregir sus propios textos, el conocimiento de las reglas y normas del uso de la lengua asimismo la reflexión sobre la misma.

La escritura como expresión gráfica del lenguaje en su representación por medio de grafías. Los temas gramaticales u ortográficos la propuesta de los programas consiste en integrarlos a la práctica de la lectura y escritura , no sólo como convencionalismos del lenguaje, sino como recurso sin los cuales no se puede lograr una comunicación precisa y eficaz. Los signos de puntuación y su función en la escritura son para expresar mejor lo que se desea comunicar con su ayuda, es posible marcar pausas dar matiz, énfasis, elocuencia, mejor significación y mayor expresividad a lo que manifestamos por escrito. En lo que se refiere a cuestión ortográfica en éste caso más específicamente en los signos de puntuación (el punto y la coma) son reglas ya establecidas y varios autores las presentan con diferentes ejercicios y criterio propio.

¿PARA QUÉ EVALUAR?

La función principal de la evaluación no es el hecho de considerarla como un instrumento para asignar calificaciones y definir la acreditación, sino para conocer los conocimientos, las habilidades y las actitudes de los alumnos con respecto a su situación inicial y a los propósitos previamente establecidos. También permite valorar la eficiencia de las estrategias, las actividades y nuevos recursos empleados en la enseñanza. Así la información obtenida mediante la evaluación es la base para identificar modificar aquellos aspectos del proceso que obstaculizan el logro de los propósitos educativos.

La Evaluación

Concepto: Actividad sistemática y continúa, integrada dentro del proceso educativo, que tiene por objetivo proporcionar la máxima información para mejorar el proceso, reajustando sus objetivos, revisando críticamente Planes y Programas, métodos y recursos facilitando la máxima ayuda y orientación a los alumnos¹⁷.

Momentos de la Evaluación

Los momentos de la evaluación son tres y son los siguientes:

Evaluación Inicial.- Es la evaluación que se realiza al inicio del ciclo escolar, se le aplica una prueba de exploración al niño donde permite distinguir como esta su grado de marcación o nivel que encuentra de acuerdo a sus experiencias previas.

¹⁷ Diccionario de las Ciencias de la Educación.- Editorial Santillana. México, pág. 603.

Evaluación Procesual.- De acuerdo a la evaluación se lleva un seguimiento, un proceso de enseñanza-aprendizaje, que de acuerdo a lo planteado se llega a una evaluación cotidiana en donde se observa de manera general el proceso y que al final del ciclo escolar se culmina esta evaluación procesal. Es donde se realiza la evaluación permanente de acuerdo a los instrumentos de evaluación previamente identificados en este caso son bimestrales, observaciones, dinámicas, entrevistas, juegos etc.

La Evaluación Final.- Constituye el tercer momento de la evaluación y proporciona el resultado final de las acciones educativas que se efectuaron durante todo el ciclo escolar, se conforma con la reunión sistemática de evidencias a fin de determinar los alcances, logros y obstáculos que se tuvieron durante el ciclo escolar.

¿Qué, cómo y cuándo evaluar? Finalmente, un currículo tiene que ofrecer información respecto a los diferentes aspectos, relacionados con la evaluación. Que hay qué evaluar y en que momentos. En los documentos normativos se ofrece la siguiente información:

¿Qué? La evaluación tiene que proporcionar información útil para poder seguir enseñando. Se deben evaluar todos los tipos de contenidos y en relación con todas las capacidades que hay que desarrollar. El referente último en la evaluación deben ser objetivos generales de etapa, pero puesto que éstos no son directamente evaluables, hay que identificar objetivos didácticos se refieren a los objetivos generales que tiene que alcanzarse. Los objetivos didácticos se refieren a situaciones a través del análisis y la observación del grado consecutivo de los objetivos previstos para esta situación. También hay que evaluar el proyecto con la finalidad de identificar posibles desconexiones entre los objetivos formulado y el nivel de aprendizaje realmente alcanzado.

¿Cómo?.- La evaluación es un proceso que implica tener en cuenta una serie de datos valorarlos y tomar decisiones que compartan actuaciones de ajuste de la práctica educativa.

¿Cuándo? Hay que evaluar al principio, durante y final del proceso de aprendizaje. Hay que hacer una evaluación sistemática y continuada a lo largo de todo el curso. Hay que evaluar al finalizar una etapa educativa.

¿Cómo? La evaluación es un proceso que implica tener en cuenta una serie de datos, valorarlos y tomar decisiones que comporten actuaciones de ajuste de la práctica educativa.

La observación es una estrategia principal de evaluación en la etapa de la educación infantil. Hay que utilizar los instrumentos que sean más adecuados para evaluar un aspecto concreto de la práctica como las escalas de observación, entrevistas, conversación, actividad, diario, hojas de registro de observaciones, observación externa, medios audiovisuales, producciones de los pequeños, juegos etc. Hay que proporcionar información a las personas interesadas sobre las decisiones derivadas de la evaluación (padres, madres, otros maestros, otros profesionales de la educación (. . .).

¿La evaluación es objetiva? Antes de abordar el tema de la evaluación se quiere llamar la atención sobre la supuesta objetividad de la evaluación que se realiza en las aulas.

¿Cómo evaluar el Juego de Reglas? En forma dinámica dándole la importancia que le da el niño cuando realiza cada una de las actividades. Así mismo ver el avance que cada niño lleve en su aprendizaje. El Juego de Reglas como es competitivo impulsa al niño a esforzarse a obtener una mejor calificación.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Para tratar de propiciar conocimientos gramaticales y convencionales dentro de este componente Reflexión sobre la lengua se organiza en tres apartados: Reflexión sobre funciones de comunicación, Reflexión sobre las fuentes de información y Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita. En este caso se centra en éste último apartado donde el propósito es propiciar conocimientos gramaticales y de convenciones de la escritura integrada a la expresión oral, la comprensión lectora y la producción de textos. Estos temas se tratan como convenciones del lenguaje y como recursos para lograr una comunicación eficiente y eficaz¹⁸.

Para poner en práctica la alternativa se llevará a cabo una Planeación Didáctica para dar posible solución al problema existente sobre la adquisición del punto y la coma en alumnos de cuarto grado de la Escuela Primaria “Miguel Hidalgo y Costilla” de la colonia del mismo nombre de Tlapacoyan, Veracruz.

Se entiende como Planeación Didáctica al quehacer docente en constante replanteamiento, susceptible de continuas modificaciones. La planeación es la organización de los factores que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje, a fin de facilitar en un tiempo determinado el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y los cambios de actitud en el alumno¹⁹.

Se concibe a la Instrumentación didáctica no únicamente como el acto de planear, organizar, seleccionar, decidir y disponer todos los elementos que hace posible la puesta en marcha del proceso Enseñanza-Aprendizaje que se entiende

¹⁸ Libro para el Maestro, Español Cuarto grado, Secretaría de Educación Pública 2002, Pág. 14.

¹⁹Planeación, Comunicación y Evaluación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje, Antología Básica, pág. 9

el acontecer en el aula como una actividad circunstanciada, con una gama de determinaciones, tanto institucionales como sociales.²⁰

²⁰ Margarita Pansza González y otros, "Instrumentación Didáctica conceptos generales", en documentación didáctica, México .Gernika 1988 págs. 167-215.

FORMATO DE PLAN DIARIO DE CLASE

Se ha apreciado el bajo aprovechamiento escolar y por ende un alto índice de reprobación, lo que refleja el bajo rendimiento académico de los estudiantes, y la improvisación de las sesiones de clase por parte de los docentes.

Por tal motivo se tratará de aportar una estructura lógica a las sesiones de clase que contribuya a que la enseñanza sea una labor fácil y divertida; propiciando en los alumnos aprecien la posibilidad de aprender con facilidad, y así elevar su rendimiento académico en la adquisición correcta del punto y la coma en su escritura.

Se concibe la clase como la forma fundamental de organizar la enseñanza en la escuela, como un proceso planeado con una intención específica. Las clases deben desarrollarse en forma estructurada, con base en un Plan Diario que contenga los siguientes componentes²¹.

- 1.- Número de clase
- 2.- Tema
- 3.- Nivel de asimilación
- 4.- Objetivos
- 5.- Título de la clase
- 6.- Método
- 7.- Estrategias
- 8.- Recursos
- 9.- Reactivación de los conocimientos previos
- 10.- Situación Problemática.
- 11.- Construcción de significados
- 12.- Organización del conocimiento
- 13.- Aplicación de los conocimientos
- 14.- Evaluación del proceso
- 15.- Tareas.

²¹ Pimienta Prieto, Julio Herminio, Metodología Constructivista, Guía para la planeación docente, México, PEARSON Educación, 2005, págs. 18-24

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA"

CLAVE: 30DPRR3054P

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DOCENTES

Profesora: María Elena Andrade Melgarejo

Asignatura: Español

Periodo: **2007-2008**

Meses	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	5	6	7	8	3	4	5	6	1	2	3	4	7	8	9	12	2	3	4	5
Proceso de aplicación	X	X	X																	
Examen diagnóstico	X	X	X																	
Elaboración de un texto aplicando los signos de puntuación coma y el punto.					X	X														
Conocer el conocimiento que los niños tienen sobre los signos de puntuación								X	X											
Hacer énfasis sobre las reglas ortográficas sobre los signos de puntuación									X	X	X	X								
Elaboración de oraciones empleando los signos de puntuación en forma grupal e individual												X	X	X	X	X				
Dar inicio a la planeación previamente elaborada utilizando el juego de Reglas como posible solución para lograr la adquisición del punto y la coma empleado correctamente en su escritura.														X	X	X	X	X	X	X

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA"

CLAVE: 30DPRR3054P

PLAN DE TRABAJO

PROCESO	ALTERNATIVA	OBJETIVO	SUJETOS	RECURSOS	TIEMPO
Examen diagnóstico	Juego de Reglas	Conocer los conocimientos previos que tienen los niños acerca de los signos de puntuación específicamente el punto y la coma	Maestro -alumnos	Dibujo Colores Cuaderno Lápiz	Tres días.
Elaboración de un texto aplicando los signos de puntuación	Juego de Reglas	Aplicar correctamente el punto y la coma.	Maestro -alumnos	Cuaderno lápiz	Dos día
Hacer énfasis sobre las reglas ortográficas sobre los signos de puntuación	Juego de Reglas	Lograr el conocimiento de las reglas ortográficas específicamente: la coma y el punto.	Maestro -alumnos	Cuaderno Lápiz Reglas ortográficas	Cuatro días
Elaboración de oraciones empleando los signos de puntuación en forma grupal e individual	Juego de Reglas	Elaborar oraciones donde el niño visualice y comprenda como se deben aplicar los signos de puntuación: punto y coma.	Maestro - alumnos	Cuaderno Lápiz Reglas ortográficas	Una semana
Dar inicio a la planeación previamente elaborada utilizando el juego de Reglas como posible solución para lograr la adquisición del punto y la coma emplead correctamente en su escritura.	Juego de Reglas	Poner en práctica la planeación ya elaborada.	Maestro - alumnos	Una papa Cuaderno para cada niño. Lápiz Pizarrón Gis Objeto personales del niño Ideas para la elaboración de oraciones.	8 días

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL "MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA"

CLAVE: 30DPRR3054P

No. Prog	Nombre del Alumno	Comprenden la importancia de los signos de puntuación la coma y el punto en su escritura.		Anotan en su escritura los signos de puntuación la coma y el punto.
		Punto	Coma	
01	Ceseña Hernández * Rodolfo	B	B	R
02	Domínguez Zuñiga * María de Lourdes	MB	MB	B
03	García Luciano * Pablo Francisco	E	MB	MB
04	Herrera Mendoza * Claudia Elena	R	B	B
05	Lujan Ramírez * Silverio	B	R	R
06	Madrid Flores * Guadalupe	B	B	R
07	Martínez Duran * Jovita	B	B	R
08	Martínez Zuñiga * Noemí	MB	RB	R
09	Méndez Rodríguez * Alba	MB	R	R
10	Ortega López * Reina	B	R	R
11	De la Sierra Rodríguez * Jazmín	R	R	R
12	Perdomo Pimentel * Sonia	B	R	R
13	Pérez Dolores * Guadalupe	B	R	R
14	Ramírez Ruiz Suleyma	B	R	R
15	Salazar Andrés* Gudelia	B	R	R
16	Ramírez Mota* Javier	R	R	R
17	Ruíz Robles *Carlos Alberto	R	R	R
18	Bravo Cano* Luis Jorge	R	R	R
19	Méndez Peña* Jorge Luis	R	R	R
20	Moguer Peña *Oscar	R	R	R
21	Rojas Méndez * Roberto	B	R	R
22	Ruiz Vargas * Anacleto	B	R	R
23	Medina Bello * Ernesto	B	R	R
24	Mota Benavides * Juan Carlos	B	R	R
25	Rojas Méndez * Oscar	B	R	R
26	Solis Aburto * Omar	B	R	R
27	Vargas Mota * Luis Felipe	MB	MB	MB

R = Regular MB = Muy bien
B= Bien E = Excelente

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL “MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA”

CLAVE: 30DPRR3054P

Planeación

Problema: El uso del punto y la coma en su escritura.			Objetivo Específico: Que el alumno mediante el juego de reglas ponga en práctica los contenidos sobre el punto y la coma.		
Alternativa: El Juego de Reglas			Asignatura: Español		
Nombre del Profesor: María Elena Andrade Melgarejo			Componente: Reflexión Sobre la lengua. Apartado: Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita.		
Tema	Objetivos	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La papa se quema y pierde tu ropa.	Que el alumno conozca las Reglas del Juego haciendo énfasis en los signos de puntuación la (coma y el punto)	<p>Se inicio platicando con los niños sobre el conocimiento que tienen sobre los signos de puntuación específicamente la coma y el punto para saber sus conocimientos previos.</p> <p>Así mismo de las reglas del juego La papa se quema y pierdes tu ropa. De la forma como se va a llevar dicha actividad aplicando de esta forma el Juego de Reglas donde va a haber competitividad. Se hará hincapié en el orden y disciplina que se guardará pues hay otros grupos trabajando y se tratará de hacer el menor ruido posible.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Al azar un niño leerá las Reglas del juego en voz alta, tomando en cuenta que sus demás compañeros escucharan en silencio. 	El niño tendrá una buena sociabilización con sus compañeros tomando en cuenta que el Juego de Reglas es una buena estrategia porque aparte de que se divierten construyen su conocimiento en el uso de los signos de puntuación (coma y punto en su escritura.	<ul style="list-style-type: none"> - Una papa - Cuaderno para Cada niño. - Lápiz - Pizarrón - Gis - Objetos personales del niño. - Ideas para la formulación de oraciones. 	Instrumento I

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL “MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA”

CLAVE: 30DPRR3054P

Planeación

Problema: El uso del punto y la coma en su escritura.			Objetivo Específico: Que el alumno mediante el juego de reglas ponga en práctica los contenidos sobre el punto y la coma.		
Alternativa: El Juego de Reglas			Asignatura: Español		
Nombre del Profesor: María Elena Andrade Melgarejo			Componente: Reflexión Sobre la lengua. Apartado: Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita.		
Tema	Objetivos	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La papa se quema y pierde tu ropa.	Que el alumno conozca las Reglas del Juego haciendo énfasis en los signos de puntuación la (coma y el punto)	<p>Quien guiará el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El niño seleccionado tomará una papa y se la dará a un compañero para que la papa haga el recorrido por las manos de los niños, mientras que el niño que guié el juego con los ojos cerrados repita: la papa se quema, la papa se quema y cuando deje de decir esta frase quien se haya quedado con la papa pasará al pizarrón para que un compañerito le dicte una oración previamente elaborada por el profesor la cual sacara de una cajita los demás alumnos realizarán la misma oración en su cuaderno. 	El niño tendrá una buena sociabilización con sus compañeros tomando en cuenta que el Juego de Reglas es una buena estrategia porque aparte de que se divierten construyen su conocimiento en el uso de los signos de puntuación (coma y punto en su escritura.	<ul style="list-style-type: none"> - Una papa - Cuaderno para Cada niño. - Lápiz - Pizarrón - Gis - Objetos personales del niño. - Ideas para la formulación de oraciones. 	Instrumento I

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL “MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA”

CLAVE: 30DPRR3054P

Planeación

Problema: El uso del punto y la coma en su escritura.			Objetivo Específico: Que el alumno mediante el juego de reglas ponga en práctica los contenidos sobre el punto y la coma.		
Alternativa: El Juego de Reglas			Asignatura: Español		
Nombre del Profesor: María Elena Andrade Melgarejo			Componente: Reflexión Sobre la lengua. Apartado: Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita.		
Tema	Objetivos	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
La papa se quema y pierde tu ropa.	Que el alumno conozca las Reglas del Juego haciendo énfasis en los signos de puntuación la (coma y el punto)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Y entre todo el grupo revisaran la oración. Habrá también construcción de oraciones por los niños el profesor será quien guiará. <p>Una vez de haber sido dictada la oración por los compañero y escrita en el pizarrón por el niño se verificará si se colocó adecuadamente las comas y el punto en el lugar adecuado.</p> <p>Observar la oración escrita en el pizarrón donde el docente recordará el uso de los signos de puntuación y su utilidad. Se harán las correcciones pertinentes ya sea por el profesor y se le dará oportunidad a los alumnos de participar en las correcciones.</p>	El niño tendrá una buena sociabilización con sus compañeros tomando en cuenta que el Juego de Reglas es una buena estrategia porque aparte de que se divierten construyen su conocimiento en el uso de los signos de puntuación (coma y punto en su escritura.	<ul style="list-style-type: none"> - Una papa - Cuaderno para Cada niño. - Lápiz - Pizarrón - Gís - Objetos personales del niño. - Ideas para la formulación de oraciones. 	Instrumento I

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL “MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA”

CLAVE: 30DPRR3054P

Planeación

Problema: El uso del punto y la coma en su escritura.			Objetivo: Hacer énfasis sobre las reglas ortográficas de los signos de puntuación (el punto y la coma).		
Alternativa: El Juego de Reglas			Asignatura: Español		
Nombre del Profesor: María Elena Andrade Melgarejo			Componente: Reflexión Sobre la lengua. Apartado: Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita.		
Tema	Objetivos	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Comprensión de las Reglas ortográficas de los signos de puntuación (el punto y la coma) mediante el Juego de Reglas.	Lograr la comprensión de los signos de puntuación específicamente el punto y la coma en su escritura.	Se dio inicio platicando con los niños de que es lo que entendían acerca de los signos de puntuación (el punto y la coma) sin consultar las reglas de los signos escritas en su libreta. Los niños comentaron con sus propias palabras lo que entendían sobre los signos en plenaria posteriormente se formo un círculo en el salón el docente se colocó en medio de dicho círculo empezó el juego cada niño leía una regla ortográfica del punto o la coma los demás niños guardaban silencio para escuchar al terminar la lectura el niño, la profesora preguntaba a otro niño elegido al azar sobre que había comprendido acerca de lo que su compañero había leído si este no contestaba acertadamente salía del juego y así sucesivamente,	El niño mediante el Juego de Reglas y la Lectura de comprensión logrará comprender las reglas ortográficas el porqué se debe colocar la coma y el punto en un lugar específico y así logrará construir su conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas Ortográficas - Libreta de apuntes. 	Instrumento 2

ESCUELA PRIMARIA FEDERAL “MIGUEL HIDALGO Y COSTILLA”

CLAVE: 30DPRR3054P

Planeación

Problema: El uso del punto y la coma en su escritura.			Objetivo: Hacer énfasis sobre las reglas ortográficas de los signos de puntuación (el punto y la coma).		
Alternativa: El Juego de Reglas			Asignatura: Español		
Nombre del Profesor: María Elena Andrade Melgarejo			Componente: Reflexión Sobre la lengua. Apartado: Reflexión sobre los códigos de comunicación oral y escrita.		
Tema	Objetivos	Actividades	Estrategias	Recursos	Evaluación
Comprensión de las Reglas ortográficas de los signos de puntuación (el punto y la coma) en la escritura mediante el Juego de Reglas.	Lograr la comprensión de los signos de puntuación específicamente el punto y la coma en su escritura.	El profesor dará a conocer las reglas del juego siendo las siguientes: Un niño será el moderador, se formará un círculo en el salón los niños para mayor comodidad se sentaran en el piso el niño moderador permanecerá en medio del círculo de pie el dirigirá las preguntas a sus compañeros (previamente elaboradas por el profesor) los niños participantes harán sus comentarios los cuales enriquecerán la técnica el juego consiste en que si alguno de los niños no participa el grupo lo irán eliminando del círculo y se pondrá a repasar las reglas ortográficas habrá competencia a los niños ganadores la profesora los premiará con un pequeño regalo.	Mediante la técnica grupal Lluvia de ideas y el Juego de Reglas se podrá obtener información acerca de lo que el grupo conocer sobre los signos de puntuación (punto y coma).		

RECOMENDACIONES Y PERSPECTIVAS

RECOMENDACIONES Y PERSPECTIVAS

A lo largo de su vida estudiantil el alumno se va encontrar con diversos medios para la adquisición de la lengua oral y escrita; sin duda, realizará innumerables prácticas lectoras, ejercicios gramaticales y ortográficos. De esta forma podrá expresar su forma de pensar, sentir y soñar.

La puesta en práctica del presente proyecto con el cual se obtuvieron aciertos y desaciertos da a conocer lo importante que es guiar al niño desde el inicio de la educación primaria en lo referente a la lectura y la escritura, pues será la base para la construcción de conocimientos futuros.

La aplicación correcta de la ortografía en este caso de los signos de puntuación la coma y el punto les fue un tanto difícil poder aplicarlo en su escritura y solo redoblando esfuerzos en lo que se refiere al uso de estrategias donde se debe hacer énfasis en la importancia de los signos, marcarlos donde se deben aplicar y utilizando las reglas ortográficas en torno a ellos es como se consiguió de alguna manera mejorar los resultados

El uso de alternativas de trabajo para mejorar la enseñanza será preocupación fundamental del docente ya que de lo contrario seguirá repitiendo prácticas tradicionalistas con resultados negativos en el aprendizaje para los alumnos.

El Proyecto de Innovación de Acción Docente, se considera ha sido la herramienta que le ha permitido al docente cambiar sus prácticas, es decir, hacer mediante la incorporación de alternativas de trabajo en el aula cambios en su forma de trabajo con los alumnos y de esta forma innovar la enseñanza.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Es un reto para el docente proporcionar al niño aprendizajes significativos como afirma la Pedagogía Constructivista, pues tiene el compromiso de buscar y construir saberes por el propio niño.

Construir aprendizajes que realmente proporcionen al niño conocimientos reales los cuales van a permanecer durante su vida, en este caso será la comprensión de ¿para qué? y ¿porqué? es necesario utilizar los signos de puntuación (. ,) en su escritura.

En las planeaciones presentadas se utilizó el Juego de Reglas como alternativa para la construcción de aprendizajes la actividad se realizó en forma dinámica, divertida y motivadora se llegó a la conclusión de que todo aprendizaje puede ser aprendido si el docente lo dosifica y proporciona alternativas a la forma de enseñanza y de aprendizaje haciéndolo de forma agradable para los alumnos.

Se considera que el docente si tiene la preparación adecuada podrá mejorar sustancialmente su práctica cotidiana y a la vez poderle dar solución a los diferentes problemas que se van presentando en el aula.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFÍA

Archivo, Heroica Defensa de Tlapacoyan, 22 de noviembre de 186, Casa de la Cultura H. Tlapacoyan, Ver. p. 20-30

Coll, César. Pedagogía Constructivista, Corrientes Pedagógicas Contemporáneas, Antología Básica, Universidad Pedagógica Nacional p.9.

Diccionario de las Ciencias de la Educación.- Editorial Santillana, México, pág.603.

El Juego, estrategia prioritaria para promover el aprendizaje y desarrollo de los niños preescolares. Curso Taller. SEC, Xalapa, Ver., México p.14-57.

Gómez Palacio, Margarita, "El niño y sus primeros años en la Escuela" .Teorías del Desarrollo del Aprendizaje, Editorial Trillas, México págs.. 26-27.

Jean Piaget, La Formación del Símbolo en el Niño. Los juegos de reglas y la evolución de los juegos infantiles. . Fondo de la Cultura Económica. México, págs. 195-197.

Libro para el Maestro, Español Cuarto grado, Secretaria de Educación Publica págs. 10-14.

Manual de Pedagogía y Psicología. Volumen 2 Diccionario de Psicología. Grupo Editorial Océano, México p. 861.

Planeación, Comunicación y Evaluación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje, Antología Básica, pág. 9

Pansza González Margarita y otros. "Instrumentación Didáctica conceptos generales", en documentación didáctica, México. Gemika 1988 págs. 167-215.

Pimienta Prieto, Julio Herminio, Metodología Constructivista, Guía para la Planeación Docente, México, PEARSON Educación, 2005, págs.161

SEP. Cuadernos Pedagógicos, Consejo Nacional Técnico de la Educación, Implicaciones Educativas de seis teorías Genética, págs. 67-71.

APENDICE

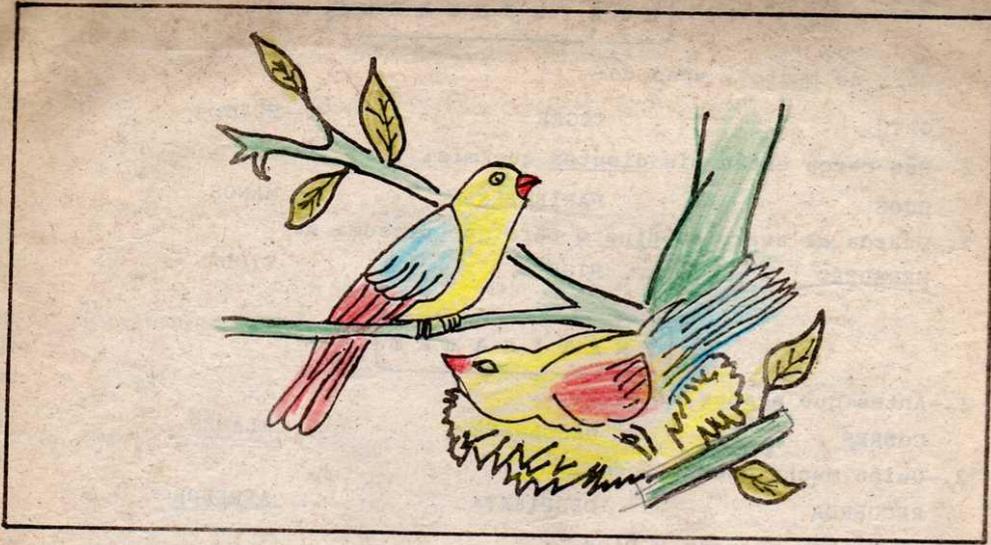
APENDICE I

INFORME

Se llevó a cabo la planeación en la Escuela “Miguel Hidalgo y Costilla” a los alumnos del cuarto grado del nivel primaria para darle una posible solución al problema existente sobre los signos de puntuación específicamente el punto y la coma, tomando al Juego de Reglas como alternativa. La duración de aplicación de las planeaciones se empezó en abril y concluyó en junio. En las primeras sesiones se dio a conocer a los niños en que consistía el juego que se llamó la papa se quema y pierde tu ropa.

Las reglas fueron las siguientes: El profesor se dirigirá al grupo para que elijan un monitor que sea del agrado de los niños. Dicho monitor guiará el juego se hará una rueda con los demás niños, el niño monitor se quedará en el centro del círculo y empezará a girar diciendo la papa se quema, la papa se quema, el monitor tendrá vendados los ojos cuando el monitor deje de decir la frase la papa se quema, la papa se . . . (mientras el monitor gira diciendo la frase los niños pasan velozmente la papa de mano en mano) el niño al que se le haya quedado la papa en la mano pierde y pasará al pizarrón a escribir una oración mientras que el resto del grupo tomará asiento, el grupo y el profesor construirán oraciones donde este implícito el uso adecuado del punto y la coma en la oración. De igual forma un compañerito pasará a tomar de una cajita una tira de papel bond en donde contiene oraciones previamente elaboradas por el maestro y depositadas en dicha cajita. El niño sacará al azar y se la dictará a la compañera, el grupo, la niña y el profesor harán las correcciones pertinentes a la oración escrita de igual forma el grupo anotará la oración en su cuaderno. Hubo mucho entusiasmo y participación de los niños, querían ser los primeros en participar y se enojaban por no ser los elegidos.

ANEXOS



habia un a bes dos pajarito que tenian
huevo + una bes nacieron sus pajaritos
era una pajarita + un pajarito aplejieron
a volar y se iban a volar en el campo
+ llano habieron a su casa + sus papas
se preocuparon se habian quedado en una
casa de unos pajaritos + al otro dia
se fueron para su casa + demostaron
a sus papas que nunca los iba a preocupar