

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 212

**“LOGRAR LA UBICACIÓN ESPACIAL
A TRAVÉS DEL JUEGO”**

PROYECTO DE INNOVACIÓN

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA:

LEOBARDO POSADAS SÁNCHEZ

TEZIUTLÁN, PUE.; ENERO DE 2008.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLAN, PUE.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-08/135

Teziutlán, Pue., 19 de enero de 2008.

C. PROFR.
LEOBARDO POSADAS SÁNCHEZ
P R E S E N T E

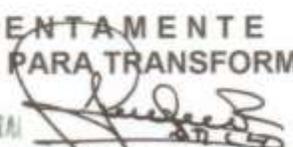
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Titulado:

"LOGRAR LA UBICACIÓN ESPACIAL A TRAVÉS DEL JUEGO"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

S.E.P.
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

LIC. RAFAEL CASTILLO ROJAS
Presidente de la Comisión

	Pág.
INTRODUCCIÓN	6
ENTORNO SOCIOCULTURAL.....	8
COMUNIDAD.....	8
INSTITUCIÓN ESCOLAR.....	9
GRUPO ESCOLAR.....	10
SITUACIÓN QUE GUARDA EL PROBLEMA.....	12
DIAGNOSTICO.....	13
ANÁLISIS.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
DELIMITACIÓN.....	15
JUSTIFICACIÓN.....	15
PROCESO.....	16
OBJETIVO GENERAL.....	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
<i>CAPÍTULO I</i>	
COMPORTAMIENTO DEL NIÑO.....	19
APRENDIZAJE DEL ALUMNO.....	26
<i>CAPÍTULO II</i>	
LA UBICACIÓN ESPACIAL.....	32
EL JUEGO.....	36
FORMAS DE EVALUAR.....	43
<i>CAPÍTULO III</i>	
ESTRATEGIA DE TRABAJO.....	47
CRONOGRAMA.....	49
PLAN DE TRABAJO.....	50
PLANEACIONES Y LISTAS DE COTEJO.....	52
INFORME GENERAL.....	72
RECOMENDACIONES.....	76
ESPECTATIVAS.....	77
CONCLUSIÓN.....	79
BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS.....	83

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

El problema docente que a continuación se presenta se trata de la ubicación del niño en su espacio, algo importante que se debe tomar en cuenta en el primer grado grupo "B" de la escuela "16 DE SEPTIEMBRE" C.C.T 21DPR0033A ubicada en el municipio de Hueytamalco, Puebla.

La escuela primaria en la que se ubica laborando el docente es de organización completa, en el primer grado que es donde se labora frente a grupo; se presenta este problema, pero tratando que los niños afirmen su ubicación espacial; se realizó una investigación y se supo entonces que es muy significativo, ya que esto ha obstaculizado el desarrollo de mi práctica docente.

Se quiere obtener un buen resultado a todo esto, pero antes debo saber y aclarar lo más posible acerca de este problema aquí mencionado, en el presente escrito se presenta un planteamiento, una delimitación y así mismo un desarrollo de lo que es la falta de ubicación espacial como problema para el alumno.

Podemos mencionar lo que es el contexto sociocultural que conforma a la institución dentro del municipio, además de las relaciones existentes entre el alumno, docente y padres de familia de la institución educativa. De esta manera conceptualizamos diferentes términos que intervienen dentro de lo que es el problema, así como las diferentes formas estratégicas para dar solución a dicho problema.

Es importante mencionar que es de mucha reflexión para docentes el saber que queremos hacer y hasta donde podemos llegar, creo que en este escrito de manera sintetizada podemos apreciar como hace presencia un problema que afecta el desarrollo de aprendizaje del alumno, además de la gran importancia que se tiene ante la sociedad como institución que únicamente tiene un fin de educar para transformar, y no únicamente lograr eso, sino satisfacer y conocer las necesidades que pueda tener cada grupo de clases.

En este trabajo se ha utilizado al juego como alternativa de solución al problema, se han realizado diferentes metodologías estratégicas de planeación para poder solucionarlo, pero todo con la participación del alumno, docentes y padres de familia.

Dentro de lo que corresponde a lo antes dicho se puede mencionar la importancia que tiene esto hacia el aprendizaje del alumno, todo siempre puede tener una solución si existe la investigación, el planteamiento y una delimitación de lo que se busca, claro todo fundamentado por teóricos que darán veracidad al contexto que sirve como apoyo fundamental para la resolución del mismo.

Es importante aclarar que el problema presentado es la falta de ubicación espacial en las actividades de educación física de primer grado de primaria en el cual se ha trabajado aplicando como alternativa para solucionar lo antes mencionado “el juego”, de esa forma nos permite actuar de una manera adecuada en la que el alumno concibe su participación como una actividad divertida y apropiada para su edad en la que solo tiene como objetivo el favorecer la ubicación espacial del niño.

En la elaboración de este proyecto se informa como el alumno actúa con el medio que lo rodea y de las interacciones que vive en su medio (docentes, alumnos y padres de familia). Por ello puedo concluir que la falta de ubicación espacial del niño afecta dentro de su desenvolvimiento como alumno. Es por eso que decido trabajar con un proyecto de acción docente, el cual me permite estar involucrado como una pieza importante dentro de la solución al problema antes mencionado.

Puede mencionarse que esta compilación cuenta con tres capítulos en la cual el primero muestra teorías psicológicas y pedagógicas en el análisis que muestra el alumno, el segundo capítulo nos menciona lo que es el problema y la alternativa con la que podemos dar solución, así mismo como poder evaluarla y en el tercer capítulo nos muestra estrategias y planes de trabajo que se llevan a cabo incluyendo su informe general.

Entorno Sociocultural

➤ **Comunidad:**

La institución a la que pertenece un servidor se encuentra ubicada en el municipio de Hueytamalco perteneciente al Estado de Puebla, dentro de la dimensión territorial podemos mencionar que cuenta con 242.48 km² de superficie, lo que ubica en el lugar 42 respecto de la extensión total del Estado de Puebla, así mismo su población es de 28,345 habitantes, los idiomas y dialectos son: español, totonaca y náhuatl, la escuela se ubica en el centro de este lugar; lo que la hace una de las escuelas más grandes y participativas dentro del municipio.

En el municipio los medios productivos son las crías de ganado bovino, caprino, ovino, y además de la gran variedad de aves; por otro lado existe la producción agrícola que es donde se cultiva maíz, frijol, sorgo y cacahuate.

En este lugar la gente es armónica y se apoyan mutuamente, en relación a las diferentes instituciones ha existido el crecimiento académico, financiero y laboral, podemos decir que es un municipio que ha sabido subdesarrollarse.

También se celebran diferentes tradiciones y costumbres que año tras año las personas practican en convivencia de toda la población como la celebración de fiestas patronales podemos mencionar la del santo patrón Santiago Apóstol en el que cada 25 de julio se realiza la feria tradicional donde se realiza la danza de moros y cristianos, cabe mencionar que algunas costumbres como el día de muertos siguen prevaleciendo como en algunas regiones de nuestro país; también podemos mencionar que dentro de su nivel de estudio un 85% es alfabeta y un 15% analfabeta persistiendo más en personas adultas o mayores a los 50 años de edad, pero podemos deducir que este municipio ha sabido crecer en sus diferentes aspectos, lo cual lo hace cada vez más desarrollado (INEGI).

La relación existente con la comunidad es favorable existe la comunicación de cómo el apoyo, y la inquietud por el interés del estudio de sus hijos.

La comunidad en relación con la institución, apoya y participa en las diferentes actividades convocadas por la misma, la gente es activa, apoyan a sus hijos en todas las actividades generales.

Puedo decir que la convivencia con los padres de familia del grado que se atiende es favorable y enriquecedora para una buena comunicación existente en la mayoría de ellos, factor que interviene en el buen desarrollo de la institución.

➤ **Institución Escolar:**

La escuela primaria “16 de Septiembre C.C.T. 21DPR0033A municipio de Hueytamalco, cuenta con 250 alumnos aproximadamente, es de organización completa, cuenta con 9 maestros para desempeñar las labores docentes; su infraestructura la conforman 10 aulas hechas de concreto, cuenta dos pisos el edificio escolar, además de un auditorio pequeño que se utiliza para las actividades que realiza la institución.

Las relaciones que existen dentro de la institución son buenas, por que existe la comunicación entre docentes, el apoyo mutuo, y en relación a los padres de familia, la mayoría son participativos, y colaboran en las actividades convocadas por la institución.

Es sabido que en una institución de calidad están involucrados el docente, alumnos, padres de familia y a veces hasta personas ajenas a la institución, dentro de lo que corresponde a esta, en las actividades convocadas por el municipio tanto dentro o fuera de él.

Las actividades o festivales que realiza la institución son con el apoyo de todo el contexto escolar lo cual lo lleva a la buena participación y satisfacción en el ambiente escolar; asimismo los docentes y participes deducen que es una escuela activa que sabe cumplir ante la imagen de su gente, lo cual tiene satisfacción ante los que la conforman.

La relación existente con la mayoría de los padres de familia es buena, pero sólo algunos son muy aislados y se independizan, en la mayoría existe buena comunicación y congruencia en los acuerdos de las reuniones.

Se debe mencionar que la relación docente - padres de familia no es tan frecuente, pero si se ha platicado con ellos y con algunos es buena la comunicación en relación a sus hijos y avances que ellos desarrollan.

Se puede decir que falta un poco de más interés por algunos padres en relación a sus hijos, ya que se ha notado la actitud de los padres en las reuniones convocadas.

Los perfiles que algunos maestros presentan son normalistas y otros tienen estudio de UPN, aunque también existen docentes con maestría o que la están cursando entendiéndose así que cada uno tiene la preparación adecuada para su desempeño.

La forma en que se organiza el trabajo pedagógico es anticipado y organizado en los Talleres Generales de Actualización (TGA) y reuniones convocadas por la supervisión. De esa manera cada docente se desenvuelve y desempeña sus actividades correspondientes.

Las interacciones que se dan dentro de la institución, en la mayoría son armónicas y existe buena comunicación pero solo en dos docentes existe desacuerdos en las convenciones que se realizan, de esta manera existen factores que intervienen en algunos acuerdos.

➤ **Grupo Escolar:**

En el grupo que es de 24 alumnos en el que se asiste a dar clases cuenta con 12 niños y 12 niñas, la mayoría son de 6 años, por lo regular en esta edad todavía son muy inquietos y se dificulta un poco la integración del grupo.

Las actividades que se realizan dentro del aula en relación al contexto de docente y alumnos es una buena forma de comunicación y socialización, ya que existe el interés de los alumnos por la participación activa en las actividades que se realizan en el aula.

La comunicación con los alumnos es activa, ya que interactúan de manera funcional aunque como antes se ha mencionado, fallan en la ubicación espacial de las diferentes actividades en las que interviene la ubicación, de esto se pudo constatar a la hora de salir a la cancha y realizar las actividades, notando en los alumnos la equivocación de acuerdo a las indicaciones.

La vivencia escolar que se tiene con los alumnos es enriquecedora por que los lleva a interactuar en el medio ya que es el primer grado donde el alumno comienza a conocer lo que es el medio que le rodea; las situaciones que se presentan dentro del aula son favorables en relación maestro - alumno, únicamente a veces interfiere un poco la falta de comunicación entre padres y alumnos.

El entorno sociocultural lo conforman el alumno, el docente y todo lo que les rodea dentro de un margen que les lleva a convivir, compartir, y socializar diferentes conocimientos que se aprenden de la relación docente, alumnos y padres de familia.

La relación existente con los alumnos en las labores es armoniosa por que a ellos les agrada la forma en que se les imparten las clases, es notable que les gusta salir a Educación Física, en cuanto a las diferentes clases, realizan las actividades conforme se les ordena.

Además la relación con los alumnos es buena, hay comunicación, son sociables y en cuanto a su participación son activos. Puedo mencionar que seria favorable centrar más atención en lo que corresponde a su ubicación en las actividades de educación física.

Situación que guarda el problema

Cabe mencionar que los niños y las niñas al entrar en nivel inicial han comenzado a interactuar de una u otra forma en el espacio que les rodea a través de movimiento y desplazamiento así como de sus acciones con los objetos al ubicarlos, levantarlos, arrastrarlos, etc. Pero no haciéndolo de la manera correcta, o sea que las relaciones espaciales en los desplazamientos supone formas de ubicarse en el espacio.

Para esto al notar cierta problemática se formulo la cuestión de cómo afecta la falta de ubicación espacial de las actividades de educación física de primer grado, en el alumno.

En el grado que se atiende y de acuerdo a un examen aplicado se pudo observar que un 80% de los alumnos, están fallando en lo que corresponde a ubicación espacial. (Ver anexo 1).

Para todo esto se ha llevado a cabo un proceso como es de investigación, de análisis, de observación en el cual se ha buscado diferentes estrategias o alternativas para dar solución al problema que se presenta en el aula.

Al hacer un análisis general de fondo la información recabada y de dar cuenta del problema que afecta al alumno se buscó como alternativa que ayudará a mejorar o hasta solucionar el problema para ello retomamos el juego.

La situación se presenta en los alumnos al no ubicar su izquierda o derecha, arriba o abajo, adelante-atrás, enfrente y detrás ó diferentes movimientos que se realizan en las actividades de Educación Física.

Diagnóstico

En la escuela “16 DE SEPTIEMBRE” con C.C.T. 21DPR0033A se pudo dar cuenta del problema presentado la falta de ubicación espacial de los alumnos de primer grado grupo “B” , al notar que por medio de las actividades que se realizaban en Educación Física existían dificultades para realizarlas, por ello se tomaron ciertas medidas.

Al presentarse como problema la falta de ubicación espacial se tuvo que observar más a fondo, pero al darme cuenta de cómo afectaba, se pudo diagnosticar como problema la ubicación espacial, presentada en los alumnos.

El instrumento empleado durante el diagnóstico es el juego en el que se pudo constatar la falta de ubicación de los alumnos y es como se identifico en que fallaban al ubicar su espacio.

Dentro de los elementos que conforman el diagnóstico como pieza fundamental son los alumnos, el espacio ó territorio, el docente como guía y el material necesario para desarrollar dicha actividad.

Todo esto se diseño involucrando al alumno en el juego realizando la actividad correspondiente y al mismo tiempo darse cuenta de lo que esta faltando en la mayoría del grupo.

Es importante mencionar que la falta de ubicación espacial se presentó en la mayoría de los alumnos, motivo por el cual nos llevo a actuar de manera prudente utilizando como alternativa al juego.

Se decidió actuar de esta manera, ya que para la edad de los alumnos que es de entre seis y siete años el juego permite que manifiesten sus habilidades y destrezas aptas para su edad, ya sea correctas ó no.

En el grupo de primero que es donde se asiste a dar clases, se presenta este problema y partiendo de ahí se han buscado estrategias para dar solución, todo esto por medio de la investigación innovadora.

Se deduce que esto afecta el aprendizaje de los alumnos, se pudo diagnosticar por que en la mayoría de los alumnos se presenta con frecuencia, lo cual nos lleva a la busca de alternativas de solución por medio de la investigación, en un proceso adecuado para el alumno.

Los resultados que se obtuvieron del diagnóstico fue de que todo esto afecta en el aprendizaje de los niños en la direccionalidad y trazo en la escritura, etc., podemos observar el tanto que afecta en la siguiente grafica; y un ejemplo de cómo se presenta en algunas actividades. (Ver anexo 2).

Los anexos presentados corresponden a resultados que presentan los alumnos, demostrando la falta de ubicación espacial en una actividad en donde tienen que colorear el espacio que se indica.

Análisis

Dentro del análisis y aplicación de un examen a los alumnos primero grupo "B" para dar cuenta de cómo fallan en su ubicación espacial, pudimos observar que realmente esto esta afectando a una gran mayoría de alumnos.

El problema que se presenta lo realizan con mayor frecuencia en las actividades de Educación Física, en movimientos, en sus desplazamientos y no ubican su espacio durante las consignas que realiza el docente.

También asimismo se puede analizar detalladamente como todo esto afecta al grupo y a sus actividades rutinarias. Sería una forma correcta, el aplicar un proceso de mejoramiento al problema, como antes ya se ha mencionado que la alternativa es el juego.

El docente debe llegar a la aplicación de los objetivos que posteriormente se mencionaran en este proyecto y así daremos cuenta en que están fallando realmente los alumnos, en los anexos podemos ver un ejemplo del tipo de cuestionamiento aplicado en el cual el alumno conscientemente se equivoca al ubicarse en un espacio que se le indica.

Dentro del análisis de resultados podemos dar cuenta en un examen aplicado a los alumnos en el cual existe en la mayoría una equivocación de las actividades equivocadas. (Ver anexo 2).

El analizar lo que se presenta nos lleva a difundir completamente sobre ello, comprendiendo y verificando lo que realmente se presenta y que de una manera u otra afecta el desarrollo educativo del alumno.

Planteamiento

¿Cómo afecta la falta de Ubicación Espacial en las actividades de Educación Física de los alumnos de primer grado de primaria?

Delimitación

El problema que se presentó en el primer grado grupo "B" de la escuela primaria vespertina "16 DE SEPTIEMBRE" C.C.T 21DPR0033A ubicada en el municipio de Hueytamalco, se ha conceptualizado como la falta de ubicación espacial del niño, ya que esto se ha detectado en el aula que es donde se asiste para realizar las practicas como docente.

Justificación

El problema de la falta de ubicación espacial del niño en el primer grado se ha tomado en cuenta para llevarlo a la investigación innovadora porque es un problema que afecta a la mayoría de los alumnos, en las actividades de Educación Física

podemos dar cuenta de cómo se presenta este problema (ver anexo 3).

En este proyecto el propósito es buscar alternativas de solución a todo lo antes mencionado, también cabe mencionar que el primer grado grupo “B” que es donde se asiste a las laborales es de turno vespertino, en el cual dentro de las actividades realizadas en el aula, se ha observado la falta de ubicación del niño en su espacio.

Es importante aclarar que la falta de ubicación se presenta al no ubicar, su izquierda y derecha, delante y atrás, enfrente y detrás, arriba y abajo o en los diferentes puntos cardinales con lo que interactúa día a día en las diferentes actividades, ya sea de Educación Física o dentro del aula. Al notar esta problemática en el grupo y al darnos cuenta que persiste en los alumnos tendemos a buscar estrategias de solución al problema en el cual hemos tomado como alternativa “el juego”, para esto es importante acudir a varios medios que sean de gran utilidad para solucionar todo lo ya antes mencionado.

Es por eso que se decide trabajar con un proyecto de acción docente, porque se debe de involucrar un servidor con gran peso sobre esto, con el afán de favorecer las necesidades del alumno.

PROCESO

1. Actividades con juegos naturales.
2. Actividades de juegos con reglas.
3. Actividades con circuitos de acción motriz.
4. Actividades de lateralidad.

OBJETIVO GENERAL

Lograr que todos los alumnos de primer grado grupo “B” identifiquen su espacio en las actividades de Educación Física a través del juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos de primer grado de primaria:

- Desarrollen actividades de lateralidad por medio de un juego natural.
- Conozcan el espacio que los rodea a través del juego de reglas por medio de la exploración.
- Desarrollen y conozcan diferentes movimientos a través de la acción motriz.
- Ubiquen el área específica donde realizan la actividad por medio del juego natural.

СЯРІТЦА

I

CAPITULO I

COMPORTAMIENTO DEL NIÑO

La inteligencia podría definirse como la capacidad para operar eficazmente con conceptos verbales abstractos.

Las actitudes, valores y conducta de los padres influyen sin duda en el desarrollo de los hijos, al igual que las características específicas de estos influyen en el comportamiento y actitud de los padres.

Algunas teorías sugieren que la socialización solo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos.

Piaget trata de explicar el desarrollo de los conocimientos, es decir trata de explicar como una persona pasa de un conocimiento menos verdadero o más simple, a otro más verdadero o complejo. Para él cada uno de los periodos que describen completa la anterior y lo supera en un principio, Piaget señala cuatro periodos o estadios.

1.- Periodo sensomotriz. Avanza del nacimiento al año y medio o dos años de vida, piaget le llama así a este periodo por que el recién nacido cuenta sólo con los esquemas sensomotrices congénitos, como son los primeros reflejos o instintos. Poco a poco estos esquemas se van coordinando de tal forma hasta construir la organización advertida elemental propia de los animales y que después se va modificando y perfeccionando.

La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.

Los bebés entienden el mundo a través de su acción sobre él. Sus acciones motoras reflejan los esquemas sensoriomotores - patrones generalizados de acciones para entender el mundo, como el reflejo de succión. Gradualmente los esquemas se van diferenciando entre sí e integrando en otros esquemas, hasta que al final de este periodo los bebés ya pueden formar representaciones mentales de la realidad externa.

2. Periodo del pensamiento preoperacional. Comprende de los dos a los siete años. La fase preoperacional abarca de los dos a los cuatro primeros años del niño, la fase instintiva se prolonga hasta los siete años y se caracteriza por que el niño es capaz de pensar las cosas a través del establecimiento de clases y relaciones y del uso de números pero todo eso es de forma intuitiva, sin tener conciencia del procedimiento empleado.

Piaget señala que el paso del periodo sensoriomotor a este periodo se produce fundamentalmente a través de la imitación, que de forma individualizada el niño asume y que produce la llamada imagen mental en la que tiene un gran papel el lenguaje.

Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. El pensamiento es ahora más rápido, más flexible y eficiente y más compartido socialmente. El pensamiento está limitado por el egocentrismo, la focalización en los estados perceptuales, el apoyo en las apariencias más que en las realidades subyacentes, y por la rigidez falta de reversibilidad.

3.- Periodo de las operaciones concretas. Comprende de los siete a los once años. Este periodo ha sido considerado algunas veces como una fase de la anterior. La adquisición de estas operaciones lógicas surge de una repetición de operaciones concretas con las cosas aclarando que la adquisición de estas operaciones se refieren sólo a objetos reales.

Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

Los niños adquieren operaciones, sistemas de acciones mentales internas que subyacen al pensamiento lógico. Estas operaciones reversibles y organizadas permiten a los niños superar las limitaciones del pensamiento preoperacional. Se adquieren en este periodo conceptos como el de conservación, inclusión de clases, adopción de perspectiva y Las Operaciones pueden aplicarse solo a objetos concretos presentes o mentalmente representados.

En esta fase el niño tiene que ser capaz de manejar correctamente la información concreta; ya no bastará con las acciones observables ni con las representaciones mentales sino que debe de ser capaz de llevar a cabo acciones interiorizadas. No ve escenas sin conexión sino que ve el proceso en su totalidad. Es capaz de plantear la reversibilidad, es decir, justificar una respuesta dada al observar que una transformación acontecida en un momento determinado vuelve a su origen.

El niño en esta etapa presenta dos formas de abordar la reversibilidad: por un lado, mediante la inversión/negación, consistente en desarrollar una acción contraria a la que se acaba de realizar (plantear una dirección contraria); por otro a través de la reciprocidad o compensación, es decir, no se trata de deshacer sino de volver al punto original desarrollando una acción diferente de la original.

Tanto las acciones ejecutadas por el niño como sus operaciones mentales no pueden ser aisladas ni independientes ya que en esta etapa todos los acontecimientos deben guardar un cierto grado de orden y sentido.

4.- Periodo de las operaciones formales. Este último periodo en el desarrollo intelectual del niño abarca de los once o doce años a los quince años

aproximadamente. En este periodo los niños comienzan a dominar las relaciones de proporcionalidad y conservación.

El conocimiento se construye dentro de un conocimiento biunívoco en el que la experiencia individual siempre esta mediada por las interacciones sociales presentes y precedentes. Esto implica que lo que el alumno aprende esta filtrado por la cultura, el lenguaje, las creencias, la relación con los otros compañeros, la relación con el maestro, el asesoramiento continuo y los conocimientos previos.

En el ámbito educativo debe tenerse en cuenta que si los alumnos tienen procesos individuales y esquemas de pensamiento previos, los maestros deben promover ambientes de aprendizaje donde las actividades de exploración, reto y descubrimiento para el alumno sean más importantes que la enseñanza en si. De esta manera el estudiante se convierte en el protagonista del aprendizaje y no es maestro.

El protagonismo de la interacción social privilegia el trabajo colaborativo, de manera que el constructivismo dialéctico puede interesarse por el trabajo modular, es decir el diseño y la realización de proyectos en los que se involucren diversas materias del currículo para intentar responder a ciertas problemáticas de la comunidad escolar y del entorno social inmediato.

La finalidad de todo esto es hacer que los alumnos se sientan incluidos en la responsabilidad de participar con su tarea individual a el éxito colectivo de un proyecto común que modele de alguna manera la complejidad de la realidad social en la que ocurren problemas cotidianos.

El maestro es una figura importante en el desarrollo evolutivo de la inteligencia de un alumno, dado que la interacción social es estimulante y estructurante de las funciones psicológicas superiores que después serán interiorizadas por el sujeto que aprende, tal y como señala vygotski en su explicación de la zona de desarrollo próximo.

La teoría de Jean Piaget, se denomina de forma general, como Epistemología Genética, por cuanto es el intento de explicar el curso del desarrollo intelectual humano desde la fase inicial del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado y hábil.

El sistema piagetiano, así como sus evidencias empíricas, han dado respuestas a muchas interrogantes de la Psicología Cognoscitiva en general y el procesamiento de la información en particular, que otros no pudieron satisfacer.

Sus objetivos, formulados con notable precisión, consistían en primer lugar, en descubrir y explicar las formas más elementales del pensamiento humano desde sus orígenes y segundo seguir su desarrollo ontogenético hasta los niveles de mayor elaboración y alcance, identificados por él con el pensamiento científico en los términos de la lógica formal.

Así se explica la denominación de Epistemología a esta corriente en el sentido de que enfatiza el propósito principal: comprender como el hombre alcanza un conocimiento objetivo de la realidad, a partir de las estructuras más elementales presentes desde su infancia.

El concepto de inteligencia como proceso de adaptación. Conceptos de asimilación, acomodación y equilibrio.

Toda conducta se presenta como una adaptación o como una readaptación, el individuo no actúa sino cuando el equilibrio se halla momentáneamente roto entre el medio y el organismo: la acción tiende a restablecer ese equilibrio, a readaptarse el organismo.

Asimilación y Acomodación: Son dos procesos permanentes que se dan a lo largo de toda la vida, pero las estructuras mentales no son invariantes, puesto que cambian a lo largo del desarrollo. Pero aunque cambien permanecen como estructuras organizadas. La función de la organización permite al sujeto conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio.

- **ADAPTACIÓN:** La adaptación está siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad y, en otros, el cambio.

En si, la adaptación es un atributo de la inteligencia, que es adquirida por la asimilación mediante la cual se adquiere nueva información y también por la acomodación mediante la cual se ajustan a esa nueva información. La función de adaptación le permite al sujeto aproximarse y lograr un ajuste dinámico con el medio. La adaptación y organización son funciones fundamentales que intervienen y son constantes en el proceso de desarrollo cognitivo, ambos son elementos indisolubles.

- **ASIMILACIÓN:** La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual. La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el almacén de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad.

De manera global se puede decir que la asimilación es el hecho de que el organismo adopte las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto.

- **ACOMODACIÓN:** La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hace necesaria también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación.

- **EQUILIBRIO:** Es la unidad de organización en el sujeto cognoscente. Son los denominados "ladrillos" de toda la construcción del sistema intelectual o cognitivo, regulan las interacciones del sujeto con la realidad, ya que a su vez sirven como marcos asimiladores mediante los cuales la nueva información es incorporada en la persona. El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a

sus estructuras. Es decir, el niño al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y las reajusta con las experiencias obtenidas; para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento.

“Un nuevo objeto de conocimiento produce un conflicto en las estructuras cognitivas y a través de los procesos de acomodación y asimilación, se produce una equilibración de las mismas”.¹

¹ PIAGET, Jean. El niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento Licenciatura en Educación. UPN. Plan 1994. México. Pp. 33

APRENDIZAJE DEL ALUMNO

La noción de construcción personal del conocimiento desde las ideas previas de los alumnos supone la necesaria existencia de un cambio conceptual que permita el salto de una concepción a otra. Se ha señalado que en ese cambio conceptual existen varios aspectos clave, entre los que destaca la necesidad de que el que aprende se sienta insatisfecho con sus preconcepciones, de que las nuevas concepciones estén en el ámbito de lo inteligible para él y que sean satisfactorias y útiles para sus demandas o necesidades, mejorando al aceptarles su grado de comprensión, interpretación y capacidad de interacción con el mundo.

“El constructivismo piagetano que adopta su nombre de Jean Piaget, es el que surge más de cerca las aportaciones de ese pedagogo, particularmente aquellas que tienen relación con la epistemología evolutiva, es decir, el conocimiento sobre la forma de construir el pensamiento de acuerdo con las etapas psicoevolutivas de los niños”.²

Aprendizaje. Se deriva de la acción inteligente que realiza el sujeto sobre los objetos para aprender a incorporarlos a su estructura cognitiva confiriéndoles una significación. El sujeto aprende conocimientos derivados de su accionar con el medio. Conocer un objeto- comprenderlo- es actuar sobre él y transformarlo.

Papel del docente. Estimular a los alumnos para que cuestionen el conocimiento por si mismos.

Papel del alumno. Asimilar, acomodar y equilibrar el nuevo conocimiento que perciben a través de la enseñanza o investigación.

El contenido. Es el medio por el cual el alumno obtiene información y realiza dicho proceso.

² PIAGET, Jean. El niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento Licenciatura en Educación. UPN. Plan 1994. México. Pp. 83

Los maestros y amigos lectores podrán analizar, seleccionar o simplemente reafirmar las condiciones más propicias para hacer que sus alumnos comprendan contenidos de tipo cognitivo, procedimental o actitudinal, de acuerdo con las necesidades de las materias que imparta.

El alumno necesita de una estructura interna que le permita comprender, representar y operar con información del mundo exterior y para ello se requiere de la manipulación sistemática del material didáctico.

Un maestro puede retomar ideas previas sobre el concepto de energía y a partir de ello ofrecer una explicación demostrada con algún experimento y llevar a los alumnos a que elaboren ciertos principios básicos sugeridos de ellos mismos.

En el presente trabajo, hemos considerado oportuno distinguir, entre las implicaciones educativas de la teoría de Piaget, dos grandes grupos:

- 1. Propuestas pedagógicas:** se trata de trabajos o proyectos en los cuales la psicología genética ha sido utilizada como base para el diseño de programas educativos, métodos de enseñanza, estrategias didácticas, etc. Es decir, trabajos en los que aparecen propuestas para ser aplicadas en la educación.
- 2. Investigaciones psicopedagógicas:** se trata de estudios en los que los conceptos de la teoría de Piaget se han tomado como base para desarrollar investigaciones sobre aspectos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, pero que no constituyen propuestas de aplicación directa en la educación.

Piaget habla del “conocimiento” para referirse a las operaciones propias de la actividad cognoscitiva y no al contenido de esas operaciones. Está más interesado en el proceso de génesis de las operaciones del pensar (formular hipótesis y controlarlas) que en el proceso de aprendizaje de los productos del pensar: los conceptos, las hipótesis o las teorías. Cuando él habla de “conocimiento”, está pensando más en la actividad cognoscitiva en sí misma, en las operaciones que el sujeto cognoscente realiza, que en el producto o el resultado que el sujeto obtiene. En los trabajos de Piaget el conocimiento es, fundamentalmente, una operación y no un producto.

El proceso de la educación es eminentemente hacer y tarea humana ya que su función y relación con el trabajo permiten que las herramientas culturales se materialicen no solo mediante la herencia cultural permitiendo una continuidad histórica de la humanidad sino más bien haciendo que el hombre encuentre el origen de su propia actividad, le de dirección y entienda su comportamiento a través de la totalidad de relaciones que entre sí y con la naturaleza determine en su comportamiento.

La Pedagogía ha de permitir entender la primera tarea del educador, el intentar adaptar al alumno a una situación de este tipo, sin escamotearle nada de su complejidad. Al construir en su espíritu un instrumento espiritual - no un nuevo hábito ni incluso una nueva creencia - un método y un instrumento nuevo al niño le será posible entender y actuar.

Podemos hablar de una Pedagogía de la acción la que permita entender la escuela nueva y más que a ella la vigente, la contemporánea, la que a diario en los jardines de niños, las primarias o las distintas instituciones de educación básica contemplan el proceso de adaptación asimilación que en su parte prospectiva Piaget avizora haciendo procedente la revisión de los métodos y del espíritu de la enseñanza en su conjunto por los que tanto pugnó.

La educación para el desarrollo humano permite entender la interrelación del hombre con su medio pero a partir de que se conozca primero al hombre en sus diferentes instancias y para ello se sugiere el estudio de lo que este entiende como la comprensión, la tolerancia y la amistad entre los diferentes elementos del grupo y los mismos grupos al grado de llegar a pensar que en aras de una educación para la paz, si fuera preciso, se requeriría sacrificar la enseñanza de la instrucción cívica a la práctica del autogobierno dándose así una dimensión más exacta de lo que debe ser la tarea pedagógica y la utilidad que esta a la humanidad debe prestar.

La Pedagogía de Piaget más que revolucionaria, entonces, es reevolucionista y en ella se encuentra resonancia a una práctica individual del espíritu experimental (Acción sujeto - objeto) y a los métodos que así implica permitiéndose su revisión.

La Pedagogía Piagetiana se consolida en la explicación de una serie de mecanismos adaptativos de asimilación y acomodación que dan espacio para materializar nuevas reequilibraciones a través de la experiencia que proporciona la actividad posterior de las operaciones concretas y formales.

La Pedagogía en Piaget es un derrotero que permite al ser humano definir su reflexión más allá de los ámbitos de la filosofía de la educación pero también le permite rebasar los límites de lo que pudiese para algunos significar la pedagogía experimental. La Pedagogía de Piaget como tarea medular a analizar, en este espacio, solo puede ser dimensionada al señalar su supuesto teórico de que el “desarrollo intelectual constituye un proceso adaptativo que continúa la adaptación biológica y que presenta dos aspectos”: la asimilación y la acomodación y que estos al ser intercambiados en el medio permiten que el sujeto construya no solo sus conocimientos sino sus mismas estructuras intelectuales ya que estas no son producto ni de factores internos maduración o herencia como ya lo señalamos en el capítulo de la unidad biosociopsicocultural ni de las funciones ambientales sino más bien de la propia actividad del sujeto confirmando aquí que es precisamente la tarea cultural a que determina al hombre como tal.

En esta tendencia, el alumno desempeña un papel activo en el proceso de aprendizaje, ya que se entiende este, como un proceso de reconstrucción en el cual el sujeto organiza lo que se le proporciona, de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee y de sus conocimientos anteriores.

Es necesario tener en cuenta, que según esta tendencia, los conocimientos se apoyan en determinadas operaciones intelectuales que son construidas por el individuo, siguiendo procesos evolutivos, por lo que la enseñanza debe tenerlos en cuenta, para poder asegurar que los conocimientos que se ofrezcan al alumno puedan ser integrados a su sistema de pensamiento: si esto no ocurre, los mismos se convertirán en inoperantes. El niño lograra realizar correctamente tareas o ejercicios escolares, pero de manera mecánica, ya que todavía no ha desarrollado las bases intelectuales que le permitan la comprensión lógica de los mismos.

El papel de la escuela en esta propuesta, consiste en estimular el desarrollo de las aptitudes intelectuales del niño, que le permitan el descubrimiento de los conocimientos. La enseñanza debe tener en cuenta el ritmo evolutivo y organizar situaciones que favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social del alumno, posibilitando, el descubrimiento personal de los conocimientos y evitando la transmisión estereotipada de los mismos.

En consecuencia con esto, el profesor asume las funciones de orientador, guía o facilitador del aprendizaje, ya que a partir del conocimiento de las características psicológicas del individuo en cada periodo del desarrollo, debe crear las condiciones óptimas para que se produzca una interacción constructiva entre el alumno y el objeto del conocimiento.

Esto se logra observando cual es la forma de pensar del niño y creando situaciones de contraste que originen contradicciones que el sujeto sienta como tales y que lo estimulen a dar una solución mejor. Debe evitar, siempre que sea posible, ofrecer la solución a un problema o transmitir directamente un conocimiento, ya que esto impediría que el estudiante lo describiese por si mismo. Otra de sus funciones, es hacer que el alumno comprenda que no solo puede llegar a conocer a través de otros (maestros, libros), sino también por si mismo, observando, experimentando, combinando los razonamientos.

Un aspecto valioso de esta propuesta pedagógica, consiste en subrayar el carácter activo que tiene el sujeto en la obtención de conocimientos, en enfatizar, que la enseñanza debe propiciar las condiciones, para que el sujeto por si mismo, construya los conocimientos, evitando ofrecérselo, como algo terminado.

“Su limitación fundamental reside en no comprender suficientemente el carácter desarrollador y no solo facilitador del proceso de enseñanza, lo que reduce su rol de vía esencial para el desarrollo de sus procesos intelectuales”.³

³ PIAGET, Jean. El niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento Licenciatura en Educación. UPN. Plan 1994. México. Pp. 92

СЯРІТЦА

II

CAPITULO II

LA UBICACIÓN ESPACIAL

La organización del espacio requiere que se tome en cuenta la edad de los niños, el número de alumnos que se van atender por grupo, tomar en cuenta el programa, la gestión escolar, etc.

Es obvio recordar que la planificación de la escuela es un elemento indispensable en relación con su calidad y su evolución.

Estar distribuido de forma que sea inmediatamente legible para el niño; existe el riesgo de que ellos individualicen las acciones, los gestos, la actividad, que podría desarrollarse en ese espacio, como consecuencia de determinadas disposiciones incluso antes de llevarlas a cabo.

Favorecer la comunicación con los demás y el que sucesivamente se establezcan relaciones también mediante la disposición y calidad de los adornos, objetos, indicaciones presentes.

El espacio en que se reúna toda la clase debe ser bastante amplio, para que cada uno tenga un sitio adecuado. La colocación en círculo, para seguir con el ejemplo, se puede establecer ya desde el principio, como la forma más conveniente para favorecer las relaciones y los intercambios.

La relación entre percepción y movimiento se va conformando a través de la capacidad de ser, de probarse, de caminar, de agarrarse, de aferrar objetos, de recorrer una distancia con la mirada y mediante la carrera, de reclirse en un espacio pequeño, superar una puerta hacia lo desconocido, encontrar significado en la propia interioridad, en los comportamientos, modos de estar, relaciones que poco a poco se construyen con nosotros.

Caminar, trepar, esconderse, hacer equilibrios, imaginar y soñar, crear animales, correr, resbalar, lanzarse, balancearse, hacer juegos imitativos, construir con materiales naturales, sembrar y cuidar cultivos.

El acto motor tiene tal importancia en el proceso de crecimiento, en la infancia que parece casi imposible discernir en que medida y como representa el niño su cuerpo al interactuar de manera casi empática con el espacio y con los objetos. Por otra parte, como resulta de diversos estudios psicológicos contemporáneos, el niño no se relaciona con el mundo ni mediante sensaciones separadas, sumada, distintas unas de otras, como señala una determinada psicología analítica.

La percepción exige y nutre lo familiar en lo extraño, lo seguro y lo inestable, atractivo o repulsivo, habitual e insólito lo que orienta en la estructuración del espacio, pero no es completamente neutro respecto a las propias emociones, objeto único de una representación intelectualista. Esta capacidad de abrirse hacia el exterior, posiblemente con multitud de expectativas, esta dinamicidad del propio modo de ser en las diferentes situaciones debería abarcar toda la experiencia motriz del niño: profundamente decentradora en relación con su crecimiento, constituirá un adiestramiento nivelador de movimientos precozmente completados y especializados, repetidos una y otra vez y desarrollados de forma automática.

El niño deberá encontrar más allá de la escuela, una continuidad de vida y de experiencia, aunque no sea idéntica en sus modalidades y propuestas.

La Ubicación Es: Que el cuerpo del niño, ya sea su cabeza, pies, manos, piernas y también no precisamente su cuerpo, sino que cosas, objetos, animales, etcétera estén en un determinado lugar.

El Espacio Es: Una parte de todo lo que nos rodea o sea lo que ve y toca y que esta dentro de un terreno, de una parte de un todo, esto es el espacio para los niños.

Las Relaciones Espaciales: Esto es que los objetos implican considerar la ubicación y precisión de los mismos independientemente del punto de vista del sujeto, en relación con otros objetos, con los cuales mantiene relaciones.

Nivel Inicial En Primaria: Podemos mencionar que los niños y las niñas al entrar en nivel inicial han comenzado a interactuar de una u otra forma en el espacio que les rodea a través de movimientos y desplazamientos así como de sus acciones con los objetos al ubicarlos, levantarlos, arrastrarlos, etcétera, pero no haciéndolo de la manera correcta, o sea que las relaciones espaciales en los desplazamientos supone formas de ubicarse en el espacio.

Un Espacio Abierto y Amplio (Campo Ciudad): Involucra a los niños y a las niñas en la búsqueda de puntos de referencia que son necesariamente los mismos en una sala o en una mesa. Esta se refiere que la distribución del espacio es muy importante es decir, dentro del problema se observa que los niños al no tener bien establecido el espacio no puede ubicarse mejor.

Si el niño ante todo su espacio y su organización no permite en ello un disfrute de movimiento y uso de objetos y construirse en un espacio como a todos que invite a actuar, experimentar, crear, investigar, descubrir, interactuar con sus compañeros.

Es también un aspecto de la geometría la ubicación espacial, importante por que todo depende de esto, en las actividades que realizara a futuro. Hay cuestiones para los niños de corta edad más difíciles de entender con la diferencia entre arriba de y sobre de u el carácter relativo de las expresiones arriba, abajo, frente, o atrás, etcétera.

Educación Física: Es la actividad en la cual se realizan diferentes cualidades físicas como es fuerza, resistencia, flexibilidad, velocidad, agilidad, equilibrio, tomando en cuenta todo esto como factor importante de la ubicación del niño esto interviene en la orientación del alumno.

Flexibilidad: Son los movimientos de las articulaciones del niño.

Equilibrio: Es la capacidad que el alumno tiene de mantener una posición en el cuerpo y que actúa contra la fuerza gravitatoria.

Coordinación: Es la capacidad que tiene el alumno para comprender las propiedades de los sistemas muscular y nervioso.

Agilidad: Es la capacidad de hacer fáciles o difíciles movimientos rápidos.

La mayoría de los niños del primer grado y de segundo donde laboro no siempre entienden las indicaciones que digo, al no entenderlas simplemente realizan los movimientos por la imitación, viendo a los demás pero no teniendo una conciencia que verdaderamente sepan hacia donde moverse y desplazarse.

Teniendo la cantidad de 24 alumnos en el salón de clases la problemática se genera en la mayoría de ellos, es normal cuando ingresan pero trabajando con ellos y que ello persista con otras cosas que se observan en ellos se puede ver que es significativo.

Hablando del niño, nos referimos ahora del juego, como acción principal para propiciar una ubicación mejor, quise investigar sobre el juego y anotarlo en este trabajo por la importancia que tiene para este problema y así saber que significa el juego en el niño.

“La mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad es tan agradable y satisfactoria para su ubicación y aprendizaje”.¹

La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño. Cuestión importante que para tener un buen resultado más adelante tendremos que trabajar mucho en todo lo mencionado.

¹ SELMY y A. Turrini. <http://www.ubicaciondelespacio.com.mx/anexo1/selmya>.

El Juego

¿Que es jugar?

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

¿Todos los juguetes conducen a un juego?

El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. Sería muy positivo que empezáramos a incluir el juego en nuestro trabajo, en nuestra pareja, con amigos y redescubrirlo en nosotros mismos, con la ayuda de nuestros hijos.

Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

La Teoría de Jean Piaget acerca del Juego Simbólico y la importancia de la palabra y el pensamiento en el desarrollo del niño.

Si el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla sus habilidades físicas y logra formar con la práctica las huellas mentales de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio juego.

Recordemos como alrededor del año repite acciones en momentos que no son los habituales, por ejemplo, acostarse para hacer como si fuera a dormir, usar la cuchara como si fuera a comer, las cuales pueden ser consideradas el nacimiento de conductas simbólicas, es decir son la representación de un hacer algo como se da en la vida cotidiana. Estas son conductas que hablan de una transición del Juego de Ejercicio, al Juego Simbólico.

En el Juego Simbólico Piaget distingue también varios estadios y tipos que evolucionan y que es común que se sobrepongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño.

1. Después de las conductas en que el niño “juega a hacer”, empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción, por ejemplo si en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como que su oso duerme o hace como que la muñeca camina o llora, situaciones que identifica en sí mismo, pero que ahora juega a que otros las hacen.

2. En esta época Piaget menciona un tipo de juego que es complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros. Estas acciones las observa y las copia, todos recordamos al niño que ladra como el perro, hace el gesto y la sonrisa como mamá, lee el periódico como papá, etcétera.

Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta “como si”, es

el inicio de la simbolización, determinante como la característica humana por excelencia, el lenguaje. Porque realizar una conducta que “significa algo” en otro momento, lo prepara para poner una palabra (símbolo), en el lugar de un objeto, una acción.

La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangibles en un plano imaginado. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos.

La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas le ayuda a la realización de deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida.

3. Otro tipo de juego que podemos observar en los niños alrededor de los dos años, es el traspaso de características o acciones de un objeto a otro, es decir ya no es su experiencia directa, sino la de otro la que representa en un objeto nuevo. Por ejemplo toma una piedra y dice que es un perro y lo mueve como un perro, toma un bote y dice que es un biberón y se lo da a la muñeca, toma su oso y dice que lee el periódico como papá, toma su muñeca y dice que sonrío como mamá.

4. En la evolución del juego infantil podemos descubrir un tipo de juego que prolonga y supera el adelanto antes descrito de imitar acciones de otros y que es la imitación de los otros, pero sin que ellos estén delante, por ejemplo actúa como la tía, o imita al mecánico, no sólo lo que hace sino que juega a ser el otro. Copia el objeto evocado simbólicamente, lo cual implica un paso más en el manejo simbólico del pensamiento.

Es importante detenernos en este momento de la evolución del juego para ver claramente su función, el niño no copia o imita mecánicamente, sino que asimila al otro y juega a que es el otro. Actúa como si fuera el otro.

Alrededor de los dos años comienza a utilizar el lenguaje y a decir en vez de hacer, anuncia la acción verbalmente antes de hacerla. Es un gran paso lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras, pues el niño empieza a jugar también con las ideas como lo hace con sus músculos y sus acciones. Porque lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación.

Y en su mente se estrenan las palabras que nombran cosas y seres y con estas palabras hace malabares y destrezas y pronto construye frases que son simiente de su lenguaje interior, es decir su pensamiento. A través del símbolo convertido en palabras el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que vive, a través de su juego. Y se hace experto en la representación de la vida jugando a la comidita y a la mamá, a los coches y a los vaqueros.

Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas. A partir de este momento y hasta los 4 años aproximadamente, el juego se hace cada vez más complejo utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario. Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que esta sea, corrigiéndola conforme a sus deseos, usando el inconmensurable don sólo dado a los humanos de reproducir la vida modificándola, a través de la imaginación.

“Las representaciones que el niño hace en el juego al evocar lo vivido, lo imitado y lo aprendido, posteriormente con el dominio del lenguaje son verbalizadas al mismo tiempo que actuadas. Y el cuenta en el juego y juega contando y puede adelantarse a los hechos diciéndoles y diciéndolos puede efectuar los hechos. Con el Juego Simbólico él desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal, sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad”.⁴

⁴ PIAGET, Jean. <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegosimbolico.html>

Los estadios del juego en Piaget

Según Piaget, se puede considerar que el juego comienza ya desde el primer estadio del período sensorio-motor ('adaptaciones puramente reflejas'), pero es sólo a partir del segundo estadio ('reacciones circulares primarias') cuando se puede observar el fenómeno con mayor claridad. Todo es juego durante los primeros meses de existencia, afirmación con la que Piaget no está del todo de acuerdo. En el tercer estadio ('reacciones circulares secundarias') la diferenciación entre juego y asimilación intelectual es ya un poco más acentuada. En el cuarto estadio ('coordinación de los esquemas secundarios') se presentan dos novedades:

- Aplicación de los esquemas conocidos a situaciones nuevas (susceptibles de continuarse por intermedio de manifestaciones lúdicas)
- La movilidad de los esquemas permite la formación de verdaderas combinaciones lúdicas (ritualización de los esquemas).

En el quinto estadio ('reacciones circulares terciarias') ya el niño se divierte en combinar gestos que no tienen relación entre sí y sin buscar realmente experimentar con ellos, para repetir enseguida los gestos habituales y hacer un juego de combinaciones motoras. Según Piaget, tanto durante este estadio como durante el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación, más allá de los límites de la adaptación actual. A partir del sexto estadio, y ya dentro del período preoperacional, el símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un progreso decisivo en el sentido de la representación. Es la etapa del 'HACER COMO SI', donde el símbolo se basa en el simple parecido entre el objeto ausente 'significado' y el objeto presente que juega el papel de 'significante', lo cual implica un cierto grado de representación. Nos encontramos aquí a un paso del 'juego simbólico' ; dice Piaget que en el nivel en que aparecen estos primeros símbolos lúdicos el niño se capacita para comenzar a aprender a hablar, pues los primeros 'signos' parecen ser contemporáneos de estos símbolos. Y añade en otro lugar:

Así, merced al lenguaje, el niño se ha convertido en capaz de evocar situaciones no actuales y liberarse de las fronteras del espacio próximo y del presente, es decir, de los límites del campo perceptivo, mientras que la inteligencia sensorio-motriz está casi por entero contenida en el interior de estas fronteras.

Piaget denomina 'JUEGO DE EJERCICIO' al que se desarrolla durante los estadios II al V que acabamos de nombrar. Este tipo de juego, como decimos, tiene lugar durante el período sensorio-motor, y se caracteriza por lo que se ha denominado 'hacer como si': el niño comienza a realizar una acción que puede tener un objetivo en sí misma (p.ej., mover la cabeza por el simple placer de moverla). No intervienen en esta etapa símbolos o ficciones ni reglas, aunque, eso sí, hay también, aparte del 'juego de ejercicio sensorio-motor', un 'juego de ejercicio de pensamiento', pero éste pertenece ya a estadios posteriores y coexiste con el 'juego simbólico'.

A partir del estadio VI comienza el llamado 'JUEGO SIMBOLICO' ; el niño efectúa la representación de un objeto ausente. Este es un paso importantísimo, según Piaget, ya que al lograr el infante la comparación entre un objeto dado y un objeto imaginado, el lazo entre significante y significado a que antes nos referíamos es ya totalmente subjetivo. Como ya apuntábamos al principio de este capítulo, este paso gigantesco no se realiza de golpe, ya que entre el simbolismo propiamente dicho y el 'juego de ejercicio' existe un intermediario: el símbolo constituido en actos o en movimientos desprovistos de representación. Y, por supuesto, cuando el símbolo viene a injertarse sobre el ejercicio sensorio-motor, éste último no queda por eso suprimido, sino que simplemente se subordina al primero. Al final de la infancia, el 'juego simbólico' es sustituido poco a poco por el 'JUEGO DE REGLAS', que ya implica relaciones sociales e interindividuales, como veíamos en la introducción a este trabajo. Estos juegos, entre otras razones, proceden de antiguos 'juegos simbólicos' que se vuelven colectivos, despojándose totalmente de su contenido imaginativo. Piaget se refiere a tres razones esenciales para el debilitamiento del simbolismo con la edad:

- a) Contenido del simbolismo (el niño encuentra cada vez más interés en la existencia verdadera).

b) El simbolismo de varios puede originar una regla.

“En la medida en que el niño intenta someter la realidad más que asimilarla, el símbolo deformativo se transforma en imagen imitativa, y la imitación misma se incorpora a la adaptación inteligente o afectiva”.⁵

⁵ PIAGET, Jean. <http://www.jpuelleslopez.com/Juego3b.htm>

Formas a Evaluar

Evaluación se define como, señalar el valor de algo, estimar, apreciar o calcular el valor de algo. De esta manera más que exactitud lo que busca la definición es establecer una aproximación cuantitativa o cualitativa. Atribuir un valor, un juicio, sobre algo o alguien, en función de un determinado propósito, recoger información, emitir un juicio con ella a partir de una comparación y así, tomar una decisión.

La toma de decisiones se hace permanentemente evaluando y eligiendo lo que consideramos más acertado.

Más técnicamente podemos definirla como:

La etapa del proceso educativo que tiene como finalidad comprobar, de manera sistemática, en que medida se han logrado los objetivos propuestos con antelación. Entendiendo a la educación como un proceso sistemático, destinado a lograr cambios duraderos y positivos en la conducta de los sujetos, integrados a la misma, en base a objetivos definidos en forma concreta, precisa, social e individualmente aceptables.

Evaluación es el acto que consiste en emitir un juicio de valor, a partir de un conjunto de informaciones sobre la evolución o los resultados de un alumno, con el fin de tomar una decisión.

La evaluación es una operación sistemática, integrada en la actividad educativa con el objetivo de conseguir su mejoramiento continuo, mediante el conocimiento lo más exacto posible del alumno en todos los aspectos de su personalidad, aportando una información ajustada sobre el proceso mismo y sobre todo los factores personales y ambientales que en ésta inciden. Señala en que medida el proceso educativo logra sus objetivos fundamentales y confronta los fijados con los realmente alcanzados.

Tipos de Evaluación:

Evaluación del contexto, determinar los objetivos, sus posibilidades, sus condiciones y medios de realización, lo que nos será de fundamental importancia al momento de elaborar la planificación.

Evaluación de las necesidades inherentes al proyecto (Input), o sea la determinación de la puesta en práctica, de los recursos y de los medios.

Evaluación del proceso, estudio de los datos sobre los que produjeron los métodos empleados, su progresión, sus dificultades y su comparación para tomar decisiones de ejecución.

Evaluación del producto, medición, interpretación, juicio acerca del cumplimiento de los objetivos, de la eficacia de la enseñanza, en suma evaluación de los resultados para tomar decisiones de reciclaje.

La Evaluación Predictiva o Inicial (Diagnóstica), se realiza para predecir un rendimiento o para determinar el nivel de aptitud previo al proceso educativo. Busca determinar cuáles son las características del alumno previo al desarrollo del programa, con el objetivo de ubicarlo en su nivel, clasificarlo y adecuar individualmente el nivel de partida del proceso educativo.

La Evaluación Formativa, es aquella que se realiza al finalizar cada tarea de aprendizaje y tiene por objetivo informar de los logros obtenidos, y eventualmente, advertir donde y en que nivel existen dificultades de aprendizaje, permitiendo la búsqueda de nuevas estrategias educativas más exitosas. Aporta una retroalimentación permanente al desarrollo del programa educativo.

La Evaluación Sumativa, es aquella que tiene la estructura de un balance, realizada después de un periodo de aprendizaje en la finalización de un programa o curso.

“El tipo de Evaluación Predictiva o Inicial es la que usualmente utilizamos al inicio del curso para darnos cuenta como están los alumnos en sus conocimientos previos, y con la que me identifico es con la Evaluación Formativa, por que al finalizar cada tarea ya sea por lección o tema se tiene por objetivo el informar de los logros obtenidos”.¹

¹ LAFOURCADE. La Evaluación y Tipos de Evaluación. Primera Edición. México. Pp. 88.

СЯРІТЦА

III

CAPITULO III

ESTRATEGIA DE TRABAJO

“ EL JUEGO “

Como estrategia de trabajo hemos utilizado diferentes juegos como son naturales y circuito de acción motriz todo esto con el fin de aplicarlos en las diferentes actividades que se realicen con los alumnos.

Además de que tiene un proceso para poder realizarlo y logra el objetivo propuesto, tratando en el alumno de profundizar en lo que es la ubicación en las actividades de educación física.

La estrategia de trabajo utilizada es el juego como alternativa facilitadora para la resolución del problema, esto dependerá del peso que se le da a cada tipo de juego que se utilice en las actividades convocadas por el docente.

También se menciona que se le dará gran peso a la alternativa (juego) del cual podemos deducir que el problema es de acción docente, en el que debe intervenir con mayor frecuencia en las diferentes actividades que se realizan para solucionar el problema.

La teoría genética de Jean Piaget y sus colaboradores de la Escuela de Ginebra sentaron las bases del conocimiento psicológico, tanto en lo que concernía a la concepción de cambio como en lo referente a las formulaciones estructurales del desarrollo operativo. Este hecho ha permitido plantear nuevos enfoques didácticos de gran repercusión teórica y práctica en la enseñanza de todas las áreas de conocimiento. Su aplicación a la enseñanza de las ciencias sociales propició la aparición de un nuevo modelo didáctico basado en el aprendizaje por descubrimiento, como reacción a la tradicional enseñanza por memorización.

Las estrategias de trabajo que se utilizan en las diferentes problemáticas tienen diferentes concepciones y así mismo sus aplicaciones, dentro de lo que corresponde a la estrategia que se utiliza que es el juego, se puede decir que es una buena opción para dar solución al problema de la falta de ubicación espacial del niño al encontrar mucha información sobre diferentes juegos que pueden ser aplicables en formas creativas y enriquecedoras para el conocimiento del alumno, de la misma forma sus aplicaciones son fáciles de realizar y involucrando acciones que puedan ser difíciles de realizar.

Se puede concluir que la alternativa de solución al problema ha servido de mucho por que se han notado los resultados en los alumnos en cuanto a sus participaciones y ganas de realizar las actividades, realmente podríamos hacer una reflexión de que cuando se tienen las herramientas para hacer las cosas se logran con resultados satisfactorios para el docente, pero principalmente para el alumno que es la pieza fundamental que conforma una institución.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	SEPTIEMBRE						OCTUBRE			NOVIEMBRE							DICIEMBRE	
	5	12	19	16	22	28	3	4	17	7	15	16	17	22	24	27	29	9
EXAMEN DE DIAGNOSTICO	X																	
ANÁLISIS DE RESULTADO		X																
IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA			X															
EXPLORACIÓN DEL PROBLEMA				X														
REVISIÓN DEL MATERIAL (SEP)					X													
APLICACIÓN DE PLANEACIONES					X	X		X			X	X	X	X	X	X	X	
INFORME GENERAL																		X

PLAN DE TRABAJO

ESTRATEGIA JUEGO	OBJETIVO	SUJETOS	RECURSOS	FECHA DE APLICACIÓN
LANZA Y ATRAPA	DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ GENERAL	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PELOTAS ✓ AROS ✓ COSTALES ✓ CUERDAS 	22/09/06
GANALE A LA PELOTA	DESARROLLAR LA PRECEPCIÓN ESPACIO TEMPORAL A TRAVÉS DE CARRERAS Y MOVIMIENTOS DE REACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PELOTA DE VINIL ✓ GISES 	28/09/06
CORRE Y SALVATE	DESARROLLAR LA HABILIDAD MOTRIZ, CORRER, LANZAR MOVIMIENTOS DE REACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PELOTA DE VINIL 	04/10/06
YO LA PUEDO DETENER CON ...	EXPLORAR LAS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ COSTALITOS DE ACERRIN 	15/11/06
LA VUELTA AL MUNDO	INCREMENTAR EL CONTROL CORPORAL Y LA CAPACIDAD DE REACCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ UN ARO ✓ BANDEROLAS 	16/11/06
NOS PERSIGUE EL OSO	EXPLORAR HABILIDADES MOTRICES A TRAVÉS DE DIFERENTES DESPLAZAMIENTO, DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PANDERO ✓ SILBATO 	17/11/06
YO CONTROLO LA PELOTA	ESTIMULAR LA COORDINACIÓN OJO-MANO-OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ BASTÓN DE MADERA ✓ PELOTA DE VINIL 	22/11/06
LOS EQUILIBRIOS	DESCUBRIR LAS POSIBILIDADES DE MOVIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ RAQUETAS DE CARTÓN ✓ PELOTAS DE ESPONJA 	24/11/06
EQUILIBRIOS Y MALABARES	ESTIMULAR EL CONTROL DEL TIEMPO ANTE CAMBIOS DE POSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PELOTAS (DIFERENTES) 	27/11/06
EL GLOBO SALTARÍN	DESPLAZARSE EN DISTINTAS DIRECCIONES Y DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> ALUMNOS PROFESOR 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ GLOBOS 	29/11/06

PLANEACIONES

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN No. 1

NOMBRE DE LA ESCUELA: 16 DE SEPTIEMBRE

CLAVE: 21DPR0033A

GRADO: 1º

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA

FECHA: 22 de Septiembre de 2006.

GRUPO: "B"

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
DESARROLLO PERCEPTIVO MOTRIZ	Que el alumno estimule oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y físicas.	Exploración de diferentes formas de equilibrio corporal (enfrente y atrás).	<p style="text-align: center;">➤ LANZA Y ATRAPA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ CALENTAMIENTO: ✚ Todos los alumnos corren alrededor de la cancha realizando movimientos de lateralidad con los brazos y piernas (adelante y atrás). ✚ Todos los alumnos se colocan en línea. ✚ Deben lanzar la pelota hacia atrás. ✚ La lanzan y ellos deben girar y atraparla por el lado contrario. ✚ El alumno lanza la pelota y la detiene en diferentes posiciones. ✚ De esa manera todos los alumnos participan e identifican la posición (adelante y atrás). ✚ Todos los alumnos deben realizar la actividad. ✚ Todos los alumnos se sientan en la cancha y relajan sus brazos y piernas. ✚ Se ponen de pie y respiran profundamente. ✚ Formados pasan al salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Movimientos. ✚ Desplazamiento. ✚ Equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Alumno. ✚ Docente ✚ Pelotas. ✚ Costales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas ✚ Fichero de actividades de educación física. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ La mayoría de los alumnos ubicaron su espacio (enfrente y atrás). ✚ La participación fue activa por que les motivo el realizarla. ✚ Algunos alumnos todavía no se ubican y suelen distraerse.

L I S T A D E C O T E J O
APLICACIÓN: 1

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ENFRENTE Y ATRÁS				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001		X						X				X					X			
S002			X					X					X					X		
S003				X				X				X						X		
S004		X					X						X				X			
S005			X					X				X						X		
S006				X			X						X						X	
S007			X					X					X				X			
S008			X					X					X					X		
S009			X					X				X					X			
S010			X				X						X					X		
S011				X				X						X			X			
S012		X							X				X					X		
S013		X						X				X					X	X		
S014			X						X				X						X	
S015				X				X						X				X		
S016			X						X			X						X		
S017		X					X						X					X		
S018			X				X							X			X			
S019								X					X				X			
S020			X					X					X				X			
S021		X					X					X						X		
S022		X						X				X					X			
S023		X					X						X					X		
S024		X					X						X				X			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN No. 2

NOMBRE DE LA ESCUELA: 16 DE SEPTIEMBRE

CLAVE: 21DPR0033A

GRADO: 1º

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA

FECHA: 28 de Septiembre de 2006.

GRUPO: "B"

TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGO CON REGLAS.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS	Que el alumno tenga elementos básicos de la cultura física para detectar y resolver problemas motrices.	Manifestación de la velocidad de reacción (arriba y abajo).	<p>➤ GANALE A LA PELOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ CALENTAMIENTO: ✚ Todos los alumnos saltan en un mismo lugar. ✚ Realizan movimientos de lateralidad (arriba y abajo, izquierda o derecha). ✚ Corren alrededor de la cancha. ✚ Se le pide a un niño (jugador) que se coloque en el centro del círculo con la pelota. ✚ Quien tiene la pelota debe arrojarla hacia arriba y mencionar "te quemo". ✚ Los demás jugadores deben desplazarse. ✚ Al niño que toque la pelota pasa al centro y sigue jugando. ✚ Todos los alumnos deben quemarse para pasar. ✚ En forma de círculo caminan, relajando las partes de su cuerpo. ✚ Respiran profundamente. ✚ Pasan caminando al salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Desplazamiento. ✚ Agilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Alumno. ✚ Docente. ✚ Pelotas. ✚ Gises. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas. ✚ Fichero de actividades de educación física primer ciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ La mayoría de los alumnos demostraron su velocidad en la actividad. ✚ Participación activa por que todos lanzaron la pelota e identificaron su espacio (arriba, detrás frente y la velocidad de reacción). ✚ Algunos alumnos se distraen o no realizan lo que se les indica, corren en diferentes puntos.

L I S T A D E C O T E J O
APLICACIÓN: 2

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ARRIBA Y ABAJO				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X						X			X						X		
S002			X						X				X					X		
S003			X					X				X						X		
S004				X					X				X						X	
S005			X						X			X						X		
S006				X				X					X				X			
S007			X						X				X					X		
S008				X					X			X					X			
S009			X						X				X					X		
S010				X				X					X				X			
S011			X						X			X						X		
S012			X					X				X						X		
S013			X					X					X					X		
S014		X							X				X				X			
S015			X						X				X					X		
S016				X					X			X					X			
S017		X							X				X					X		
S018			X						X					X					X	
S019				X				X				X						X		
S020		X							X				X						X	
S021			X						X					X					X	
S022				X				X				X						X		
S023			X						X				X					X		
S024			X						X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN No. 3

NOMBRE DE LA ESCUELA: 16 DE SEPTIEMBRE

CLAVE: 21DPR0033A

GRADO: 1º

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA

FECHA: 04 de Octubre de 2006.

GRUPO: "B"

TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGOS NATURALES.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
FORMACIÓN DEPORTIVA BÁSICA	Que el alumno participe en juegos y deportes como medios para ubicar el espacio que lo rodea.	Realización de movimientos básicos para la iniciación a la ubicación del espacio en el deporte (izquierda y derecha).	<p style="text-align: center;"> CORRE Y SALVATE</p> <ul style="list-style-type: none">  Integración del grupo.  CALENTAMIENTO:  Correr alrededor de la cancha, botando el balón de arriba hacia abajo.  Dar vuelta por el lado contrario.  Hacer movimientos de arriba hacia abajo.  Formar un círculo con todos los integrantes del grupo.  Colocar a un niño fuera del círculo con la pelota.  La pelota la tomara uno de los dos integrantes del círculo, la pasara por todos los compañeros.  El alumno debe correr en sentido contrario de la pelota y ganar su posición. El alumno ubica el lado izquierdo o derecho.  El alumno ubica su posición en un solo punto.  Los alumnos nuevamente caminan alrededor de la cancha.  Respiran profundamente  Pasan al salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none">  Desplazamiento.  Agilidad.  Ubicación 	<ul style="list-style-type: none">  Pelotas.  Gises. 	<ul style="list-style-type: none">  Plan y Programas 1993.  Fichero de actividades de educación física primer ciclo. 	<ul style="list-style-type: none">  Los alumnos ubicaron su espacio, así mismo aplicaron sus habilidades: habilidad de desplazamiento y ubicación. Todos demostraron interés en la clase, sólo dos alumnos se distrajeron. Ubicaron su espacio (izquierda y derecha).

L I S T A D E C O T E J O
APLICACIÓN: 3

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA IZQUIERDA Y DERECHA				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X					X				X						X		
S002				X				X					X					X		
S003			X						X			X						X		
S004				X			X						X				X			
S005			X					X				X						X		
S006				X					X				X				X			
S007			X					X				X						X		
S008			X					X					X				X			
S009			X					X					X					X		
S010		X						X					X				X			
S011			X						X					X				X		
S012		X							X					X			X			
S013			X					X					X					X		
S014			X					X				X						X		
S015			X					X					X					X		
S016			X					X				X					X			
S017			X						X				X					X		
S018			X					X						X					X	
S019				X					X			X					X			
S020			X					X					X					X		
S021				X					X					X					X	
S022			X					X					X					X		
S023			X						X				X					X		
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN No.: 4

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “ CLAVE: 21DPR0033A GRADO: 1º
 ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA FECHA: 15 DE NOVIEMBRE DE 2006 GRUPO: “B”
 TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGO DE CIRCUITOS DE ACCIÓN MOTRIZ.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
DESARROLLO PERCEPTIVO MOTRIZ.	Lograr que el alumno estimule oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y físicas.	Exploración de posibilidades de movimientos con uno y otro lado del cuerpo (arriba y abajo).	<p>➤ YO LA PUEDO DETENER CON ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ Calentamiento: ✚ Todos los alumnos saltan moviendo brazos y piernas. ✚ Saltan con más fuerza aplicando la ubicación (arriba y abajo). ✚ Todos los alumnos se colocan en diferentes posiciones de la cancha. ✚ Colocar su costalito en su cabeza y lanzarlo hacia arriba, deben detenerlo con el hombro nuevamente. ✚ De esa manera se seguirá con el otro hombro y demás partes del cuerpo. ✚ Cada alumno realizará la actividad ubicando arriba y abajo. ✚ Todos los alumnos se sientan en su costalito y respiran profundamente. ✚ Caminan alrededor de la cancha. ✚ Formados pasan al salón. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Equilibrio. ✚ Agilidad. ✚ Desplazamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Costalitos ✚ Aserrín. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas 1993. ✚ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Participan al ubicar arriba y abajo para algunos alumnos fue fácil, para algunos todavía se les dificulta. ✚ La participación de los alumnos fue activa porque se motivaron. Aunque algunos todavía se distraen ó realizan otros movimientos no indicados.

L I S T A D E C O T E J O
APLICACIÓN: 4

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ARRIBA Y ABAJO				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001				X				X				X						X		
S002			X					X					X					X		
S003			X						X			X							X	
S004				X				X					X						X	
S005				X				X				X				X				
S006			X						X				X					X		
S007				X				X				X							X	
S008			X						X				X					X		
S009				X				X				X						X		
S010			X						X				X					X		
S011				X				X				X							X	
S012				X					X				X					X		
S013				X					X			X							X	
S014				X				X					X					X		
S015			X					X						X					X	
S016				X				X				X						X		
S017				X					X				X						X	
S018			X					X						X				X		
S019				X					X			X							X	
S020			X					X					X					X		
S021				X					X					X		X				
S022				X				X				X						X		
S023			X						X				X						X	
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN No.: 5

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “ CLAVE: 21DPR0033A GRADO: 1º
 ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA FECHA: 16 DE NOVIEMBRE DE 2006 GRUPO: “B”
 TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGO CON REGLAS.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS.	El alumno debe tenerlos elementos básicos de la cultura física para detectar y resolver problemas motrices.	Flexibilidad en movimientos amplios que involucren articulaciones del cuerpo (izquierdo ó derecho).	<p>➤ LA VUELTA AL MUNDO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Integración del grupo. ➤ Calentamiento: ➤ Todos los alumnos corren alrededor de la cancha. ➤ Forman cuatro equipos con igual número de integrantes. ➤ Cada equipo coloca un aro en el centro del área determinada. ➤ A la orden, cada integrante corre alrededor del aro (izquierda ó derecha). ➤ El primero que termina en dar la vuelta gana. ➤ Todos los alumnos participaron. ➤ El equipo de mayores integrantes ganadores es el campeón. ➤ Todos los alumnos caminan alrededor de la cancha realizando movimientos con el aro. ➤ Respiran profundamente. ➤ Pasan formados al salón de clases. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Equilibrio. ➤ Agilidad. ➤ Desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aro. ➤ Gises. ➤ Cuerda ➤ Hilo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plan y Programas 1993. ➤ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo. 	<p>Algunos alumnos se confundieron en la dirección que debían correr (izquierdo ó derecho).</p> <p>La participación de los alumnos fue activa porque realizaron la actividad y ubicaron su espacio izquierda ó derecha, pero faltaron tres alumnos a la actividad.</p>

L I S T A D E C O T E J O
APLICACIÓN: 5

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA IZQUIERDA Y DERECHA				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X					X				X					X			
S002			X						X				X					X		
S003				X				X				X					X			
S004			X						X				X					X		
S005			X					X						X					X	
S006				X					X				X					X		
S007			X						X				X					X		
S008				X					X				X				X			
S009			X					X					X					X		
S010				X				X					X				X			
S011			X						X				X					X		
S012				X				X						X					X	
S013			X						X				X					X		
S014				X				X						X					X	
S015				X					X				X				X			
S016				X				X						X				X		
S017			X					X					X					X		
S018				X					X					X				X		
S019				X				X					X					X		
S020			X					X						X				X		
S021			X				X						X					X		
S022				X				X						X					X	
S023				X					X					X				X		
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN No.: 6

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “ CLAVE: 21DPR0033A GRADO: 1°
 ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA FECHA: 17 DE NOVIEMBRE 2006 GRUPO: “B”
 TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGOS NATURALES.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
FORMACIÓN DEPORTIVA BÁSICA	El alumno debe participar en juegos y deportes como medios para ubicar el espacio que lo rodea.	Realización de movimientos amplios que involucren las articulaciones del cuerpo (enfrente y atrás).	<p>➤ NOS PERSIGUE EL OSO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ Calentamiento: ✚ Todos los alumnos mueven piernas y brazos caminando alrededor de la cancha. ✚ Corren alrededor de la cancha (hacia al frente y hacia atrás). ✚ Deben formar dos equipos. ✚ Deben formar dos líneas, una cada equipo. ✚ Se colocan frente a frente. ✚ A la señal un equipo debe atrapar al otro. ✚ De nuevo a la señal, es inverso para atrapar a los participantes. ✚ Los participantes capturados, funcionaran como observadores. ✚ Todos los alumnos deben ser atrapados. ✚ El alumno corre, salta y ubica (hacia delante y hacia atrás). ✚ Todos los alumnos respiran profundamente en su lugar. ✚ Caminan alrededor de la cancha. ✚ Pasan formados al salón de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Movimiento. ✚ Agilidad. ✚ Desplazamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Silbato. ✚ Pandero. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas 1993. ✚ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Faltaron dos alumnos a clases, pero aún así los demás realizaron la actividad. ✚ Los alumnos ubicaron su espacio al correr hacia delante o hacia atrás. ✚ Los alumnos se motivaron al realizar la actividad y aplicaron su destreza.

L I S T A D E C O T E J O

APLICACIÓN: 6

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ENFRENTE Y ATRÁS				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X						X			X						X		
S002			X						X				X						X	
S003				X				X				X						X		
S004			X						X				X						X	
S005			X						X			X						X		
S006				X				X					X						X	
S007			X						X				X						X	
S008			X						X			X						X		
S009				X					X				X					X		
S010			X					X						X				X		
S011				X					X				X						X	
S012				X				X						X				X		
S013				X				X					X						X	
S014			X						X					X				X		
S015				X					X				X						X	
S016				X					X					X				X		
S017			X						X					X					X	
S018				X					X				X					X		
S019				X				X						X					X	
S020			X					X					X					X		
S021				X					X					X					X	
S022			X						X					X				X		
S023			X					X					X						X	
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN: 7

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “ **CLAVE:** 21DPR0033A **GRADO:** 1°
ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA **FECHA:** 22 DE NOVIEMBRE DE 2006. **GRUPO:** “B”
TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGO DE CIRCUITOS DE ACCIÓN MOTRIZ.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
DESARROLLO PERCEPTIVO MOTRIZ.	Lograr que el alumno estimule oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y físicas.	Exploración del ritmo interno (arriba-abajo).	<p>➤ YO CONTROLLO LA PELOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ Calentamiento: ✚ Todos los alumnos saltan moviendo brazos y piernas. ✚ Caminan alrededor de la cancha, flexionando las piernas. ✚ Todos los niños lanzan la pelota hacia arriba con la mano. ✚ Deben golpearla con el bastón. ✚ Cuando la pelota baja deben atraparla. ✚ Deben golpear la pelota cada vez más fuerte. ✚ Pueden realizar la actividad muchas veces, practicando la ubicación arriba ya abajo). ✚ La actividad tiene el propósito de ubicar su espacio, arriba-abajo, delante y atrás. ✚ Todos los alumnos caminan alrededor de la cancha, botando su pelota. ✚ Formados pasan al salón. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Movimiento. ✚ Agilidad. ✚ Desplazamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Bastón de madera. ✚ Pelota de vinil. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas 1993. ✚ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ En la realización de la actividad los alumnos mostraron interés. ✚ La mayoría participaron y se mantuvieron activos. ✚ Todos los alumnos asistieron.

L I S T A D E C O T E J O

APLICACIÓN: 7

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ARRIBA Y ABAJO				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X					X					X					X		
S002				X					X				X						X	
S003			X					X					X					X		
S004				X					X				X						X	
S005				X				X					X						X	
S006			X					X					X						X	
S007				X					X				X					X		
S008				X					X					X					X	
S009			X						X					X					X	
S010				X					X					X					X	
S011			X					X						X					X	
S012				X					X					X					X	
S013			X						X					X					X	
S014				X					X					X					X	
S015				X				X						X				X		
S016				X					X					X					X	
S017			X						X					X					X	
S018				X				X						X				X		
S019				X					X					X					X	
S020				X					X					X					X	
S021				X				X						X				X		
S022			X						X					X					X	
S023				X					X					X					X	
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN: 8

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “

CLAVE: 21DPR0033A

GRADO: 1°

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA

FECHA:

24 DE NOVIEMBRE DE 2006.

GRUPO: “B”

TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGO DE CIRCUITOS DE ACCIÓN MOTRIZ.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
DESARROLLO PERCEPTIVO MOTRIZ.	El alumno debe estimular oportunamente el desarrollo de habilidades motrices.	Exploración de trayectorias y direcciones (izquierda o derecha)	<p>➤ LOS EQUILIBRIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ Calentamiento. ✚ Los alumnos se colocan en una sola posición. ✚ En ese lugar realizan movimientos con brazos y piernas (adelante y atrás). ✚ Realizan diferentes movimientos de literalidad enfrente, atrás, detrás, arriba y abajo, izquierdo, derecho ✚ Se colocan en su posición. ✚ Deben lanzar la pelota hacia arriba. ✚ Con la raqueta deben golpearla en una sola posición. ✚ Deben pararse con un solo pie y realizar de nuevo la actividad. ✚ Por último deben golpear la pelota en diferentes posiciones (caminando o corriendo). ✚ Respirar profundamente. ✚ Caminan alrededor de la cancha. ✚ Pasan al salón de clases. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Visual ✚ Equilibrio ✚ Movimiento ✚ Agilidad. ✚ Desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Raquetas de cartón. ✚ Pelotas. ✚ Gises. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas 1993. ✚ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ En la realización de la actividad para algunos alumnos se les dificultó. ✚ Todos los alumnos participan aunque algunos no respetan las indicaciones. ✚ Además faltó un alumno.

L I S T A D E C O T E J O

APLICACIÓN: 8

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA IZQUIERDA Y DERECHA				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X					X					X					X		
S002				X				X					X						X	
S003				X					X				X					X		
S004			X					X					X						X	
S005				X					X					X				X		
S006			X						X				X						X	
S007				X				X						X					X	
S008				X					X				X						X	
S009			X						X				X					X		
S010				X					X				X						X	
S011				X				X						X					X	
S012				X					X				X						X	
S013				X					X					X				X		
S014			X					X					X						X	
S015				X					X					X					X	
S016				X					X				X					X		
S017			X						X					X					X	
S018				X				X					X						X	
S019			X						X					X				X		
S020				X					X				X						X	
S021				X					X				X						X	
S022			X					X						X				X		
S023				X					X					X					X	
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DE CLASES

APLICACIÓN: 9

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “ CLAVE: 21DPR0033A GRADO: 1°
 ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA FECHA: 27 DE NOVIEMBRE DE 2006 GRUPO: “B”
 TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGOS NATURALES.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
FORMACIÓN DEPORTIVA BÁSICA	El alumno debe participar en juegos y deportes como medios para ubicar el espacio que lo rodea.	Realización de movimientos básicos para iniciación del deporte. (Arriba, abajo, izquierda ó derecha).	<p>➤ EQUILIBRIOS Y MALABARES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Integración del grupo. ➤ Calentamiento: ➤ Caminan alrededor de la cancha, tomándose de la cintura. ➤ Corren alrededor de la cancha. ➤ De nuevo caminan moviendo brazos y piernas. ➤ Deben colocar los objetos a utilizar sobre el área de trabajo (pelotas y esponjas, aros y cuerdas). ➤ Los alumnos se colocan entre los objetos sin tocarlos. ➤ Toman un objeto y lo lanzan hacia arriba. ➤ Después realizan lo mismo con un objeto diferente. ➤ Lanzan y atrapan los objetos. ➤ Todos los alumnos participan. ➤ Deben ubicar su espacio con los objetos ya sea a izquierda o derecha. ➤ Lanzan hacia arriba y detienen a bajo. ➤ Caminan con los objetos alrededor de la cancha. ➤ Pasan al salón de clases. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualidad. ➤ Agilidad. ➤ Desplazamiento ➤ Escuchar. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aros. ➤ Pelotas ➤ Esponjas ➤ Cuerdas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plan y Programas 1993. ➤ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En esta actividad los alumnos se muestran activos. ➤ Realizan la actividad ubicando su espacio izquierda o derecha. ➤ Todos los alumnos asistieron a clase.

L I S T A D E C O T E J O

APLICACIÓN: 9

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ARRIBA Y ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA.				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X					X					X					X		
S002				X					X					X					X	
S003			X					X					X						X	
S004			X						X					X					X	
S005				X					X					X				X		
S006				X					X					X					X	
S007				X					X					X					X	
S008			X					X						X					X	
S009				X					X					X				X		
S010				X					X					X					X	
S011				X				X						X					X	
S012			X					X						X				X		
S013				X					X					X					X	
S014				X					X					X					X	
S015				X				X						X					X	
S016			X					X						X				X		
S017				X					X					X					X	
S018				X					X					X					X	
S019				X					X					X				X		
S020			X					X						X					X	
S021				X				X						X					X	
S022				X					X					X				X		
S023				X					X					X					X	
S024				X					X					X					X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

PLAN DECLASES

APLICACIÓN: 10

NOMBRE DE LA ESCUELA: “ 16 DE SEPTIEMBRE “

CLAVE: 21DPR0033A

GRADO: 1°

ASIGNATURA: EDUCACIÓN FÍSICA

FECHA: 29 DE NOVIEMBRE DE 2006

GRUPO: “B”

TIPO DE ACTIVIDAD: JUEGOS NATURALES.

CAMPO	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	HABILIDADES	RECURSOS	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	EVALUACIÓN
FORMACIÓN DEPORTIVA BÁSICA	El alumno debe participar en juegos y deportes como medios para ubicar el espacio que los rodea.	Realización de movimientos básicos para iniciación del deporte. (arriba, abajo, izquierda ó derecha).	<p>➤ EL GLOBO SALTARÍN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Integración del grupo. ✚ Calentamiento: <ul style="list-style-type: none"> ✚ Todos lo alumnos caminan alrededor de la cancha moviendo brazos y piernas. ✚ Luego saltan alrededor de la cancha. ✚ Delimitamos el área de la actividad marcando con gises. ✚ Se marcan los puntos de salida. ✚ Todos los alumnos participantes deberán tener un globo. ✚ Saldrán corriendo a la señal un grupo de cinco alumnos, golpeando el globo para no dejarlo caer (arriba y abajo). ✚ El primero en llegar a la meta es el ganador. ✚ Todos los alumnos participan ubicando el espacio arriba y abajo. ✚ Luego los alumnos caminan alrededor de la cancha. <p>Todos formados pasan al salón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Agilidad Visual. ✚ Movimiento ✚ Desplazamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Gises ✚ Globos de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Plan y Programas 1993. ✚ Fichero de Actividades de Educación Física Primer Ciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ En esta actividad los alumnos participan al ubicar su espacio arriba y abajo. ✚ Dos alumnos se distraen y no realizan su actividad, de acuerdo a las indicaciones. ✚ Todos los alumnos asistieron.

L I S T A D E C O T E J O
APLICACIÓN: 10

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD					CORRE					SALTA					UBICA ARRIBA Y ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA.				
	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E	D	R	B	MB	E
S001			X					X					X						X	
S002				X					X					X					X	
S003				X				X					X						X	
S004				X					X					X			X			
S005			X						X					X					X	
S006				X					X				X						X	
S007				X					X					X					X	
S008			X					X					X						X	
S009				X					X					X					X	
S010				X				X					X				X			
S011			X						X					X					X	
S012				X					X					X					X	
S013				X					X				X				X			
S014				X				X					X						X	
S015				X					X					X					X	
S016				X				X					X						X	
S017				X					X					X					X	
S018			X					X					X				X			
S019				X					X				X				X			
S020				X					X				X			X	X			
S021				X				X					X						X	
S022			X						X				X						X	
S023				X					X				X						X	
S024				X					X				X						X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	MB	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

INFORME GENERAL

En la escuela primaria “16 de septiembre” con C.C.T. 21DPR0033A ubicada en el municipio de Hueytamalco, Pue.; en el primer grado, grupo “B” es donde se encuentra laborando un servidor, se diagnóstico el problema “ubicación espacial”, el cual nos llevó a realizar diez planeaciones bien organizadas para poder ser aplicadas durante los meses de septiembre, octubre y noviembre de este mismo año, dichos resultados fueron presentados en tres informes en el cual cada informe contiene los resultados de tres planeaciones aplicadas que contemplan avances y dificultades del alumno, todo esto con el propósito de observar hasta que punto nuestros alumnos avanzan en el desarrollo de la problemática y lograr de una manera eficaz que los alumnos ubiquen correctamente el espacio que los rodea.

Dentro de las diez aplicaciones se manejan seis rasgos importantes, la participación del alumno en la actividad, si el alumno corre, salta, ubica adelante y atrás, enfrente y detrás, si ubica arriba y abajo y por último la ubicación izquierda y derecha. Todos estos rasgos a evaluar durante las aplicaciones son de gran utilidad porque podemos saber que tanto el alumno es participe en cada actividad y hasta que punto puede dominar la ubicación de su espacio.

Es importante mencionar que la estrategia de trabajo que aquí se utilizo es “el juego” como alternativa facilitadora para la resolución del problema, esto dependerá del peso que se le da a cada tipo de juego que se utilice en las actividades convocadas. Los tipos de juego utilizados en las aplicaciones son juego de circuitos de acción motriz, juego con reglas y juegos naturales, los cuales favorecen la participación del alumno de manera divertida y apta para su edad, en la que el objetivo principal es lograr su ubicación espacial.

En la obtención de resultados del primer informe que contempla tres aplicaciones durante el mes de septiembre y octubre los alumnos presentaron resultados de acuerdo a las listas de cotejo como regulares y buenas clasificaciones que realiza el docente a

precisar más las siguientes aplicaciones, todo esto con el afán de entender que tanto a mejorado el alumno con sus estrategias aplicadas.

Con un grupo de 24 alumnos en el cual persistía la inasistencia de algunos alumnos, se pudieron aplicar ciertas planeaciones con juegos de circuitos de acción motriz, juegos naturales y juegos con reglas, resultados que por ser la primera aplicación, fueron satisfactorios al notar la participación del alumno, aunque se cree que existieron algunos avances pero también dificultades, lo cual obstaculiza el desarrollo total de las aplicaciones.

En los resultados de estas aplicaciones los avances que el alumno obtuvo, fue la motivación de participar por medio del juego sin saber cual era el propósito de la actividad, la interacción con sus compañeros y el medio libre para poder realizar cualquier actividad y de la dificultad que se presento en el alumno es la distracción, así como también realiza la actividad de acuerdo a como el la entiende o cree que es lo correcto, además de la inasistencia a clases.

Dentro del ambiente que se vive al realizar las actividades, como docente se puede destacar el papel de guía o instructor de las actividades que se realizaran, así mismo el papel de amigo e incluso me involucro por completo en el juego, observando que se cumpla el propósito, lo cual manifiesta confianza y seguridad para que el alumno no se intimide y se sienta libre de participar ya sea de una manera adecuada ó errónea para poder corregirse. La participación de los niños fue general pero no con la seguridad de sí mismos sobre lo que realizan.

Dentro de lo que corresponde al segundo informe que contempla tres aplicaciones durante el mes de noviembre los alumnos presentaron resultados de acuerdo a las listas de cotejo como buenos por lo general, lo que pone en manifiesto la mejor participación por parte de ellos mismos y al docente como guía en el cual satisface los propósitos a lograr.

En este segundo informe los alumnos se van comprometiendo más con las actividades a realizar, se motivan con los diferentes juegos naturales, de reglas y de circuitos de acción motriz, puedo deducir que la participación es activa, existe menos inasistencia por parte de los niños y más compromiso entre alumnos y docente.

El propósito de los diferentes juegos es ubicar su lateralidad adelante y atrás, enfrente y detrás, arriba y abajo, izquierda y derecha, además de que el alumno participe, corra y salte, en todo esto cabe mencionar que en el papel como docente estoy involucrado como guía e instructor de las actividades que realizaran los alumnos.

Dentro de este informe pude constatar que el alumno es la pieza principal para desarrollar las actividades y como avance de esto el alumno entiende con más precisión lo que es su ubicación y el objetivo a lograr en cada actividad, aunque algunos alumnos todavía se distraen.

También se puede comprobar que existen alumnos que entienden mejor la actividad que otros, si lo decimos cuantitativamente 21 alumnos realizan las actividades tal y como se indica y 3 alumnos se distraen por lo tanto no realizan la actividad como tal.

Es por eso que dentro de este informe se deduce que la participación del alumno es buena, se compromete mucho más y entiende lo que realiza como pieza importante dentro de la actividad.

Por último en los resultados obtenidos del tercer informe se contemplan cuatro aplicaciones durante el mes de noviembre del mismo año, podemos comprobar lo que los alumnos han aprendido y demostrado en las actividades realizadas, lo cual deja al docente con un trabajo muy bien desempeñado en el que a través de la aplicación de planeaciones apoyadas por la alternativa que es “el juego” se demostró hasta donde podemos llegar como docentes.

Es importante aclarar que no con ello, quiere decir que el problema este solucionado, sino que se ha notado el avance en los alumnos en cuanto a la ubicación de su espacio y lateralidad (arriba y abajo, izquierda y derecha, adelante y atrás, enfrente y detrás, si corre o salta y de su participación como alumno).

Dentro de las aplicaciones que se realizan se nota gradualmente como el alumno avanza y se va formando un concepto de sí mismo en cuanto a sus participaciones como alumno, es importante mencionar que el papel del docente en este caso sólo es una guía o quien da las indicaciones para realizar la actividad y puede intervenir de manera directa si es necesario en la realización de las actividades, debe brindar confianza y seguridad para que los alumnos sean libres de expresarse como tal en lo que ellos les interese hacer.

Se puede concluir que la alternativa de solución al problema ha servido de mucho porque se han notado los resultados en los alumnos en cuanto a sus participaciones y ganas de realizar las actividades, realmente podríamos hacer una reflexión sobre cuando se tienen las herramientas para hacer las cosas se logran con resultados satisfactorios para el docente, pero principalmente para el alumno que es la pieza fundamental que conforma una institución educativa.

RECOMENDACIONES

Dentro de lo que corresponde a la falta de ubicación espacial de los alumnos de primer grado, lo que se puede recomendar es que los alumnos tengan libertad de expresión física, que exista una motivación e integración del grupo, que las dinámicas utilizadas sean aptas para su edad y que todo se involucre en un contexto en el que el alumno se integre en un medio en el que favorezca su ubicación espacial.

El proceso de enseñanza que se utiliza es referente al juego, en el que se pueden buscar estrategias incluyendo al mismo, de una manera más apta y creativa en la que el alumno a parte de que aprende y conoce su ubicación del espacio, se motiva al realizar las actividades favoreciendo el interés por buscar otro tipo de juegos.

Es importante mencionar que la edad en que ingresan a primer grado es entre los 6 y 7 años de edad, factor por el cual es un poco difícil la integración del grupo, se deben manejar estrategias adecuadas a la actividad para poder incluirlos al juego.

Se puede recomendar que los juegos que se utilizan sean con grados de dificultad, de menor a mayor y de acuerdo a los avances logrados se vayan implementando nuevos juegos, también debe tomarse en cuenta el lugar, el espacio, el ambiente que se vive y principalmente el interés tanto del alumno y del docente.

También se puede constatar que al obtener fundamentos teóricos y prácticos en el cual se establezcan reglas, favorecerá el seguimiento que se tenga y se obtendrán mejores resultados en los avances de los alumnos.

Es muy importante tener en cuenta que aquí la pieza importante es el alumno y el docente es quien guía el aprendizaje del mismo.

EXPECTATIVAS

En la fundamentación de todo este proyecto y de todo lo establecido con la formulación de actividades y estrategias tomando como alternativa al juego se puede mencionar que se esperan logros en los alumnos al ubicar su espacio como es arriba y abajo, izquierda y derecha, adelante y atrás, enfrente y detrás, de la misma manera ubicando el espacio que los rodea.

De esto se puede esperar obtener una interacción más abierta en el medio escolar ya que expresan sus inquietudes con más libertad y realizan las actividades con más seguridad, la libertad de expresión que se le otorga a los alumnos es muy indispensable para lograr su desarrollo en el medio que se encuentran.

Lo que se espera de este proyecto no es solo lo que se ha logrado sino que se tiene que fundamentar mucho más, quizá exista algo por modificar e implementar y que sirva para enriquecer el contenido de este escrito y que de mejores resultados de los que se han obtenido.

Como se puede constatar el proceso utilizado fue adecuado para solucionar dicho problema, lo cual da como resultado que los alumnos desempeñen sus actividades ubicando su espacio correctamente, lo que se ha logrado es favorable para el desarrollo educativo de los alumnos aunque no se puede pasar por alto que existe mucho más fundamentos o bases que sirven para poder seguir formando propósitos que ayuden a solucionar los problemas presentados.

En el presente proyecto se espera que el lector se sirva de algunas estrategias para poder mejorar su práctica docente, ya sea en el ámbito escolar en el que se encuentre y que de esto mejore superando su enseñanza y favorezca el aprendizaje de los alumnos.

Es de importancia mejorar que de este escrito se puede obtener mucho más siempre y cuando se tenga interés sobre lo que hacemos como docentes, ya que puede

servir como un medio en el que se encuentra información útil para un docente innovador y por supuesto que se puede mejorar implementando estrategias para el mejoramiento en la educación de los alumnos.

CONCLUSIÓN

Partiendo con el problema presentado la falta de ubicación espacial en el niño y con todo lo tratado durante el proceso que se pueden ver los avances y dificultades que se presentan en el niño, el saber que se ha logrado motivar al niño, aunque no completamente pero se logro gran parte; en este escrito podemos observar todas las herramientas utilizadas, y medios de información que se integraron para enriquecer estrategias que sirvieran de utilidad para el mejoramiento del problema.

La integración del niño hacia la escuela es algo primordial ya que la mayor parte de su tiempo lo dispone a ella, en la cual tenemos que ayudarlo nosotros como docentes para que sea un verdadero entusiasta en relación a la escuela y al medio que lo rodea.

Cabe mencionar que el propósito principal de este proyecto fue el ubicar su espacio del niño (arriba y abajo, izquierda y derecha, adelante y atrás, enfrente y detrás) y en si toda su lateralidad, rasgos los cuales fueron aplicados a través del juego dando resultados favorables tanto para docentes y principalmente para el alumno. De toda la investigación realizada se puede decir que fue muy importante conocer más sobre el problema que afecta el desarrollo educativo del niño, ya que mediante esto se podrá mejorar la labor en la práctica docente.

Fue necesario analizarlo como sucedió en el presente trabajo, porque aparte de ser importante para mí es mucho más para los alumnos, pues ellos son la pieza importante por que esto fue analizado. Hoy más que nunca es necesario aplicar las estrategias adecuadas para el mejoramiento de cierto problema y no dejarlas como una simple investigación.

Un docente innovador trasciende hasta donde quiere llegar obteniendo resultados satisfactorios no tanto para él sino para la institución educativa a la que el pertenece.

En este proyecto se almacena toda una experiencia escolar en la que la falta de ubicación espacial afectaba el desarrollo de las actividades y así mismo el aprendizaje de los alumnos, pero con la aplicación de estrategias adecuadas para lo antes mencionado, se obtuvieron buenos resultados, favoreciendo en el desarrollo escolar de los alumnos.

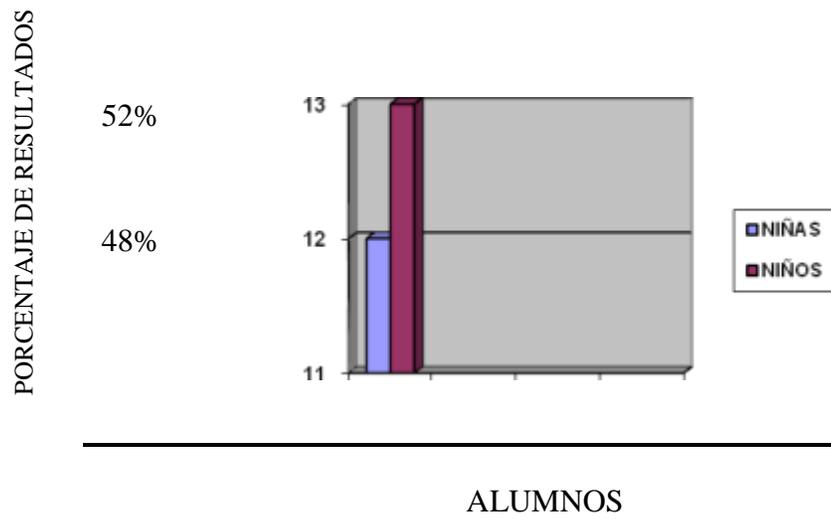
Es importante tener en cuenta que el alumno siempre será la pieza primordial para formar la figura que tanto nos cuesta armar, el querer es poder trascender hasta donde podemos llegar como docentes, logrando objetivos constructivos para el desarrollo la institución educativa.

BIBLIOGRAFÍA

1. A. ZAPATA Oscar. Aprende Jugando en la Escuela. SEP. México, 1995 Pp. 13
2. GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA, Bibliotecas Públicas Historial Hueytamalco, Sin Autores. Puebla. Pp. 83
3. LAFOURCADE. La evaluación y tipos de evaluación. Primera Edición. México. Pp. 88
4. PIAGET, Jean El niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento Licenciatura en Educación. UPN. Plan 1994. México. Pp. 33
5. PIAGET, Jean. <http://www.ipuelleslopez.com/juego3b.htm>.
6. PIAGET, Jean. <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/eljuegosimbolico.html>
7. SELMY y A. Turrini. <http://ubicaciondelespacio.com.mx/anexo1/selmya>.
8. SEP. México. Fichero de Actividades, Educación Física, Primer Grado, 2001. Pp. 13
9. SEP. México. Plan y Programas de Estudio de Educación Básica Primaria. 1993. Pp. 154.

A N E X O S

GRAFICA DE RESULTADOS CUANDO SE DIAGNOTICÓ DICHO PROBLEMA.



	NIÑOS	12
	NIÑAS	12

TABLA DE CONCENTRACIÓN DE RESULTADOS
(UBICACIÓN ENFRETE Y ATRÁS)

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN GENERAL EN LA ACTIVIDAD	CORRE	SALTA	UBICA ENFRETE Y ATRÁS
S0010	8	8	7	8
S0011	8	8	8	9
S0012	8	7	7	8
S0013	8	8	8	9
S0014	7	8	7	8
S0015	8	8	8	9
S0016	8	8	8	9
S0017	7	7	7	8
S0018	8	8	8	8
S025	8	7	8	9
S026	7	8	7	9
S027	8	8	9	9
S028	8	8	8	9
S029	8	8	9	9
S030	8	7	8	9
S031	8	8	9	8
S032	8	8	9	9
S033	7	7	8	8
S034	8	8	9	9
S035	8	8	8	8
S036	8	7	9	9
S037	7	8	9	9
S038	8	8	8	9
S039	8	8	9	9
TOTAL	187	194	204	208
PORCENTAJE	77.9%	80.8%	85%	86.6%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	M B	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

(VER GRÁFICA 1)

TABLA DE CONCENTRACIÓN DE RESULTADOS
(UBICACIÓN ARRIBA Y ABAJO)

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD	CORRE	SALTA	UBICA ARRIBA Y ABAJO
S001	9	9	9	9
S002	8	8	8	8
S003	8	9	9	9
S004	8	9	8	9
S005	7	8	8	8
S006	9	8	8	9
S007	9	9	9	9
S008	7	8	8	8
S009	9	9	9	9
S010	9	9	9	9
S011	8	9	8	8
S012	8	8	8	8
S013	9	9	8	9
S014	9	9	8	9
S015	9	8	8	9
S016	8	8	8	8
S017	8	9	9	9
S018	7	8	7	7
S019	8	8	8	8
S020	9	8	9	9
S021	8	8	8	8
S022	7	8	9	8
S023	9	9	9	9
S024	8	8	9	9
TOTAL	198	203	201	205
PORCENTAJE	82.5%	84.5%	83.7	85.4%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	M B	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

(VER GRÁFICA 2)

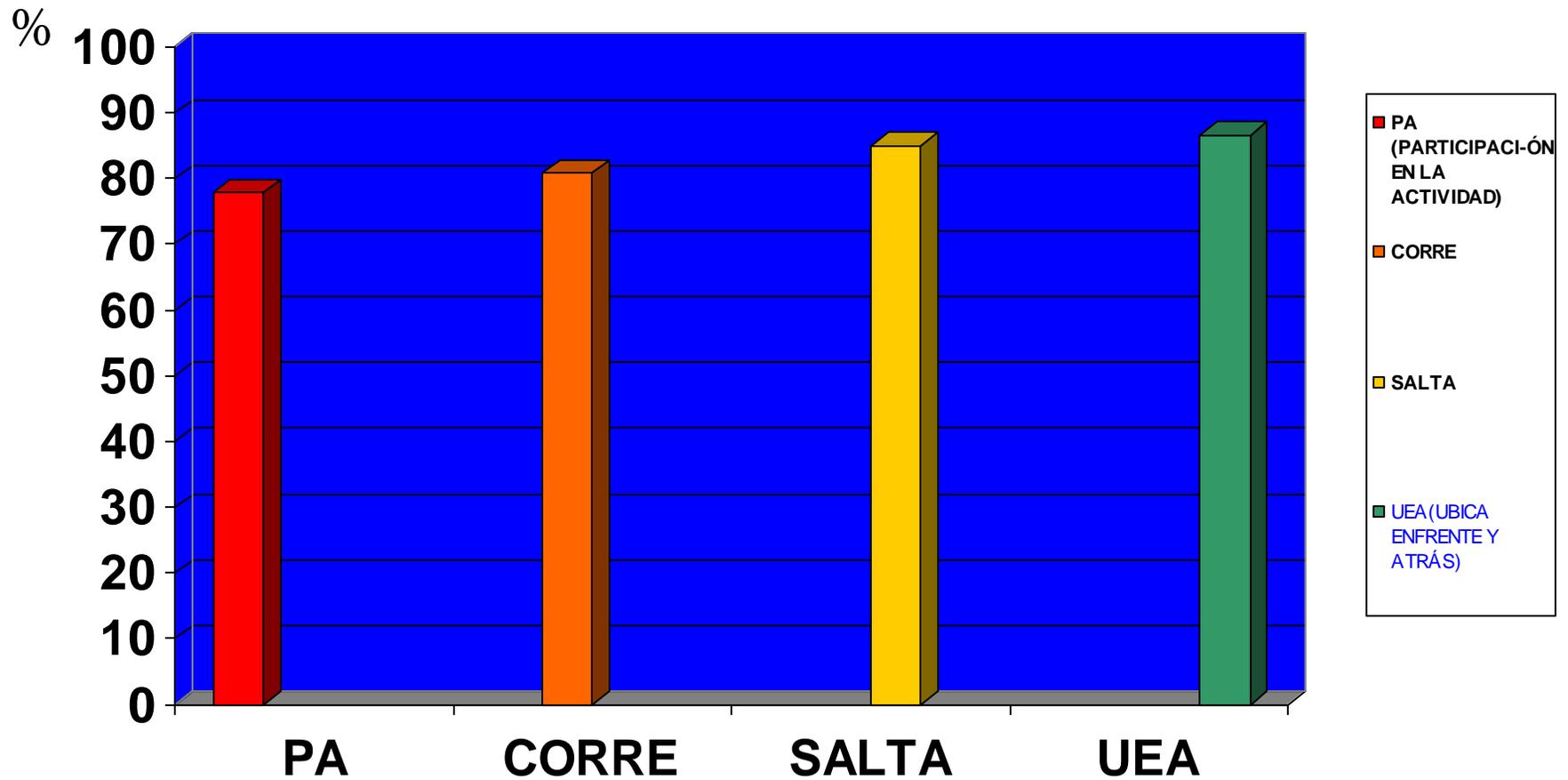
**TABLA DE CONCENTRACIÓN DE RESULTADOS
(UBICACIÓN IZQUIERDA Y DERECHA)**

RASGO ALUMNO	PARTICIPACIÓN EN LA ACTIVIDAD	CORRE	SALTA	UBICA IZQUIERDA Y DERECHA
S001	8	8	8	8
S002	9	8	9	9
S003	9	9	8	9
S004	9	9	8	9
S005	8	8	7	8
S006	9	9	8	9
S007	9	9	8	9
S008	7	8	7	7
S009	8	9	9	9
S010	9	9	9	9
S011	7	8	8	8
S012	9	9	9	9
S013	9	9	9	9
S014	9	9	9	9
S015	9	7	8	8
S016	9	8	8	9
S017	9	8	8	9
S018	8	7	8	8
S019	8	9	8	8
S020	8	9	8	9
S021	9	9	8	9
S022	7	8	8	8
S023	9	8	9	9
S024	9	8	9	9
TOTAL	204	202	198	207
PORCENTAJE	85%	84.1%	82.5%	86.2%

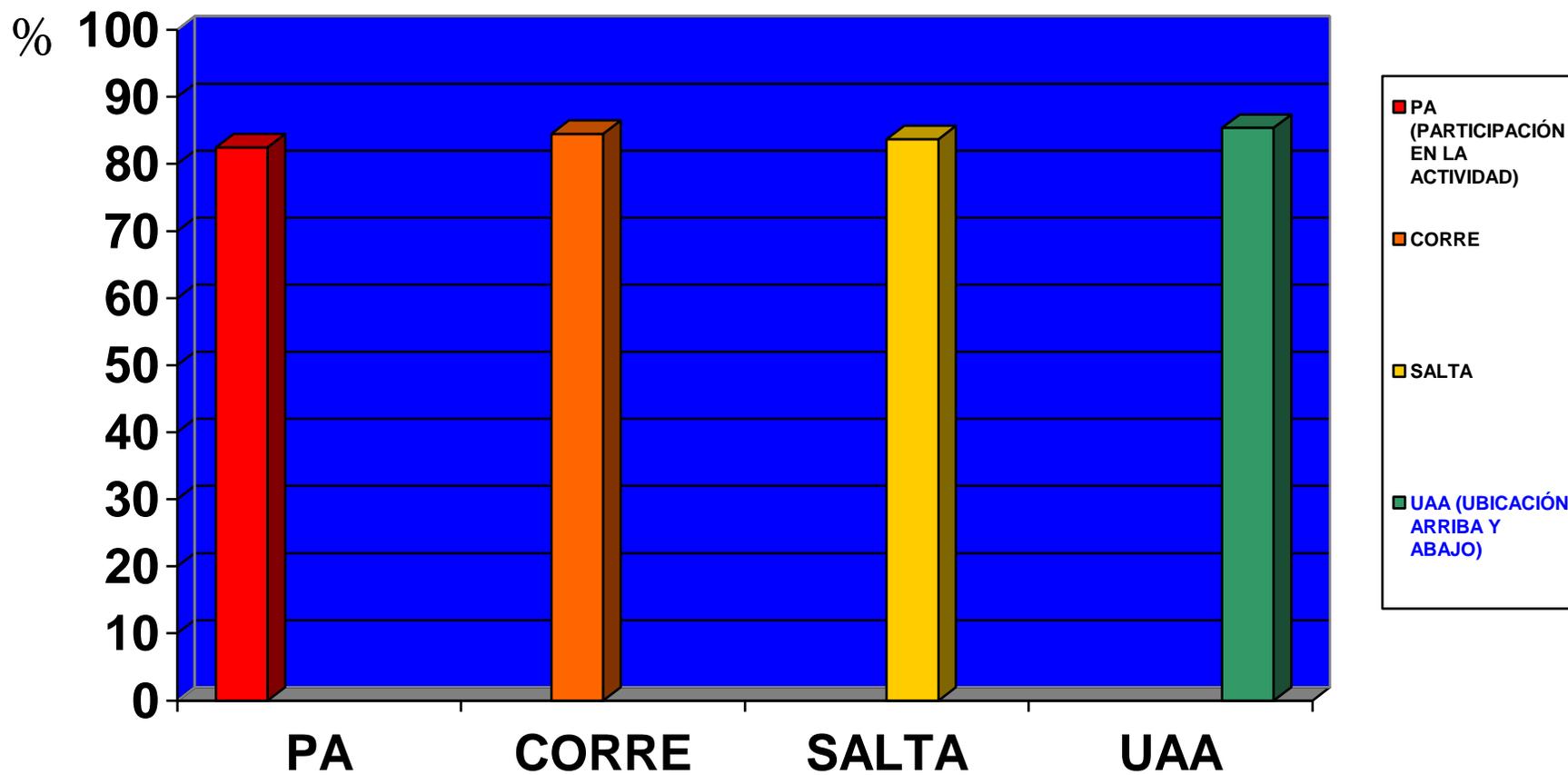
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

E	M B	B	R	D
EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>

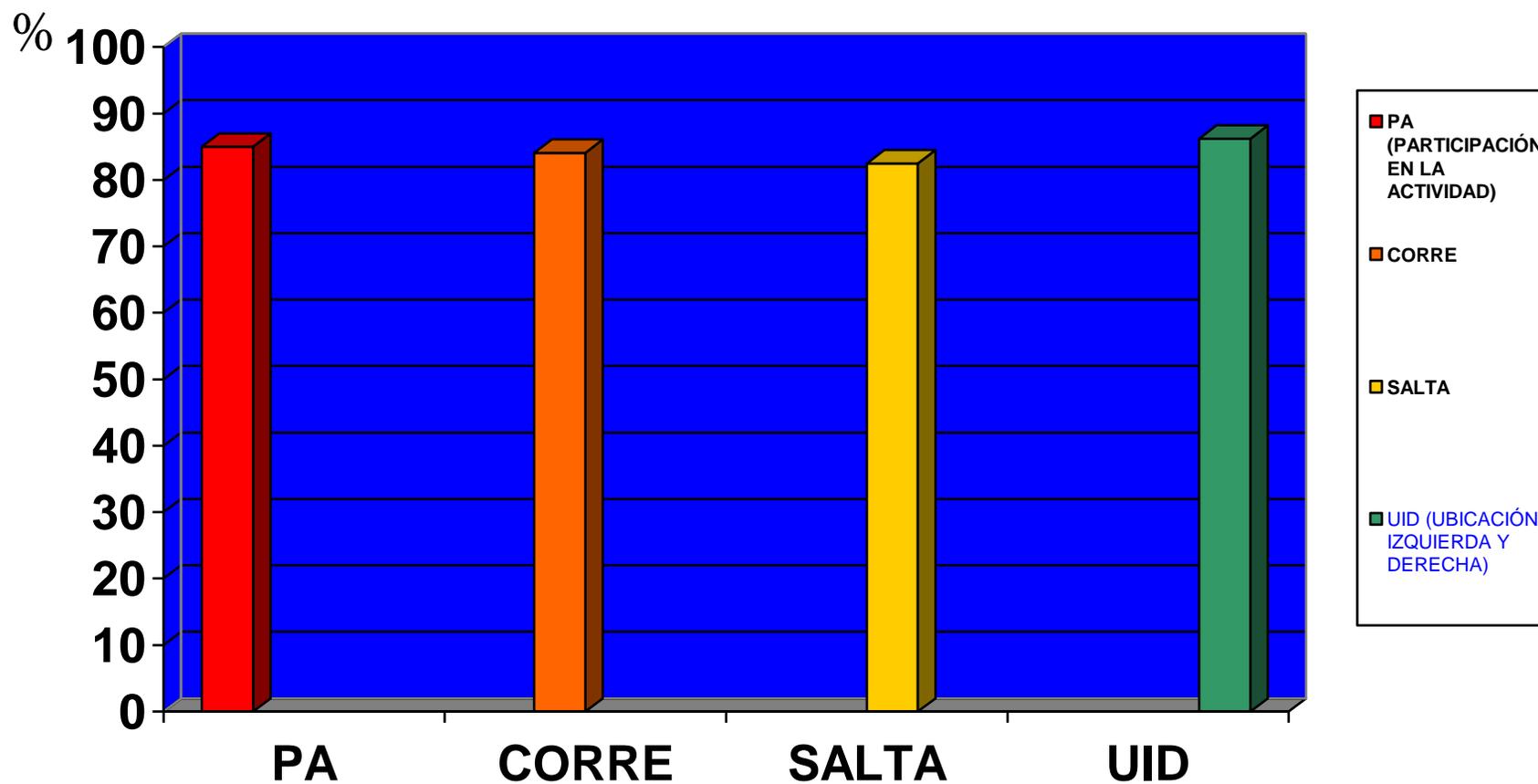
GRÁFICA DE RESULTADOS No. 1
(UBICA ENFRENTE Y ATRÁS)



GRAFICA DE RESULTADOS No.2
(UBICACIÓN ARRIBA Y ABAJO)



GRAFICA DE RESULTADOS No. 3
(UBICACIÓN IZQUIERDA Y DERECHA)



*GRAFICA GENERAL DE LOS TRES RASGOS A EVALUAR
(UBICACIÓN EN FRENTE Y ATRÁS, ARRIBA Y ABAJO, IZQUIERDA Y DERECHA)*

