



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIDAD 212

TEZIUTLAN

**“El juego: Una vía para motivar al Adolescente en Pro
del Trabajo Escolar”**

TESIS

Que para obtener el Título de

Licenciado en Pedagogía

Presenta

Yéssica Castillo Ramos

Teziutlan, Pue. 24 de Junio del 2020.



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



**UNIDAD 212
TEZIUTLAN**

**“El juego: Una vía para motivar al Adolescente en Pro
del Trabajo Escolar”**

**TESIS
Que para obtener el Título de
Licenciado en Pedagogía**

**Presenta
Yéssica Castillo Ramos**

Asesora de Titulación: Carmina Román Ramos

Teziutlan, Pue. 24 de Junio del 2020.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-2020.

Teziutlán, Pue., 01 de Junio de 2020.

C.

Yessica Castillo Ramos
Presente.

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

Tesis

Titulado:

"El juego: Una vía para motivar al Adolescente en Pro del Trabajo Escolar"

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 un ejemplar y cinco cd's rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

Atentamente
"Educar para Transformar"

Pro. Ernesto Constantino Marín Alarcón
Presidente de la Comisión

ECMA/sec*

Calle Principal Ignacio Zaragoza No. 19, Barrio de Mastaco Teziutlán, Pue. C.P. 73840 Tel. (231) 3122302

DEDICATORIAS

A Dios:

Gracias a Dios por darme la fortaleza y vida de seguir en esta vida luchando por mis sueños. Gracias a él que siempre me ha visto con ojos de amor y nunca soltarme. Por enseñarme a ser una persona humilde y fuerte.

A las maestras:

Le agradezco a la maestra Carmina quien nos apoyó bastante en este importante trayecto, estaré muy agradecida con ella por todo lo que hizo por nosotras tanto en la universidad como directora de la primaria donde realice mi servicio y prácticas profesionales. También le agradezco a la maestra Monse quien fue la que me apoyo cuando iba a iniciar mi servicio y prácticas profesionales, por todo su apoyo incondicional que me brindo durante en este camino.

A mi mamá:

Esta tesis se la dedico principalmente a mi mamá, la que estuvo siempre a mi lado apoyándome a lo largo de este camino. Ella quien es un ejemplo a seguir, siendo la mejor madre del mundo. Gracias por enseñarme a luchar y cumplir lo que uno quiere a través del esfuerzo y trabajo, estaré eternamente agradecida por todo lo que me ha dado en esta vida.

A mis hermanos:

Le doy gracias a mis dos hermanos que estuvieron apoyándome para cumplir esta meta, por nunca dejarme sola y darme su apoyo incondicional. Gracias a los dos por no dejarme sola y estar conmigo en todo momento.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1	13
MARCO CONTEXTUAL	13
1.1 Planteamiento del problema	13
1.1.1 Orígenes del problema	16
1.2 Justificación	22
1.3 Delimitación	23
1.3.1 Contexto social	24
1.3.2 Contexto institucional	28
1.3.2 Contexto áulico	31
1.4 Objetivos	34
1.5 Hipótesis	35
1.6 Variables	36
CAPÍTULO 2	38
MARCO TEÓRICO	38
2.1 Campo laboral	38
2.2 Paradigma educativo	40
2.2.1 Paradigma Humanista	41
2.3 Autores que sustentan	43
2.3.1 Teoría de Abraham Maslow	43
2.3.2 Juan Delval	45
2.3.3 Aportaciones de Sergio Tobón	45
2.3.4 Huizinga	47
2.3.5 Celestin Freinet	48
2.4 Temas referentes al problema	49
2.4.1 Las tareas realizadas durante la jornada escolar en Latinoamérica	49
2.4.2 ¿Qué son las tareas en clase?	50
2.4.3 La Desmotivación	52
2.4.4 La motivación	52
2.4.5 Disciplina escolar	54
2.4.6 Manejo efectivo del aula	55
2.5. Características del niño de Sexto grado	56

2.5.1 El alumno de primaria	56
2.5.2 Etapas de desarrollo del alumno de primaria	57
2.5.3 Teoría de desarrollo personal de Erickson	58
2.6. Temas referentes a la intervención	59
2.6.1 El juego	59
2.6.2 Antecedentes del juego	60
2.6.3 Importancia del juego.....	61
2.6.4 El juego en el desarrollo infantil.....	61
2.6.5 Tipos de juegos escolares para la motivación de aprendizaje	62
2.7 Planes y programas: Aprendizajes clave.....	63
2.7.1 La importancia de cursar la primaria	64
2.7.2 Papel del docente en la actualidad	65
2.7.3 Perfil de egreso	66
2.7.4 Principios pedagógicos.....	67
2.8 Evaluación	68
CAPÍTULO 3	71
MARCO METODOLÓGICO.....	71
3.1 Tipo de investigación	71
3.2 Tipo de estudio y/o enfoque	73
3.3 Diseño de la investigación	76
3.4 Universo, población, muestra	76
3.5 Metodología, técnicas y estrategias	77
CAPÍTULO 4	94
ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.....	94
4.1 Propuesta de solución	94
4.2 Justificación.....	95
4.3 Fundamentación teórica	96
4.4 Contenido de la propuesta.....	96
4.5 Planeación didáctica.....	107
RESULTADOS	148
CONCLUSIONES.....	159
IMPLICACIONES	162
ANEXOS.....	164

APÉNDICES	166
BIBLIOGRAFÍA.....	174

INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos importantes de la educación es la efectividad escolar al cual se refiere al tiempo dedicado a la enseñanza. De igual forma no quiere decir que mientras más tiempo pasen los alumnos en la escuela se logre mayores aprendizajes. Al contrario, para que se logre una efectividad escolar debe de provenir en la forma en cómo se organiza y se da la interacción eficaz entre docente y alumno. Siendo así que el tiempo escolar es un concepto que ha sido asociado con el mejoramiento educativo, existen antecedentes en donde abordan que el efecto positivo del tiempo en la escuela proviene de su uso y aprovechamiento mediante el apoyo de actividades o tareas asignadas para que a través de ellas los alumnos puedan lograr los aprendizajes establecidos.

Algunos trabajos de investigación nos mencionan que la relevancia del tiempo en la educación no está únicamente en lo cronológico, sino en su potencial como un medio que si es bien utilizado para poder impulsar oportunidades de aprendizaje en los alumnos. Enseguida el tiempo que pasan los alumnos dentro de un salón de clases trabajando con las diversas actividades o tareas, puede generar facilidades o limitaciones para el aprendizaje y el rendimiento de ellos. Entre las limitantes se puede mencionar; la desmotivación del alumno ante las actividades escolares.

Es por eso que es importante adentrarse a la temática de la motivación dirigida hacia la conclusión de las actividades o bien conocidas como “Tareas” que se desarrollan durante el tiempo que el alumno permanece en el salón de clases para que obtengan un aprendizaje significativo. Según el autor Leóntiev, menciona que toda tarea se realiza en un determinado contexto de actuación, y, por tanto, su realización responde a las condiciones presentes en el mismo. En anteriores años la etapa de primaria se caracterizaba por la motivación que creía al alumno aprender y buscar la acreditación del maestro, cada vez se observa en las instituciones educativas que a edades tempranas muchos alumnos se niegan a ejecutar o realizar los deberes, a participar en clases en las actividades encomendadas y lo más sobresaliente presentan una actitud de indiferencia ante su aprendizaje. Como lo es “La desmotivación por parte de los alumnos para la culminación de las tareas, actividades y/o ejercicios que realizan durante la jornada escolar”.

Existen factores que intervienen para que no se esté produciendo un buen aprendizaje en los alumnos mediante la ejecución de las tareas o actividades, este problema se ve reflejado mucho en la educación básica, enfocándose a la escuela primaria. La temática de la desmotivación por parte de los alumnos para la culminación de las actividades durante en clases es preocupante, ya que se puede observar que en la mayoría de los salones de clases surge este tipo de problema en los alumnos.

Hay alumnos que no pueden concluir bien sus tareas asignadas por sus maestros por diferentes factores como; el desinterés a las actividades, la falta de comprensión a las indicaciones o al tema visto durante esa clase, la apatía de los alumnos. Ocasionando todo esto a que no se esté realizando bien el proceso de aprendizaje. En este trabajo de investigación surge este problema en los alumnos de sexto grado grupo "A" de la escuela Carlos B Zetina de Ciudad Serdán Puebla

Este tipo de problema se suscita en la mayoría de las asignaturas que se les imparte durante en clases a los alumnos, pero relacionándolo más, se ve reflejado mucho en la materia de formación cívica y ética, porque en la mayoría de los casos esta materia es de poca relevancia para los alumnos provocando el desinterés hacia esta. Como hace mención los planes y programas que los aprendizajes de esta asignatura pretenden que los alumnos desarrollen su potencial personal de manera sana, placentera, afectiva y responsable para la construcción de un proyecto de vida viable para el mejoramiento personal y social de ellos. También menciona que los aprendizajes deben de ser ya traducidos en competencias en los alumnos para que de esta manera ya conozcan los principios éticos, los valores, la toma de decisiones y la participación responsable a partir de la reflexión y del análisis crítico de su persona, promover un espacio de aprendizaje donde se dé prioridad a las necesidades e intereses de los alumnos como sujetos individuales y sociales, con esto se pretende fortalecer en los alumnos el desarrollo de su capacidad crítica y deliberativa para responder a situaciones que viven en los contextos donde participan.

La asignatura de Formación Cívica y Ética se concibe como un conjunto de experiencias organizadas y sistemáticas que contribuyen a formar criterios y a asumir posturas y compromisos relacionados con el desarrollo personal y social de los alumnos.

Relacionando todo esto que menciona los planes y programas con la problemática, se puede ver que es todo lo contrario ya que los alumnos no están siendo competentes tanto en la escuela como en la sociedad y en el caso de los alumnos de sexto año están en pleno desarrollo personal donde están presentando plenos cambios.

Como se puede observar el docente les toma más importancia a las demás asignaturas, dejando a un lado la materia de formación cívica y ética. En la mayoría de las veces los maestros se pasan más tiempo en las actividades de español y matemáticas, ocasionando que los alumnos también pierdan el interés a esta asignatura y se enfoquen mejor a las demás. En ocasiones cuando se llega a ver algún tema de formación cívica y ética, los alumnos no tienen interés y no realizan las actividades que el docente les indica. Provocando que nunca concluyan las actividades en la hora que les corresponda la materia según el tiempo electivo que le asignan. En el caso de sexto año de primaria solo es una hora a la semana que ven esta materia.

En la actualidad se ha olvidado la importancia y el interés hacia las tareas realizadas en el aula para que se obtengan un aprendizaje significativo. Todo se ha vuelto rutinario durante el tiempo escolar, ocasionando en el alumno el desinterés de su educación. Es por eso que en esta investigación se propone una posible solución al problema detectado en la jornada escolar. Planteando la siguiente pregunta de investigación, ¿Cómo generar una motivación o interés del adolescente hacia la culminación de tareas o actividades durante la jornada escolar? Posteriormente se podrá dar respuesta a lo largo de este trabajo de investigación con todo lo que se verá reflejado en este documento.

También se puede encontrar las siguientes preguntas de trabajo complementarias a la investigación como la siguiente ¿Por qué cada vez más hay alumnos desmotivados ante las tareas escolares? ò ¿Cómo perjudica la desmotivación por parte de los alumnos que traen desde casa a su aprendizaje? Es de suma importancia plantearse este tipo de preguntas para poder responderse el trabajo de investigación. Teniendo de esta manera un panorama general de la posible problemática ya mencionada anteriormente y de igual forma poder plantear un objetivo general el cual es “Destacar las potencialidades del juego escolar para la optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar” Una vez teniendo el objetivo se podrá guiar de una mejor

forma el desarrollo de este trabajo de investigación. En consiguiente se pueden identificar algunos objetivos específicos que apoyaran al objetivo general como “Emplear el juego escolar para generar interés y motivación en la culminación de tareas, actividades y/o ejercicios emanados del quehacer escolar” Después se encuentra el segundo objetivo específico que plantea “Destacar el papel de la motivación como principio pedagógico que permite el diseño de estrategias didácticas a través de las cuales el adolescente retoma el control de su propio aprendizaje” y por último se tiene “Propiciar que el estudiante conozca y reflexione sobre estrategias que él mismo utiliza con la finalidad de mejorar”

Este trabajo esta dividido en cuatro capítulos, empezando hablar del primer capítulo denominado marco contextual, donde nos aborda el planteamiento del problema, de donde se originó dicho problema, porque es importante realizar esta investigación, la delimitación lo cual se identifican tres el social, institucional y áulico, los objetivos de la investigación y sus dos variables que maneja. En el segundo capítulo llamado marco teórico, se aborda una serie de teorías y conceptos relacionados con el problema y la alternativa de solución desde las diferentes aportaciones de distintos autores. Se encuentra las dimensiones de campo. En consiguiente se identifica en este capítulo los paradigmas de la educación, las características del sujeto con el que se va a trabajar en este trabajo de investigación y por último se menciona algunos aspectos de los planes y programas. En el tercer capítulo se aborda toda la investigación metodológica, como el tipo de investigación que se enfoca el trabajo, el enfoque, diseño de la investigación, el universo, población, muestra y las estrategias y técnicas que se utilizaron durante en la investigación.

Por último, se encuentra el capítulo cuatro donde se aborda todo lo relacionado con la intervención del problema, dando importancia el por qué es importante la alternativa de solución para el problema que se está abordando. Dentro de este capítulo se encuentran tres distintas fases que incorporan las planeaciones donde se interviene para la solución del problema. Y para concluir el trabajo de investigación se proporcionará los resultados, conclusiones y las implicaciones que se obtuvo durante esta ardua investigación, posteriormente anexos, apéndices y referencias bibliográficas.

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 1

MARCO CONTEXTUAL

La educación es un tema de suma importancia en nuestro país, es el motor que empuja el avance y desarrollo de los individuos en la sociedad. Lo cual es el proceso sistemático que facilita el aprendizaje de habilidades, conocimientos, valores, actitudes, tradiciones, costumbres y creencias de cada uno de los individuos. Siendo un proceso social que se transfiere de una persona a otra.

Todos los mexicanos tienen el derecho de recibir una educación laica, gratuita y obligatoria como lo menciona el tercer artículo de la constitución mexicana, siendo un derecho esencial para todos, para el crecimiento y formación de ciudadanos y profesionales dentro de la sociedad. Con el paso del tiempo la educación ha venido evolucionando en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad ha sufrido transformaciones y reformas en sus planes y programas, siendo más exigentes para la formación de los ciudadanos con el objetivo de brindar una mejor educación de calidad.

Dentro de una institución educativa se presentan diversos sucesos que son obstáculos que perjudican al aprendizaje de los alumnos. El salón de clases es el escenario, donde el alumno desarrolla habilidades, fortalezas, y destrezas adquiriendo distintos contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Por lo cual, en este se pueden encontrar diferentes factores que se suscitan día con día que son problemas para el aprendizaje de los alumnos. Es por eso que es importante analizar aquellos inconvenientes que se pueden observar en un salón de clases, así mismo poder trabajar y dar una posible solución para que se dé mejor un proceso en los alumnos.

1.1 Planteamiento del problema

En el salón de clases los alumnos pasan la mayoría de tiempo realizando actividades para su aprendizaje. Por lo cual las actividades se refieren a todas aquellas acciones que realiza el alumno como parte del proceso instructivo que sigue en el aula. En donde el docente organiza el proceso con apoyo de cada una de las clases con base a una serie de actividades didácticas, que al ser realizadas adquieren su pleno valor de actividades para el aprendizaje de los alumnos. También las actividades son entendidas como un

componente más de la tarea junto con los contenidos, propósitos, materiales o recursos. Como hace mención el autor que por tarea se entiende como “aquella tarea que es realizada por los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje para que se cumpla un objetivo de aprendizaje propuesto” (E.Molto, 2006)

El proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo mediante la actuación del docente y alumno al realizar las tareas educativas planteadas de los aprendizajes deseados. A través de estas actividades guían a los alumnos en su aprendizaje y mediante su realización puedan adquirir un aprendizaje significativo. Las tareas o actividades educativas se empiezan a realizar desde la etapa del preescolar, donde los alumnos desde pequeños parten desde la tarea de dibujar, construir o crear. Estas son tareas que ayudan al proceso de desarrollo de los pequeños. A medida que los alumnos avanzan en edad, grado escolar y se ubican en diferente etapa de desarrollo, las tareas se vuelven un poco más complicadas con el fin de adquirir habilidades, destrezas y conocimientos diferentes.

En el aspecto de los alumnos de primaria las tareas deben orientar hacia la reflexión de ellos, ya que en ocasiones solo se limitan a reproducir textos o copiar cualquier cosa ocasionando falta de interés hacia estas. Deben de plantearse actividades con situaciones reales donde el alumno pueda reflexionar y tomar decisiones convenientes. Como hace mención los planes y programas de estudio que el propósito de las actividades de enseñanza se fundamenta en involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante el descubrimiento y dominio del conocimiento existente con la creación de nuevos conocimientos. Planteando actividades auténticas para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo en su vida.

La enseñanza, incluido el aprendizaje, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación entre varios sujetos y esencialmente tiene lugar en forma grupal, en el que el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo, donde organiza y conduce, pero tiene que ser de tal manera, que los miembros de ese grupo, en este caso los alumnos tengan un significativo protagonismo en la educación. En las instituciones educativas de nivel básico presenta distintas problemáticas que se suscitan dentro de los salones de clases. Dentro de cada uno de los salones es un mundo

diferente, se presenta una realidad distinta a los demás. Esta realidad que se suscita dentro de las aulas de clases es diferente ya que en cada salón lo conforman distintos tipos de alumnos que aprenden de diferente forma, siendo así que son diferentes contextos en cada una de las aulas.

En la educación Básica en este caso en nivel de educación primaria se reciben niños desde 5 años hasta los 12 o 13 años de edad. Siendo referencia que en los distintos grados que se va recorriendo En el salón de clases se desarrolla la mayor parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, de tal forma que para la docente titular de este grado y grupo, el salón de clases es el espacio en el que alumno y docente interactúan y comparten conocimientos (como puede observarse, aún se tiene arraigada la idea de que sólo conocimientos debe recibir el alumno); así que el docente bajo este punto de vista, juega un rol altamente relevante en este proceso, será el mediador único entre ambos procesos.

Actualmente se suscitan diferentes situaciones dentro de un salón de clases que impide que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje. Existe diversos factores que intervienen en la construcción de los conocimientos del alumno, siendo de esta forma poder detectar lo que sería el posible problema que se presente en el grupo de investigación de este trabajo. En algunos casos hay alumnos que les resulta aburrido el estudio no tienen interés por lo que aprenden en la escuela, como en la ejecución de las actividades encomendadas por el docente, no tratan de adquirir nuevos conocimientos y la asimilación de las distintas asignaturas se convierte en algo informal.

Toda investigación se origina un problema en un determinado contexto, de acuerdo con Rodríguez Peñuelas el problema de investigación, es el inicio o detonador de toda indagación; es lo que desencadena el quehacer científico. El problema es una dificultad, es lo que se quiere averiguar, explicar o resolver. El planteamiento del problema en una investigación es un elemento muy importante dentro de la investigación, ya que en él recae la propuesta de un problema que sea considerado relevante y necesario estudiar según Hernández Sampieri el planteamiento del problema es: “afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación” (Sampieri R. H., 2014). Quedando a fines de este trabajo de investigación el siguiente planteamiento del problema:

- La desmotivación por parte de los alumnos del sexto “A” para la culminación de tareas, actividades y/o ejercicios al interior de la jornada escolar de la escuela primaria Carlos B Zetina de Ciudad Serdán Puebla

1.1.1 Orígenes del problema

Actualmente, los docentes se encuentran en un gran dilema relacionado con la enseñanza que se refleja en estos últimos años, ya que es difícil mantener la atención de los alumnos por más que el lenguaje sea claro y preciso para poder comunicarles algo. La mayoría de veces los alumnos permanecen dentro de los salones ocasionando aburrimiento durante en clase y en las tareas que realizan. Los alumnos empiezan a trabajar con las actividades indicadas mientras que el docente está realizando otras actividades como la revisión de tareas o trabajos ya concluidos, en este transcurso del tiempo los alumnos no realizan la tarea completa y la dejan a mitad de su elaboración, ocasionando problemas al proceso de su aprendizaje

El lugar donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje debe de ser un espacio que genere un clima de aula y un ambiente de aprendizaje para los alumnos. Un escenario en donde el alumno se sienta a gusto y motivado para así poder adquirir todos los contenidos para su aprendizaje. Las aulas tienen que ser espacios sociales, complejos y dinámicos en los que continuamente se recrea y produce cultura. Siendo de esta manera en que los alumnos puedan concluir sus tareas durante la jornada escolar. Es por eso que el tiempo efectivo hace que todas las actividades planeadas puedan ser concluidas eficazmente en un tiempo asignado por parte de los alumnos.

Como se sabe que en todo diagnóstico se puede detectar un problema que se suscita en una población determinada. En el diagnóstico de la investigación se aplica una observación neutral, en donde, es solo el registro de los hechos que ocurrieron constantemente sin que tengan ningún comentario de cualquier persona o de la propia interpretación. Para este trabajo se llevó a cabo dos momentos para la identificación del problema de investigación.

En un primer momento para comenzar la investigación se utilizó tres instrumentos diferentes para el registro de recogida de datos de la práctica docente, siguiendo este mismo proceso para el uso y manejo exclusivo de la información recabada. Lo cual se realizó el registro de los tres diferentes instrumentos utilizados, lo cual fue un diario de campo, una guía de observación y una lista de frecuencia.

Primeramente, se utilizó un diario de campo, en donde la información es útil e importante, ya que sirve para redactar de forma precisa y clara todo lo observado para poder interpretar la información obtenida pues el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador, “En él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (Elsy Bonilla Castro, 2013) En el diario de campo se registraron varios sucesos o síntomas que se detectaron durante la jornada escolar (Ver apéndice A), entre los cuales se pueden mencionar los siguientes;

Algunos alumnos se expresan con un lenguaje inapropiado con sus compañeros: los niños son los que más que utilizan un vocabulario inadecuado para conversar con sus compañeros en la institución. Otras situaciones notorias en los alumnos de sexto año son las faltas de ortografía en sus escritos y trabajos que presentan. Cuando entregan productos finales algunos alumnos en sus trabajos contienen faltas de ortografía, no tiene coherencia lo que tratan de explicar o comunicar.

No saber o poder resolver diferentes problemas en matemáticas, los alumnos se la pasan platicando con sus compañeros y no realizan las actividades que les dejó la maestra, en otros equipos solo trabajaban 3 o 4 alumnos y el resto de los integrantes solo copian la actividad de sus compañeros, los alumnos se distraen con sus compañeros y se ponen a platicar cosas que no están relacionadas con el tema que están aprendiendo o muestran apatía ante las actividades que están realizando. Otro suceso que se suscitó durante la observación fue que la mayoría de los alumnos no realizan las tareas que les deja la maestra para realizarla en sus casas, esto se ve reflejado casi todos los días, ya que algunos alumnos llegan a completar sus tareas al salón de clases, antes de que llegue la docente.

Este es algo preocupante ya que solo llegan a pedir copia de la tarea de sus compañeros, ocasionando una confusión, ya que el docente piensa que el alumno si asimilo los contenidos vistos en la clase anterior. Posteriormente los alumnos de este salón de sexto grado no concluyen sus tareas indicadas por su maestra durante en clases. La mayoría de veces, los alumnos se aburren o no les interesan en estar realizando la actividad dentro de sus salones por el cual ellos mejor se la pasan perdiendo el tiempo en otras cosas como en platicar con los integrantes de sus equipos o jugar con sus celulares y cuando se llega el momento en donde la maestra empieza a revisar las tareas, la mayoría no lleva ni la mitad de su trabajo realizado.

De esta manera el diario de campo nos permitió hacer un diagnóstico acerca de los hechos o sucesos que ocurrían en la cotidianidad de este salón de clases. El diario de campo es el primer instrumento que abre el proceso de la investigación, siendo la primera evidencia del diagnóstico que se realizó en la observación de la práctica docente. En este instrumento se realizaron varios procesos dentro de él para poder identificar cual sería nuestro posible tema de investigación. Resaltando mucho el suceso de que los alumnos no se involucran de una manera eficaz ante las tareas o actividades emanadas del quehacer escolar, ocasionando falta de interés hacia su culminación.

Después se utilizó un segundo instrumento para corroborar el problema detectado, denominado guía de observación donde el autor nos dice que es “Un instrumento de la observación; su estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto” (Nieto, 2004) En este instrumento sirve para registrar las características personales de cada uno de los alumnos de una manera más específica. Retomado de la propuesta de SEP llamado “detección de las necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad, en los niños de educación básica”.

Este instrumento consistía en hacer una observación confiable, valida, precisa y objetiva en cada uno de los alumnos para observar si presentaban cada uno de los parámetros establecidos en la observación grupal. Después de estos se fue registrando cada uno de los indicadores que cumplía cada uno de los alumnos en donde se fue especificando porque lo presentaban. (Ver anexo 1)

En este segundo instrumento se reflejó más problemas en el ámbito cognitivo, es decir, se pudo encontrar que la mayoría de los alumnos del grupo observado se distraen fácilmente y pierden el interés y la atención en clases. También continua por mucho tiempo con la misma actividad, como por ejemplo tardan más de hora y media en terminarla. Muchas veces no pueden realizar la actividad solo, aquí requiere asesoría del docente o de sus propios compañeros. Requiere apoyo para iniciar, desarrollar y terminar sus trabajos escolares o tiene dificultad para entender y seguir instrucciones, así como para recordar lo que se le acaba de decir.

Así como otros aspectos se registraron en la guía de observación, también teniendo en claro que se continuaba haciendo el registro cotidiano, pero con aspectos más específicos en el diario de campo. Según los autores la observación “es la técnica más importante de toda investigación, por lo que sugiere que deber desarrollar el gusto y la capacidad de observación, en la que se les ofrezcan a los niños estímulos para que aprendan a agudizar todos sus sentidos y registrar sus observaciones” (Cañal, 1997)

El tercer instrumento que se utilizó fue una lista de frecuencia, esta lista se basó o se dirigió más en el problema en donde se indicaron algunos rasgos del alumno y del docente señalando rasgos acerca del posible problema, el cómo lo hace o lo demuestra y la frecuencia en la que se repite todos los días. (Ver apéndice B) Algunos autores nos manejan la lista de frecuencia como “Un instrumento que se diseña para registrar cada vez que se presente una conducta o un comportamiento” (Arias, 2012). Con todos estos procesos realizados se pudo llegar al tema que se va a trabajar durante este trabajo de investigación. En este instrumentó arrojó los siguientes rasgos con mayor número de frecuencia detectados en el aula de clases:

El alumno no trabaja en equipo, con una frecuencia de mayores veces realizadas en la jornada escolar, el alumno no aporta ideas que ayuden a los trabajos que están realizando durante en clases. Enseguida se encuentra el rasgo de se distrae fácilmente el alumno durante en clases, en este rasgo el alumno se la pasa platicando con sus compañeros de clases dentro del aula. Posteriormente se identifica el rasgo del alumno en donde pierde el interés rápidamente en la ejecución de las actividades, es decir, se muestra apático aquí se presentó muchas veces durante en el transcurso de la jornada.

También tuvo un número mayor de frecuencia en las actividades inconclusas dentro del aula escolar, donde los alumnos dejan las tareas a medias, indicadas por el docente durante en clases. Lo cual es de suma importancia este gran problema por parte de los alumnos y docente, pues no se puede constatar que se esté llevando bien el proceso de enseñanza- aprendizaje dentro del aula de clases. Finalmente, aquí fue concluido el primer momento de la identificación del posible problema mediante la recogida de datos de los tres distintos instrumentos ya mencionados anteriormente.

En un segundo momento donde se basó en la aplicación de otros instrumentos para corroborar más la presencia del posible problema identificado. Se utilizo otros diferentes instrumentos que fueron elaborados para los alumnos, docentes y padres de familia, en primer lugar, se aplicó tres actividades al alumno, cada una de estas actividades se valoró mediante el instrumento de una rúbrica y dos escalas valorativas.

La primera actividad que se le planteo a los alumnos fue realizar un cuento de terror o misterio mediante las indicaciones establecidas, esta actividad se evaluó mediante una rúbrica teniendo en cuenta aspectos como si identifico las características de los cuentos de terror y misterio, redacto párrafos utilizando primera y tercera persona, si hubo precisión del contenido, es decir, si hay coherencia del contenido, el tiempo, forma e interés hacia la actividad (Ver apéndice C) En la aplicación de este primer instrumento el 60% de los alumnos no terminaron la elaboración del cuento de terror y no mostro interés.

El segundo instrumento aplicado para los alumnos fue una escala estimativa donde se les plateo una actividad de realizar una historieta mediante imágenes. (Ver apéndice D) a través de esta actividad los alumnos no pudieron elaborar la historieta en el tiempo establecido, no pudieron utilizar las imágenes para la redacción de la historia, no identifico las características de la historieta y el 62% de ellos no mostraron una actitud positiva ante la realización de la actividad. Como tercer instrumento se aplicó otra escala estimativa, pero con distinta actividad, es este se les planteo distintos dilemas morales donde los alumnos plasman su punto de vista o lo que ellos harían ese caso. Siendo así que algunos de ellos no realizaron bien la actividad, se identificó que tuvieron una mala argumentación ante los dilemas morales planteados y un 52% de ellos no tuvieron una aceptable capacidad de trabajo autónomo dentro del salón de clases (Ver apéndice E)

En consiguiente se aplicó otro instrumento elaborado para los docentes de la institución, en donde se utilizó un cuestionario desglosando preguntas acerca de qué aspectos de su quehacer didáctico se le presenta mayor dificultad. Como también que problemas identifica en relación del proceso de enseñanza-aprendizaje que presenta en su salón de clases. Aquí el 42% de los docentes respondieron que los problemas más notados en sus alumnos son que no terminan las actividades y a la vez pierden mucho tiempo en realizar una tarea durante en clases tal vez por apatía o distracción del alumno, además que los factores que influyen son la apatía, distraído y desorganizado.

Y por último se elaboró un cuestionario y se realizó una encuesta para los padres de familia acerca de la importancia del aprendizaje que su hijo adquiere en la escuela, plasmando distintas preguntas acerca del valor que le da al aprendizaje de su hijo. El 43% de los padres de familia respondieron que consideran que se está logrando favorablemente el aprendizaje de su hijo de sexto año dentro del salón de clases.

A través del primer momento de la identificación y como segundo momento la aplicación de otros instrumentos, se pudo detectar cual es el verdadero problema surgido en esta investigación, quedando planteada de la siguiente manera; “La desmotivación por partes de los alumnos del sexto grado para la culminación de tareas, actividades y/o ejercicios al interior de la jornada de la escuela primaria Carlos B Zetina, en Ciudad Serdán, Puebla”.

Es importante para dirigir todo tipo de investigación, es necesario que el investigador plantee ciertas preguntas que le permitirán enfocar de forma más precisa el camino de la investigación. Las preguntas de investigación son aquellas interrogantes que surgen en la investigación, es decir, responder a los factores que originaron el problema, además de que guían el proceso de investigación, “Las preguntas deben resumir lo que habrá de ser la investigación” (Sampieri R. H., 2014) Es por eso que la pregunta de investigación ayudará a la elaboración de este trabajo, derivada del problema, ¿Cómo generar una motivación o interés del adolescente hacia la culminación de tareas o actividades durante la jornada escolar?

Enseguida es importante también cuestionarse el papel del alumno en esta problemática como la siguiente pregunta de trabajo ¿Qué debe hacer el alumno para que pueda adquirir un aprendizaje significativo a través de las actividades que realiza en el aula? Con el trayecto de este trabajo de investigación se llegará a una respuesta

1.2 Justificación

La justificación es un apartado muy importante en una investigación, ya que en ella se describe de forma clara y precisa por qué se está realizando, como hace mención el siguiente autor que “La justificación es la etapa que consiste en demostrar por qué es importante desarrollar el proceso de investigación; además de exponer los beneficios que se obtendrán” (Bastar, 2012)

Como se mencionó en el apartado anterior de la situación de la motivación hacia las tareas o actividades realizadas durante en clases o en casa, es de suma importancia analizar cómo sería la vida de un niño si retomara el control de su propio aprendizaje, siendo responsable realizando y trabajando con sus tareas educativas en forma y tiempo. No habría problemas si los niños trabajaran excelentemente dentro del salón de clases con sus actividades o tareas asignadas por el profesor para que desarrollen un buen aprendizaje. A través de las actividades los alumnos desarrollarían distintas habilidades que los ayudaría en su vida diaria. En este caso el adolescente sería competente en la sociedad y no solo en la escuela, tomarían decisiones cuando se les presente algún obstáculo en su vida. En fin, la vida de los alumnos sería completamente satisfactoria con un aprendizaje significativo.

Pero en la realidad educativa no se presenta así, el proceso de enseñanza-aprendizaje funcionaría bien si las actividades o tareas asignadas durante la jornada escolar fueran de interés para que los alumnos las ejecuten, también es importante que generen una motivación intrínseca donde tengan la iniciativa e interés de trabajar durante en clases para beneficio de ellos y se involucren en su propio aprendizaje. Como se percató que el principal problema fue la desmotivación hacia la culminación de las actividades en el interior del aula de clases, es importante analizar y reflexionar que es lo que está sucediendo que los alumnos no puedan adquirir un buen aprendizaje, omitiendo la importancia del desarrollo de las tareas para la adquisición de nuevos conocimientos.

Algunos de los factores que influye en la no realización de las actividades durante el tiempo asignado para el trabajo es de que no existe una interacción entre compañeros, por ende, los alumnos muestran en su gran mayoría cierta apatía, desmotivación y desinterés por realizar las actividades asignadas por su maestra y como resultado siempre las dejan inconclusas sin terminar. Donde podemos decir que no llega a existir algún aprendizaje significativo lo cual está afectando en su proceso de aprendizaje.

El estado que guardan las tareas en México es que son comunes a todo el sistema educativo y que no han sido precedidas por un debate sobre sus objetivos, naturaleza, características, duración y revisión, por lo que su asignación puede ser arbitraria o al menos desigual, pues con frecuencia se dan sin claridad en cuanto a su relación con el aprendizaje y con el desarrollo del pensamiento. También se dice que tampoco está regulado el tiempo que los estudiantes deben dedicar a las tareas y al trabajo escolar en su conjunto.

Este trabajo de investigación se realizó con la finalidad de que los docentes implementen actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, como por ejemplo el juego que permite motivar a los alumnos que aprendan de una manera divertida como lo menciona (Emma, 2010) “Los juegos con reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir; esas situaciones oraciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria el construye e instituye”. Es claro que esto les va a permitir a los alumnos de 6º “A” que convivan con sus demás compañeros, sobre todo que respeten la participación de sus compañeros y el más importante que desarrollen un pensamiento crítico en cuanto a la toma de decisiones.

1.3 Delimitación

El tema de investigación se delimitará en la escuela primaria Carlos B Zetina, ubicada en la calle 5 poniente No. 701 ubicada en Ciudad Serdán. Con fines de este proceso se abordará los contextos que influye en donde se detectó la problemática. En donde se describirá cada uno de los tres contextos que compone la investigación para poder analizar cuáles son sus principales aspectos que lo diferencian de los demás trabajos.

Comenzando a describir el primer contexto que es el social en donde se encuentra el plantel en el que se está realizando el trabajo de investigación, en este contexto se

abordara todo lo que tenga que ver con la comunidad, su ubicación, tradiciones y costumbres que los identifican, las principales actividades económicas que se realiza en esta comunidad y con qué tipos de servicio cuentan las mayorías de las viviendas que conforma la comunidad. Analizando todos estos aspectos de porque se relaciona con lo educativo, cómo afectan o ayuda a los niños de esta comunidad.

El segundo contexto es el institucional, este se adentra en donde se encuentra el grupo donde surge la investigación. Este contexto explicará todos los componentes que conforma la institución y a si mismo se centra de como los alumnos construyen sus experiencias en torno a la escuela. Por último, se hace mención del contexto áulico que expone las formas en que un grupo se representa y comunica durante en clases. Se considera también los aspectos materiales, el mobiliario, los distintos objetos, las rutinas y practicas escolares, la forma de interacción entre docente y alumno, la forma en que el conocimiento se presenta.

1.3.1 Contexto social

San Andrés Chalchicomula de Sesma, hoy conocido como Ciudad Serdán, se ha caracterizado por ser una región importante desde los asentamientos de las culturas mesoamericanas hasta nuestros días. San Andrés Chalchicomula de Sesma se ha identificado por ser una antigua Ciudad Sagrada, las mujeres y hombres hacían grandes ofrendas a sus Dioses. Los Dioses de la lluvia eran de suma importancia para los labradores, rendían tributo en la corriente del Ojo de Agua arrojando cantarillos, ollas, platillos, escuadrillas de barro y tloques; debido a esta razón, en el valle de Ciudad Serdán se han encontrado joyas de barro y piedra.

La etimología de Chalchicomula tiene dos acepciones en vocablos náhuatl: chalchihuit: jade, comul: pozo y la partícula abundancial la, lo que significa: “pozo donde abundan las piedras verdes o chalchihuites”. y chalchiute: esmeralda, come: siete, por lo que significa: “lugar de las siete esmeraldas” haciendo referencia a las siete lagunas de la región. La localidad de Ciudad Serdán está situada en el Municipio de Chalchicomula de Sesma (Ver apéndice F) que se localiza en la parte centro este del estado de Puebla.

Colinda al norte con San Juan Atenco, Aljojuca y Tlachichuca, al sur con Esperanza, al este con Atzitzintla, al oeste con Palmar de Bravo y Quecholac. Es una comunidad

grande ya que cuenta con 22147 habitantes, de los cuales 10382 son masculinos y 11765 femeninos. En este municipio se presentan 3 climas; frío, subhúmedo y templado. Este clima repercute mucho en las escuelas ubicadas en ciudad Serdán, ya que en ocasiones se presenta el clima muy frío y los papás no llevan a sus hijos a las escuelas porque se vayan a enfermar o por que amaneció feo prefieren que se queden en sus casas acostados. Como lo podemos notar en ciudad Serdán cuenta con varias instituciones de educación básica por lo cual los niños de los pueblos de los alrededores vienen hasta Serdán para estudiar.

En esta comunidad las afinidades religiosas de los habitantes de ciudad Serdán se dividen en distintas religiones los cuales se encuentran los católicos, los protestantes, testigos de jehová, entre otras. Por lo que la religión católica es la que más predomina en esta comunidad que causa estragos en la asistencia de los alumnos de las distintas escuelas ubicadas en esta comunidad por las creencias que se llevan a cabo.

En el contexto del grupo de sexto grado afecta en la asistencia ya que esta comunidad tiene varias costumbres y tradiciones que se realizan, como es la Feria Regional de Chalchicomula de Sesma y la fiesta en honor a Nuestro Señor Jesús de las Tres Caídas, estas fiestas se celebran en la última semana de agosto, donde se elaboran alfombras de aserrín, arena y flores silvestres, para el paso de la procesión, se reconoce esta tradición como el domingo que nadie duerme en ciudad Serdán ya que se lleva a cabo el recorrido en la noche en todas las calles de Serdán hasta amanecer.

Ocasionando que los alumnos falten al día siguiente que es lunes a la escuela por el motivo de que sus papás acuden o son participes de esta costumbre de ciudad Serdán. La mayoría de los alumnos de sexto "A" viven en ciudad Serdán por lo que sus familias les transmiten estas costumbres y tradiciones desde pequeños. Otra tradición destaca en esta comunidad es la del 30 de noviembre que es la fiesta patronal a San Andrés. Esta costumbre también es importante para los habitantes, ya que se realizan actividades como son serenatas, liturgias, bodas comunitarias entre otras cosas más.

Todas estas tradiciones religiosas que distinguen a Serdán repercuten mucho en la educación en el aspecto de que se atrasan con los contenidos que marca los planes y programas. Perjudicando mucho en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de los

alumnos por qué no se llegan a enseñar todos los contenidos que estaban establecidos y saltándose o haciendo a un lado algunos contenidos para que sigan avanzando. El municipio cuenta con 24 localidades algunas de estas, las personas trabajan en ciudad Serdán como también algunos alumnos de estas localidades vienen hasta a Serdán para poder acudir a una institución de educación básica. Los papás traen a sus hijos a las escuelas que se encuentran en ciudad Serdán para que ellos puedan seguir estudiando y así mismo puedan seguir preparándose para su futuro como personas.

En el aspecto de las fuentes de trabajo en Serdán son muy escasas, por lo que la mayoría de los padres de familia trabajan en diversas cosas por ejemplo algunos son albañiles, carpinteros, electricistas, chóferes, empleados de tiendas o empresas, comerciantes, vendedores ambulantes en las calles, empleadas doméstica, estilistas, meseras entre otros oficios más. Solo son muy pocos los papás que cuenten con una profesión, por ejemplo, maestros (as), doctores, supervisores, licenciados o abogados.

Pero también se encuentra un suceso verdadero para las familias, que es el problema de la migración en donde los hombres se van con el objetivo de proporcionar y ofrecer el sustento a sus familias, trasladándose a la ciudad México o en ocasiones otros parten hacia el extranjero, ocasionando la desintegración de la familia y entra el papel de la mujer que tiene que jugar un doble rol, el de padre y de madre, convirtiéndose en madre soltera sin contar con las herramientas necesarias y sin la capacitación para conseguir los recursos económicos para la alimentación de sus hijos. Quedando como resultado las experiencias que se repiten cíclicamente y que repercute en la formación de los jóvenes quienes solo copian modelos de los padres cuando expresan sus intereses en alejarse de sus casas porque su comunidad no les ofrece las posibilidades de subsistencia en relación con la falta de oportunidades y de fuentes de empleo.

Estos tipos de problemas se dan mucho en esta comunidad de ciudad Serdán, provocando secuelas a sus hijos en la formación de su educación. Por lo que en ocasiones los padres de los alumnos no quedan como tutor de sus hijos porque trabajan o porque no se encuentran con ellos. Ocasionando que quedan como tutores los familiares del niño como sus tías, hermanas, primas, abuelos o nanas. Un problema de los papás es el desinterés de la educación de sus hijos, como, por ejemplo, no acuden a

las reuniones de padres de familia con fines de la educación de sus hijos, perjudicando al mismo tiempo el trabajo de los profesores al no poder tomar decisiones necesarias acerca de sus alumnos, sin que los papás estén de acuerdo con la decisión.

En ciudad Serdán las principales actividades económicas encontramos el comercio y la agricultura. La mayoría de los habitantes se dedican a estas actividades que generan ingresos a la comunidad. Con respecto de uno de los sectores más importantes, son las actividades agrícolas que se desarrolla. Esta comunidad cuenta con servicio de energía eléctrica, hospitales públicos para la atención de los ciudadanos, en algunas casas cuenta ya con drenaje y agua potable, pero algunas viviendas de bajos recursos siguen utilizando baños de letrinas y sufren de escasez de agua ocasionando en la familia una mala imagen personal de falta de aseo en sus personalidades. En los niños igual afecta mucho porque no se bañan frecuentemente y acuden sucios a las escuelas, o pueden enfermarse más fácilmente de infecciones provocando bajo rendimiento escolar

Otro servicio que carece las mayorías de las familias son los servicios de internet, este es un servicio indispensable como apoyo a la educación pero existen viviendas que no cuentan con estos tipos de servicios por su economía, la mayoría de las escuelas utilizan esta herramienta para el aprendizaje de los alumnos dejándoles trabajos investigados a través de esta fuente, provocando que los alumnos acudan a un ciber cercano a sus casas para realizar sus trabajos y generando un gasto adicional. En algunos casos hay niños que si cuentan con este servicio porque sus papás cuentan con los recursos necesarios para contratar el internet. Se han visto casos en donde los niños se desvelan por estar a horas de la noche con el celular provocando que al otro día lleguen a las escuelas con sueño y sin ganas de estudiar. Ciudad Serdán cuenta con varias instituciones de diferentes niveles educativos para el servicio de sus habitantes como las siguientes; Centro de atención múltiple de educación especial, Preescolar José Martí Preescolar Cendí 6, el Jardín de Niños “Benemérito de la Patria”, Centro Escolar Presidente Francisco I Madero, Luz Esparza, Manuel M. Flores, José María Morelos Y Pavón, Ignacio Allende, Centro de atención múltiple de educación especial, Carlos B. Zetina, Jorge Murad Macluf, Carmen Serdán, Técnica 7, Centro de Estudios de

Bachilleratos, Cobaep, Conalep, Instituto Tecnológico de Ciudad Serdán, Universidad Pedagógica Nacional.

1.3.2 Contexto institucional

De todas las instituciones ubicadas en Ciudad Serdán Puebla la investigación se realizó en la escuela Carlos B Zetina. Por lo cual esta escuela se fundó el 30 de noviembre de 1950 en lo que son ahora las instalaciones de la Corde con calle 7 poniente No. 305. Teniendo como antecedentes que esta escuela primaria empezó con 6 maestros en total uno para cada grado con un aproximado de 150 alumnos y como 130 padres de familia fue como inicio esta escuela primaria en el municipio de ciudad Serdán. En estas fechas el señor Nicolás Navarro Rodríguez iniciaba como presidente de este municipio en el periodo de 1951-1953. Anteriormente estaba como presidente el señor Federico Hernández Cortes en el periodo de 1946-1949.

Después de 17 años la escuela primaria se trasladó y se fundó oficialmente el 30 de noviembre de 1967 que fue puesto al servicio del pueblo por el presidente de la república el Licenciado Gustavo Díaz Ordaz. La escuela Carlos B Zetina la gestionó el señor Carlos Borromeo Zetina donando el predio que actualmente se encuentra la institución. En esta fecha se encontraba el señor Gustavo Sandoval Hernández (1966-1968) como presidente de este municipio.

Actualmente está ubicada en la calle 5 poniente No. 701 y la calle 5 sur con clave 21DPR2013A, sector 03, zona 009, nivel primaria regular, Sistema Federal y Corde Serdán 15. (Ver apéndice G) La escuela Carlos B Zetina la gestionó el señor Carlos Borromeo Zetina quien donó todo el predio para la construcción de la escuela en donde se ubica actualmente. En esta fecha se encontraba el señor Gustavo Sandoval Hernández (1966-1968) como presidente de este municipio. Cuando inicio en este lugar la institución empezó con el siguiente plantel: 12 maestros, dos por cada grado, 1 director general, 360 alumnos, 30 alumnos por cada grupo y con 290 padres de familia.

Las comisiones que se daban en estos tiempos era la disciplina, la puntualidad, la asistencia en donde se daban banderines de aseo y por último de orden. De igual forma la comunicación de los padres de familia era de manera mutua. Cuando inicio en este

espacio el servicio de la institución solo estaban pocos salones Con el paso del tiempo se fueron construyendo salones para la enseñanza de los contenidos para los alumnos.

En la actualidad se encuentra como directora la Maestra Carmina Román Ramos con estudios de doctorado en las ciencias de la educación sin titulación. La directora empezó en este plantel en el ciclo 2014-2015 llevando 5 años como directora de este plantel. Anteriormente se encontraba como directora en Santa María Coatepec, teniendo una trayectoria de 10 años como directora en diferentes instituciones. Esta primaria cuenta con 17 docentes de aula, 1 maestro de Educación Física, 1 maestra especializada en educación especial, 2 personas de apoyo a la docencia, 1 administrativo, 1 directora con 31 años en servicio, 31 en primaria y 25 años de maestra en la Universidad Pedagógica Nacional.

Todos estos maestros son parte de la plantilla del personal que trabaja para servicio de la escuela primaria Carlos B Zetina brindándole a los alumnos y a los padres de familia toda su confianza para impartir clases y se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje entre alumno y docente. Todos los docentes de aula están bien preparados para desarrollar un buen trabajo dentro del aula teniendo una trayectoria buena en sus vidas, teniendo la suficiente experiencia acerca de la educación que se enseña a los individuos. En el caso de la maestra de USAER ella está a cargo de los alumnos que presenten barreras de aprendizaje en esta institución, ayudándolos a desarrollar sus capacidades y a que obtengan un aprendizaje mutuo.

En esta escuela se presenta alumnos que presentan un tipo de problemas, esta escuela abre las puertas para todo tipo de alumno, por ejemplo, se encuentra un niño que es ciego, una niña sordomuda entre otros más, a estos niños los incluyen a todas las actividades sin hacerlos a un lado. Cada uno de los docentes realizan distintas comisiones en la escuela primaria, las cuales se distribuyen en (Acción social, protección civil, biblioteca escolar, laboratorio de cómputo, técnico-pedagógica, planeación y Evaluación y banda de guerra)

Al inicio del ciclo escolar 2019-2020 la escuela primaria comenzó con 506 alumnos inscritos, siendo así, 275 hombres y 231 mujeres dispersados en los diferentes grupos que conforma al plantel educativo. Esto indica que sobresale más hombres, es decir,

nacieron más o mandan a los hombres a estudiar para que se preparen y las mujeres se quedan en sus casas realizando otras actividades, hay 485 padres de familia donde tienen distintas comisiones en la institución como tesorero, consejo de participación social y hay un cargo de contraloría social todo para el servicio de sus hijos y los alumnos de esta institución para brindarles un buen servicio.

También en esta institución cuenta con turno vespertino por lo cual no tiene cavidad a escuela de tiempo completo. Los alumnos que no tienen la oportunidad de estudiar en una escuela matutina por distintas causas buscan algo a su alcance y a sus posibilidades para seguir formándose y puedan adquirir su derecho de una educación de calidad como lo establece el 3º artículo de la constitución. Los alumnos que asisten a este turno en este mismo plantel tienen asignado solo los salones de la planta baja y su ingreso a la institución es por el otro portón blanco que está ubicado a un costado de la calle 5 sur.

Esta institución mide 162.70 metros de largo y 65.70 metros de ancho, dividida 6 diferentes espacios. En la parte frontal de la institución está ubicado dos entradas una que es un portón blanco para la entrada principal de los alumnos, docentes, padres de familia y más adelante se encuentra la entrada de estacionamiento. Al ingresar a esta institución nos encontramos primero con un espacio grande y a un costado derecho se encuentra primero el salón de USAER después se encuentra la dirección en donde se encuentra laborando la administrativa y la directora.

Se encuentra el edificio conformado por dos plantas, en la planta baja a mitad de edificio se encuentra una entrada para ingresar y al costado derecho se encuentra la biblioteca Nezahualcóyotl y en el costado izquierdo se encuentra un espacio para la colocación del periódico mural que organizan los docentes acerca de los trabajos realizados por sus alumnos. Después a los costados se encuentran los salones, en la parte derecha se encuentra los primeros años y al costado izquierdo se encuentra los salones de segundo y tercero año. En la parte de arriba se encuentra en la parte derecha primero el salón de actos en donde tiene la funcionalidad de todos los eventos que se realicen, como reuniones, consejos técnicos, actividades realizadas por los alumnos, etc. Este salón mide 18 m por 8 m. Después empieza los salones de cuarto, quinto y sexto, cada uno de los salones tienen el mismo espacio lo cual miden 6 metros por 8 metros.

La escuela cuenta con un patio con domo para que los alumnos no les dé mucho el sol para la realización de las ceremonias, las clases de educación física o cualquier otra actividad. Se ubica también dentro de esta institución una tienda escolar para el servicio de los alumnos y maestros. Al costado de la tienda escolar se encuentra visas mesitas con techo para peor comer. En consiguiente cuenta con varios jardines a los costados del edificio y cuentan con un espacio de árboles grandes para la sombra y puedan estar ubicados ahí los alumnos. En este espacio cuenta igual con una cancha de futbol, y tres canchas de básquetbol.

Todos los grupos de la escuela tienen asignado un espacio para comer y jugar durante en la hora de recreo. En los jardines de la entrada se pueden ubicar los niños más pequeños que son primero y segundo año, en la parte del pato se ubican los niños de tercero y cuarto año, y en el espacio en donde se encuentra la huerta se pueden ubicar los niños de quinto y sexto año. Todo con el propósito de que no se susciten problemas entre los alumnos. En la hora de entrada, recreo y salida se encuentra 5 alumnos de guardia en donde realizan el patrullaje para el resguardo de todos los alumnos. De igual manera todos los docentes realizan patrullaje en la hora de recreo ubicándose cada uno en diferentes áreas para seguridad de los niños.

1.3.2 Contexto áulico

En esta escuela Primaria Carlos B Zetina se encuentra el salón del grupo 6º “A” en donde se llevó a cabo el proceso de la investigación, aquí se realizó el servicio social, la observación y las prácticas profesionales. El salón de clase es un espacio en donde los alumnos interactúan, aprenden, conviven, socializan, reflexionan y analizan distintas situaciones de la realidad, es decir, es el espacio físico, el escenario en donde el profesor junto con el grupo de alumnos va a llevar a cabo lo que es el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El salón de clases de sexto grado grupo “A” se ubica en la segunda planta de esta institución (Ver apéndice H) En este salón los alumnos se ubican sentados en forma de equipos, en total son 6 equipos conformados de 6 o 7 integrantes, todo con la finalidad de que tengan una mejor interacción con sus demás compañeros, una mejor convivencia y participación del grupo. En cada proyecto finalizado de las materias los alumnos

cambian de equipos de forma al azar, cada equipo tiene asignado un nombre de un color para que se identifiquen, en este grupo se encuentra 23 alumnos y 19 alumnas, en total son 42 alumnos registrados en este grupo. Los alumnos de este salón tienen entre 11 a 12 años de edad. La mayoría son originarios de ciudad Serdán.

Cada uno de los materiales conforma el salón de clases y se la da distinta utilización, como el pizarrón blanco, este se ubica en la parte de enfrente de las butacas de los alumnos y la maestra de este salón lo utiliza como apoyo para escribir y así los alumnos puedan tener una mejor visión del tema o de lo que se pretende que analicen y comprendan. El pizarrón lo utilizan más para escribir ejercicios de matemáticas, escribir los resultados o para poner indicaciones para que los alumnos los realicen. La maestra cuenta con distintos marcadores de pizarrón para la utilización de todo el grupo. Ya que a inicios del ciclo escolar les piden a los alumnos en sus listas escolares el material que la maestra y los alumnos van a utilizar durante todo el año que cursen.

De igual manera cuentan con un pizarrón verde, este se encuentra en la parte de atrás de las butacas de los alumnos. Casi no lo utilizan con frecuencia para escribir en él, solo colocan encima hojas con trabajos realizados, carteles decorados, letras de temas vistos y con su respectiva información. Este pizarrón es como los que se utilizaban en generaciones pasadas que solo se podía escribir con gises. Es así que teniendo el otro pizarrón blanco que es un poco más moderno lo utilizan más que el pizarrón verde.

En el caso del pizarrón blanco interactivo no lo utilizan para nada. Solo este se encuentra a un costado del pizarrón blanco. Sin que funcione como apoyo para el aprendizaje de los alumnos de este salón. El mueble de metal de enciclomedia color gris, este cuenta con un equipo de cómputo, bocinas, y la Laptop de la maestra que utiliza para sus trabajos, también está ubicada encima de este mueble una impresora multifuncional para la utilización de los tres grupos de sexto año, este equipo es muy utilizado para el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, ya que los maestros sacan impresiones de ejercicios creativos para el complemento de un tema impartido.

Los alumnos de este salón les agrada este tipo de material que utilizan, porque les gusta recortar y resolver los ejercicios de una forma creativa, que llamen su atención para poder resolverlos y así mismo estar retroalimentando lo que ya saben. Este tipo de

material lo utilizan en todas las materias. La maestra cuenta en cada una de las asignaturas con un folder de actividades que contiene hojas impresas con ejercicios que tienen que completar o realizar los alumnos según el tema y bloque que correspondan a lo que están viendo. Estos ejercicios son pegados en sus libretas de los alumnos para que no las pierdan y solamente los califica la maestra si están pegados en su materia correspondiente.

También cuenta el salón con un mueble gris metálico para el respaldo de los materiales que utiliza la maestra, como son; Hojas blancas tamaño carta y oficio, Hojas de colores, marcadores, pinturas, Folders, Cartulinas entre otras cosas más. También se encuentra dentro de este los papeles de cada uno de los alumnos, como otros tipos de documentos importantes para la maestra. Aun costado de este mueble se encuentra un espacio para el acomodo de los líquidos de jabones para limpiar el salón. Los alumnos ya tienen establecidas las reglas y la organización para realizar el aseo de su salón de una forma participativa y equitativa de los alumnos. En cada día les toca realizar el aseo a diferentes equipos.

También el salón cuenta con una mesa mediana para el uso de la maestra, en este espacio están colocados varios documentos que ocupa durante todo el año, como de igual forma se encuentra algunos recursos que ocupa para el apoyo de la enseñanza y aprendizaje de sus alumnos. Por ejemplo, guías, libros de texto, láminas, folders de actividades de cada una de las asignaturas que llevan, formularios de problemas, plantaciones, estrategias didácticas como es el cubo multifuncional. Esta estrategia es de gran utilidad para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cubo multifuncional es un apoyo para que la maestra lo utilice para asignarles a los alumnos un tema con el que pueden trabajar. Esta estrategia la utiliza en español y en escritura libre. En español la utiliza para que los alumnos puedan lanzar el dado y el lado que caiga tiene que desarrollar un cuento según la imagen que indique esa cara. Después lanzan otro cubo que indica la extensión del cuento, por ejemplo, de 10 renglones a 45 renglones. O también por cuantos párrafos tiene que contener el cuento.

En los escritos libres también utilizan el cubo, la maestra les indica que quiere produzcan como texto, puede ser una leyenda, un cuento colaborativo, una historieta,

etc. Los alumnos tienen que producir por ellos mismo este tipo de texto para desarrollar su imaginación. En seguida se encuentra un librero de madera con casilleros para cada uno de los alumnos, colocando en este espacio sus materiales como libros de texto, libretas, carpetas de evidencia o diccionarios.

1.4 Objetivos

Los objetivos son muy importantes para la investigación, son la guía por donde nos enfocaremos, siendo éstos el fin al que se desea llegar o la meta que pretende lograr, es por eso que proponer objetivos impulsa al individuo a tomar decisiones o perseguir sus aspiraciones. En el aspecto del objetivo de investigación es el conjunto de fines o metas a alcanzar como investigador en este trabajo, estos están alineados con el campo de conocimiento específico. En seguida el autor nos dice que los objetivos son “las guías de estudio que durante todo el desarrollo del mismo deben tenerse presente” (Sampieri R. H., 2005)

Mientras desde la postura de Tamayo dice que los objetivos en una investigación “son los enunciados claro y preciso de los propósitos por los cuales se lleva la investigación, de manera que, el objetivo del investigador es llegar a tomar decisiones y a desarrollar una teoría que le permita garantizar y resolver en la misma forma, problemas semejantes en el futuro” (Tamayo, 2012)

En este sentido, los objetivos de la investigación son el eje en torno al cual se define marco teórico de un proyecto y la metodología a ser aplicada. Existen dos tipos de objetivos de investigación: el general y el específico. En el objetivo general engloba la totalidad de una investigación y es la meta a alcanzar, esa hacia la que contribuyen todos los esfuerzos de una organización de todos los capítulos de esta tesis. Mientras que los objetivos específicos son varios los que se plantean ya que cada apartado tiene su propia meta a alcanzar. Siendo de esta manera que esta investigación tiene que tener claro cada uno de sus objetivos para que se lleguen a realizar de una manera efectiva. Con los siguientes objetivos se pretende trabajar para lograr la acción:

Objetivo General

- Destacar las potencialidades del juego escolar para la optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar.

Objetivos Específicos

- ✓ Emplear el juego escolar para generar interés y motivación en la culminación de tareas, actividades y/o ejercicios emanados del quehacer escolar.
- ✓ Destacar el papel de la motivación como principio pedagógico que permite el diseño de estrategias didácticas a través de las cuales el adolescente retoma el control de su propio aprendizaje.
- ✓ Propiciar que el estudiante conozca y reflexione sobre estrategias que él mismo utiliza con la finalidad de mejorar.

1.5 Hipótesis

En este trabajo de investigación tiene que plantearse una hipótesis, es decir, un enunciado que afirme un suceso. Según el autor nos menciona que una hipótesis “ es aquella formulación que se apoya en un sistema de conocimientos organizados y sistematizados y que establece una relación entre dos o más variables para explicar y producir en la medida de lo posible, aquellos fenómenos de una parcela determinada de la realidad en caso de comprobarse la relación establecida” (Soriano, 1986)

Mientras el siguiente autor menciona que la hipótesis es “Son las guías de una investigación o estudio” (Roberto Hernandez Sampieri, 2005) siendo así que las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado. Enseguida se realizará una expresión de lo que se espera acerca del estudiante para mejorar su proceso educativo:

“Con la implementación del juego se generará una autentica motivación del adolescente dirigida hacia la culminación de tareas, actividades, y/o ejercicios al interior de la jornada escolar de la escuela primaria Carlos B Zetina con clave 21DPR2013A ubicada en la calle 5 poniente No. 701 perteneciente al municipio de Ciudad Serdán Puebla”

1.6 Variables

La variable es una propiedad que tiene una aviación que puede medirse y observarse esto se aplica a personas u otros seres vivos, hechos, objetos, o fenómenos los cuales adquieren diversos valores respecto de la variable referida, siendo las características o propiedades del sujeto que se está observando, en este caso con el grupo en donde se está realizando este proceso. Para los siguientes autores Una “variable es un símbolo al que se le asignan valores o números” (Kerling, 2002) Así mismo un buen ejemplo de esto es x , es una variable: es un símbolo al que se le determinan valores numéricos.

“La variable x puede tomar cualquier conjunto justificable de valores, por ejemplo, puntajes en una prueba de inteligencia o en una escala de actitudes” (Kerlinger, 2002) Cada una de estas variables se distinguen diferentes, ya que una es la causa del problema y la otra es el efecto del problema. Por lo tanto, nuestras variables quedarían así:

- **Variable Independiente:** El juego
- **Variable Dependiente:** La desmotivación

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se abordarán teorías y conceptos que son sustentadas por distintos autores que darán un panorama acerca del problema de investigación y la posible alternativa que dará solución a la temática. Como hace mención un autor que el marco teórico y conceptual es: “La exposición resumida, concisa y pertinente del conocimiento científico y de hechos empíricamente acumulados acerca de nuestro objeto de estudio; se elabora desde la perspectiva de una ideología y un marco de referencia determinados. Su preparación en cuanto al proceso de análisis y síntesis permite precisar, metodológicamente nuestro problema y la hipótesis correspondiente” (Moguel, 2005)

De esta forma en este apartado es donde se muestran los referentes teóricos, en el cual se sustenta este trabajo de investigación y se abordara puntos importantes que se involucran en el proceso educativo, en el cual los datos son precisos y permiten analizar los distintos conceptos. Como variable dependiente hace énfasis a la desmotivación para la culminación de las tareas, actividades o ejercicios durante en clase y diversas situaciones que se suscitan en la jornada escolar. Enseguida la variable Independiente, que se enfoca a la importancia del juego, su funcionalidad y teoría que sustenta esta alternativa para el problema de investigación.

De igual forma se definirá que es un pedagogo, su perfil, capacidades y competencias que debe contar y en que dimensión del campo está enfocada este trabajo de investigación. Se explicará el paradigma educativo en el cual emerge lo que se pretende alcanzar en este trabajo. Por último, se retoma distintos aspectos del plan y programa actual.

2.1 Campo laboral

La palabra pedagogía se deriva del griego paidos que significa “niño” y agogos “guiar o conducir”, etimológicamente es la ciencia de la conducción del niño. También definida como la ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplica a la enseñanza para la educación del niño. Por lo tanto, un pedagogo es el profesional, experto y especialista de los proceso educativos y formativos. Además, cuenta con conocimientos

psicosociales, es decir, está en condiciones de actuar sobre el niño como individuo y como actor social.

Sus funciones principales es la planificación, ejecución y evaluación de los programas educativos. El perfil de egreso que se espera de un pedagogo al concluir sus estudios es que cuente con conocimientos y actitudes sustentadas en una ética humanística, crítica y reflexiva de los procesos sociales y de su quehacer como pedagogo. Contar con la capacidad para desarrollar procesos de investigación educativos y poseer un dominio teórico, metodológico y técnico de la propia pedagogía para poder aplicarlos creativamente en situaciones reales. Construir propuestas educativas innovadoras que responden a los requerimientos técnicos y prácticos del sistema educativo, basándose en el trabajo grupal e interdisciplinario.

A lo largo de la licenciatura de Pedagogía, el estudiante se prepara para ser competitivo en esta área, lo cual podrá desarrollar su actividad profesional en las instituciones del sistema educativo nacional, en los diversos niveles y modalidades y en centros de investigación o en los servicios educativos. Se pueden identificar los siguientes campos laborales o áreas de trabajo, donde el pedagogo puede desarrollar su trabajo profesional, desarrollando tareas pedagógicas en cada uno de ellos que son reconocidos académicamente y social. Los campos laborales que se identifican, son productos de una indagación del medio pedagógico laboral.

Primeramente, encontramos el campo de la planeación, administración y evaluación de proyectos y programas educativos. Este es uno de los campos donde el pedagogo puede trabajar o desempeñarse laboralmente. Después se encuentra el Currículo, en donde se desarrolla la programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio. Posteriormente también se aborda la Orientación Educativa, en lo cual consiste en la elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios, el desempeño de tutorías en grupos escolares. En este campo el pedagogo puede desempeñar un buen trabajo, ya que él también puede ser un orientador donde apoye a los alumnos en su crecimiento personal o profesional. Otro campo laboral es la investigación educativa, en esta área se realiza la elaboración en el desarrollo de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como

también en proyectos orientados a resolver problemas educativos. Proyectos educativos: planeación y evaluación educativa. Organización y gestión de instituciones educativas.

Finalmente podemos mencionar el campo de la docencia el cual se enfoca este trabajo, en este se puede desarrollar laboralmente, siendo así que es a la docencia en donde se tiende al análisis, elaboración de propuestas y ejercicios, el desarrollo de programas de formación docente, análisis de una problemática grupal y en consiguiente en la elaboración de una propuesta de enseñanza-aprendizaje no tradicionalista. En este campo laboral puede intervenir el egresado para poder laborar en una institución educativa, ya que a lo largo de la trayectoria de la carrera se adquirió diversos conocimientos, estrategias, habilidades para poder intervenir en el ámbito educativo.

Los docentes se encuentran inmersos en este tipo de campo laboral en el cual es el encargado de planificar una serie de actividades por medio de una planeación didáctica, la cual está conformada por distintos componentes como el propósito, aprendizaje esperado, competencias, entre otros más, todo con el fin de que el alumno pueda adquirir un aprendizaje significativo.

2.2 Paradigma educativo

La psicología de la educación es una disciplina en la que se derivan varios paradigmas alternativos. El paradigma es un modelo o patrón sostenido en una disciplina científica o epistemológica en otros contextos de una sociedad. Como hace mención el autor que es “La forma en que una determinada comunidad científica percibe la realidad, y en tal sentido es un fenómeno sociológico” (Rojas, 2011) De esta forma cada uno de los paradigmas psicológicos proponen una manera diferente de entender el discurso y los procesos educativos en sus distintas dimensiones.

Pueden identificarse distintos paradigmas en el campo de la educación, como el paradigma conductista, humanista o constructivista. El paradigma constructivista asume que el conocimiento es una construcción mental resultado de la actividad cognoscitiva del sujeto que aprende. Concibe el conocimiento como una construcción propia, que surge de las comprensiones logradas a partir de los fenómenos que se quieren conocer.

El constructivismo es un paradigma referente al desarrollo cognitivo y tiene sus raíces en la teoría de Piaget sobre el desarrollo de la inteligencia denominada epistemología genética, en donde la génesis del conocimiento es el resultado de un proceso dialéctico de asimilación, acomodación, conflicto, y equilibración, y sus raíces remotas en el fenomenalismo de Kant, quien afirmó que la realidad "en sí misma" no puede ser conocida. Solo pueden conocerse los fenómenos, es decir, la manera como se manifiestan los objetos a la sensibilidad del sujeto cognoscente. Enseguida se abordará el paradigma humanista en que consiste, cual es el papel de docente, el proceso de enseñanza aprendizaje, desde la postura de este paradigma.

2.2.1 Paradigma Humanista

Este trabajo de investigación se emerge en el paradigma humanista, este se refiere al estudio y la promoción de los procesos integrales de la persona. Para este paradigma parte de la idea de que la personalidad humana es una organización o totalidad que es en un continuo proceso de desarrollo. Es decir, debe ser estudiada a la persona en su contexto interpersonal y social. Durante en la década de 1950 predominaba dos paradigmas en psicología: el conductismo y el psicoanálisis. La psicología humanista se constituye como las "tercera fuerza"; es decir, como una alternativa de los otros dos paradigmas. Abraham Maslow se le considera el padre de la "psicología humanista", este sitúa un punto intermedio entre el psicoanálisis y el conductismo y que ha tenido una gran influencia en el desarrollo de la psicología.

Sus fundamentos epistemológicos se encuentran en las corrientes filosóficas, donde se han preocupado por entender la naturaleza y la existencia humana, lo cual se encuentra el existencialismo y la fenomenología. En el aspecto del existencialismo habla acerca de que el ser humano va creando su personalidad a través de las decisiones que toman ante las diversas situaciones y dilemas que se le presenta en la vida. El individuo es electivo, por ende, es capaz de elegir su propio destino, es libre para establecer sus propias metas de vida y es responsable de sus propias elecciones. En el aspecto de la fenomenología se enfoca en que los seres humanos se conducen a través de sus propias percepciones subjetivas y propiamente las personas responden no a un ambiente objetivo, sino al ambiente tal y como lo perciben y comprenden ellos mismos.

- **La enseñanza**

Desde la perspectiva del paradigma humanista, la educación se debe centrar en ayudar a los alumnos para que decidan lo que son y lo que quieren llegar a ser en un futuro. Además, hace énfasis que todos los alumnos son diferentes y los ayuda a ser más como ellos mismos y menos como los demás. Mediante la educación humanista se puede llegar al logro de la autorrealización de todos los alumnos, puesto que en este paradigma la educación es un medio favorecedor del desarrollo, si se atiende las necesidades personales se le proporciona opciones de autoconocimiento, crecimiento y decisión personal. Este promueve una educación de enseñanza flexible y abierta para que los alumnos logren consolidar sus aprendizajes vivenciales con sentido: “Que involucre a los educandos como una totalidad y les permita aprender como puedan lograr nuevos aprendizajes valiosos en situaciones futuras” (Rojas, 2011)

- **Concepción del alumno y maestro**

Los alumnos son entes, individuales, único y diferentes de los demás, son seres con iniciativa con necesidad de crecer, ser competentes, con la potencialidad de desarrollar actividades y poder solucionar cuestiones. El docente debe permitir que los alumnos aprendan mientras impulsa y promueve todas las experiencias que tengan para conseguir aprendizajes vivenciales con sentido. Debe de establecer una relación de respeto con sus alumnos, y partir de las potencialidades y necesidades individuales de ellos con el fin de crear y fomentar un clima social donde exista la comunicación. Así pues, debe ser un facilitador de la capacidad potencial de autorrealización de los alumnos, su capacidad didáctica debe lograr que las actividades de los alumnos sean autodirigidas y fomente el autoaprendizaje. (Rojas, 2011)

- **Aprendizaje**

Gerardo Hernández rojas retoma a Rogers donde analiza el concepto de aprendizaje y menciona que “El ser humano tiene una capacidad innata para el aprendizaje” (1978) Por lo tanto, el aprendizaje se desarrollará oportunamente y llegará ser significativo, cuando involucra al alumno como totalidad y se desarrolla de manera experiencial, es por

eso conveniente que sea autoiniciado y que el alumno vea tema, los contenidos que va adquirir para aprender algo importante para sus objetivos personales.

La psicología humanista es fundamentalmente clínica y más en la aplicación de la educación, se ha identificado cuatros tipos de modelos de educación humanista, pero en este trabajo se centrará más en el modelo de desarrollo que enfatiza un cambio en el desarrollo de los estudiantes como hace mención en el desarrollo psicosocial de Erickson.

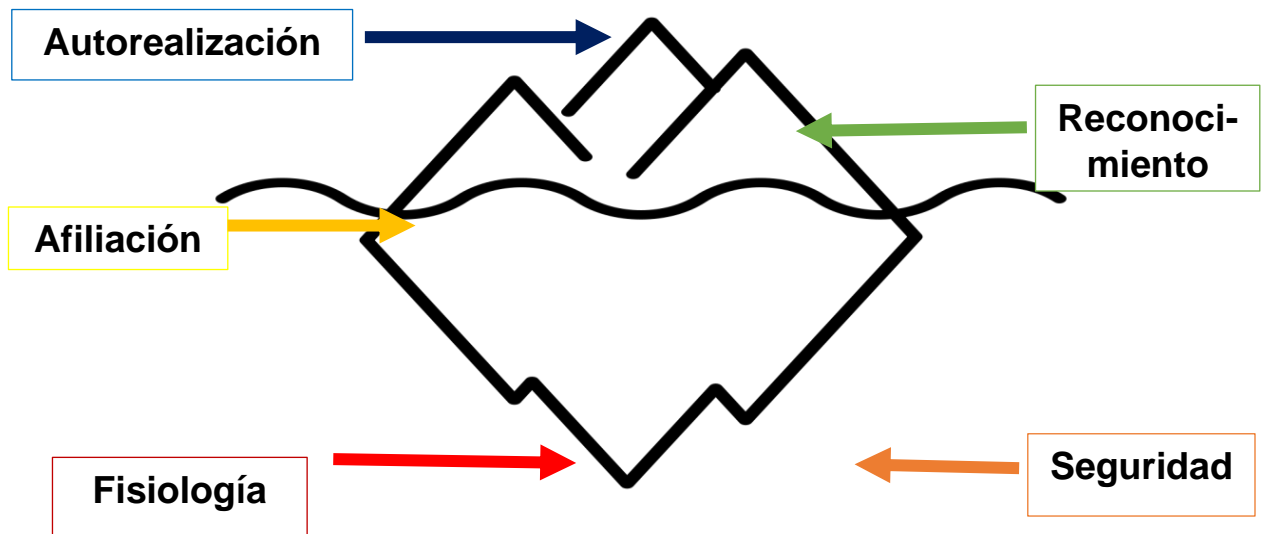
2.3 Autores que sustentan

2.3.1 Teoría de Abraham Maslow

Abraham Maslow es una de las figuras más conocidas de la psicología humanista, concuerda con la propuesta de un sistema holístico abierto a la variedad de la experiencia humana y el rechazo del uso de un método único para el estudio de esta diversidad. El concepto central en la psicología de Maslow es el de autorrealización, entendida como culminación de la tendencia al crecimiento que define como

“La obtención de la satisfacción de necesidades progresivamente superiores y la satisfacción de la necesidad de estructurar el mundo a partir de sus propios análisis y valores” (Maslow, 1991)

Maslow establece su jerarquía de necesidades, propone una teoría de determinantes múltiples jerárquicamente organizados. La Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow coloca las necesidades básicas o simples en la base de la pirámide y las relevantes o fundamentales en la cima. Como se puede observar en la siguiente imagen:



Como se observa en la teoría de Maslow nos dice que el ser humano está sujeto a la supervivencia, en este sentido los cuatro primeros niveles son considerados como “necesidades de supervivencia” al nivel superior lo denominó “motivación de crecimiento”, o “necesidad de ser”. A medida que la persona logra controlar sus necesidades de jerarquía inferior aparecen gradualmente necesidades de orden superior. El autor presenta este orden de prioridad, considerado como el orden normal o lógico, en diferentes etapas de nuestra vida y ante determinadas circunstancias.

En el primer nivel se denomina fisiología donde se encuentra lo básico como la respiración, la alimentación, el descanso, etc. Después se ubica el nivel de seguridad donde se encuentra la seguridad física, el empleo, entra el aspecto de la familia, la salud entre otros aspectos más. En el nivel de afiliación engloba la amistad, el afecto y la intimidad sexual. En el reconocimiento es el penúltimo nivel donde el individuo ya existe un autorreconocimiento, la confianza, el respeto y éxito de las personas. Y por último se ubica en la cima el nivel de la Autorealización en donde el ser humano ya desarrolla la moralidad, la creatividad, espontaneidad, aceptación de hechos y la resolución de problemas esta teoría forma parte del paradigma educativo humanista, el cual el logro máximo de la autorrealización de los alumnos en todos los aspectos de la personalidad es fundamental proporcionando una educación con formación y crecimiento personal.

2.3.2 Juan Delval

En el libro de Juan Delval el desarrollo humano nos aborda teorías acerca de la importancia del juego puesto que las actividades de los niños muestran el importante papel que el juego ocupa en ellos ya que tratar de definir con precisión qué es el juego resulta una tarea difícil pues existe una gran variedad de definiciones, pero para Karl Groos dice, según Juan Delval que:

“El juego consistiría en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer” (Delval, 2014)

En consecuencia en el juego, el organismo hace como si lo cual permite realizar simbólicamente actividades que después son necesarias en la vida. El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin. De esta manera realiza una experimentación de cosas que luego tendrá que hacer. Algunos inconvenientes para entender el juego, y poder analizarlo desde el punto de vista científico, es encontrar cuáles son sus caracteres definitorios y cuál es su oposición o diferencias frente a otras actividades del niño.

Existen muchas características o los criterios que se han señalado como propios del juego, pero, como señala Piaget (1946), el juego no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividades entre otras define únicamente por una cierta orientación de la conducta o por un “polo” general de toda actividad”

2.3.3 Aportaciones de Sergio Tobón

En el ámbito educativo existen modelos que se basan en el paradigma de la educación basada en competencias. Los estudiantes deben de desarrollar distintas competencias para poder desarrollarse de una manera integral en la sociedad. Desde la definición del diccionario una competencia es “pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado”. (Real Academia de la lengua Española, 2002)

Este concepto de competencias lo diferencia de las habilidades, capacidades, destrezas, etc. Por ejemplo, una habilidad consiste en realizar una tarea concreta, pero eso no implica que se haga con pertinencia o idoneidad. La incumbencia y la idoneidad implican integrar diferentes saberes, como valores, conocimientos y capacidades, para tener impacto en lo que se hace y reflejar calidad en el logro de una meta determinada.

En el enfoque socioformativo se ha considerado la concepción anterior para proponer la siguiente definición las competencias son “actuaciones integrales ante actividades y problemas del contexto, con idoneidad y compromiso ético, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer en una perspectiva de mejora continua” (Sergio Tobón Tobón, 2010)

Lo anterior significa que se puede formar estudiantes con muchos conocimientos; sin embargo, para que sean competentes es necesario que aprendan a aplicarlos en actividades y problemas con calidad, integrando una actuación ética, con base en valores y actitudes. Hay alumnos que aprenden acciones para abordar situaciones en forma práctica, aunque para ser competentes es preciso que además de las acciones prácticas estén en condiciones de comprenderlas, contextualizarlas y analizarlas a partir de conceptos y teorías, y que además las realicen con un compromiso ético.

Desde este enfoque se considera a las competencias como una fórmula educativa en la que todo objetivo, proceso y finalidad educativos quedan reducidos a los intereses de los procesos económicos; para ello, el autor Sergio Tobón plantea tres ejes competenciales en los procesos de formación de los estudiantes: el laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización; esto es, que las personas puedan formarse para ser eficaces, para ser solidarias con los demás y para gestionar su propio proyecto ético de vida.

El autor Sergio Tobón considera que:

“Alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás; es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral; por tanto, la formación basada en competencias no puede referirse a la competitividad de quien sólo se forma competentemente para tener mayor

poder o dominar sobre los otros, sino formarse competentemente para hacer el bien de manera cooperativa” (Tobón, 2010)

Esto constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y que se orienta a la formación humana integral que forma la teoría con la práctica en las diversas actividades que promueve la continuidad entre todos los niveles educativos que fomenta la construcción del aprendizaje autónomo como orienta la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida y busca el desarrollo del espíritu emprendedor, como base del crecimiento personal y del desarrollo socioeconómico. De igual forma fundamenta la organización curricular con base en proyectos y problemas, trascendiendo de esta manera el currículo basado en asignaturas compartimentadas, enfocándose a la construcción de un nuevo modelo conceptual integrador de las competencias, teniendo como base el pensamiento complejo y el desarrollo histórico del concepto de competencia.

2.3.4 Huizinga

Para Huizinga, autor de uno de Homo Ludens, el acto de jugar es consustancial a la cultura humana, porque además de homo sapiens y homo Faber, el hombre es también homo ludens. este autor define el juego como una

“Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”. (Huizinga, 2005)

Este autor nos menciona rasgos generales acerca del juego como, por ejemplo; que es una actividad libre, que se aparta de la vida cotidiana, de la rutina. Además, que el juego tiene un espacio y un tiempo en el que existe un orden absoluto y propio. El juego absorbe a la persona que juega y consigue que se entregue con todo su ser, con entusiasmo y emoción. Para el autor Huizinga uno de los beneficios del juego es que ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, permitiéndoles crear nuevos mundos, potenciando su creatividad y, al mismo modo, ayudándoles a abrirse al mundo.

Desde su perspectiva de este autor es que, sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible. Puesto que considera que el juego no sólo constituye una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo, sino que, además, el origen y la evolución de la cultura poseen un carácter lúdico.

2.3.5 Celestin Freinet

Este autor nos habla acerca de juego- trabajo donde menciona que el alumno es un ser que cuenta con una serie de conocimientos y experiencias previos al ingreso escolar y que su tendencia natural es a la acción, a la creación y a la expresión espontánea en un marco de libertad. Nos dice que el juego es ““Es una base y un elemento primordial para la educación escolar, pues está estrechamente ligada a la interacción y actitud social” (Freinet, 2005)

Aquí la enseñanza y aprendizaje de los conocimientos, consiste en considerar que se aprende por la actividad específica, es decir, por medio de la libre exploración y la experimentación, el niño aprende y conforma su inteligencia y sus conocimientos. El proceso de adquisición de conocimientos no se da por la razón; sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que, deberá ser en todos los casos: Trabajo-Juego. Este trabajo-juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las múltiples exigencias que el niño necesita:

"Hay un juego, por así decirlo, funcional que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde a sus raíces en lo más profundo de nuestro acontecer atávico y que, indirectamente quizá, sigue siendo una especie de preparación para la vida, una educación que prosigue misteriosa, instintivamente, no al modo analítico, razonable y dogmático de la escolástica, sino con un espíritu, una lógica y un proceso que parecen específicos de la naturaleza del niño" (Freinet, 2005).

Para el niño, tal trabajo-juego es una especie de explotación y liberación, como la que siente, en nuestros días, el hombre que logra entregarse a una tarea profunda que lo anima y exalta.

Los educadores se han preocupado por el pacer eufórico que logra el juego, pero han denominado el impulso de adaptación y liberación que contiene; Freinet entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad. Por lo tanto, el trabajo puede incorporarse la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se les ofrezcan a los niños actividades que le interesen. En razón de que los juego-trabajo responden a lograr las necesidades esenciales del niño, que estas actividades satisfacen todos los requerimientos de los individuos, donde libera y canaliza la energía fisiológica y el potencial psíquico que buscan naturalmente un empleo.

2.4 Temas referentes al problema

2.4.1 Las tareas realizadas durante la jornada escolar en Latinoamérica

La realidad social, la escuela y la noción misma de conocimiento han cambiado, los sistemas educativos tienen amplias coberturas y atienden a una población de gran diversidad social y cultural. Los estudios demuestran que no existen en América Latina grandes cambios en la forma de organizar y gestionar el tiempo en las escuelas pese a las transformaciones de los sistemas educativos y del propio conocimiento a enseñar.

Una organización es un equipo de trabajo que buscan un bien común crea un potencial para que la organización genere resultados óptimos, su trabajo es eficaz para la resolución de problemas. Por lo tanto, adentrándose a lo educativo el siguiente autor nos menciona que:

“La organización escolar, alude al conjunto de actividades que el personal escolar realiza en aras de estructurar la acción educativa durante la jornada escolar. Un ambiente escolar es organizado cuando, entre otras condiciones, docentes y estudiantes asisten a clases de manera regular y dentro de los horarios establecidos, en espacios adecuados para la acción educativa y el aprendizaje; esto último también contempla el que las instalaciones y materiales de enseñanza se encuentren en buenas condiciones” (Pérez, 2016)

En el aspecto del tiempo se hace referencia que en muchos países los días efectivos no son más de 100 días al año y con frecuencia se pierde el 50% o más de las horas

asignadas para la enseñanza. Esto sucede sobre todo en las escuelas públicas, de esta forma, los niños pobres de América Latina tienen poco tiempo de exposición a días y horas de enseñanza sistemática, lo que incide en los bajos resultados de sus aprendizajes.

En consecuencia los profesores como estudiantes suelen demandar más tiempo para alcanzar los objetivos formativos propuestos. En América Latina las jornadas laborales de los profesores contemplan muy pocas horas de tiempo no lectivo. Ello afecta las horas dedicadas a la preparación de clases, trabajo individual, atención de alumnos y familias y reflexión pedagógica entre pares, entre otras actividades. Es decir, el tiempo no es suficiente para el estudio y el trabajo práctico en torno a materias; profundizar en aquellas que les son de mayor interés; reforzar las disciplinas difíciles de acuerdo al ritmo de aprendizaje de cada uno y para realizar actividades que vaya más allá de la escuela en función de sus intereses artísticos, deportivos y de desarrollo personal.

2.4.2 ¿Qué son las tareas en clase?

En la actualidad se despliega diversas situaciones que se presenta en lo escolar como lo es el tiempo dedicado a la enseñanza. Si se pasa más tiempo en la escuela, no se llevará necesariamente a mayores aprendizajes si los periodos escolares no se aprovechan en experiencias educativas significativas para los alumnos. Así, el potencial efectivo del tiempo deriva de la forma en cómo se organiza y se utiliza en interacciones de calidad entre maestros y alumnos. Dentro del aula se desarrollan acciones que ayudan al proceso de aprendizaje a los alumnos llamadas tareas. Estas tareas son de gran importancia para los docentes y alumnos ya que son el medio por el cual fortalece los conocimientos del educando. Una tarea implica, por lo tanto, un proceso, que consta de un inicio, un conjunto de acciones intermedias o de desarrollo y un fin.

Como nos menciona que tarea escolar “es un elemento indispensable en el proceso de aprendizaje de los niños y jóvenes, aunque no siempre son bien recibidas por los alumnos o incluso los mismos padres” (Avendaño, 2016)

De acuerdo con la docente Gladys Pérez Avendaño explica que la tarea escolar tiene una finalidad y es la de fortalecer el aprendizaje de los alumnos. “Desde lo pedagógico la

tarea tiene o bien un fin de afianzamiento de los aprendizajes adquiridos en el aula, o de adelantamiento de lo que se trabajará más adelante”, explica la especialista.

Desde la postura de otro autor nos menciona que las tareas escolares son “cualquier iniciativa para el aprendizaje que consista en la realización en el aula de actividades de uso de la lengua representativas de las que se llevan a cabo fuera de ella” (Peris, 1999)

Es decir, el objetivo de fijar tarea a un niño es proporcionarle la oportunidad de practicar y reforzar sus habilidades académicas para un buen aprendizaje de los contenidos abordados. Mientras los estudiantes avanzan su proceso de fortalecimiento escolar es diferente, las tareas se vuelven un poco más complejas, con el objetivo de que les ayuden a adquirir habilidades, destrezas y conocimientos de diferentes opciones.

Es decir, las tareas deben orientarse para generar reflexión en los alumnos, que no se limiten solo a consultar y copiar de manera textual una respuesta, sino al contrario que establezcan relaciones, que puedan comparar situaciones, reflexionar sobre las consecuencias de un hecho determinado, resolución de problemas desde la realidad en que se vive para que tenga sentido dichos contenidos que se están aprendiendo. La tarea puede ser cualquier acción intencionada que un individuo considera necesaria para conseguir un resultado concreto en cuanto a la resolución de un problema, el cumplimiento de una obligación o la consecución de un objetivo.

Existen diversos tipos de tareas que se ejecutan dentro del salón de clases por parte de los alumnos. El docente debe de tomar en cuenta que tipos de tareas encomendarles para que se lleve bien el proceso de enseñanza-aprendizaje y así mismo el alumno pueda concluir las actividades. El aprendizaje ocurre constantemente en el proceso educativo, los niños observan a sus profesores y los imitan, además son reforzados por ellos, y continúan el ciclo de aprendizaje por observación. Como lo menciona el diccionario de la real académica española que un aprendizaje es “Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”

Desde esta perspectiva el profesor juega un rol esencial, puesto que no es solamente un transmisor de información, sino que su comportamiento diario y estilo de relación, es el principal modelo por el cual los niños aprenden en el aula de clases.

Así, por ejemplo, si el profesor es agresivo, los estudiantes tenderán a imitarlo y actuar agresivamente. Por el contrario, si el profesor es tranquilo, los niños se comportarán también en forma tranquila. “Es importante que el alumno sea capaz no sólo de observar, sino también de procesar cognitivamente el significado de la acción del modelo” (Bandura, 1987)

2.4.3 La Desmotivación

La desmotivación se concibe como la falta de interés hacia alguna actividad, es una sensación caracterizada por la carencia de esperanzas hacia algún problema u obstáculo. Desde la Real academia de la lengua española es “La falta o pérdida de motivación” (2017) Este problema se ha visto en diversas personas en la sociedad, pero es de mayor preocupación en el ámbito educativo, en donde se ve reflejado en los alumnos durante la jornada escolar. Cuando hablamos de un alumno o en este caso un adolescente que se muestra desmotivado en el salón de clases, es porque en este proceso existen variables independientes al sujeto como el desinterés, la apatía o la indiferencia, como también variables dependientes como el plan de estudio, el entorno que lo rodea o sus problemas personales.

En este aspecto también el docente desempeña un papel fundamental en la motivación y la desmotivación de sus alumnos. Aquí depende que tipo de liderazgo ejerza el docente en el aula para que genere una motivación en los alumnos. en el caso para que la desmotivación disminuya y los propios alumnos generen una motivación autentica, trabajando de forma participativa en el aula el maestro debe de un liderazgo participativo para facilitar la toma de decisiones en sus estudiantes. En el ámbito de la educación se puede aterrizar este problema dentro de las aulas educativas, ya que en la actualidad se enfrentan los maestros a esta problemática reflejada en algunos alumnos. esta falta de interés influye varios factores. Siendo así que también la desmotivación es la falta de interés o implicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.4.4 La motivación

La motivación, del latín *motivum*, es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover, es decir, es el interés por una actividad es “despertado” por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de

origen fisiológico o psicológico. Cada vez que aparece una necesidad, ésta rompe el estado de equilibrio del organismo y produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al individuo a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar la tensión. Una vez satisfecha la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio anterior. Piaget define “la motivación como la voluntad de aprender, que se entiende como un interés por parte del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno”

Por otra parte, se puede establecer que la motivación es la voluntad de aprender, es decir, es la orientación de la conducta a la consecución de una meta. Existe dos tipos de motivación, la intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se relaciona con la sensación de logro que produce la actividad en sí misma, es hacer algo por el bien de la satisfacción personal ya que no se espera obtener nada a cambio. En cambio, la motivación extrínseca es hacer algo para ganar una recompensa o evitar un castigo. Aquí más que nada el motivador es externo cuando se espera obtener algo para completar una determinada tarea, en el caso de los alumnos estudian solo para obtener una buena calificación.

En la actualidad muchos profesores dicen que uno de los problemas que se suscitan más en los salones de clases, es la desmotivación que muestran los alumnos ante las tareas escolares. Siendo de esta forma que manifiestan poco interés por aprender, falta de disponibilidad ante los trabajos escolares. Una explicación acerca de la motivación da una teoría Maslow, donde describe una pirámide de las necesidades del ser humano, donde se desglosa una jerarquía según como se vaya desarrollando la persona.

También como hace mención los planes y programas en el apartado de los principios pedagógicos donde hace referencia en el quinto principio que es estimular la motivación intrínseca del alumno. (Aprendizajes Clave: Para la educación Integral, 2017) Es decir, el docente debe de diseñar nuevas estrategias que hagan relevante el conocimiento de los educandos, de igual el docente debe de fomentar el aprecio de los propios estudiantes y las relaciones que establezcan con otros individuos para que les permita aprender diferentes contenidos. De igual manera nos dice que la motivación es;

“El autoconocimiento requiere disciplina. Los estudiantes deben entender su importancia y motivarse para practicarlo. Para ello se recomienda observar y reflexionar acerca de los beneficios de conocerse a sí mismo, las desventajas de no conocerse, y el provecho de desarrollar habilidades socioemocionales. Se sugiere emplear juegos y dinámicas que permitan al estudiante cultivar con gusto estas habilidades” (2017)

2.4.5 Disciplina escolar

La dirección del aula consiste en conducir el conjunto de actividades referentes a su disciplina, a lo largo de la clase, para que haya un mejor aprovechamiento del tiempo y un trabajo integrado, hacia la obtención de un mayor y mejor aprendizaje posible. La disciplina es instrucción que moldea forma, corrige e inspira el comportamiento apropiado. La disciplina en el aula son técnicas empleadas para mantener un ambiente adecuado para el aprendizaje, relativamente libre de problemas de conducta.

La disciplina se puede definir entonces como el establecimiento de normas y límites para realizar un trabajo eficiente en el aula, que debe ser abordado desde el enfoque multicausal. Es decir, se parte de la visión de que la disciplina no es responsabilidad de un solo actor, aspecto o variable, por lo tanto, se debe analizar la diversidad de aspectos o factores que le afectan.

Así lo afirma (Abarca, 1996), quien expresa que la disciplina se origina en tres fuentes: el centro educativo, el ambiente familiar y social y el estudiante, se puede afirmar que la disciplina no sólo implica el conjunto de normas y la aplicación de sanciones cuando la regla es transgredida, sino que es importante considerarla además como parte del mundo interno de la persona, un hábito en donde cada individuo logra su autodomínio para actuar libre y responsablemente sin perjudicar al otro.

De esta manera, se vincula los elementos del ambiente escolar con el ser de cada individuo. Así, se contribuye desde la escuela a formar ciudadanos para vivir en armonía y democracia. que la construcción de un ambiente apropiado para el aprendizaje en el aula o en cualquier otro tipo. La disciplina es un elemento necesario para que la vida y actividad escolar se lleven a cabo con mayor facilidad. Un elemento esencial que los anteriores autores mencionan son los valores morales involucrados en la organización

del trabajo educativo. La disciplina entendida en estos términos, se convierte en una herramienta consciente a través de la cual los individuos junto con otros individuos consiguen a través de ella unos fines que en el contexto educativo son los objetivos del mismo proceso de enseñanza aprendizaje.

2.4.6 Manejo efectivo del aula

Las estrategias para mejorar el manejo del aula, permite contar con distintas herramientas que pueden establecer y facilitar las formas que tiene el maestro de llevar a cabo los procedimientos en el salón de clases y sobre todo en el comportamiento de los alumnos que afecta el desarrollo de la clase y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias ayudan al profesor en la labor de explicar, hacer comprender, motive, estimular y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje acerca del ciclo o curso en el que se están desempeñando para una educación de calidad.

Es fundamental tener en claro que, aunque las sanciones sirven para detener ciertas conductas, estas al mismo tiempo no son suficientes para lograr un aprendizaje significativo. La participación en clase de los estudiantes es fundamental y tiene múltiples beneficios. Aporta a la dinámica de clase y contribuye al aprendizaje del estudiante, al tiempo que trabaja en el desarrollo de la persona ayudándola a superar la timidez con los compañeros. Invita a los estudiantes a participar en clase, realizar comentarios verbales e involucrarse en la conversación para que no haya solo una exposición por parte del docente. Promueve la comunicación entre profesores y estudiantes; una manera de hacerlo es a través del planteo de dudas, preguntas que no hayan realizado en clase y comentarios a través del correo electrónico o plataformas educativas, por ejemplo. Será importante recordarles a los alumnos que escuchar es también parte de la participación y que es necesario desarrollar esa capacidad.

De igual forma hay que cultivar la presencia de los profesores que invite a la participación de los estudiantes. Es decir, es necesario que el docente todos los días esté atento a las interacciones e intervenciones de cada estudiante. Hay muchas maneras de mostrar que el docente está presente. Además, siempre hay que tener en cuenta comportamientos no verbales que transmiten confianza y comodidad, como una sonrisa, un comentario sobre el tiempo o un evento actual.

La conexión de lo que se aprende con su lado práctico es muy importante para captar la atención del alumno. Muchas veces, el problema de la falta de compromiso con la clase tiene que ver con que el alumno no ve la aplicación práctica o la importancia que tiene lo impartido para su carrera o desarrollo. Esto los lleva a querer aprender de una manera fácil, memorizar la información y estudiar o salvar haciendo lo mínimo posible. Por lo tanto, despertar en el estudiante el sentimiento de compromiso con el aprendizaje será tarea del docente. Los profesores serán los encargados de cautivar la atención y despertar la curiosidad del aprendizaje en los estudiantes.

2.5. Características del niño de Sexto grado

2.5.1 El alumno de primaria

El rol del alumno ha cambiado mucho en las nuevas concepciones pedagógicas. De un alumno pasivo, que tenía que incorporar los conocimientos que el maestro le impartía, con un rol secundario, y sin cuestionar; pasó a ser el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Obviamente su papel nunca fue totalmente pasivo, pues se necesitaba que estuviera motivado, que prestara atención, que estudiara; pues nadie puede aprender si no quiere o no se esfuerza en ello; pero actualmente el alumno investiga, descubre, cuestiona, argumenta, teniendo al docente como guía, y no como instructor.

El alumno como tal tiene derechos y deberes. Derecho a aprender, a que le expliquen lo que no entiende, a proponer, debatir y no estar de acuerdo, siempre que lo haga con términos y modales adecuados al ámbito académico. Tiene que respetar la autoridad del docente, tratándolo como adulto que está al frente de la clase y no dirigirse a él como si fuera un compañero y acatar las reglas de convivencia que democráticamente se establecieron.

Las instituciones escolares se constituyen en uno de los dos grandes focos de aprendizaje que mayor influencia va a tener en la formación de la ciudadanía. No debemos obviar que la etapa de escolarización obligatoria en nuestro país abarca desde los seis hasta los dieciséis años, de ahí que radique tanta importancia en esta institución, por ser en la que nuestros menores y jóvenes emplean un largo período de tiempo de sus vidas.

2.5.2 Etapas de desarrollo del alumno de primaria

Cuando nos referimos a etapas de desarrollo nos enfocamos en la evolución de nuestro conocimiento del entorno como nuestros patrones de pensamiento dependiendo de la etapa de crecimiento en la que nos encontramos, y son varias etapas de desarrollo cognitivo por las que pasamos todos los seres humanos cuando vamos evolucionando.

El autor Jean Piaget describía etapas de crecimiento o de aprendizaje, ya que por un lado habla sobre factores biológicos y por el otro de procesos de aprendizaje que se desarrollan a partir de la interacción entre el individuo y el entorno. Pero Vygotsky le daba importancia al contexto cultural como medio desde el cual las personas interiorizan formas de pensar y de aprender sobre el entorno y Jean Piaget ponía más la importancia en la curiosidad de cada niño o niña como motor de su propio aprendizaje, si bien procuró no ignorar la influencia de aspectos del entorno tan importante.

Encontramos lo que es la teoría Cognoscitiva el cual se basa en el desarrollo cognitivo, en donde es una construcción continua del ser humano, marcada por varias etapas, necesidades y acciones. Piaget divide esas etapas en periodos de tiempo y define el momento y el tipo de habilidad intelectual que un niño desarrolla según la fase cognitiva en la que se encuentra.

Estas etapas son las siguientes:

- La etapa sensorio motriz (0 a 2 años)
- La etapa preoperacional (2 a 7 años)
- La etapa de operaciones concretas (7 a 12 años)
- La etapa de operaciones formales (12 años en adelante).

En términos más explícitos, lo que planteó Piaget es que tal como lo hace el cuerpo, en los primeros años de vida, nuestras capacidades mentales también evolucionan en fases que son cualitativamente diferentes entre sí. Es clave entender que estas etapas de desarrollo, para Piaget, no son acumulativas, sino que cada una de éstas va reconfigurando la siguiente, lo que permite una expansión hacia varios ámbitos del conocimiento. Como nos da a conocer este autor que la etapa en la se encuentran en estos momentos los alumnos de primaria y especialmente los alumnos de sexto grado es

la etapa de operaciones concretas que va desde los 7 a los 12 años de edad. Los alumnos de sexto están entre la edad de 11 y 12 años, lo cual se ubican en esta etapa de operaciones formales.

2.5.3 Teoría de desarrollo personal de Erickson

El psicólogo del desarrollo Erik Erikson formuló una teoría para explicar el desarrollo personal del niño. Ésta ayuda a comprender la aparición del yo al iniciarse el desarrollo, la necesidad de la autosuficiencia en la etapa escolar la búsqueda de identidad por parte del adolescente.

Erikson menciona que los niños pasan por una serie de etapas discontinuas a lo largo de su desarrollo. Erikson fue uno de los primeros teóricos del ciclo vital, pues pensaba que el desarrollo es un proceso que dura toda la vida. Así mismo que Freud mencionaba la importancia que los sentimientos y las relaciones sociales tienen en el desarrollo. De igual forma resalto más los factores sociales que los biológicos en su teoría y sostuvo que las relaciones personales las expectativas sociales influyen en nuestra respuesta. Por ejemplo, para lograr un desarrollo sano todos los niños necesitan adquirir la confianza. De tal forma que comienzan a distanciarse de su cuidador cuando dominan los movimientos, pero las normas culturales pueden establecer cuánta independencia libertad se les da una edad temprana.

En la teoría del desarrollo de Erickson, sostiene que “El niño encara constantemente nuevas funciones o problemas del desarrollo que habrá de resolver de alguna manera conforme vaya madurando” (Meece, 1997)

Etapas del desarrollo psicosocial de Erickson	
EDAD	ETAPA
Del nacimiento a 1 año	Confianza frente a desconfianza
De 1 a 3 años	Autonomía frente a vergüenza y duda
De 3 a 5 años	Iniciativa frente a culpa
De 6 a 10 años	Laboriosidad frente a inferioridad
De 10 a 12 años	Identidad frente a confusión de papeles

Adulthood temprana	Intimidation frente a aislamiento
Adulthood intermedia	Creatividad frente a estancamiento
Adulthood tardía	Integridad frente a desesperación

Como se puede observar en la tabla que muestra las etapas de desarrollo psicosocial de Erickson y relacionándolo a esta investigación se puede verificar que los alumnos que están cursando sexto año de primaria y que tienen una edad promedio de 12 años se ubican en la etapa de la identidad frente a confusión de papeles. En donde el alumno de sexto ya no es niño y realiza la transición de la niñez a la adolescencia.

Durante esta los jóvenes inicia la etapa de identidad frente a confusión de papeles, empiezan a adoptar actitudes más negativas y a sentir menor motivación. El adolescente debe de saber quién es, lo que tienen valor en la vida y el rumbo que desea darle, sus necesidades básicas los satisface cuando recibe la oportunidad de explorar otras opciones y papeles en el futuro.

2.6. Temas referentes a la intervención

2.6.1 El juego

Existen diversos conceptos acerca de lo que es el juego, constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos, habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana. El escritor Karl Groos nos menciona la siguiente definición acerca del juego:

“El juego consistiría en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. La finalidad del juego esta entonces en sí mismos, en la realización de la actividad que produce placer” (Delval, 2014) El juego es visto como espacio de transición entre lo subjetivo y lo objetivo en lo cual se enriquece la relación educativa auténtica. También es posible identificar el juego como marco natural de interacción, donde se puede habilitar la intervención educativa.

2.6.2 Antecedentes del juego

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus, por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Por su parte Groos define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer. Una vez empezado ya el siglo XX, nos encontramos el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos

instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

2.6.3 Importancia del juego

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

La actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierte al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

2.6.4 El juego en el desarrollo infantil

Para que los padres sepamos qué juegos o juguetes corresponden con la edad de nuestro hijo, debemos fijarnos en su desarrollo evolutivo. Habrá unos juegos más apropiados que otros para cada fase. Estos juegos o juguetes deben orientarse para ayudar a los niños a estimular su potencial y aprendizaje.

A cada rango de edad le corresponde una fase que no puede saltarse, es necesaria pasarla para avanzar a la siguiente. En relación al juego en la infancia y el número de fases existen muchas teorías, pero la más conocida es la de Jean Piaget. Fue uno de los psicólogos y biólogos más famosos por su aportación al estudio de la infancia. Sostenía que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia. Piaget no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como posteriormente han hecho otros. Sus teorías han tenido una amplia repercusión en investigaciones posteriores

sobre la infancia, fue un precursor y uno de los dominantes. Piaget observó a sus propios hijos con gran detalle, cómo jugaban, cómo progresaban, qué intereses tenían y cómo iban transformándose.

2.6.5 Tipos de juegos escolares para la motivación de aprendizaje

Existen numerosas formas de clasificar y tipificar los juegos en función de qué variable o desde qué perspectiva queramos hacerla: desde el punto de vista evolutivo, por edades, por lugares, por coste, etc. Jugar con los niños porque es la mejor actividad que existe para estimularlos, pero hay que saber qué juegos elegir en cada momento. A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas y cooperativos. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Los niños que han jugado a juegos que suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada. Podemos mencionar los siguientes juegos para el fortalecimiento del aprendizaje del alumno:

- El juego de la silla", típico juego tradicional que tiene una pequeña regla: se hace sonar la música, se está muy atento para saber cuándo deja de sonar, a la vez que el niño ocupa rápidamente una silla. ¿Qué favorece? La atención, la agilidad y rapidez de movimientos dinámicos y estáticos, la habilidad social de tener respeto por la regla del juego.
- "El juego de los bolos", donde el objetivo principal es derrumbar el mayor número de bolos al tirar la pelota cada jugador. ¿Que favorece? El desarrollo del pensamiento lógico matemático, porque el niño tiene que utilizar sus conocimientos de numeración, medida, forma, espacio y a nivel social, el turno de juego, el saber esperar, etc.

- “El tres en raya” donde gana el jugador que haya podido colocar tres fichas alineadas dentro del tablero. ¿Qué se favorece? El desarrollo lógico matemático, la memoria, el razonamiento, el turno de juego, el respeto a las normas.

2.7 Planes y programas: Aprendizajes clave

Un aprendizaje clave es un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante, los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida. El logro de aprendizajes clave posibilita que la persona desarrolle un proyecto de vida y disminuye el riesgo de que sea excluida socialmente. En contraste, hay otros aprendizajes que, aunque contribuyan positivamente al desarrollo de la persona, pueden lograrse con posterioridad a la educación básica o por vías distintas a las escolares.

El Plan plantea la organización de los contenidos programáticos en tres componentes curriculares:

- Campos de Formación Académica: este componente de observancia nacional está organizado en tres campos: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Cada campo se organiza a su vez en asignaturas. Los tres Campos de Formación Académica aportan especialmente al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender del alumno.
- Áreas de Desarrollo Personal y Social: Para que el alumno de educación básica logre una formación integral, la formación académica debe complementarse con el desarrollo de otras capacidades humanas. La escuela debe brindar oportunidades para que los estudiantes desarrollen su creatividad, la apreciación y la expresión artísticas, ejerciten su cuerpo y lo mantengan saludable, y aprendan a reconocer y manejar sus emociones. Este componente curricular también es de observancia nacional y se organiza en tres Áreas de Desarrollo: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física.

- **Ámbitos de la Autonomía Curricular:** El tercer componente se rige por los principios de la educación inclusiva porque busca atender las necesidades educativas e intereses específicos de cada educando. Es de observancia nacional, aunque cada escuela elegirá e implementará la oferta de este componente curricular con base en los periodos lectivos que tenga disponibles. El tiempo lectivo disponible en cada escuela para este componente es variable y depende del calendario y horario que cada escuela establezca.

La razón para estructurar el currículo en tres componentes responde tanto a la naturaleza diferenciada de los aprendizajes propuestos en cada componente como a la especificidad de la gestión de cada espacio curricular. Es preciso hacer notar que la denominación de los dos primeros se refiere al tipo de contenidos que cada uno abarca, mientras que el tercero se refiere específicamente a las decisiones de gestión sobre los contenidos de ese componente. Si bien cada componente cuenta con espacios curriculares y tiempos lectivos específicos, los tres interactúan para formar integralmente al educando

2.7.1 La importancia de cursar la primaria

La escuela es una de las instituciones sociales más importantes y completamente necesaria para favorecer la inserción de los niños en la sociedad como adultos responsables y capaces de convivir con otros a pesar de las diferencias. La institución sigue siendo el pilar sobre el que descansan los sistemas educativos modernos en donde se centrará en la atención en el futuro motor del país, los alumnos, y los factores que intervienen en ellos: la escuela, los maestros, los padres, la economía entre otros más factores.

Es muy importante cursar los distintos niveles educativos para la formación de un buen ciudadano en la sociedad. Es por eso que las alumnas y los alumnos tienen que comprender que estudian para obtener y desarrollar conocimientos y capacidades que les ayudarán a tener más confianza en su persona. La escuela da a todos los niños la oportunidad de aprender a convivir con los demás integrantes de la escuela. Ahí adquieren conocimientos básicos para comprender el mundo en que viven, y desarrollan habilidades para el estudio y para la comunicación.

La educación primaria es la que asegura la correcta alfabetización, es decir, que enseña a leer, escribir, cálculo básico y algunos de los conceptos culturales considerados importantes en la educación. La trayectoria de la primaria el alumno va adquirir conocimientos, capacidades y actitudes y a la vez desarrollara competencias que toda persona necesita para su desarrollo personal.

La finalidad de primaria es proporcionar a los estudiantes una formación común que haga posible el desarrollo de las capacidades y habilidades individuales motrices para los diversos aprendizajes. La educación primaria, también es conocida como la educación elemental, es la primera de seis años establecidos y estructurados de la educación que se produce desde los seis años hasta los 12 años de edad de los estudiantes.

2.7.2 Papel del docente en la actualidad

Todos los agentes educativos deben de tener en claro su misión en el proceso formativo, con la idea de que puedan llegar a desempeñar su papel de la manera más correcta, dejando a un lado aquellas tareas que no son competencia suya. Para poder comprender la realidad educativa de la escuela hemos de abordar, esencialmente, a la figura del profesorado. Para poder analizar la situación que los docentes están viviendo en la actualidad, es preciso que prestemos una atención especial a aquellos factores que, de una manera u otra, están condicionando la práctica docente e irrumpiendo en el buen desarrollo de la formación.

El docente va a sumar dentro de su práctica educativa diferentes creencias, convicciones y escalas de valores que, sin lugar a dudas, va a transmitir en su discurso pedagógico con sus alumnos. Por ello, debe ser totalmente consciente del compromiso educativo que tiene con sus alumnos y, en la medida de lo posible, debe mostrarse con el mayor grado de neutralidad para conseguir formar a estos niños dentro de los cánones de la libertad de pensamiento y de crecimiento, así como dotarles de un amplio bagaje de conocimientos y puntos de vista, que les posibiliten adquirir esa actitud crítica tan ansiada y que tanto escasea en nuestra sociedad actual.

Por ende, un profesor no es un transmisor del conocimiento. Lejos de esa visión, este Plan lo concibe más como un mediador profesional que desempeña un rol fundamental.

La principal función del docente es contribuir con sus capacidades y su experiencia a la construcción de ambientes que propicien el logro de los Aprendizajes esperados por parte de los estudiantes y una convivencia armónica entre todos los miembros de la comunidad escolar, en ello reside su esencia. En consecuencia, los padres de familia y la sociedad en su conjunto han de valorar y respetar la función social que desempeñan los profesores.

2.7.3 Perfil de egreso

La concepción de los mexicanos que queremos formar se traduce en la definición de rasgos que los estudiantes han de lograr progresivamente, a lo largo de los quince grados de su trayectoria escolar. En el entendido de que los aprendizajes que logre un alumno en un nivel educativo serán el fundamento de los aprendizajes que logre en el siguiente, esta progresión de aprendizajes estructura el perfil de egreso de la educación obligatoria.

El perfil de egreso de la educación obligatoria está organizado en once ámbitos: Lenguaje y comunicación, Pensamiento matemático, Exploración y comprensión del mundo natural y social, Pensamiento crítico y solución de problemas, Habilidades socioemocionales y proyecto de vida, Colaboración y trabajo en equipo, Convivencia y ciudadanía, Apreciación y expresión artísticas, Atención al cuerpo y la salud, Cuidado del medio ambiente y habilidades digitales. El desempeño que se busca que los alumnos logren en cada ámbito al egreso de la educación obligatoria se describe con cuatro rasgos, uno para cada nivel educativo. A su vez, cada rasgo se enuncia como Aprendizaje esperados.

El perfil de egreso plantea rasgos deseables que los estudiantes deberán mostrar al término de la Educación Básica, como garantía de que podrán desenvolverse satisfactoriamente en cualquier ámbito en el que decidan continuar su desarrollo. Dichos rasgos son el resultado de una formación que destaca la necesidad de desarrollar competencias para la vida que, además de conocimientos y habilidades, incluyen actitudes y valores para enfrentar con éxito diversas tareas. La escuela en su conjunto, y en particular los maestros y las maestras, los padres y los tutores deben contribuir a la formación de las niñas, los niños y los adolescentes mediante el planteamiento de desafíos intelectuales, afectivos y físicos, el análisis y la socialización de lo que éstos

producen, la consolidación de lo que se aprende y su utilización en nuevos desafíos para seguir aprendiendo.

2.7.4 Principios pedagógicos

En el modelo educativo se plantean 14 principios pedagógicos para que el docente en México desarrolle una educación humanista, son los siguientes;

1. Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo
2. Tener en cuenta los saberes previos del alumno
3. Ofrecer acompañamiento al aprendizaje
4. Conocer los intereses de los estudiantes
5. Estimular la motivación intrínseca del alumno
6. Reconocer la naturaleza social del conocimiento
7. Propiciar el aprendizaje situado
8. Entender la evaluación como un proceso relacionado con la planeación
9. Modelar el aprendizaje
10. Reconocer la existencia y el valor del aprendizaje informal
11. Promover la relación interdisciplinaria
12. Favorecer la cultura del aprendizaje
13. Reconocer la diversidad en el aula
14. Usar la disciplina como apoyo al aprendizaje

Como nos menciona, los principios pedagógicos son las condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de calidad educativa. Derivado de esto si se aplicara en la práctica educativa se estaría dando educación como lo establece. Sería una transformación para todos, en esencial para los alumnos.

Uno de estos principios pedagógicos es más relevante para esta investigación, ya que se pretende que el adolescente diseñe estrategias didácticas para retomar el control de su propio aprendizaje. El quinto principio pedagógico que es estimular la motivación intrínseca del alumno. Ya que un alumno desmotivado es un alumno ausente de los intereses que lo convocan a un salón de clases. Por eso mismo es importante que el docente establezca una relación cercana con su estudiante, a partir de sus intereses y

esta cercanía permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los invite a involucrarse más en su aprendizaje.

2.8 Evaluación

La evaluación formativa, es una actividad sistemática y continua, que tiene por objeto proporcionar la información necesaria sobre el proceso educativo, para reajustar sus objetivos, revisar críticamente los planes, los programas, los métodos y recursos, orientar a los/las estudiantes y retroalimentar el proceso mismo.

La evaluación formativa; como nos señala Pedro Ravela, “La evaluación cumple un rol muy importante dentro del proceso de enseñar y aprender y el uso apropiado de la información que de ella se deriva es fundamental para la mejora de los aprendizajes. El propio desarrollo de la enseñanza necesita de la evaluación formativa” (Ravela, 2017)

Ella actúa como proceso regulador entre la acción del docente y el aprendizaje del alumno, ya que permite ajustar las intervenciones del maestro a las necesidades del que aprende”. (Pedro Ravela, 2017). En este sentido se expresa la importancia de la evaluación formativa como reguladora en la mejora del aprendizaje. La evaluación debe ser el puente entre la enseñanza y el aprendizaje del alumno. En el proceso de evaluación formativa debe primar el deseo de búsqueda permanente, caracterizado por la creatividad, la innovación de las ideas, por el uso de métodos y técnicas idóneas y el juicio crítico sobre la propia práctica. Enfocarse en documentar el crecimiento de cada individuo en lugar de comparar los estudiantes entre sí. De igual forma destacar las fortalezas de los estudiantes en lugar de sus debilidades y considerar los estilos de aprendizajes, las capacidades lingüísticas, las experiencias culturales y educativas y los niveles de estudios.

Existen tres momentos de evaluación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en primer lugar, se da la evaluación diagnóstica donde es la determinación de la presencia o ausencia en un alumno de capacidades, habilidades motrices o conocimientos. En ella se recibe también información sobre la motivación del alumno, sus intereses, etc.

Es la determinación del nivel previo de capacidades que el alumno tiene que poseer para iniciar un proceso de aprendizaje y la clasificación de los alumnos por medio de características que están relacionadas con formas de aprendizaje. Siendo que en las planeaciones se retoman los que son sus saberes previos, donde todos los estudiantes de cualquier condición social, cultural o trayectoria personal tienen vivencia, conocimientos, habilidades, creencias y emociones que han ido incrementado a lo largo de su vida, recoger estos saberes es importante, ya que constituyen el punto de partida de cualquier aprendizaje. Lo nuevo de aprender debe construirse sobre esos saberes anteriores para completar o complementar lo que ya sabe y no de ignorarlo.

La evaluación formativa es uno de los componentes de un sistema balanceado de evaluaciones de aprendizaje que entrega información en tiempo real, mientras está ocurriendo el proceso de aprendizaje, por lo que su propósito principal es informar, no calificar o catalogar. Así, el profesor puede monitorear el aprendizaje e identificar a aquellos estudiantes que necesitan más ayuda. En esta evaluación trata de “Movilizar el aprendizaje, y es parte de los procesos de enseñar y de aprender. Pues es el puente de enseñanza- aprendizaje”.

La evaluación formativa posibilita un doble aprendizaje. Por un lado, indica al estudiante en que parte del proceso se encuentra, respecto a las diferentes fases por las que puede pasar en su desarrollo; por otro, informa al docente sobre los efectos de su labor de enseñanza, indicando los logros y las dificultades del que aprende. Para que estos aprendizajes resulten significativos y ambos actores interactúen con el propósito mejorar los aprendizajes de los niños, el evaluado debe mostrar su real desempeño, evidenciando sus falencias y sus dudas, por obvios que sean las cuestiones involucradas.

Posteriormente se encuentra la evaluación sumativa que trata de establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Es la recogida de información y la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar. es la que se realiza al término de una etapa del proceso enseñanza-aprendizaje para verificar sus resultados. Encontramos diferentes tipos de evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación.

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 3

MARCO METODOLÓGICO

La investigación se trabaja bajo un proceso de búsqueda de información rigurosa que surge a partir de un fenómeno, suceso o problema. Esta se basa de forma sistemática, organizada y planeada con el fin de buscar la posible solución o respuesta a dicha situación. Intenta encontrar una explicación a las interrogantes que se derivan de ella, basándose en un análisis crítico y reflexivo del estudio de las situaciones de la realidad, con el fin de alcanzar nuevos conocimientos. De igual forma es una actividad humana que surge de la necesidad de saber algo rigiéndose mediante un proceso de búsqueda de información en la observación de fenómenos y hechos, utilizando métodos, técnicas, recursos y procedimientos.

La siguiente investigación se inclina en el ámbito educativo en donde permite tener un panorama acerca de aquellos hechos que se suscitan en una institución educativa dentro de un salón de clases y así mismo poder ser estudiados, analizados y reflexionados. Desarrollando una investigación de algún suceso que fue observado en este contexto y así proponer una solución viable para combatir el problema, utilizando un análisis crítico a lo largo de todo el proceso que se lleve a cabo. El marco metodológico de una investigación es el conjunto de procedimientos a los cuales se descubre y analizan los supuestos del estudio. Enseguida se señalará el conjunto de métodos, técnicas y procedimientos que se emplearon en esta investigación propuesta.

3.1 Tipo de investigación

Para este proceso de investigación tiene que tener un alcance principal que va depender de la estrategia. De esta manera el diseño, los procedimientos y otros aspectos del proceso serán distintos en estudio con un alcance descriptivo para este trabajo de investigación. También existen otros tipos de alcances en donde existen vínculos como el exploratorio, correlacional o explicativo. Los factores principales que influyen para la iniciación de una investigación de cualquier tipo de alcance dependen del conocimiento actual del tema de investigación que revele la revisión de la literatura y la perspectiva que el investigador pretende dar a su estudio.

La investigación explicativa va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos, ya que están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno, en qué condiciones se presenta y por qué se relacionan dos o más variables. Como nos hace mención el autor que los estudios explicativos “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian” (Sampieri R. H., 2014)

La investigación correlacional tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. A veces sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. Para evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, en los estudios correlacionales primero se mide cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y establecen las vinculaciones tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba.

La investigación exploratoria aborda que los estudios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas. Los estudios exploratorios son como realizar un viaje a un sitio desconocido, del cual no hemos visto ningún documental ni leído ningún libro, sino que simplemente alguien nos hizo un breve comentario se emplean cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado o novedoso.

La investigación descriptiva es donde la observación, la descripción y los hechos se encargan de medir, evaluar los componentes de lo que se quiera evaluar. Para fines de este trabajo se utiliza el tipo de investigación descriptiva por que describe todo el problema de investigación, es decir, describe fenómenos actuales y la información es de manera precisa y concreta en donde no se puede manipular, siendo así que nos permite obtener la información apropiada mediante la investigación en el cual se pueden describir las características que se relacionan en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. Se propone este tipo de investigación describir de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés.

Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos básicamente no está interesado en comprobar explicaciones sino nos ayuda a reflexionar y a poder categorizar la información para poder describir aspectos importantes en este trabajo de investigación. Mediante la aplicación de los instrumentos nos permitió obtener datos precisos y poder describir información más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.

3.2 Tipo de estudio y/o enfoque

Cuando se va a resolver un problema, es muy oportuno tener un conocimiento de los posibles tipos de estudio que se pueden seguir, este conocimiento hace posible evitar equivocaciones en la elección del método adecuado para un procedimiento específico. Conviene anotar que los tipos de investigación difícilmente se presentan puros; generalmente se combinan entre sí y obedecen sistemáticamente a la aplicación de la investigación. Posteriormente existen distintos tipos de estudio que permiten constituir posibles elecciones para enfrentar diversos problemas de investigación y que resultan igualmente valiosos.

Dentro de los tipos de estudio se encuentra el cualitativo, cuantitativo y el mixto. Pero para fines de esta investigación se inclina al estudio mixto ya que permite el más alto grado de integración del enfoque cualitativo y enfoque cuantitativo. Ambos enfoques se combinan en este proceso de investigación, ya que se recolectan los datos tanto cualitativos y cuantitativos. Éstas han sido las mejores formas diseñadas para investigar y generar nuevos conocimientos a la sociedad.

El enfoque de la investigación es la forma en la que el investigador se aproxima al objeto de estudio, es un proceso sistemático que está directamente relacionada a los métodos de investigación que son dos: método inductivo de la investigación cualitativa que consiste en ir de los casos particulares a la generalización y mientras que el método deductivo es asociado con la investigación cuantitativa cuya característica es ir de lo general a lo particular. En ese contexto en su obra sostiene que “todo trabajo de investigación se sustenta en dos investigaciones o enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, los cuales de manera conjunta forman un tercer enfoque: el enfoque mixto” (Hernández, 2010)

El estudio cualitativo presenta un enfoque metodológico que se guía por temas significativos de investigación, esta precede a la recolección y el análisis de los estudios que pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Como nos hacen mención que este tipo de investigación “Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Sampieri R. H., 2014) La investigación cualitativa se basa más en la lógica y en el proceso inductivo donde explora, describe y luego genera perspectivas teóricas. Siendo así que va de lo particular a lo general.

Por lo tanto, es de estudio cualitativo porque al observar al grupo con sus distintas características de cada uno de los adolescentes en la realización de las diferentes actividades ayudo a poder a describir a detalle las habilidades y destrezas de cada uno de ellos en sus acciones que se escribieron en el diario de campo y observar la desmotivación por parte de los alumnos para la culminación de tareas, actividades y/o ejercicios al interior de la jornada escolar. Es decir, que los instrumentos que se utilizaron a lo largo de este proceso son cualitativos ya que valoran cualidades del alumno al momento de realizar alguna actividad al interior de la jornada escolar.

El estudio cuantitativo representa un conjunto de procesos de manera secuencial y probatoria. Como nos hace mención el autor que la investigación cuantitativa “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis

estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Sampieri R. H., 2014)

La investigación cuantitativa se caracteriza porque refleja la necesidad de medir y estimar magnitudes de los problemas de investigación. El investigador plantea un problema de estudio delimitado y concreto sobre dicho problema. Una vez planteado el problema de estudio, el investigador considera lo que se ha investigado anteriormente y construye un marco teórico, del cual deriva una o varias hipótesis y las pone a prueba mediante el empleo de los diseños de investigación. Al finalizar la aplicación de los instrumentos se obtuvieron resultados, por lo cual se pueden contar para saber qué número de alumnos hay en cada respuesta y poder demostrar los resultados mediante la utilización de gráficas y porcentajes que indicará que parte del total del grupo es donde requiere mayor apoyo.

Como se mencionó anteriormente que este trabajo se inclinará al tipo de estudio mixto, dándole más relevancia y relación como nos hace mención el autor que “la meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (Sampieri R. H., 2014)

Es decir, este trabajo se regirá de ambos tipos de investigación para el análisis e interpretación de los resultados de la investigación, tomando desde lo cualitativo y lo cuantitativo para poder tener un panorama general de dicha problemática de la investigación. La disposición de emplear los métodos mixtos sólo es correcta cuando se agrega valor al estudio en comparación con utilizar un único enfoque, porque habitualmente implica la necesidad de mayores recursos económicos, de involucramiento de más personas, conocimientos y tiempo. Es importante utilizar esta investigación que representan o están constituidos por dos realidades, una objetiva y la otra subjetiva.

El proceso de la investigación mixta se da en las etapas en las que suelen integrarse los enfoques cuantitativo y cualitativo lo cual conforman el planteamiento del problema, el diseño de investigación, el muestreo, la recolección de los datos, los procedimientos de análisis y la interpretación de los datos.

3.3 Diseño de la investigación

El diseño de investigación constituye el plan general del investigador para alcanzar respuestas a sus incógnitas o comprobar la hipótesis de investigación. El diseño de investigación desglosa las estrategias básicas que el investigador adopta para generar información exacta e interpretable. Los diseños son estrategias con las que intentamos obtener respuestas a preguntas como contar, medir y describir. El diseño estipula la estructura fundamental y especifica la naturaleza global de la intervención. Cuando el investigador se plantea realizar un estudio suele tratar de desarrollar algún tipo de comparación. Existen diferentes tipos de diseños de investigación como la experimental y la cuasi experimental.

La presente investigación es de tipo cuasiexperimental, puesto que manipula al menos una variable independiente para analizar los efectos en una o las variables dependientes existentes. Los sujetos no se asignan al azar, pues estos deben ser grupos intactos, es decir grupos que ya están formados antes. Por ello en el presente estudio se utiliza este tipo de diseño, pues el grupo que se analiza y en el que se tiene una intervención es un grupo intacto.

3.4 Universo, población, muestra

De acuerdo a lo analizado anteriormente, el diseño metodológico es la base para planificar todas las actividades que rige el trabajo de investigación, uno de sus elementos fundamentales es la población y la muestra ya que especifica a quien se va estudiar en este caso la población y en qué cantidad, es decir, la muestra. Dentro de la investigación es importante establecer cuál es la población y si de esta se ha tomado una muestra. Se entiende por población al conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado.

Cuando se lleva a cabo la investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionar la población bajo estudio. Como la homogeneidad en donde los integrantes de la población deben de tener las mismas características según las variables que se vayan a considerar en la investigación. Otra característica es el periodo de tiempo donde se ubicaría la población de interés. El espacio o lugar donde se ubica la población de interés. El tamaño de la población es

sumamente importante porque ello determina o afecta al tamaño de la muestra que se vaya a seleccionar.

En el trabajo de investigación es importante determinar lo que es nuestro universo, población y muestra con la que se va a trabajar empezando a definir desde la metodología de la investigación lo que es la población o universo siendo el “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Sampieri R. H., 2014) Mientras que la muestra es el “Subgrupo del universo o Población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta.” (Sampieri R. H., 2014)

En este trabajo se determina que el universo es la Escuela Carlos B Zetina con un total de alumnos de 506, siendo 275 hombres y 231 mujeres. Mientras que nuestra población está conformada por los grupos de sextos grados de esta institución y nuestra muestra es el sexto grado grupo “A” con un total de 42 alumnos, siendo 23 hombres y 19 mujeres.

Adentrándonos a los que es a nuestra muestra de los alumnos de sexto “A” se puede decir que se encuentran en la etapa de operaciones concretas, donde sufren distintos cambios. Los alumnos se encuentran entre la de edad 11 a 12 años. Constan con características similares. Sus gustos son diversos, ya que se da mucho la imitación o estereotipos. Los alumnos de este grupo están inmersos en las tecnologías, ya que su mundo de ellos son sus teléfonos celulares, donde lo utilizan para jugar o entrar a las distintas redes sociales como lo es Facebook, WhatsApp, Instagram, etc. La mayoría de su tiempo libre se la pasan en el internet escuchando música como electrónica o banda, o también descargar videos, aplicaciones o juegos.

3.5 Metodología, técnicas y estrategias

La investigación en la educación ha venido evolucionando desde lo largo del tiempo, tratando de resolver y analizar las distintas situaciones que van aconteciendo en el sector educativo. Siendo de suma importancia adentrarse en la investigación educativa ya que existen variedad de sucesos que han sido investigados.

De esta manera se opta por una metodología que permita la búsqueda de nuevos conocimientos mediante la utilización de distintos métodos y técnicas que ayuden a la solución de dichos problemas. Este proceso de investigación permitirá alcanzar el

objetivo propuesto y así ofrecer una serie de conocimientos y estrategias desarrolladas para el diseño, planificación y construcción de un objeto de estudio de la estrategia metodológica de la siguiente investigación. Existen investigaciones que suelen basarse a través del método científico exponiendo su veracidad y autenticidad ante la sociedad de dicho fenómeno estudiado. En cambio, este trabajo de investigación solo se centra en las etapas del método científico siendo el camino para la metodología.

Entonces, se puede decir que la metodología de la investigación es “la disciplina que se encarga del estudio crítico de los procedimientos, y medios aplicados por los seres humanos, que permiten alcanzar y crear el conocimiento en el campo de la investigación científica” (Bastar, 2012)

El análisis de la realidad, según el autor Pérez, se convierte en acercarse a ella, desvelarla y conocerla, con el fin de mejorarla, pues la realidad es algo que nos viene dado, lo que existe, el ámbito en el que se desarrolla la vida del hombre y todo aquello con lo que se relaciona. Es decir que implica el saber dónde se está, a donde se quiere ir y cómo hacerlo. La investigación analiza la realidad donde implica intervenir sobre ella para conocerla, estudiarla y mejorarla, lo cual planifica determinadas pautas que se ven mostradas en la investigación y estas tendrán como objetivo la obtención de conocimientos nuevos. Es así que cada investigación se rige por algunas estrategias, procedimientos y pautas determinadas que se utilizan en función del modelo o paradigma en el que se rige.

Para fines de este trabajo se utilizaron diversas técnicas e instrumentos para la obtención de datos acerca del problema que se derivó en el trayecto de la investigación. Como hace mención que una técnica es la recogida de datos de un lugar determinado. En este proceso se llevaron a cabo las técnicas de observación. entrevista, encuesta y las experiencias de aprendizaje.

En primer momento se realizó la técnica de observación donde se utilizó tres instrumentos para la identificación del problema lo cual fue el diario de campo, guía de observación y una lista de frecuencia. Como se hizo mención en el primer capítulo en que consistió cada uno de ellos y que función tuvieron para la investigación. En un segundo

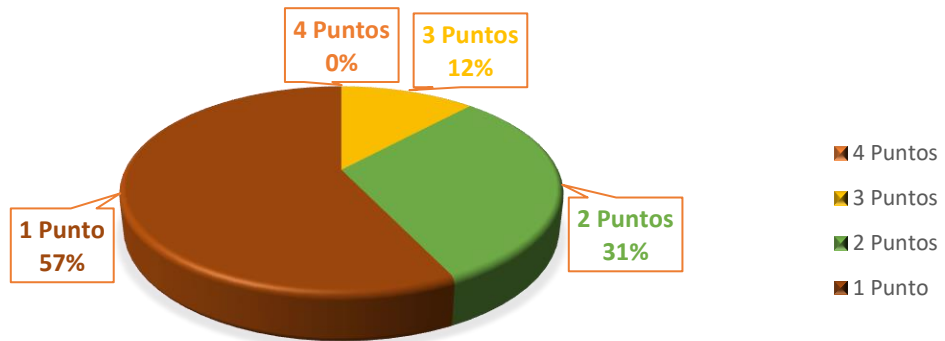
momento se utilizaron otras tres técnicas para la corroboración del problema detectado en el primer momento.

En primer lugar, se utilizó la técnica de la entrevista para los padres de familia de la muestra estudiada. En donde se elaboró un cuestionario para constatar el estado que guarda la enseñanza-aprendizaje de su hijo (a) en la escuela. Se entrevistaron a 12 padres de familia donde fueron participes dando su opinión acerca del aprendizaje de su hijo. El resto de los padres de familia se le realizó una encuesta con el mismo cuestionario. (Ver apéndice I) Después se realizó una encuesta para los profesores de la institución con el objetivo de que a través de su trayectoria pudieran dar cuenta de cuales son aquellos problemas que siempre han notado en sus grupos durante la jornada escolar. (Ver apéndice J)

Por último, se llevaron a cabo distintas actividades para los alumnos de sexto "A" en donde consistieron en plantear tres actividades diferentes, estableciendo un tiempo determinado para concluir sus actividades. Los contenidos propuestos se retomaron de los aprendizajes esperados que el alumno ya tuvo que a ver desarrollado y dominado.

La primera actividad planteada a los alumnos fue la elaboración de un cuento de terror o misterio inventado, en donde se les entrego dos hojas para la redacción del texto (Ver apéndice K). Los alumnos tuvieron que basarse en las imágenes plasmadas para el seguimiento de la historia del cuento, donde tuvieron que tomar en cuenta las características que debe de tener un cuento de terror, de igual manera para esta actividad se les asigno un tiempo de 60 minutos para la realización del cuento. El instrumento que se utilizó para evaluar esta actividad fue una rúbrica. Donde arrojo los siguientes resultados de cada uno de los aspectos evaluados:

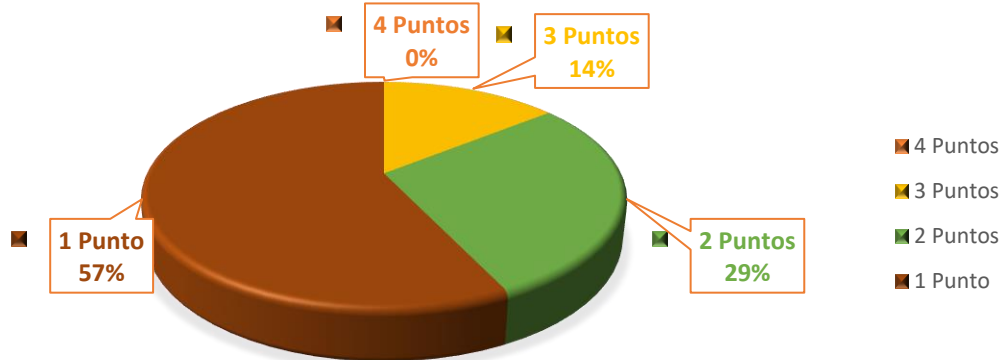
IDENTIFICA LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS CUENTOS DE MISTERIO Y TERROR



(Rúbrica que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Como se observa en la gráfica que el 57% de la muestra se concentra en el rubro de 1 punto, lo cual indica que la mayor parte de los alumnos sólo lograron identificar una característica del cuento de terror. El 31% logró identificar cuatro características, el 12% sólo seis y el 0% que indica que nadie logro desarrollar todas las características que debe de llevar un cuento de terror.

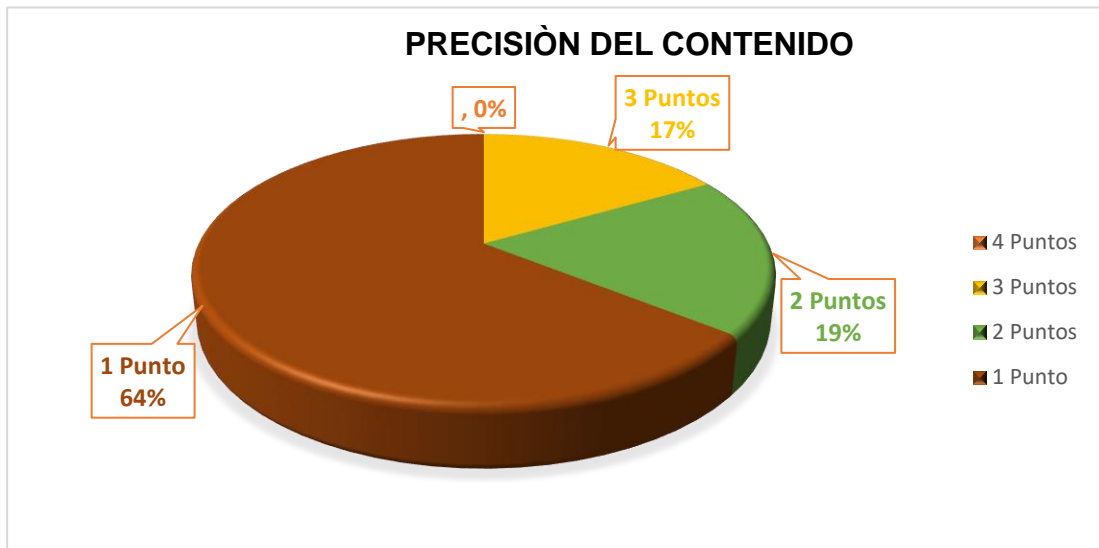
REDACTA PÁRRAFOS UTILIZANDO PRIMERA Y TERCERA PERSONA



(Rúbrica que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

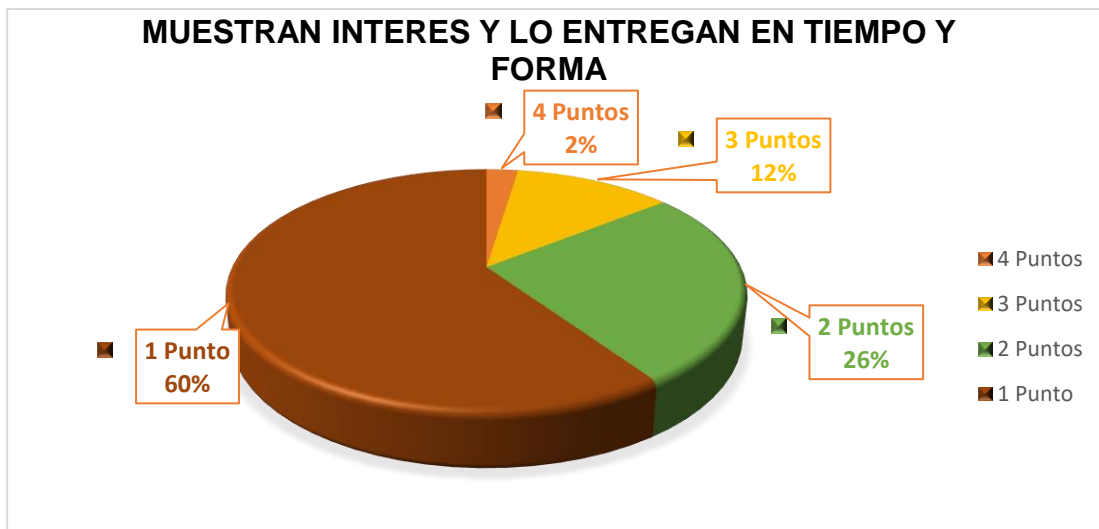
Como se observa en la gráfica que el porcentaje mayor se centra con un 57% en la asignación de 1 punto, en donde indica que los alumnos solo pudieron redactar un párrafo

utilizando primera y tercera persona, un 29% solo redactó algunos párrafos del cuento obteniendo dos puntos, el 14% redactó la mayoría de párrafos establecidos y el 0% en donde no redactaron todos los párrafos utilizando primera y tercera persona.



(Rúbrica que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Es este aspecto se observa que el 64% careció de coherencia y orden lógico en la redacción de su cuento, el 19% tuvo poca coherencia y orden lógico, el 17% en ocasiones tenían coherencia y el orden lógico y un 0% donde nadie logró tener coherencia en la redacción de sus trabajos.



(Rúbrica que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Se observa que la mayor parte de los alumnos con una representación del 60% no mostraron interés y no entregaron el cuento de terror en tiempo y forma, en donde solo entregaron un párrafo escrito, el 26% entregó solo la mitad de su cuento, el 12% entregó más de la mitad del cuento y solo un 2% entregó el cuento completo en tiempo y forma como se estableció.

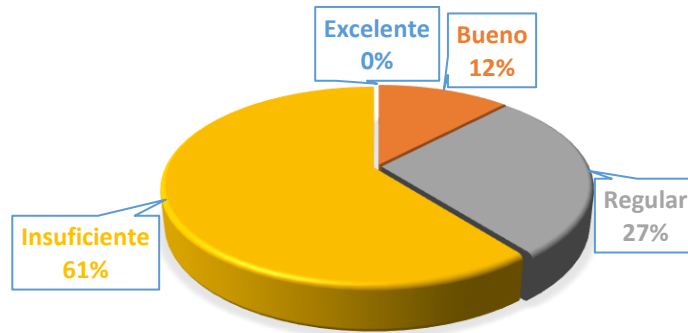
La segunda actividad asignada a los alumnos fue la elaboración de una historieta, donde a través de las imágenes tuvieron que desarrollar una historia de las emociones que mostraban cada una (ver apéndice L). Para esta actividad se les asignó 50 minutos para su realización. Para la evaluación de esta actividad se utilizó una escala estimativa, dando como resultado lo siguiente:



(Primer escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Se identifica que la categoría insuficiente obtuvo un 50% donde los alumnos no utilizaron las imágenes para la elaboración de su historieta, el 29% regularmente las llegó a utilizar el 16% solo utilizaron algunas y solo un 5% si utilizaron todas las imágenes para la historia de la historieta.

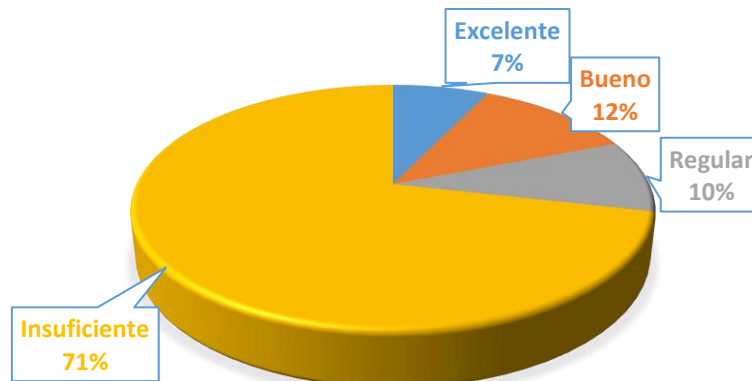
IDENTIFICA LAS CARACTERÍSTICAS DE UNA HISTORIETA



(Primer escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Como se observa en la gráfica que el 61% de los alumnos no identificaron las características que debe de llevar una historieta, el 27% regularmente llegó a identificarlas. El 12% si identificaron las características que contiene una historieta.

ENTREGA COMPLETA LA HISTORIETA EN EL TIEMPO INDICADO



(Primer escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Como resultados se arroja que el 71% de los alumnos no entregaron completa su actividad de la elaboración de su historieta ubicándose en la categoría de insuficiente, el 10% regularmente la entregaron, el 12% de los alumnos su trabajo se centró en la

categoría de bueno para la entrega en el tiempo indicado y solo un 7% si entregaron completa toda su actividad en el tiempo indicado.

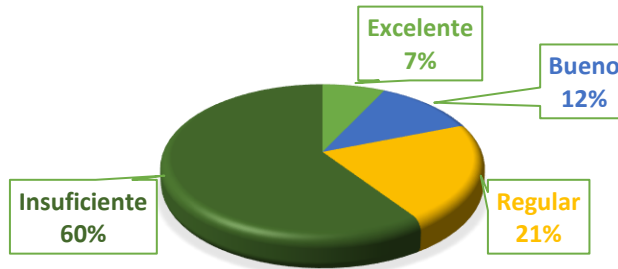


(Primer escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Por último, se muestra los resultados de la actitud que mostraron los alumnos en la ejecución de esta actividad dando como resultado que el 63% mostraron una actitud negativa 22% regularmente mostraron interés hacia la realización de la historieta el 15% de los alumnos mostraron una actitud positiva en su actividad, participando activamente.

Para finalizar se les asignado la tercera actividad en el cual consistió que tenían que leer algunos planteamientos de dilemas morales y a la vez tenían que contestar algunas preguntas, argumentando bien su respuesta (ver apéndice M). En esta actividad se les asigno un tiempo de 30 minutos, en el cual se utilizó como instrumento la escala estimativa para la valoración de la actividad de los alumnos. Dando como resultado lo siguiente:

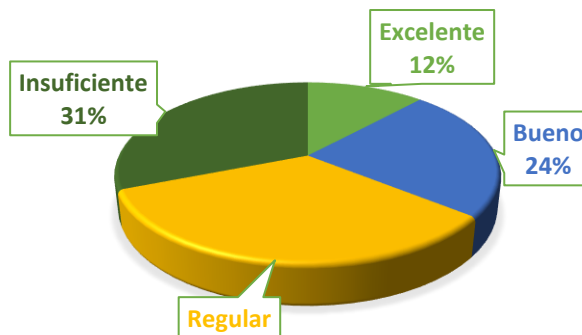
RESPONDE TODAS LAS PREGUNTAS DE LOS DILEMAS MORALES



(Segunda escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Como se puede observar el 60% de los alumnos no contestaron las preguntas planteadas de los diferentes dilemas morales, el 21% regularmente respondieron las preguntas, el 12% respondieron la mayoría y el 7% si las terminaron de responder todas en el tiempo establecido.

LA ARGUMENTACIÓN PROPUESTA POR EL ESTUDIANTE PARA DEFENDER UNA ALTERNATIVA DE DECISIÓN ANTE EL DILEMA MORAL ES CONSISTENTE.



(Segunda escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

En este aspecto se encuentra que la argumentación de las respuestas de los dilemas morales es regularmente consistente con un 33%, insuficientemente consistente con un 31%, buena argumentación con el 24% y con un 12% es excelente la argumentación propuesta por el alumno ante el dilema moral.



(Segunda escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Aquí se observa que la mayoría de los alumnos con un 40% no pudieron identificar el valor de cada dilema moral planteado, el 36% regularmente lo identificaron, el 17% si identificaron alguno y el 7% si logro identificar cada valor que se presentaba en cada dilema moral.



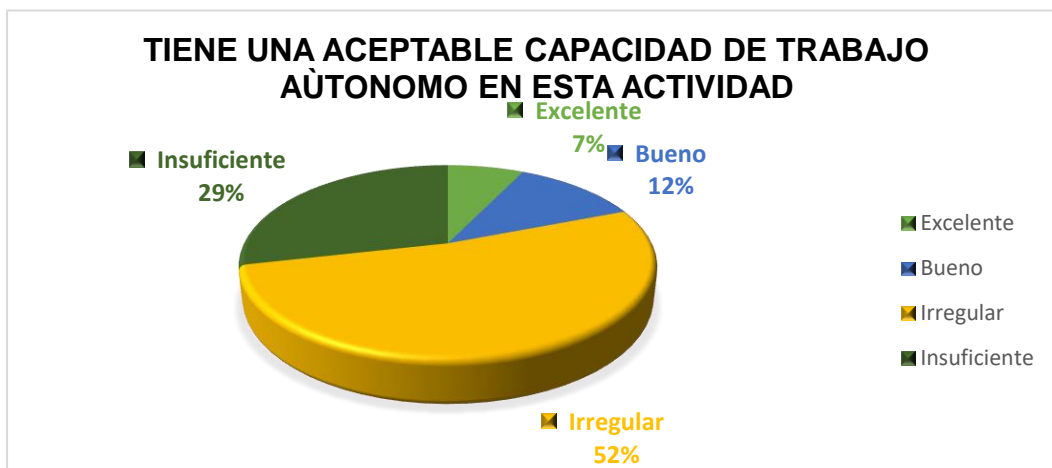
(Segunda escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

En esta actividad los alumnos no lograron reflexionar acerca de los dilemas morales, obteniendo que el 36% regularmente llegó a analizar y a reflexionar las preguntas de los dilemas morales, el 32% no lo logro a reflexionar y analizar, el 21% y 11% si llegaron a responder cada interrogante analizando y reflexionando acerca de los dilemas.



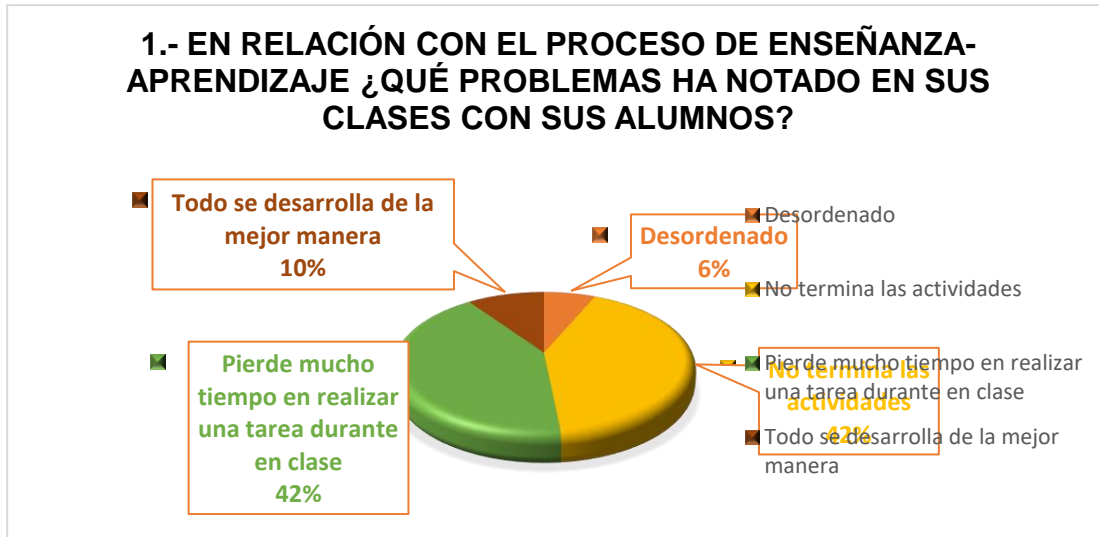
(Segunda escala estimativa que se aplicó en un segundo momento al inicio del ciclo escolar 2019-2020)

Se puede identificar que de los 42 alumnos el 39% de ellos regularmente contextualizaron su respuesta con su vida cotidiana, de ahí el 36% no lo realizaron, el 15% y 10% si contestaron las preguntas relacionándolo con su vida cotidiana.



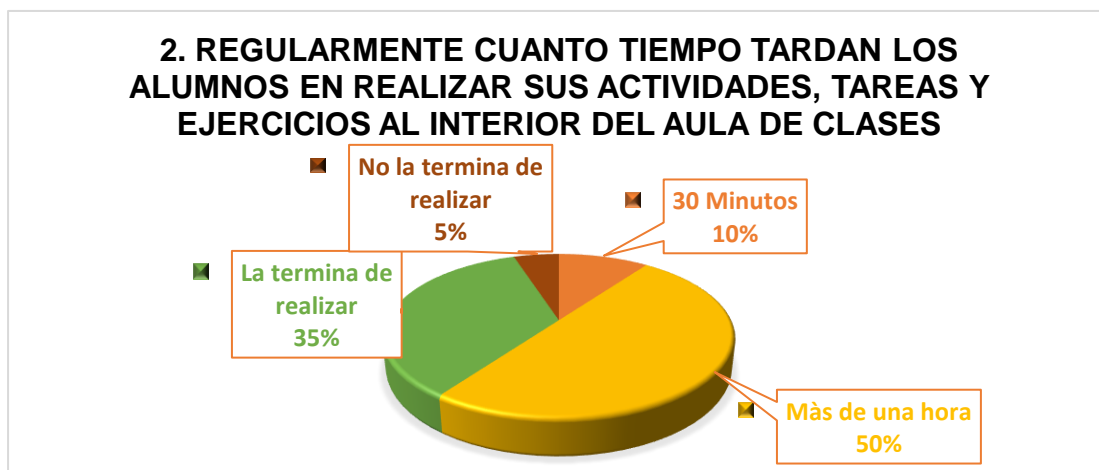
Por último, se muestra que el 52% de los alumnos no tiene una capacidad de trabajo autónomo en la realización de esta actividad, un 29% fue de manera insuficiente, el 12% bueno y tan solo un 7% si tienen una aceptable capacidad de trabajar en clases.

En el segundo momento también se aplicó una encuesta a los docentes de la escuela primaria Carlos B Zetina, en donde dieran a cuenta de los posibles problemas que se pueden encontrar dentro del salón de clases, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. El cual se obtuvieron los siguientes resultados:



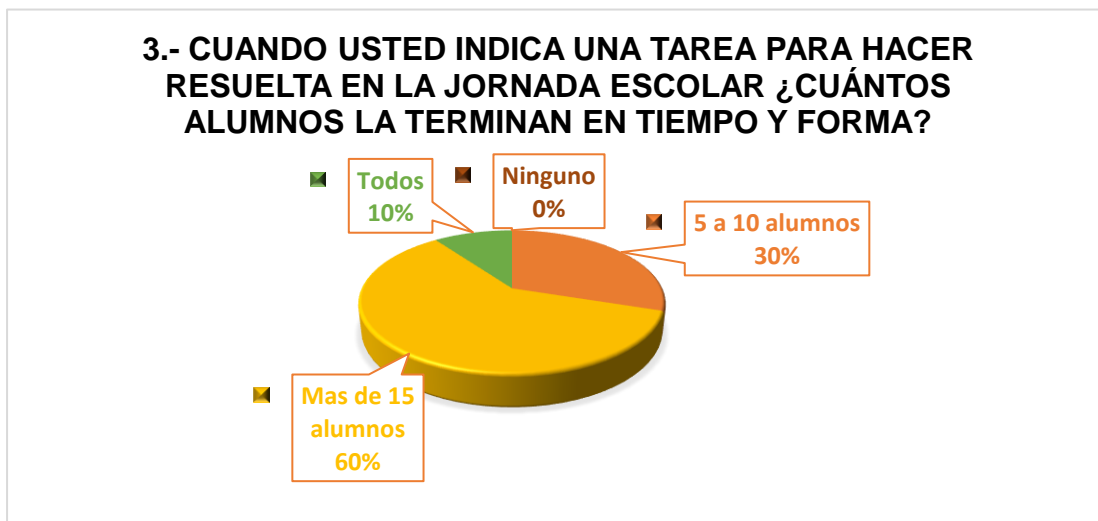
(Encuesta aplicada a los docentes)

Como se identifica que de los 20 maestros encuestado el 42% han notado el problema de que los alumnos no terminan las actividades en las clases, el 42% dicen que pierden mucho tiempo en realizar una tarea durante en clase, el 10% dice que todo se desarrolla de la mejor manera en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos y el 7% dice que los alumnos son desordenados en clases.



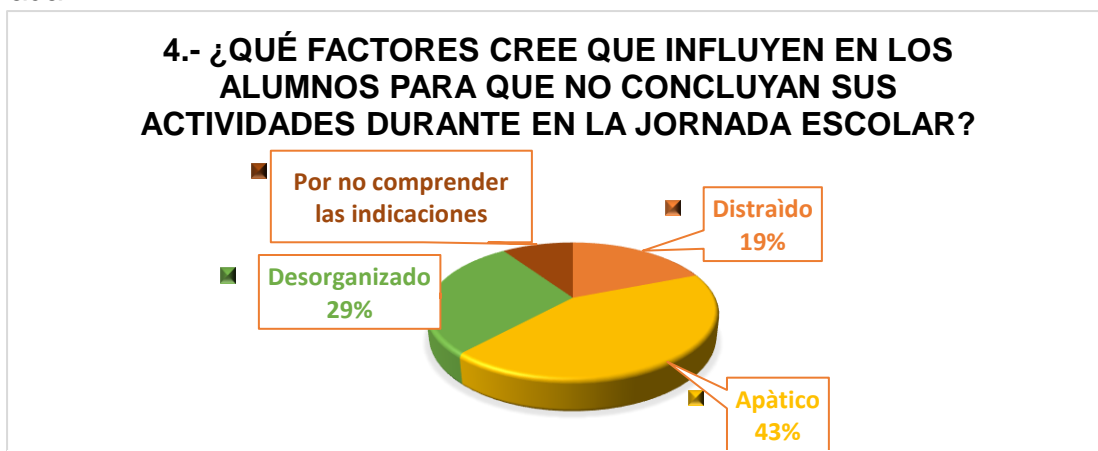
(Encuesta aplicada a los docentes)

Se identifica que el 50% los alumnos tardan más de una hora para realizar sus actividades, tareas y ejercicios en el interior del aula de clases, el 35% de los maestros dicen que los alumnos la terminan de realizar, el 10% tardan los alumnos 30 minutos para acabar la actividad y el 5% dice que no la terminan de realizar los alumnos.



(Encuesta aplicada a los docentes)

De los veinte maestros encuestados el 60% de ellos dicen que más de 15 alumnos terminar las actividades en tiempo y forma, el 30% de ellos dicen que de 5 a 10 alumnos la terminan en tiempo y forma y el 10% dice que todos los alumnos terminan la actividad asignada.



(Encuesta aplicada a los docentes)

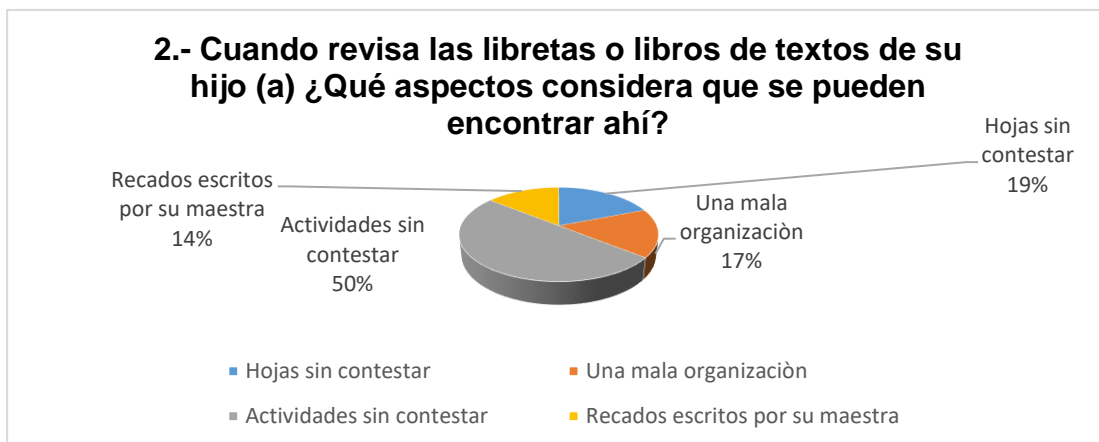
Por último, se muestra que los docentes dicen que el factor mayor que influye en los alumnos para que no concluyan sus actividades durante en la jornada escolar es porque son distraídos, el 18% dice que son desorganizados y el 12% dice que es por qué no comprenden las indicaciones.

Y por último se aplicó también una encuesta y entrevista para los padres de familia de los alumnos de sexto "A". En donde se elaboró un cuestionario de cinco preguntas para dar cuenta del estado que guarda su hijo (a) en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el salón de clases. Obteniendo los siguientes resultados de las encuestas y entrevistas realizadas a los padres de familia:

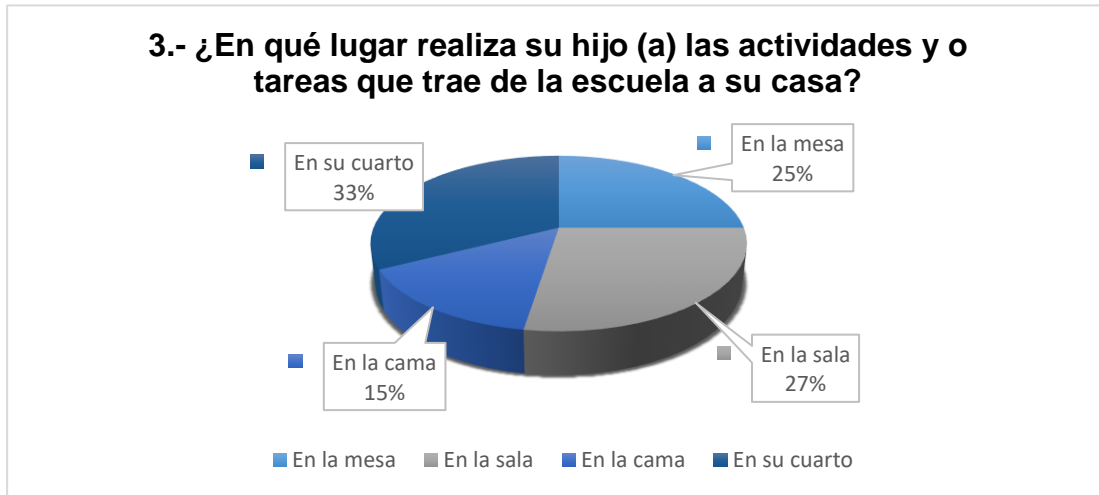


(Encuesta aplicada a padres de familia)

El 43% de los padres de familia dicen que se está dando favorablemente el aprendizaje de su hijo en el sexto grado, el 19% dice que se está dando exitosamente el aprendizaje de su hijo(a), el 29% se está logrando suficientemente y un 9% dice que es insuficientemente que se está logrando el aprendizaje de su hijo.

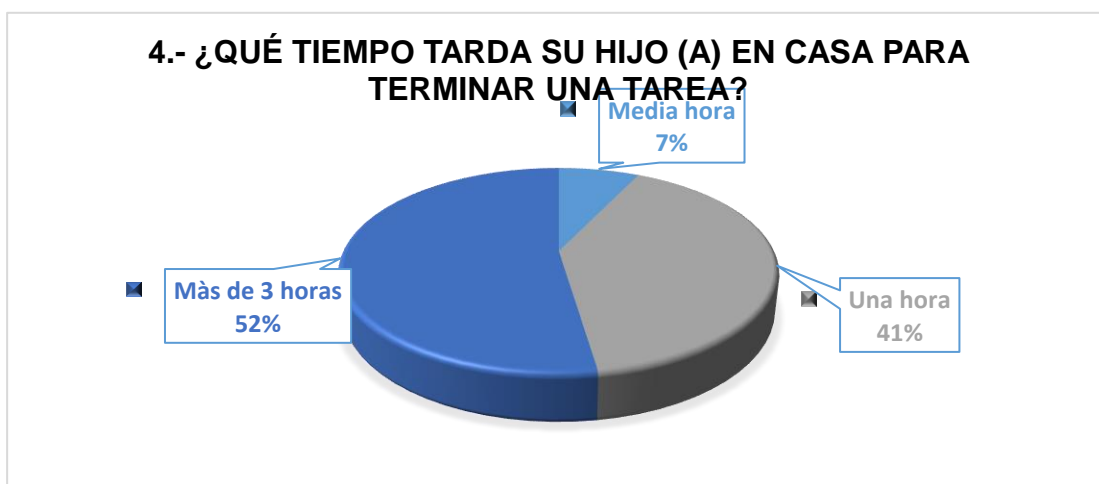


El 50% de los padres de familia dicen que los aspectos que han encontrado más en las libretas o libros de textos de sus hijos son actividades sin terminar, el 19% dice que encuentran hojas sin contestar, el 14% encuentran recados escritos por su maestra y otro 17% dice que hay una mala organización en sus libretas y libros de sus hijos.



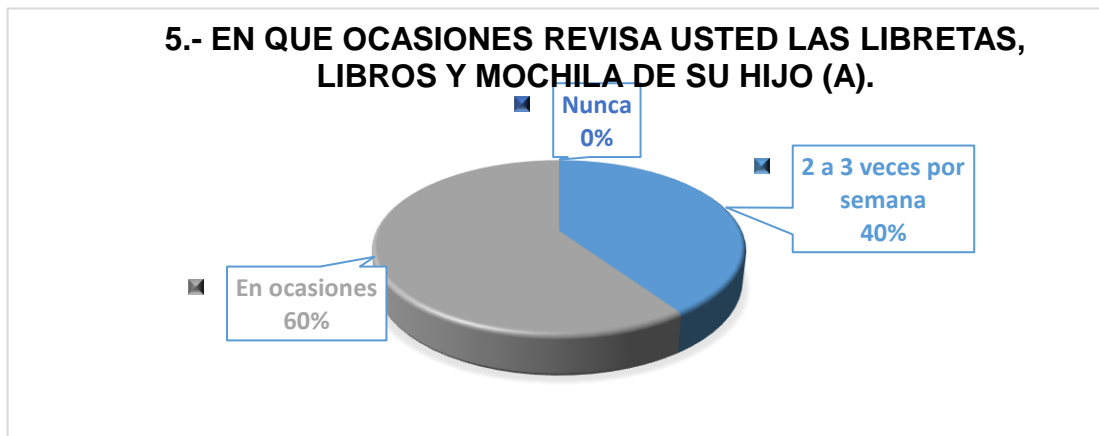
(Encuesta aplicada a padres de familia)

Se puede observar que el 33% de los padres de familia dicen que sus hijos realizan las actividades o tareas que traen de la escuela a su casa en un espacio de su cuarto, el 27% dice que sus hijos la realizan en la sala, el 25% realizan su tarea en la mesa de la cocina y un 15% realizan sus actividades o tareas en su cama.



(Encuesta aplicada a padres de familia)

En esta pregunta arrojo que el 52% tardan más de 3 horas sus hijos en terminar una tarea de la escuela, el 41% dicen que tardan una hora sus hijos en terminar su tarea y un 7% dice que tardan media hora en realizarla.



(Encuesta aplicada a padres de familia)

Por último, se muestra que el 60% de los padres de familia revisan en ocasiones las libretas, libros y mochila de sus hijos y un 40% las revisan de 2 a 3 veces por semana.

Desde las primeras acciones que fue el diario de campo, la guía de observación y la lista de frecuencia, hasta estas últimas acciones que fue la aplicación de diversos instrumentos como la rúbrica, escala estimativa y cuestionarios para los alumnos, maestros y padres de familia. Y arrojando como resultado que el problema detectado anteriormente si es problema. Siendo de esta forma que el problema de investigación son las tareas inconclusas por parte de los alumnos durante en la jornada escolar. Es por eso que en el siguiente capítulo se abordará acerca de la alternativa de solución para combatir esta problemática detectada durante la investigación.

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 4

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

La investigación parte de la necesidad de plantear soluciones a los problemas en el contexto de nuestra realidad, busca dar respuestas a las diversas formas de cómo se construye el conocimiento a partir de la problematización. Desde lo educativo la resolución de problemas constituye un procedimiento activo de aprendizaje donde los alumnos son los protagonistas dentro de este mismo proceso. Para solucionar dichos problemas se necesita tener una alternativa de solución que ayudará a resolver a través de su aplicación para ver si es la más factible para la resolución del problema de investigación.

En el siguiente apartado se abordará lo que es la alternativa de solución haciendo mención del porque es la más factible para poder resolver el problema planteado de esta investigación, para que sirva dicha alternativa y cómo funciona en el aspecto educativo. La finalidad de esta alternativa es poder resolver el problema de investigación con el apoyo de diversas estrategias metodológicas que van inmersas dentro de las planeaciones didácticas y de igual forma con una evaluación formativa en las aulas.

4.1 Propuesta de solución

El juego es la alternativa que dará la posible solución al problema de esta investigación. Como se ha venido estudiando en este proceso, el problema detectado en este contexto ha sido las tareas inconclusas durante la jornada escolar de los alumnos de sexto grado en la escuela Carlos B Zetina. Este es un problema de suma importancia que debe de tratarse ya que perjudica a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Por lo cual se buscó una alternativa que combata dicha problemática, y la más factible fue mediante el juego para poder resolverlo.

Esta alternativa es la más conveniente porque a través del juego los niños aprenden y desarrollan su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y en general proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad. Dentro de lo educativo es importante para el

aprendizaje y el desarrollo integral de ellos puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Mediante el juego y acompañamiento de diversas estrategias se podrá dar en el alumno un aprendizaje significativo. Es importante que el juego esté presente en el adolescente puesto que ayudara a optimizar su proceso de aprendizaje, donde desarrolle habilidades, capacidades y se involucre en sus actividades escolares.

En esta alternativa se acompañan diversas estrategias como juegos cooperativos, campañas, juegos de patio, el aprendizaje situado, entre otras más que están inmersas en cada una de las planeaciones diseñadas para intervenir.

4.2 Justificación

La alternativa del juego escolar es la más ideal para poder solucionar esta problemática, ya que los niños les gusta mucho divertirse y estar frecuentemente en movimiento, así que se debe aprovechar ese potencial en los alumnos y no reprimirla en un salón de clases. De esta manera se puede promover en el alumno el interés por el aprendizaje y a la vez que puedan iniciar y concluir sus actividades dentro y fuera del salón de clases.

En la actualidad para que se adquiera un aprendizaje ideal en los alumnos se puede realizar a través de los juegos y las actividades que favorezcan la enseñanza y así puedan tener conocimientos cognitivos y desarrollar sus cualidades de ellos mismos. Es así con el apoyo de diversos juegos de reglas existentes, ayudan a fortalecer el aprendizaje de los alumnos, es por eso que en las planeaciones planificadas se acopla un juego regla para que los alumnos realicen las tareas indicadas durante las sesiones asignadas.

Es por eso que es importante la intervención de la estrategia metodológica de la alternativa de solución para que se pueda erradicar el problema en los alumnos para que se dé un mejor proceso de aprendizaje y así mismo los alumnos puedan llegar a ser competentes en la sociedad. Que los aprendizajes esperados logren su objetivo en el alumno y a la vez pueda desarrollarse en él, como una competencia para la vida.

4.3 Fundamentación teórica

Es por eso que es importante el juego porque viene marcado en los planes y programas que tan importante es para los alumnos para poder fortalecer sus aprendizajes. Como hace mención los planes y programas que el juego es “un vehículo importante de los aprendizajes de los alumnos” (Aprendizajes Clave: Para la educación Integral, 2017)

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, la comunicación con otras personas, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción.

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicias condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros. De esta manera estos distintos juegos van acompañados en la planeación, con el propósito de la alternativa del juego de reglas como una forma de enseñanza para que el alumno si pueda aprender y alcanzar los aprendizajes esperados de los diversos contenidos que marca los planes y programas de sexto año. Es importante que mediante el juego los alumnos puedan lograr una motivación intrínseca como se está manejando en los principios pedagógicos

4.4 Contenido de la propuesta

Es importante la aplicabilidad de la propuesta de solución, para eso es necesario tener en cuenta desde un inicio cual es el estado que guarda este problema en los alumnos y así mismo poder ir interviniendo poco a poco mediante con el juego de reglas para que se pueda lograr un mejor aprendizaje en los alumnos. (véase tabla 1)

TABLA 1: Contenido de la propuesta traducida en fases

Núm. de fase	Objetivo	Contenidos a abordar	Nombre de la sesión	Tipo de evaluación	Producto	No. de sesiones a trabajar	Tiempo electivo	Fecha de aplicación
Primer acercamiento	*Destacar las potencialidades del juego escolar para la optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar * Emplear el juego escolar para generar interés y motivación en la culminación de tareas, actividades y/o	Justos apoyar a quienes se encuentran en desventaja *No a las trampas Indagar y reflexionar	“Siempre justo nunca injusto”	Heteroevaluación Bitácora	*Buzón de quejas. *Hojas con sus propias definiciones de los conceptos.	2	1 clase a la semana	8 y 15 de enero del 2020
		*Cómo se siente una persona cuando es engañada	“Hay que mocharle la mano al que robe”	Heteroevaluación Rúbrica	*Carteles *Folletos *Trípticos. *Conceptos construidos *Las reglas	2	1 clase a la semana	22 y 29 de enero del 2020

	ejercicios emanados del quehacer escolar.	da por otra. *Por qué no es válido buscar beneficios personales engañando a otras personas o abusando de su confianza. *Qué es la corrupción. *Cuál es la importancia de la transparencia y la rendición de cuentas del quehacer de los servidores públicos.				Total: 4 sesiones		
Segundo	Destacar las potencialidades del juego escolar para la	Comprensión e interpretación	“Regresando a mi infancia”	Autoevaluación Carpeta de evidencia	Conclusión de las características	1	Una sesión de 60 minutos	Del 4 al 14 de febrero

<p>optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar</p> <p>Destacar el papel de la motivación como principio pedagógico que permite el diseño de estrategias didácticas a través de las cuales el adolescente retoma el control de su propio aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos escritos considerando al lector potencial. • Notas y diagramas para guiar la escritura. • Tipos de lenguaje empleado en función de la audiencia. <p>Propiedades y tipos de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características y función de los textos instructivos. • Marcas gráficas como ordena 			Heteroevaluación Lista de cotejo	Lista de verbos infinitivos Identificación de los elementos y verbos de un instructivo	1	Una sesión de 60 minutos	
				Heteroevaluación Bitácora	Lista de los juegos de patio Ejecución de juegos Seguimiento de instrucciones y reglas.	1	Una sesión de 60 minutos	
				Autoevaluación Carpeta de evidencia	Descripción de la secuencia de actividades. Diagrama de flujo	2	Dos sesiones de 60 minutos	
				Coevaluación Rubrica	Borrador del instructivo	1	Una sesión de 60 minutos	
				Heteroevaluación Rúbrica	Conclusión Coordinación Trabajo en equipos	1	Una sesión de 60 minutos	

		<p>dores para indicar una secuencia de actividades en instructivos (numerales o viñetas).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características y función de los diagramas de flujo. <p>Aspectos sintácticos y semánticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbos en instructivos. • Adjetivos y adverbios en instructivos. • Palabras que indican orden temporal: primero, después, mientras 		<p>Coevaluación Heteroevaluación</p> <p>Rúbricas</p>	Manual de juegos de patio	2	Una sesión de 60 minutos	
--	--	---	--	--	---------------------------	---	--------------------------	--

		s, al mismo						
		Cuál es la importancia de la transparencia y la rendición de cuentas del quehacer de los servicios públicos.	Recuerda siempre ser honesto	Heteroevaluación Portafolio de evidencia	Cuadro de doble entrada. Juego de mesa concluido. Exposición	1 Total: 10 sesiones	1 hora a la semana	19 de febrero del 2020

Tercer acercamiento	<p>Destacar las potencialidades del juego escolar para la optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar</p> <p>Propiciar que el estudiante conozca y reflexione sobre estrategias que él mismo utiliza con la finalidad de mejorar</p>	<p>Desafíos actuales</p> <p>Cuáles son los principales problemas sociales en la actualidad. Qué es la migración. Cuáles son las causas e implicaciones de los problemas sociales en el lugar donde vivo, en México y en el mundo. Qué es el desempleo y el trabajo informal.</p>	<p>“Ayuda a los que necesiten de ti”</p>	<p>Heteroevaluación</p>	<p>Elaboración de una lámina y la presentación de ella.</p>	<p>2</p>	<p>1 hora a la semana</p>	<p>26 de febrero y 4 de marzo de 2020</p>
		<p>Comprensión e interpretación</p>	<p>“Ah que actuar no es fácil”</p>	<p>Heteroevaluación Bitácora</p>	<p>Lectura de un cuento inventado</p> <p>Lista de cuentos clásicos</p>	<p>1</p>	<p>Una sesión de 60 minutos</p>	<p>Del 5 al 19 de marzo del 2020</p>

		<ul style="list-style-type: none"> •Recuperación del sentido de un texto al adaptarlo. • Voces narrativas en obras de teatro y en cuentos. Propiedades y tipos de textos • Características de las obras de teatro (semejanzas y diferencias con los 		Heteroevaluación Rubrica	Una dramatización de una escena de una obra de teatro	2	Dos sesiones de 60 minutos	
				Heteroevaluación Guía de observación	Una exposición de su trabajo	1	Una sesión de 60 minutos	
				Coevaluación Rubrica	Clasificación de un cuento en una obra de teatro Cuentos inventados o clásicos	1	Una sesión de 60 minutos	
				Autoevaluación Portafolio	Lista de cuadros clásicos Lectura de un cuento	1	Una sesión de 60 minutos	
				Heteroevaluación Diario de clases	Hoja de un cuadro de doble entrada El juego de reglas	1	Una sesión de 60 minutos	

		<p>cuentos).</p> <ul style="list-style-type: none"> Recursos para crear características definidas de personajes y escenarios en la obra de teatro a partir de los diálogos y las acotaciones. Formato gráfico de las obras de teatro. Función de las acotaciones y la puntuación para lograr un efecto dramático en obras de teatro. Aspectos sintácticos y semánticos. Diferencias entre discursos. 		<p>Autoevaluación Heteroevaluación Rubricas</p>	<p>Dramatización de una obra de teatro a partir de un cuento</p>	<p>2</p>	<p>Dos sesiones de 60 minutos</p>	
--	--	---	--	---	--	----------	-----------------------------------	--

		<p>o directo e indirecto. •</p> <p>Verbos para introducir el discurso indirecto en narraciones y acotaciones. •</p> <p>Signos de interrogación y exclamación (para enfatizar la entonación). •</p> <p>Uso de paréntesis para introducir acotaciones en obras de teatro.</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>humanidad igualitaria, sin racismo o Qué es el racismo. En qué lugares del mundo y momentos de la historia las luchas contra el racismo o han conseguido resultados en favor de la igualdad. Qué personajes representan esas luchas. Por qué el racismo o como forma de convivencia es inaceptable. Qué retos existen en México y en el mundo</p>	<p>“Todos somos iguales”</p>	<p>Coevaluación</p>	<p>Un caso de discriminación con sus argumentos</p>	<p>1 sesión</p> <p>Total: 12 sesiones</p>	<p>1 hora a la semana</p>	<p>25 de marzo de 2020</p>
--	--	--	--	---------------------	--	--	-------------------------------------	--------------------------------------

		para lograr la fraternidad entre los pueblos y la igualdad entre los seres humanos						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

4.5 Planeación didáctica

La planeación didáctica es de suma importancia ya que a través de ella se puede diseñar un plan de trabajo que conforme todos los elementos que intervendrán en el proceso de enseñanza-aprendizaje organizados de tal manera que faciliten el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y modificación de actitudes de los alumnos en el tiempo disponible dentro de un plan de estudios.

Es decir, la planeación didáctica, es prever, una clase, para alcanzar un aprendizaje significativo, el cual ayudara al docente a alcanzar con eficiencia el objetivo. Se debe de organizar a través de métodos y técnicas los conocimientos, habilidades y hábitos que quiere transmitir de una generación a otra, buscando que sean aprehendidos y puestos en práctica. Es así que la planificación es un proceso fundamental en el trabajo del docente ya que contribuye a plantear acciones para orientar la intervención en donde debe de tener en cuenta todos los elementos que conformara su planeación.

En este trabajo de investigación se construyó un formato único que está integrado por varios componentes curriculares, retomados de planes y programas de estudio 2011 (Ver anexo 2). Los cuales se hace mención de una manera breve en que consiste cada uno de ellos. Primeramente, se encuentran el encabezado en donde se ubican los datos oficiales del lugar de donde se va a aplicar las planeaciones didácticas y los datos de la institución educativa. Enseguida se hace mención del grado y grupo en donde va a

aplicar, en este caso es al grupo de sexto grado grupo “A” de la escuela primaria Carlos B Zetina con un total de 42 alumnos; 19 niñas y 23 niños.

En la planeación se incorporaron las competencias genéricas, conocidas como las cinco competencias para la vida en donde proponen contribuir al logro del perfil de egreso y deben de desarrollarse desde todas las asignaturas, procurando que se proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje que sean significativas para todos los alumnos. Enseguida se hace mención de las cinco competencias que se pueden tomar en cuenta dentro de las planeaciones:

1. Competencias para el aprendizaje permanente: Implican la posibilidad de aprender, asumir y dirigir el propio aprendizaje a lo largo de la vida, de integrarse a la cultura escrita, así como de movilizar los diversos saberes culturales, lingüísticos, sociales, científicos y tecnológicos para comprender la realidad.
2. Competencias para el manejo de la información: Se relacionan con la búsqueda, identificación, evaluación, selección y sistematización de información.
3. Competencias para el manejo de situaciones: Son aquellas vinculadas con la posibilidad de organizar y diseñar proyectos de vida, considerando diversos aspectos, como los históricos, sociales, políticos, culturales, geográficos, ambientales, económicos, académicos y afectivos, y de tener iniciativa para llevarlos a cabo.
4. Competencias para la convivencia: Implican relacionarse armónicamente con otros y con la naturaleza; comunicarse con eficacia, trabajar en equipo; tomar acuerdos y negociar con otros.
5. Competencias para la vida en sociedad: Se refieren a la capacidad para decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales.

Adentrándonos en el segmento curricular en donde se identifican los componentes curriculares que conformará cada una de las planeaciones didácticas que se retomaron del plan y programas 2011, se tomaron en cuenta los siguientes componentes; campo formativo, la asignatura, el bloque, la practica social del lenguaje, ámbito, eje o tema, el aprendizaje esperado, los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales antes y después de la planeación, el papel del docente y del alumno, el propósito, la

secuencia y la evaluación rigiéndose de diversas técnicas e instrumentos. Cada uno de estos componentes cumplen con una función distinta en cada una de las planeaciones de las diferentes asignaturas durante el proceso,

Primeramente, se encuentra lo que es el campo de formación donde se manifiestan los procesos graduales del aprendizaje de manera integral y continua. De igual forma organiza, regula y articula los espacios curriculares donde tienen un carácter interactivo entre sí con las competencias para la vida, tomando en cuenta diversos aspectos relacionados con la ciudadanía, la vida en la sociedad y los rasgos de perfil de egreso. Podemos encontrar cuatro diferentes campos de formación, pero para fines de este trabajo solo se trabajarán con dos los cuales son; lenguaje y comunicación y desarrollo personal y para la convivencia, donde en estos dos giran las planeaciones de este trabajo.

El docente puede orientarse en su plan y programas 2011 en el apartado de la guía del maestro, en el cual vienen las orientaciones pedagógicas y didácticas, donde menciona como se debe cumplir los principios pedagógicos para poder tener una intervención centrada, en el aprendizaje de los alumnos donde implica reconocer como aprenden y como se debe de considerar al plantear el proceso de la enseñanza. En la planificación que es un proceso fundamental que contribuye a plantear acciones para orientar la intervención del maestro hacia el desarrollo de competencias es conveniente tener presente los aprendizajes esperados y los estándares curriculares que son los referentes para llevarla a cabo.

De igual forma es importante generar ambientes de aprendizaje lúdicos y colaborativos que favorezcan el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas, como hace mención en el plan y programas que los ambientes de aprendizaje:

“Son escenarios contruidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje. Constituye la construcción de situaciones de aprendizaje en el aula, en la escuela y en el entorno, pues el hecho educativo no sólo tiene lugar en el salón de clases, sino fuera de él para promover la oportunidad de formación en otros escenarios presenciales y virtuales.” (Programas de estudio 2011. Guia para el maestro, 2011)

El docente es central en el aula para la generación de ambientes que favorezcan los aprendizajes al actuar como mediador diseñando situaciones de aprendizaje centradas en el alumno, generando situaciones motivantes y significativas para los alumnos. En las planeaciones es importante aclarar las modalidades de trabajo con las que se desarrollarán, en el caso de las planeaciones didácticas diseñadas se trabaja con dos diferentes modalidades en cada una de las asignaturas, en español se trabaja con proyectos y en formación cívica y ética se trabaja con secuencias didácticas.

Los proyectos son un conjunto de actividades sistemáticas e interrelacionadas para reconocer y analizar una situación o problema y proponer posibles soluciones. También brindan oportunidades para que los alumnos actúen como exploradores del mundo, estimulen su análisis crítico y propongan acciones de cambio. Los proyectos contribuyen en los alumnos el desarrollo de competencias, a partir del manejo de la información, la realización de investigaciones sencillas y la obtención de productos concretos.

En cambio, las secuencias didácticas son actividades de aprendizaje organizadas que responden a la intención de abordar el estudio de un asunto determinado, con un nivel de complejidad progresivo en tres fases: inicio, desarrollo y cierre. Presentan una situación problematizadora de manera ordenada, estructurada y articulada. Es de suma importancia tener en claro los estándares curriculares que son descriptores del logro que cada alumno demostrará al concluir un periodo escolar en español, Matemáticas, Ciencias, inglés y Habilidades Digitales. Es decir, sintetizan los aprendizajes esperados que en los programas de educación primaria y secundaria se organizan por asignatura-grado-bloque.

Los aprendizajes esperados y estándares constituyen la expresión concreta de los propósitos de la Educación Básica, a fin de que el docente cuente con elementos para centrar la observación y registrar los avances y dificultades que se manifiestan con ellos, lo cual contribuye a dar un seguimiento y apoyo más cercano a los logros de aprendizaje de los alumnos. en las siguientes planeaciones se pudo observar que en cada una de las fases se interviene con un juego de reglas para que el alumno pueda lograr a desarrollar un mejor aprendizaje en los contenidos que establecen los planes y programas.

En este caso las planeaciones didácticas elaboradas para las asignaturas de español y formación cívica y ética, tuvieron la intervención en los contenidos marcados en los planes y programas con el apoyo de la alternativa de solución. Es decir, con el apoyo del juego se trató de generar en los adolescentes de sexto año la motivación hacia las actividades propuestas por el docente interventor (Ver apéndice N)



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 JEFATURA DE SECTOR 03 CIUDAD SERDÁN
 ZONA 009 CORDE 15 CIUDAD SERDÁN

ESCUELA PRIMARIA “CARLOS B ZETINA”
 C.C.T. 21DPR2013A
 CICLO ESCOLAR 2019-2020
 MAESTRA DE GRUPO: MONSERRAT MACHORRO RAMOS
 ALUMNA PRACTICANTE: YESSICA CASTILLO RAMOS
 DIRECTORA: CARMINA ROMÁN RAMOS



GRADO	GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	NÚMERO DE NIÑAS	NÚMERO DE NIÑOS
6°	“A”	42	19	23
COMPETENCIA GENÉRICA				
<ul style="list-style-type: none"> • Competencias para la convivencia • Competencias para la vida en sociedad • Competencias para el aprendizaje permanente 				
SEGMENTO CURRICULAR A DESARROLLAR				
PLAN Y PROGRAMA			PÁGINA	
Programas de estudio 2011. Guía para el maestro			192-194	
CAMPO FORMATIVO			ASIGNATURA	
Desarrollo personal y para la convivencia			Formación Cívica y Ética	
BLOQUE II			COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	
<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones conforme a principios éticos para un futuro mejor. 			<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad • Apego a la legalidad y sentido de justicia 	
APRENDIZAJE ESPERADO				
<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sobre las razones por las que se considera una situación como justa o injusta 				
ÁMBITO			CONTENIDO	
<ul style="list-style-type: none"> • Aula 			<ul style="list-style-type: none"> • Justo es apoyar a quienes se encuentran en desventaja 	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD A DESARROLLAR				
“Siempre justo nunca injusto”				

PAPEL DEL DOCENTE		PAPEL DEL ALUMNO	
<ul style="list-style-type: none"> Promotor y ejemplo de actitudes y relaciones democráticas en la convivencia escolar. Sujeto de un proceso de mejora personal Interesado en comprender explicaciones y problemáticas disciplinarias y de formación cívica. 		<ul style="list-style-type: none"> Trabaja en equipos colaborativos Es crítico, indagador, reflexivo, investigador, creativo Crea un aprendizaje significativo para su vida y para su entorno social 	
PROPÓSITO DEL ESTUDIO DE LA FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA			
Conozcan los principios fundamentales de los derechos humanos, los valores para la democracia y el respeto a las leyes para favorecer su capacidad de formular juicios éticos, así como la toma de decisiones y la participación responsable a partir de la reflexión y del análisis crítico de su persona y del mundo en que viven.			
PROCEDIMIENTOS: FORMA DE PRESENTACIÓN DEL PLAN			
Por lección			
CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES DE LOS QUE PUEDE PARTIR Y LOS QUE DEBE DESARROLLAR			
CONCEPTUALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCEDIMENTALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTITUDINALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	
El rescate de los saberes previos de: ¿Qué es una acción justa o injusta? ¿Qué valores conocen? ¿Qué es una acción? ¿Qué es una situación? Mencionar ejemplos	Seguir las indicaciones para realizar la actividad Realización de un dibujo de corrupción	Cooperativo Comunicativo Participativo Reflexivo Tolerante Empático	
AMBIENTE DE APRENDIZAJE			
Con el apoyo de la maestra titular que es la autoridad del salón hacer una pequeña dramatización de una injusticia dentro del aula. Se realizará un ambiente armónico donde el alumno realice un juego de reglas para que adquiera y desarrolle un pensamiento crítico y reflexivo acerca de las acciones justas. Con ayuda de un buzón de quejas en la escuela podrá dar a conocer las injusticias que se realizan en su escuela y así poder tomar medidas para evitarlo.			
CONCEPTUALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCEDIMENTALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTITUDINALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	
Conocimientos de los siguientes conceptos: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es el trato justo? ¿Qué es solidaridad? ¿Qué es cooperación? ¿Qué es justicia? 	<ul style="list-style-type: none"> Realización de las actividades Seguir las reglas del juego Seguir indicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> Reflexivo Activo Critico 	

SECUENCIA DIDÁCTICA

SESIÓN 1: 60 MINUTOS

INICIO: TIEMPO: 10 minutos

- Con el apoyo de la maestra titular y cuatro alumnas llevar a cabo una pequeña dramatización de una injusticia que se dé dentro del salón sin que el resto del grupo sepan que es actuado. La maestra titular llegará al salón y regañará a dos alumnas sin ninguna razón alguna y después felicitará a otras dos alumnas la más consentida del salón. El resto del salón se percatará de lo injusto que está siendo la maestra con sus compañeras.
- Después de esto preguntar lo siguiente:
 - ✓ ¿Qué piensan de la situación que sucedió hace un momento?
 - ✓ ¿Fue justa la maestra con sus compañeras? ¿Por qué?
 - ✓ ¿En qué momentos califico una acción como justa o injusta?
 - ✓ ¿Tiene que ver solamente con lo que a mí me parece correcto o conveniente?
 - ✓ Menciona algunos ejemplos de tu vida en donde llevas a cabo las acciones justas.

DESARROLLO: TIEMPO:30 minutos

- Salir al patio para realizar el juego de “carrera en equipos”. Desde un principio el docente pondrá las reglas en claro para ejecutar el juego, donde los alumnos captarán y las respetarán para realizar la actividad.
- El objetivo de esta actividad es completar la misión a través de la cooperación, apoyo y comunicación. Esta consistirá en formar 6 equipos de 7 integrantes, quienes integren el equipo deberán tomarse de los brazos para formar un círculo sin soltarse, todos avanzarán hacia la meta indicada, cuidando que no se caigan; si eso sucede o se separan, deberán regresar al inicio y empezar de nuevo. Gana el equipo que llegue primero a la meta.
- Después de realizar este juego deberán repetirla nuevamente siguiendo ahora las reglas indicadas (Todos avanzarán tomados de la mano, pero saltando con un solo pie, si se llegarán a soltar tienen que regresar desde el inicio)

Al regresar al salón se discutirá la experiencia de la actividad.

- ¿Cómo me sentí?
- ¿Cómo lo lograron?
- ¿Se llevó a cabo la cooperación, la solidaridad y el trato justo? ¿Por qué son importantes?
- ¿Qué importó más el logro personal o el logro en equipo?
- ¿Qué significa para ti la justicia?
- ¿Hubo justicia durante la actividad?

- Después plantear algunos dilemas morales como los siguientes:
 1. En la clase un alumno se burla y pone apodos a una alumna porque es gordita y bajita, la niña tiene miedo de acusar al niño con el profesor, porque constantemente la intimida diciéndole que si lo acusa golpeará a su hermano que va en primer grado. Los demás alumnos del grupo saben de la situación y no les dicen a las autoridades. La niña les ha contado a sus amigas que ya no quiere ir a la escuela.
Preguntar lo siguiente: ¿Ves correcta la conducta de esos alumnos? ¿Tú qué harías en un caso similar?
 2. Perla es una niña que viene sucia a la escuela y sin comida, las niñas de sexto grado le hacen burla, le llaman "piojosa", Perla le ha contado al profesor sobre la situación. El profesor habló con los alumnos diciendo que deben de respetarla, la niña ha dicho también que no se baña y no trae comida porque vive con su abuela, porque sus papás se divorciaron y no la quieren cuidar. ¿Ves correcta la conducta de esos alumnos? ¿Tú qué harías en un caso similar?

CIERRE: TIEMPO: 20 minutos

- En el salón se ubicará un buzón de quejas que estará ubicado en la escuela para que los alumnos escriban aquellas acciones injustas que se presentan en su escuela.
- Realizar en una mitad de hoja blanca lo que entendieron que es la justicia, equidad y cooperación. Y en la otra mitad escribir acciones o situaciones en donde han recibido un trato injusto.
- Después de haber terminado pasarán al frente del salón en donde depositarán sus hojas en el buzón.
- Un alumno sacará un papel del buzón y lo leerá en voz alta para que los alumnos propongan una sugerencia de aquella queja escrita.

RECURSOS DIDÁCTICOS	FECHAS Y TIEMPOS REALES	METODOLOGÍA	
Buzón de quejas Formar equipos Las reglas	1 sesión de 60 minutos	Aprendizaje colaborativo	
RECURSOS HUMANOS		Juego de reglas	
Alumnos		El diálogo	
Docente titular		Cooperación	
RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS		Apoyo	
Planes y programas 2011 http://aulaideas.com/blog/tipo/dinamica_grupo/		Comunicación	
		Expresión oral	
		Dilemas morales	
EVALUACIÓN			
PRODUCTO	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Hojas con sus conceptos. Comunicación entre equipo Organización Acciones injustas en una hoja	Fotografía de la actividad	Análisis de registro	Bitácora
ADECUACIONES CURRICULARES			
OBSERVACIONES			

LISTA DE VERIFICACIÓN

EXPRESIÓN Y TÉCNICAS
○ Con el apoyo de preguntas mediante una lluvia de ideas para el rescate de los saberes previos del alumno

FIRMA DE LA DIRECTORA
CARMINA ROMÁN RAMOS

FIRMA DE LA MAESTRA TITULAR:
MONSERRAT MACHORRO RAMOS

FIRMA DE LA PRACTICANTE:
YESSICA CASTILLO RAMOS

FASE 2



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 JEFATURA DE SECTOR 03 CIUDAD SERDÁN
 ZONA 009 CORDE 15 CIUDAD SERDÁN



ESCUELA PRIMARIA “CARLOS B ZETINA”
 C.C.T. 21DPR2013A
 CICLO ESCOLAR 2019-2020
 MAESTRA DE GRUPO: MONSERRAT MACHORRO RAMOS
 ALUMNA PRACTICANTE: YESSICA CASTILLO RAMOS
 DIRECTORA: CARMINA ROMÁN RAMOS

GRADO	GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	NÚMERO DE NIÑAS	NÚMERO DE NIÑOS
6°	“A”	42	19	23
COMPETENCIA GENÉRICA				
<ul style="list-style-type: none"> • Competencias para la vida en sociedad • Competencias para el aprendizaje permanente 				
SEGMENTO CURRICULAR A DESARROLLAR				
PLAN Y PROGRAMA			PÁGINA	
Programas de estudio 2011. Guía para el maestro			49-53	
CAMPO FORMATIVO			ASIGNATURA	
Lenguaje y comunicación			Español	
ENFOQUE			ESTÁNDARES CURRICULARES	
La producción e interpretación de los textos orales y escritos.			Actitudes hacia el lenguaje	
BLOQUE II			COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	
Practica social del lenguaje	Elaborar un manual de juegos de patio		Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender. Identificar las propiedades de lenguaje en diversas situaciones comunicativas • Analizar la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones • Valorar la diversidad lingüística y cultural de México	
Tipo de texto	Instructivo			
APRENDIZAJE ESPERADO				
Elabora instructivos empleando los modos y tiempos verbales adecuados				
TEMAS DE REFLEXIÓN			PRODUCCIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO	
Comprensión e interpretación <ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos escritos considerando al lector potencial. • Notas y diagramas para guiar la escritura. • Tipos de lenguaje empleado en función 			<ul style="list-style-type: none"> • Lista y selección de los juegos de patio que conocen para elaborar un manual dirigido a niños más pequeños. • Lectura de instructivos diversos para identificar sus características (formato gráfico, el uso del infinitivo o imperativo, adjetivos y adverbios). • Lista de los materiales necesarios para cada juego seleccionado. 	

<p>de la audiencia.</p> <p>Propiedades y tipos de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características y función de los textos instructivos. • Marcas gráficas como ordenadores para indicar una secuencia de actividades en instructivos (numerales o viñetas). • Características y función de los diagramas de flujo. <p>Aspectos sintácticos y semánticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbos en instructivos. • Adjetivos y adverbios en instructivos. • Palabras que indican orden temporal: primero, después, mientras, al mismo tiempo, entre otros. 		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la secuencia de actividades para cada juego a partir de un diagrama de flujo. • Borradores de los instructivos que cumplan con las siguientes características: <ul style="list-style-type: none"> --Coherencia y orden lógico en la redacción. --Pertinencia de las instrucciones. --Verbos en infinitivo o imperativo para redactar instrucciones. --Uso de marcas gráficas (numerales y/o viñetas) para ordenar secuencia de actividades. • Clasificación de los juegos de patio en función de un criterio previamente establecido. • Índice y portada. 	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD A DESARROLLAR			
“Regresando a mi infancia”			
PAPEL DEL DOCENTE		PAPEL DEL ALUMNO	
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el trabajo de reflexión y análisis de los textos por parte de los alumnos. • Garantizar la creación de oportunidades para que todos los alumnos expresen sus ideas, identifiquen sus necesidades y las expresen de manera clara y respetuosa. <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar que expongan sus ideas o procedimientos (acertados o incorrectos) sin temor a la censura. • Fomentar y aprovechar la diversidad de opiniones que ofrece el trabajo colectivo y equilibrarlo con el trabajo individual, lo que da oportunidad para que los alumnos logren el máximo aprendizaje posible. 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipos colaborativos • Es crítico, indagador, reflexivo, investigador, creativo • Crea un aprendizaje significativo para su vida y para su entorno social 	
PROPÓSITO DE LA PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE		PROCEDIMIENTOS: FORMA DE PRESENTACIÓN DEL PLAN	
Conformar un manual o compendio de juegos de patio para tus compañeros de primer grado.		Por proyecto	
CONCEPTUALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCEDIMENTALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTITUDINALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	
Rescate de los saberes previos de los juegos de su infancia Tipos de juegos ¿Qué es un instructivo?	Ejecución de los juegos de patio Reglas de los juegos Organización Enlistado de los juegos de patios que conozcan	Respetuoso Participativo Activo Tolerancia	

<p>Una secuencia Las reglas de los juegos Sabén que son las instrucciones</p>		
AMBIENTE DE APRENDIZAJE		
<p>Generar un ambiente donde los alumnos sean partícipes de su propio aprendizaje, desarrollaran instrucciones y reglas de diversos juegos de patio y los llevara a la práctica con sus compañeros de primer año. Se pintará el patio de la escuela para poder realizar las actividades asignadas.</p>		
CONCEPTUALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCEDIMENTALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTITUDINALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>*Revisión de los conceptos previos sobre juegos de patio, características y función de los juegos de patio. *Identificación de las características y función de textos instructivos, formato, uso de infinitivo, imperativo, adjetivos y adverbios. *Uso de los numerales y viñetas para ordenar los textos, características y función de los diagramas de flujo. *Juegos de patio, materiales de juego de patio, secuencia de actividades de juegos de patio.</p>	<p>*Búsqueda y selección de juegos de patio. *Lectura de diversos instructivos para identificar sus características, elaboración de notas y diagramas para guiar la escritura, elaboración de una lista de materiales necesarias para cada juego seleccionado, elaboración y corrección de las secuencias de actividades de los juegos. *Elaboración de un borrador de los instructivos para su revisión. *Clasificar los juegos de patio de acuerdo a un criterio previamente establecido. *Elaboración del índice y la portada del instructivo de juegos de patio. *Presentación de los instructivos de juegos de patio dirigido a niños más pequeños</p>	<p>*Actitud para el trabajo en equipo, ayuda mutua, la comunicación efectiva. *El intercambio de ideas, el autoaprendizaje al redactar, la cooperación, tolerancia, respeto.</p>
SESIÓN 1: 60 MINUTOS		
<p>INICIO: TIEMPO: 15 MINUTOS Rescatar los saberes previos de los alumnos mediante una anécdota de la maestra titular de cómo era su infancia, que juegos realizaba ella de chiquita. Después se realizará una conversación con lo siguiente: ¿Recuerdas aquellos juegos con los que te divertías cuando tenías la edad de los niños de primer año? ¿Qué te gustaba jugar? ¿Juegas lo mismo que cuando eras más pequeño? ¿A qué juegas ahora? Has escuchado y leído instrucciones ¿Puedes identificarlas cuando las lees? ¿Qué es un instructivo? ¿Qué es un manual?</p>	<p>DESARROLLO: TIEMPO: 30 MINUTOS Leer cual va ser el propósito de este proyecto. Participarán en forma grupal realizando una lluvia de ideas de los posibles juegos de patio que puedan realizar para incluirlos en su manual. Organizar a los alumnos en equipos mediante el juego del barco sumergido en el patio de la escuela. Una vez conformados los equipos de 6 integrantes subir al salón y ubicarse como quedaron para seguir las indicaciones para la siguiente actividad. Discutir en equipos que características deben de tener los juegos de patio y anotarlos en media cartulina.</p> <p>CIERRE: TIEMPO: 15 MINUTOS</p>	

		La docente seleccionará al momento a 4 equipos para que pasen al frente del grupo para que compartan sus características en las que llegaron como conclusión. Organizarse para traer diversos instructivos para la siguiente clase.	
RECURSOS DIDÁCTICOS		RECURSOS FINANCIEROS	
Formación de equipos Las reglas			
RECURSOS MATERIALES		RECURSOS HUMANOS	
Cartulinas Plumones		Alumnos Docente	
RECURSOS TECNOLÓGICOS		RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS	
		Planes y programas	
METODOLOGÍA			
El juego Aprendizaje cooperativo			
		FECHAS Y TIEMPOS REALES	
		1 sesión de 60 minutos	
EVALUACIÓN			
PRODUCTO		EVIDENCIA	
TÉCNICA DE EVALUACIÓN		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Conclusión de las características		Cartulina con las características de los juegos de patio	
Solicitud de producto		Carpeta de evidencias	
ADECUACIONES CURRICULARES			
OBSERVACIONES			

LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de una anécdota de la maestra titular.
---	--

SESIÓN 2: 60 MINUTOS**INICIO: TIEMPO: 10 MINUTOS**

- Rescatar los saberes previos mediante una charla con lo siguiente:
- ¿Qué tipos de juegos conocen?
- ¿Cuáles juegos les gusta más?
- ¿Cuáles no les gustan? ¿Por qué?
- Han escuchado el juego de poner la cola al burro: ¿Cómo se juega?
- Vamos a jugar algo parecido a ese juego: ¿Conocen al dj de marshmello?
- El juego se llama atñale a marshmello: ¿Saben en qué consistirá?

DESARROLLO: TIEMPO: 35 MINUTOS

- Formar equipos de 5 integrantes para realizar la actividad.
- La maestra les explicará en qué consistirá dando las instrucciones y las reglas del juego.
- La docente colocará la cabeza del dj enfrente del grupo en una mesita, a una altura pertinente para que se encuentre a su alcance de los jugadores.
- Los equipos seleccionaran solo a un jugador para realizar la actividad.

➤ Instrucciones:

1. Repartir a cada jugador los dos ojos de este dj, atrás de cada ojo tendrá un trozo de cinta adhesiva. Cada ojo deberá tener escrito el nombre del participante.
2. Formar una fila con todos los jugadores.
3. De acuerdo con el orden de la fila, cada jugador deberá caminar, con los ojos vendados hacia la cabeza de marshmello con el objetivo de poner “los ojos” en el lugar correcto. Los demás pueden orientar a sus compañeros sobre qué camino seguir; de frente, izquierda, derecha.
4. Dejar “los ojos del dj” en el lugar en el que cada participante los colocó.
5. Revisar los “Ojos del dj” para saber los nombres de los participantes que los pegaron correctamente o se aproximaron al lugar indicado

Reglas:

- ✓ Si se les llega a caer la venda de los ojos empezaran de nuevo
- ✓ Si se les cae el objeto que pegaran de igual forma empiezan de nuevo.
- ✓ No pueden destaparse los ojos hasta que lo indique el docente

Al finalizar platicarán acerca del juego lo siguiente:

- ¿Qué tal les pareció?
- ¿Se les complico realizarlo?
- ¿Se fijaron en cuantas partes se conformó el juego? ¿Cuáles son?
- ¿Qué tipos de palabras son con las que se inició cada instrucción?
- ¿En qué forma terminan estas palabras?
- Saben ¿Qué son los verbos infinitivos?

CIERRE: TIEMPO: 15 minutos

- Hacer una lista con algunos ejemplos de verbos infinitivos
- Leer los instructivos solicitados en la clase anterior, para identificar los verbos infinitivos y sus elementos, encerrarlos con colores.

RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS FINANCIEROS	METODOLOGÍA
Formación de equipos Juego		Juegos Aprendizaje colaborativo

RECURSOS MATERIALES		RECURSOS HUMANOS		
Instructivos Hojas		Alumnos Docente		
RECURSOS TECNOLOGICOS		RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS		FECHAS Y TIEMPOS REALES
		Planes y programas Libros		1 sesión de 60 minutos
EVALUACIÓN				
PRODUCTO	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Lista de verbos infinitivos Identificación de los elementos y verbos de un instructivo	Identificación de los verbos en el instructivo.	Observación, participación, colaboración de los equipos.	Lista de cotejo	
ADECUACIONES CURRICULARES				
OBSERVACIONES				

LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de una charla con los alumnos
---	---

Lista de cotejo

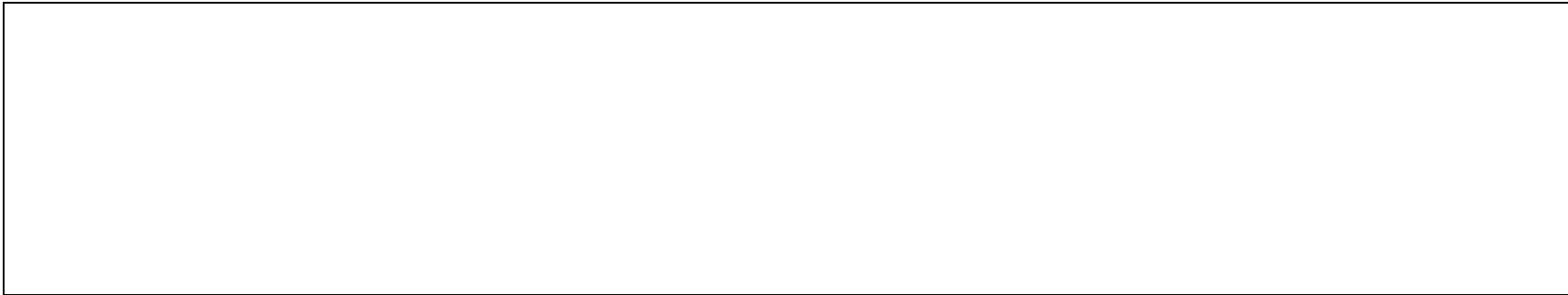
Grupo o curso: _____ Fecha: _____	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
INDICADORES					
1. Participa activamente en el juego propuesto.					
2. Comprende las instrucciones y reglas del juego.					
3. Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo,					

BIBLIOGRAFÍA: Planes y programas 2011

WEBGRAFIA:

SESIÓN 3: 60 MINUTOS				
<p>INICIO: TIEMPO: 15 MINUTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Rescatar los saberes previos mediante la siguiente actividad: <p>Pegar en el pizarrón tres grupos con palabras como las siguientes:</p> <p>1ª Jugar, Hacer, cocinar, brincar, vivir.</p> <p>2ª Inicie, pinte, lanza, trae, tenga.</p> <p>3ª Detrás, abajo, mucho, lejos, dentro, todavía, siempre.</p> <ul style="list-style-type: none"> Preguntar a los alumnos lo siguiente: <p>¿Qué observas?</p> <p>¿Saben que tipos de palabras son?</p> <p>¿En que son diferentes?</p> <p>¿Sabes que son los verbos infinitivos?</p> <p>¿Cuáles son los verbos imperativos?</p> <p>¿Sabes cuáles son los adverbios?</p> <p>DESARROLLO: TIEMPO: 30 MINUTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Entregar un instructivo de un juego llamado el balón prisionero en donde le falten algunas palabras para sus indicaciones. Los alumnos tendrán que completar los espacios con las palabras que crean convenientes. Después de terminar discutirán en forma grupal lo siguiente: <p>¿Se les dificultó realizar la actividad?</p> <p>¿Qué palabras faltaron en el instructivo?</p> <p>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ejecutar la actividad del instructivo en el patio de la escuela siguiendo las reglas que tiene el juego. Comentar en forma grupal porque es importante que las instrucciones deben ser claras y deben de contener adverbios y adjetivos <p>CIERRE: TIEMPO: 15 MINUTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacer una lista de los juegos más adecuados para los niños de primero. Comparar los juegos propuestos y escoger solo uno para la realización del instructivo. Dar a conocer su juego a sus demás compañeros para que no se repitan en el salón para la construcción del manual. Investigar bien el juego elegido trayendo, sus instrucciones, materiales e imágenes o fotografías para la siguiente sesión. 	<p>RECURSOS DIDÁCTICOS</p>	<p>RECURSOS FINANCIEROS</p>	<p>METODOLOGÍA</p>

Formación de equipos Las reglas		Juegos Aprendizaje colaborativo Trabajo en equipo	
RECURSOS MATERIALES	RECURSOS HUMANOS		
	Alumnos Docente		
RECURSOS TECNOLOGICOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS	FECHAS Y TIEMPOS REALES	
	Planes y programas 2011	1 sesión de 60 minutos	
EVALUACIÓN			
PRODUCTO	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Lista de los juegos de patio Ejecución de juegos Seguimiento de instrucciones y reglas.	Una hoja con la lista de juegos	Observación, participación y trabajo colaborativo	Bitácora
ADECUACIONES CURRICULARES			
OBSERVACIONES			



LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de la presentación de un instructivo
---	--

Rúbrica:

Haciendo un Juego : Lista de juegos

Nombre del maestro/a: **Yessica Castillo Ramos**

Nombre del estudiante: _____

CATEGORY	4	3	2	1
Trabajo Cooperativo	El grupo trabajó bien en conjunto. Todos los miembros contribuyeron equitativamente en cuanto a la cantidad de trabajo.	El grupo generalmente trabajó bien. Todos los miembros contribuyeron de alguna manera a la calidad del trabajo.	El grupo trabajó relativamente bien en conjunto. Todos los miembros contribuyeron un poco.	El grupo no funcionó bien en conjunto y el juego da la impresión de ser el trabajo de sólo 1-2 estudiantes del grupo.
Ejecución	Participa de una manera activa y realizan el juego con disciplina	Participa a veces y realiza el juego	Participa en ocasiones y no realizo el juego completo	No participo y no realizo el juego indicado.
Elaboración de lista	Escribe mínimo 10 juegos y elegí solo uno para el proyecto	Escribió solo 8 juegos y elige solo uno para el proyecto	Solo escribió 5 juegos de patio	No realizo la lista de los juegos de patio

Bibliografía: Planes y programas

SESIÓN 4: 120 minutos**INICIO: TIEMPO: 10 MINUTOS**

- Rescatar los saberes previos mediante la jerarquización de una secuencia de un juego.
- Dar a los alumnos un juego con las instrucciones, los materiales y las reglas de forma desordenada.
- Los alumnos tendrán que buscar su orden para el juego.
- Después de terminarlo preguntar lo siguiente:

¿De qué manera podemos ordenar un juego?

Sabes que es un esquema o diagrama de flujo

Que elementos deben de contener para su elaboración

Para que nos servirá representar un juego en un diagrama

DESARROLLO: TIEMPO: 40 MINUTOS

- Reunirse en equipos y sacar su información acerca del juego escogido.
- En forma grupal elaboraran un plan para el manual. Es decir, con el juego escogido tendrán que presentarlo en un formato que utilizaran para su mejor comprensión para todos.
- Deben de especificar los siguientes aspectos: color, forma y tamaño de los títulos. Especificar el tamaño y forma en donde se incluirán los dibujos, imágenes o fotografías. Tomar en cuenta las características de los instructivos.
- La docente les proyectará un ejemplo para que los alumnos tengan una mejor idea para realizar su trabajo.

CIERRE: TIEMPO: 70 MINUTOS

- Con lo anterior se pedirá a los alumnos que elaboren un diagrama de flujo que represente el proceso del juego que seleccionaron en equipos.

Los aspectos que deben de tomar en cuenta para la realización del juego son:

- ✓ Los materiales necesarios para jugar
- ✓ Las reglas del juego (Aquí los alumnos pueden poner sus propias reglas para llevar a cabo su juego propuesto)
- ✓ Las instrucciones del juego
- ✓ Las imágenes del juego
- ✓ Viñetas o enumeración

RECURSOS DIDÁCTICOS**RECURSOS FINANCIEROS****METODOLOGÍA**

Libreta	Colores, regla	Aprendizaje cooperativo	
RECURSOS MATERIALES	RECURSOS HUMANOS	Aprendizaje significativo	
Hojas blancas Colores	Alumnos Docente		
RECURSOS TECNOLOGICOS	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS	FECHAS Y TIEMPOS REALES	
Proyector	Plan y programas 2011 pág.52	2 sesiones de 60 minutos	
EVALUACIÓN			
PRODUCTO	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Descripción de la secuencia de actividades. Diagrama de flujo	Hoja con el diagrama de flujo	Solicitud del producto de la sesión con los elementos solicitados	Carpeta de evidencias
ADECUACIONES CURRICULARES			
OBSERVACIONES			

LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de palabras desordenadas conformando un juego de manera ordenada en un esquema
---	--

Bibliografía: planes y programas 2011. Libros de texto

Webgrafía: <https://efidex.blog/2015/04/26/la-investigacion-sobre-el-juego-como-constante-historica/>

SESIÓN 5: 60 MINUTOS**INICIO: TIEMPO: 10 MINUTOS**

- Rescatar los saberes previos mediante una discusión guiada donde el docente empiece con lo siguiente:

¿Por qué crees que es importante el juego?

¿Cuáles serían algunas ventajas de realizar los juegos?

¿Creen que los juegos propuestos beneficien a los niños de primero? ¿Por qué?

¿Cómo debe ser el lenguaje para los juegos de patio?

DESARROLLO: TIEMPO: 30 MINUTOS

- Sacar sus diagramas para intercambiarlos con los otros equipos para su revisión.
- Salir al patio para realizar los juegos propuestos, siguiendo las instrucciones y reglas planteadas.
- Incorporar aquellos aspectos que le hacen falta para una mejor ejecución de su juego. Tomando en cuenta las observaciones de sus compañeros de algunas indicaciones o materiales que les hacen falta incluir.

CIERRE: TIEMPO: 20 MINUTOS

- Permanecer en equipos para hacer un borrador en sus libretas de sus instructivos del juego propuesto.
- Tener en cuenta todo lo ha aprendido para que tenga coherencia y lógica en la redacción de sus trabajos.
- Deben de ser pertinentes en sus instrucciones, utilizando los verbos infinitivos y usando viñetas o números para la secuencia de la actividad.
- Traer para la siguiente clase en limpio su trabajo

RECURSOS DIDÁCTICOS

Formación de equipos
Las reglas
Juegos

RECURSOS FINANCIEROS

Hojas blancas
Plumones

METODOLOGÍA

Aprendizaje cooperativo
Juegos

RECURSOS MATERIALES

Gises
Cinta adhesiva

RECURSOS HUMANOS

Alumnos
Docente

RECURSOS TECNOLÓGICOS**RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS**

Fechas y tiempos reales

1 sesión de 60 minutos

EVALUACIÓN			
PRODUCTO	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Borrador del instructivo	Libreta con la actividad	Observación	Rúbrica
ADECUACIONES CURRICULARES			
OBSERVACIONES			

LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de una discusión guiada.
---	--

Rúbrica:

Haciendo un Juego : Borrador

Nombre del maestro/a: **Yessica Castillo Ramos**

Nombre del estudiante: _____

CATEGORY	4	3	2	1
Tiene orden lógico en la redacción	Las reglas fueron escritas lo suficientemente claras para que todos los compañeros puedan fácilmente comprender como jugar el juego.	Las reglas fueron escritas, pero una parte del juego necesita un poco más de explicación.	Las reglas fueron escritas, pero los compañeros tuvieron algunas dificultades para comprender el juego.	Las reglas no fueron escritas.
Creatividad	El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para jugar como fue demostrado.	El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para jugar.	El grupo trató de hacer el juego interesante y divertido, pero algunas de las cosas.	Poco esfuerzo fue puesto en hacer el juego interesante o divertido.
Precisión del Contenido	Coherencia y orden lógico en la redacción	A veces tiene coherencia y orden lógico en la redacción	Tiene poca coherencia y orden lógico en la redacción	No existe coherencia y orden lógico en la redacción

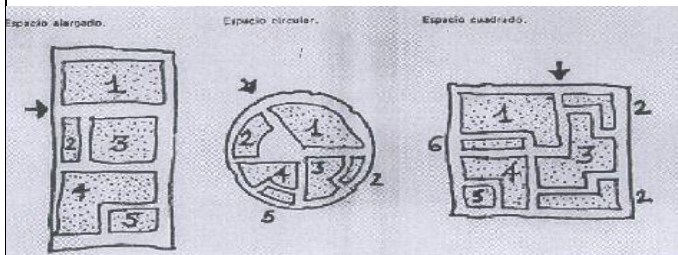
Bibliografía: planes y programas 2011

Webgrafía: <https://docentesaldia.com/2019/02/25/descarga-como-rescatar-conocimientos-previos-10-estrategias-y-tecnicas/>

SESIÓN 6: 60 MINUTOS

INICIO: TIEMPO: 10 minutos

- Rescatar los saberes previos mediante una charla con las siguientes imágenes:



- ¿Qué observas en las imágenes?
- ¿Qué opinas de la ejecución de los juegos en el patio?
- ¿Qué beneficios hay si llevan los juegos propuestos a la práctica en su escuela?
- ¿Crees que sea conveniente solo escribir los juegos en el manual y que se quede solo en la biblioteca?
- ¿Sabes que elementos debe de llevar una portada?
- ¿Qué es un índice?

DESARROLLO: TIEMPO: 35 MINUTOS

- Reunirse en equipos para entregar sus instructivos en limpio.
- Organizarse para ver el orden de los juegos para el manual
- Dividir el grupo en dos equipos mediante el juego de sigue mis pasos, el docente pondrá unos pasos que deben de seguir los alumnos. Cuando pase el docente con cada uno ellos deberán de realizar los pasos si se equivocan van formando un equipo. Los que logren realizar los pasos conformarán otro equipo.
- El primer equipo debe de realizar la portada y el segundo el índice para el manual.
- El equipo que termine al último deberá de juntar el trabajo

CIERRE: TIEMPO: 15 MINUTOS

Escribir una conclusión en una hoja blanca de porque es importante tener juegos de patio en su escuela.
 Organizarse para la presentación de su juego a los niños de primero
 Llevar los materiales a utilizar para la realización del juego.

RECURSOS DIDÁCTICOS	RECURSOS FINANCIEROS	METODOLOGÍA
Imágenes Música Juego	Hojas,	Juego Escritura libre Aprendizaje colaborativo

RECURSOS MATERIALES		RECURSOS HUMANOS		
Hojas blancas Resistol Listón o estambre		Alumnos Docente		
RECURSOS TECNOLOGICOS		RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS		FECHAS Y TIEMPOS REALES
Video		Planes y programas 2011 Internet		1 sesión de 60 minutos
EVALUACIÓN				
PRODUCTO	EVIDENCIA	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Conclusión Coordinación Trabajo en equipos	Hoja blanca con la conclusión Fotografías	Observación	Rúbrica	
ADECUACIONES CURRICULARES				
OBSERVACIONES				

LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de imágenes
---	---

Rúbrica:

6+1 Modelo de Escritura : conclusión

Nombre del maestro/a: **Yessica Castillo Ramos**

Nombre del estudiante: _____

CATEGORY	4	3	2	1
Conclusión (Organización)	La conclusión es clara y coherente	La conclusión es reconocible	La conclusión no es clara en su redacción	No hay conclusión clara, sólo termina.
Gramática y Ortografía (Convenciones)	El escritor no comete errores de gramática u ortografía que distraigan al lector del contenido.	El escritor comete de 1-2 errores de gramática u ortografía lo que distrae al lector del contenido.	El escritor comete de 3-4 errores de gramática u ortografía que distraen al lector del contenido.	El escritor comete más de 4 errores de gramática u ortografía que distraen al lector del contenido.
Enfoque en el tema (Contenido)	Hay un tema claro y bien enfocado. Se destaca la idea principal.	La idea principal es clara, pero la información de apoyo es general.	La idea principal es algo clara, pero se necesita mayor información de apoyo.	La idea principal no es clara. Parece haber una recopilación desordenada de información.

Bibliografía: planes y programas 2011

Webgrafía: <https://www.youtube.com/watch?v=Cpi0lcNphUQ&list=PLxC9qzInIcPmB0CDJ3bCC5H6EDxKpolm1>

SESIÓN 7: 120 MINUTOS		Presentación de su manual a los grupos de primer año					
INICIO: TIEMPO: 10 MINUTOS <ul style="list-style-type: none"> Presentarse en los tres salones de primero para la presentación del manual. Rescatar los saberes previos de los niños de primero a través de una conversación: ¿Les gusta jugar? ¿Qué juegan en el recreo con sus amigos? ¿A que les gustaría jugar en el patio de la escuela?		DESARROLLO: TIEMPO: 20 MINUTOS <ul style="list-style-type: none"> Presentar su trabajo a los niños en que consiste y como se lleva a cabo los juegos de su manual. Dividir al grupo en cada uno de los equipos que propusieron su juego. Salir al patio a realizar los juegos que están en el manual. Todos los niños de primero deben de realizar todos los juegos que se encuentran en el patio. CIERRE: TIEMPO: Regresar al salón y dar su experiencia vivida durante la ejecución del proyecto. ¿Cómo te sientes? Funciono tu juego propuesto con el objetivo del proyecto ¿Qué fallas tuvieron?					
RECURSOS DIDÁCTICOS		RECURSOS FINANCIEROS		METODOLOGÍA			
Juegos de patio		Pintura para el piso		Juegos de patio Exposición Aprendizaje colaborativo			
RECURSOS MATERIALES		RECURSOS HUMANOS					
Gises Pintura		Alumnos de primer año Alumnos de sexto Docentes					
RECURSOS TECNOLÓGICOS		RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS		Fechas y tiempos reales			
				1 sesión de 60 minutos			
EVALUACIÓN							
PRODUCTO		EVIDENCIA		TÉCNICA DE EVALUACIÓN		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Manual de juegos de patio		Fotografías		Observación de la ejecución del proyecto, trabajo en equipos y la colaboración		Rubrica	

ADECUACIONES CURRICULARES	
OBSERVACIONES	

LISTA DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIA Y TÉCNICAS PARA LA EXPRESIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS	Rescate de los saberes previos a través de una conversación con los pequeños
---	--

Autoevaluación

Nombre del alumno			
Aspectos	Nivel		
	Siempre	A veces	Se le dificulta hacerlo
Se integra fácilmente en equipo.			
Participa en todas las actividades planteadas por el equipo.			
Participa en la toma de acuerdos en equipo.			
Cumple con las tareas y comisiones asignadas.			
Colabora en la presentación del producto final.			

Rúbrica:

Factor o Aspecto	Nivel			
	Muy bien	Bien	Regular	Requiere apoyo
Elabora instructivos empleando modos y tiempos verbales adecuados	Elabora el instructivo, utilizando los modos y tiempos verbales adecuados.	Elabora los instructivos pero maneja algunos de los modos y tiempos verbales adecuados.	Elabora los instructivos pero no maneja bien los modos y tiempos verbales adecuados.	No elabora el instructivo, ni utiliza los modos y tiempos verbales adecuados.
Usa notas y diagramas para guiar la producción de un texto	Usa notas y diagramas para guiar la producción de un texto.	Utiliza notas pero solo realiza unos diagramas para producir un texto.	Utiliza algunas notas pero no sabe realizar diagramas para producir un texto.	No usa notas y diagramas para guiar la producción de un texto.
Adapta el lenguaje para una audiencia determinada	Adapta el lenguaje utilizado en el instructivo para una audiencia determinada.	Adapta el la mayor parte del lenguaje para una audiencia determinada.	Logra adaptar partes del lenguaje para una audiencia determinada.	No logra adaptar el lenguaje para una audiencia determinada.
Manual de juegos de patio	Presenta su manual de juegos de patio con todas sus características, redacción coherente, ortografía y puntos convencionales adecuadamente.	Presenta su manual de juegos de patio con la mayoría sus características, redacción coherente, ortografía y puntos convencionales.	Presenta su manual de juegos de patio con algunas sus características, redacción poco coherente, ortografía y puntos convencionales.	No presenta su manual de juegos de patio con todas sus características, redacción coherente, ortografía y puntos convencionales.
Trabajo en equipo para escribir	Colabora y aporta al trabajar en equipo eficientemente.	Trabaja con algunos del equipo, con buenas aportaciones.	Trabaja con algunos del equipo sin aportaciones significativas.	No colabora, ni aporta al trabajar en equipo.

FASE 3:



**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
JEFATURA DE SECTOR 03 CIUDAD SERDÁN
ZONA 009 CORDE 15 CIUDAD SERDÁN**



**ESCUELA PRIMARIA “CARLOS B ZETINA”
C.C.T. 21DPR2013A
CICLO ESCOLAR 2019-2020
MAESTRA DE GRUPO: MONSERRAT MACHORRO RAMOS
ALUMNA PRACTICANTE: YESSICA CASTILLO RAMOS
DIRECTORA: CARMINA ROMÁN RAMOS**

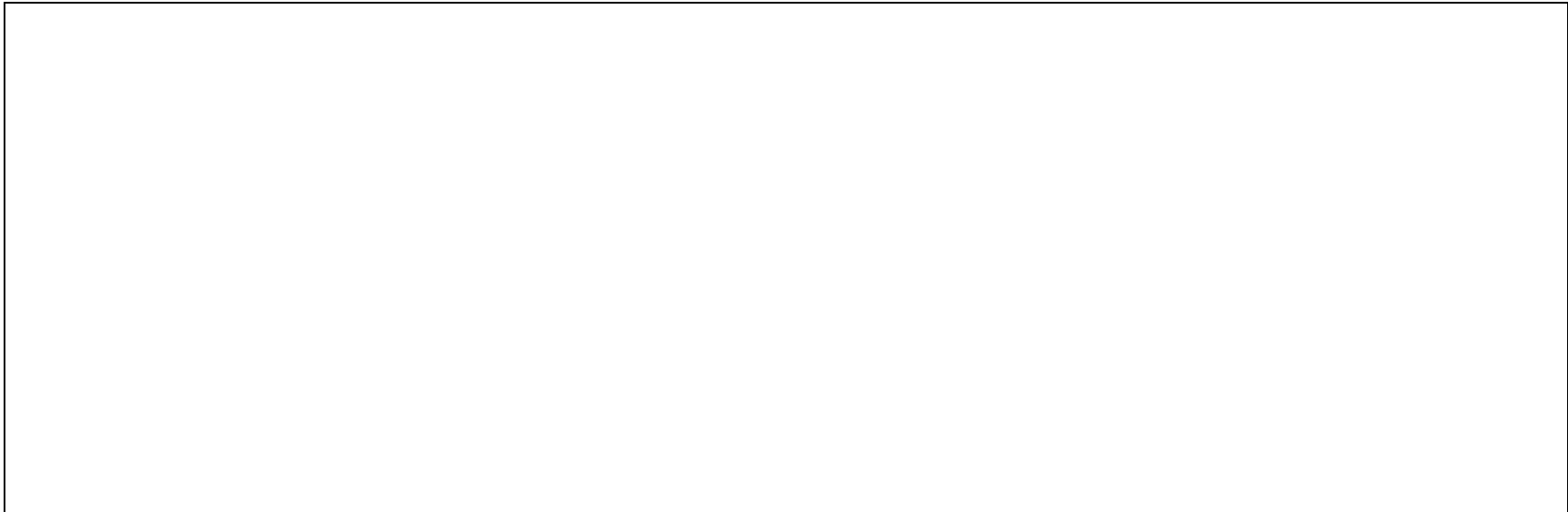
GRADO	GRUPO	NÚMERO DE ALUMNOS	NÚMERO DE NIÑAS	NÚMERO DE NIÑOS
6°	“A”	42	19	23
COMPETENCIA GENÉRICA				
<ul style="list-style-type: none"> • Competencias para la convivencia • Competencias para la vida en sociedad • Competencias para el aprendizaje permanente 				
SEGMENTO CURRICULAR A DESARROLLAR				
PLAN Y PROGRAMA			PÁGINA	
Programas de estudio 2011 Guía para el maestro			192-194	
CAMPO FORMATIVO			ASIGNATURA	
Desarrollo personal y para la convivencia			Formación Cívica y Ética	
BLOQUE III			COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	

Los desafíos de las sociedades actuales	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto y valoración de la diversidad • Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad
APRENDIZAJE ESPERADO	
Manifiesta una postura crítica ante situaciones de discriminación y racismo en la vida cotidiana	
ÁMBITO	CONTENIDO
Aula	<ul style="list-style-type: none"> • humanidad igualitaria, sin racismo <p>Qué es el racismo. En qué lugares del mundo y momentos de la historia las luchas contra el racismo han conseguido resultados en favor de la igualdad. Qué personajes representan esas luchas. Por qué el racismo como forma de convivencia es inaceptable. Qué retos existen en México y en el mundo para lograr la fraternidad entre los pueblos y la igualdad entre los seres humanos</p>
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD A DESARROLLAR	
“Todos somos iguales”	
PAPEL DEL DOCENTE	PAPEL DEL ALUMNO
<ul style="list-style-type: none"> • Promotor y ejemplo de actitudes y relaciones democráticas en la convivencia escolar. • Sujeto de un proceso de mejora personal • Interesado en comprender explicaciones y problemáticas disciplinarias y de formación cívica. • Agente integrador del conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en equipos colaborativos • Es crítico, indagador, reflexivo, investigador, creativo • Crea un aprendizaje significativo para su vida y para su entorno social
PROPÓSITO	
Conozcan los principios fundamentales de los derechos humanos, los valores para la democracia y el respeto a las leyes para favorecer su capacidad de formular juicios éticos, así como la toma de decisiones y la participación responsable a partir de la reflexión y del análisis crítico de su persona y del mundo en que viven.	
PROCEDIMIENTOS: FORMA DE PRESENTACIÓN DEL PLAN	
Por lección	
CONTENIDOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES DE LOS QUE PUEDE PARTIR Y LOS QUE DEBE DESARROLLAR	

CONCEPTUALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCEDIMENTALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTITUDINALES ANTES DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Retomar sus conocimientos de que es la discriminación. • El racismo • La igualdad • El respeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de las actividades • Ejecutor 	<ul style="list-style-type: none"> • Participativo • Activo • Responsable
AMBIENTE DE APRENDIZAJE		
CONCEPTUALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	PROCEDIMENTALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTITUDINALES DESPUÉS DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Porque debemos de respetar a las demás personas</p> <p>Que es el racismo</p> <p>Sus valores éticos</p>	<p>Acata las indicaciones del docente</p> <p>Ejecuta la actividad propuesta</p>	<p>Reflexivo</p> <p>Respetoso</p> <p>Crítico</p>
SECUENCIA DIDÁCTICA		
<p>INICIO: TIEMPO: 10 MINUTOS</p> <p>Rescatar los saberes previos a través de una lectura de un caso de una persona indígena donde le negaron la entrada una tienda comercial. La docente les entregará un caso por parejas para que lo analicen. Después responderán las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué opinan del texto?</p> <p>¿Qué opinan de la actitud de la persona de la tienda?</p> <p>¿Qué hubieran hecho ustedes en esa situación?</p> <p>DESARROLLO: TIEMPO: 30 MINUTOS</p> <p>La docente pedirá que los alumnos se sienten en forma de luna para que puedan observar una presentación en prezi que les proyectará.</p> <p>Esta presentación viene a grandes rasgos acerca del tema de discriminación y racismo, incluye un video y una actividad para que los alumnos la ejecuten.</p> <p>Realizarán la actividad que les pide la presentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar el juego de serpientes y escaleras adaptado al tema en equipos de 5 • Redactar un caso de discriminación o racismo que haya presenciado en su vida de forma individual. <p>CIERRE: TIEMPO: 20 MINUTOS</p> <p>Formar equipos de 5 integrantes de forma de afinidad.</p>		

Escogerán 1 caso de los expuestos y lo pasarán a una cartulina dando una explicación de por qué la discriminación lastima a las personas y afecta su convivencia o porque el racismo es inaceptable para la convivencia

RECURSOS DIDÁCTICOS		FECHAS Y TIEMPOS REALES		METODOLOGÍA	
Juego de mesas.		1 sesión de 60 minutos		Exposición Aprendizaje colaborativo Presentación de prezi	
RECURSOS MATERIALES					
Cartulinas, plumones Papel bond, imágenes					
RECURSOS TECNOLÓGICOS					
Proyector					
RECURSOS HUMANOS					
Alumnos Dos grupos de la institución					
EVALUACIÓN					
PRODUCTO		EVIDENCIA		TÉCNICA DE EVALUACIÓN	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN					
<ul style="list-style-type: none"> Un caso de discriminación con sus argumentos 		Fotografías		Observación	
Rubrica					
ADECUACIONES CURRICULARES					
OBSERVACIONES					



LISTA DE VERIFICACIÓN

EXPRESIÓN Y TÉCNICAS
<input type="checkbox"/> Rescate de los saberes previos a través de una lectura de casos

Rúbrica

Destrezas de Trabajo Colaborativas: : Humanidad igualitaria sin racismo

Nombre del maestro/a: **Yessica Castillo Ramos**

Nombre del estudiante: _____

CATEGORY	4	3	2	1
Actitud	Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
Calidad del Trabajo	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.
Contribuciones	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede rehusarse a participar.
Calidad del Trabajo	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.

FIRMA DE LA DIRECTORA
CARMINA ROMÁN RAMOS

FIRMA DE LA MAESTRA TITULAR:
MONSERRAT MACHORRO RAMOS

FIRMA DE LA PRÀCTICANTE:
YESSICA CASTILLO RAMOS

RESULTADOS

RESULTADOS

Una vez concluida la aplicación de la alternativa de solución que consistía que a través del juego se generara una motivación del adolescente en pro del trabajo escolar, es decir, en la culminación de tareas o actividades realizadas durante la jornada escolar. Se concluyó este proceso de la intervención docente de una forma eficaz, donde la intervención es un conjunto de acciones de planificación, de actualización durante las clases y de evaluación del progreso del alumno, con el fin de combatir el problema presentado.

Mediante la intervención docente que fue a través de la aplicación de las planeaciones didácticas, se utilizó estrategias innovadoras, distintas a la pedagogía tradicional, de igual forma dentro de las planeaciones se utilizó instrumentos y técnicas de evaluación por cada una de las sesiones abordadas. Todo esto para poder lograr el objetivo general de este trabajo de investigación que es “Destacar las potencialidades del juego escolar para la optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar”

En consiguiente hay que retomar los objetivos específicos que se tomaron en cuenta en las distintas planeaciones los cuales son;

- Emplear el juego escolar para generar interés y motivación en la culminación de tareas, actividades y/o ejercicios emanados del quehacer docente.
- Destacar el papel de la motivación como principio pedagógico que permite el diseño de estrategias didácticas a través de las cuales el adolescente retoma el control de su propio aprendizaje.
- Propiciar que el estudiante conozca y reflexione sobre estrategias que él mismo utiliza con finalidad de mejorar.

Ya retomado el objetivo general y los específicos se puede decir que se ha logrado en su mayoría lo propuesto en ellos y así mismo estuvieron presentes en cada una de las planeaciones diseñadas para lograr lo establecido en los adolescentes con los que se estuvo trabajando.

Cómo se mencionó anteriormente, la planeación didáctica es importante pues a través de ella se pudo diseñar un plan de trabajo que conformo todos los elementos que intervinieron en el proceso de enseñanza-aprendizaje organizados. De tal forma que, junto con la estrategia del juego, facilito la adquisición de habilidades y genero actitudes de una motivación por parte de los alumnos para trabajar con los contenidos establecidos. (Ver apéndice O)

En general los resultados se presentan en este apartado, mostrando datos cuantitativos con descripción cualitativa, es decir, se vuelve a retomar los instrumentos aplicados en un segundo momento que se utilizó para corroborar el problema de investigación. Siendo de esta forma que ahora se volvió aplicar estos mismos instrumentos para verificar que el problema detectado haya disminuido de una manera considerable en los adolescentes de sexto grado.

Mostrando en las siguientes graficas los aspectos que se estuvieron evaluando durante este proceso, a continuación, se verá los resultados obtenidos con la implementación de la alternativa de solución que en este caso fue mediante el juego para la motivación de los adolescentes;

La primera actividad que se realizó nuevamente fue la elaboración de un cuento de terror o misterio inventado, en donde se les entrego dos hojas para la redacción del cuento (Ver apéndice P). Los alumnos tuvieron que tomar en cuenta las imágenes plasmadas en las hojas. Esta actividad se evaluó con el instrumento de una rúbrica, donde arrojó los siguientes resultados;



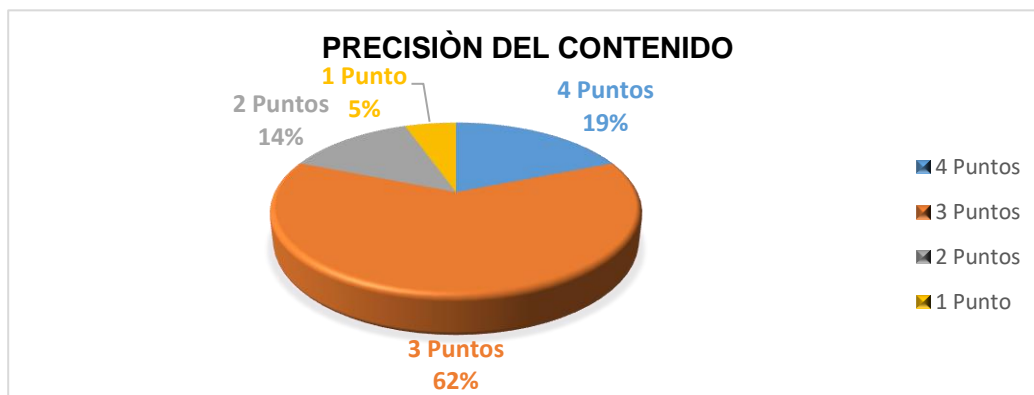
(Instrumento de una Rubrica)

Como se puede observar en esta gráfica que el 48% de los alumnos de 3 puntos y el 21% con 4 puntos, lo que significa que la mayoría con un 69% ya pudo identificar seis o más características de los cuentos de misterio y solo un 10% aún no ha logrado identificarlas



(Instrumento de una Rubrica)

Como se puede analizar en esta grafica que el 60% y 30%, siendo un total de 90% de los alumnos lograron redactar la mayoría de los párrafos utilizando primera y tercera persona en sus cuentos de terror o misterio. Y tan solo un 3% aun no logran.



(Instrumento de una Rubrica)

Como muestra la gráfica que el 62% y el 19% de los alumnos siendo un total de un 81% de ellos ya escriben con coherencia y un orden logico en los textos. En este caso en esta actividad los alumnos demostraron interes para realizarlo.



(Instrumento de una Rubrica)

Como se observa en la gráfica que un 70% y un 15% de los alumnos, siendo un total de 85% entregaron completa su actividad asignada en el tiempo establecido, lo cual significa que mejoró su motivación para poder concluir de una manera eficaz esta actividad. (Ver apéndice P)

La segunda actividad que se les volvió asignar fue la elaboración de una historieta en donde los alumnos tuvieron que crear una historia a través de las imágenes que se les presento de las distintas emociones. Para esta actividad se les asigno un tiempo determinado para entregar su trabajo de forma individual. Siendo así que se evaluó mediante una escala estimativa lo cual dio como resultados lo siguiente;



(Instrumento de una Escala estimativa)

En esta gráfica muestra que el 56% de los alumnos pudieron utilizar las imágenes para poder elaborar la historieta, siendo así que solo un 3% de ellos las utilizo para la entrega de su actividad en clases.



Como se puede analizar en esta gráfica que el 48% y el 33% de los alumnos ya identifican las características que debe de llevar una historieta para poder realizarla correctamente en el tiempo establecido.



En esta segunda actividad da como resultado que un 53% y 32% de los alumnos entregaron su trabajo en el tiempo establecido, siendo un total del 85%. Lo cual indica un mejor rendimiento en las actividades asignadas por parte del docente durante la jornada escolar.



La siguiente gráfica muestra que el 51% de los alumnos de sexto año redactó su historieta con coherencia, el cual quiere decir que los alumnos pueden ya elaborar bien una historia de una historieta, sintetizando la información ordenándola de una forma coherente.



(Instrumento de una Escala estimativa)

Por último, se agregó un aspecto para rectificar si ha tenido mejora la problemática detectada, lo cual muestra que el 63% de los alumnos demostraron interés ante la realización de esta actividad encomendada. Lo cual la mayoría se esforzó de la mejor forma para entregar su trabajo en tiempo y forma (Ver apéndice Q).

Por último, se aplicó el tercer instrumento del segundo momento, se utilizó otra escala estimativa, donde se trabajó una actividad de planteamientos de dilemas morales, siendo de esta forma que el alumno reflexionó y argumentó su postura ante los casos planteados. En consiguiente se muestran los datos arrojados de este instrumento;



(Instrumento de una segunda Escala estimativa)

Como se observa en esta gráfica que el 58% de los alumnos respondieron de una manera positiva las preguntas de los dilemas morales y tan solo un 3% no lograron responder la mayoría de estas preguntas planteadas.



(Instrumento de una segunda Escala estimativa)

Se observa que hubo una excelente argumentación propuesta por cada uno de los estudiantes para defender su postura ante el dilema moral con un 53% del grupo. Y un 34% de ellos se ubicaron con una buena argumentación consistente.



(Instrumento de una segunda Escala estimativa)

Como muestra esta gráfica que el 61% de los alumnos pudieron identificar el valor de cada dilema moral que se les planteo en las hojas, siendo de esta forma que los alumnos realizaron un buen análisis para poder identificar qué valor se llevó a cabo.



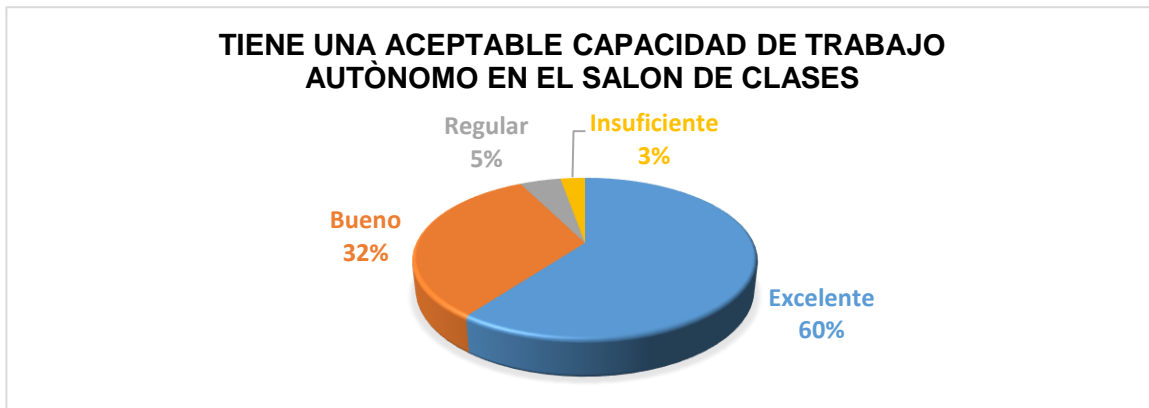
(Instrumento de una segunda Escala estimativa)

En este aspecto se puede mostrar que un 57% y 35% siendo un total del 92% de los alumnos de sexto año analizaron y reflexionaron correctamente cada uno de los dilemas planteados. Pudiendo resolver y contestar cada una de las preguntas que plasmaba los dilemas morales.



(Instrumento de una segunda Escala estimativa)

En la siguiente gráfica demuestra que un 47% y 38% siendo un total del 85% de los alumnos contextualizaron su respuesta relacionándolo con su vida cotidiana. Dando cada uno sus puntos de vista ante cada dilema moral y dando una posible solución.

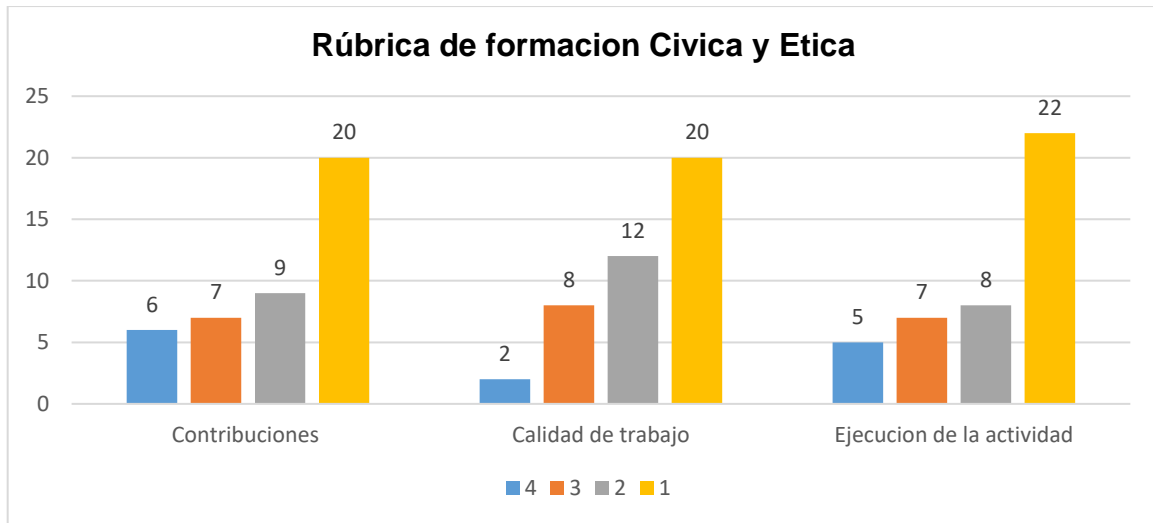


(Instrumento de una segunda Escala estimativa)

Por último, se puede observar que en esta gráfica marca un aspecto importante de como los alumnos han mejorado en su desempeño. Es decir, con un 60% y 32% siendo un total del 92% de los alumnos han tenido una aceptable capacidad de trabajo autónomo en las actividades encomendadas durante la jornada escolar. (Ver apéndice R)

Como se puede ver en este apartado de los resultados que con la implementación de la alternativa de solución dio buenos resultados para combatir el problema detectado en este trabajo de investigación. Ya que a través de los diversos juegos encomendados a los ya adolescentes de sexto año ayudaron a motivarlos para la culminación de las tareas o actividades asignadas por parte del docente durante la jornada escolar.

Se observó una gran mejora del desempeño de cada uno de los alumnos dentro de la institución, de tal forma que se involucraron y participaron activamente en cada una de las sesiones que se diseñó en las planeaciones. (Ver apéndice S) De igual forma, también se puede observar en las siguientes graficas los resultados que arrojó algunos instrumentos de evaluación que se retomaron de la primera y segunda fase del contenido de la propuesta;



En esta primera grafica muestra los datos que guardaba el desempeño de los alumnos cuando se empezó a intervenir con la primera fase de la aplicación del contenido de la propuesta. Retomando un instrumento de la última planeación de está. Y como se puede observar en la primera categoría de contribuciones, la mayoría de los alumnos se encontraban en el rubro 1 que significa que rara la vez proporcionaba ideas útiles cuando participaba en el grupo y en la discusión en clase. En la categoría de calidad de trabajo se vuelve a encontrar la mayoría de los alumnos en el rubro 1 que significa que sus trabajos estaban deficientes y no cumplía con lo requerido. En la última categoría de la ejecución de la actividad sobresale la mayoría en el rubro 1, donde los alumnos se mostraban apáticos durante en las actividades. (Ver apéndice T)

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Esta investigación realizada a lo largo de este tiempo ha llegado a su parte final, se ha terminado el proceso completo de una forma exitosa. Sin olvidar que está se realizó con la finalidad de generar una motivación del adolescente dirigida hacia la conclusión de sus tareas o actividades realizadas durante la jornada escolar. Sobre todo, en las asignaturas de español y formación cívica y ética con las que se estuvieron trabajando en este proceso. En este trabajo de investigación es importante recordar que la investigación fue realizada utilizando el estudio mixto en el cual se utilizan datos cualitativos y cuantitativos. Para fortalecer y dar mejor veracidad a la investigación realizada.

Como se hizo mención desde un principio de esta investigación la presencia de un objetivo general que fue la meta que se pretendía alcanzar en este arduo trabajo. En el cual se planteó “Destacar las potencialidades del juego para la optimización de todo el proceso de aprendizaje del adolescente durante la jornada escolar.” Asimismo, se puede decir en estos momentos que gracias a la alternativa que se implementó para solucionar el problema detectado en el diagnóstico dio grandes resultados, pues el adolescente desarrollo capacidades y cualidades mediante el juego que le permitió un mejor proceso de aprendizaje de los contenidos de las diversas actividades o tareas que realizaba. También sin olvidar los tres objetivos específicos que acompañaron al objetivo general;

El primer objetivo específico fue “Emplear el juego escolar para generar interés y motivación en la culminación de tareas, actividades y o ejercicios emanados del quehacer docente.” Aquí se puede concluir que este objetivo fue logrado eficazmente en el desarrollo de esta investigación. Gracias a la implementación del plan de trabajo diseñado con el apoyo de diversos juegos lograron en el adolescente de sexto año un interés, involucramiento y motivación hacia las actividades que el docente les asignaba durante la jornada.

Enseguida el siguiente objetivo específico que fue “Destacar el papel de la motivación como principio pedagógico que permite el diseño de estrategias didácticas a través de las cuales el adolescente retoma el control de su propio aprendizaje” Aquí es de suma

importancia, pues el adolescente logro generar una motivación intrínseca en su aprendizaje, logrando profundizar sus conocimientos y de mejorar como alumno.

Por último, se encuentra el tercer objetivo específico que es “Propiciar que el estudiante conozca y reflexione sobre estrategias que el mismo utiliza con la finalidad de mejorar”. Los alumnos utilizaron diversas estrategias para poder mejorar en su desempeño escolar, llevándolas a la práctica y poder fortalecer su aprendizaje. Una vez visto que los objetivos tanto general como específicos fueron de gran utilidad para guiar a esta investigación y ver que se lograron exitosamente. Finalmente, con este exhaustivo proceso de investigación se da la comprobación de la hipótesis quedando de la siguiente forma;

“Con la implementación del juego se generó una autentica motivación del adolescente de sexto año dirigida hacia la culminación de tareas, actividades y o ejercicios al interior de la jornada escolar”

Se afirma esta propuesta, pues se logró resolver el problema investigativo relacionado con el aprendizaje de los alumnos de sexto año de la escuela primaria federal Carlos B. Zetina perteneciente al municipio de Ciudad Serdán Puebla.

Esta propuesta es un logro para la investigación educativa y epistemológico en el campo de la docencia. Pues se aportó con gran variedad de información metodológica, teórica y práctica para dar sustento y veracidad de lo que se propuso para poder disminuir o ayudar a los problemas que actualmente se observan dentro de los salones de clases. Y así mismo poder apoyar u orientar al alumno a su proceso de aprendizaje con ayuda de las diversas estrategias. Y una de ellas como se dio a conocer fue mediante el juego para que los alumnos generaran su propia motivación, interés, involucramiento o participación en las actividades escolares.

IMPLICACIONES

IMPLICACIONES

Durante este arduo trabajo de investigación existieron algunas implicaciones que no dejó trabajar con la intervención de una manera adecuada como se diseñó en las planeaciones didácticas. Estas implicaciones fueron desde el contexto social al áulico, es decir, en el caso de lo social los alumnos no asistían a clases cuando había fiestas religiosas este caso solo se realizaba la intervención con los alumnos que asistían. En el aspecto de lo áulico se tuvieron las siguientes implicaciones;

- Algunos alumnos no llevaban el material solicitado.
- Suspensión de clases
- Cuando se retiraban los alumnos que se sentían mal de salud

ANEXOS

APÉNDICES

APÉNDICES

Apéndice A

so am
Aquí la maestra hizo la planeación y sacó copias de un folder de actividades de esta materia. Me pidió que se los repartiera a cada uno de los alumnos. Después de las indicaciones de que tenían que realizar en la hoja y les dio 15 minutos para que la acabaran. Aquí puede observar que los alumnos tardan mucho en recortar la hoja y pegarla en su libreta, mientras ellos hacen esto los 20 minutos ya se pasaron y aún no comienzan a contestar la actividad que les puso su maestra.

Se muestra los hechos ocurridos durante la jornada escolar en el diario de campo.

Apéndice B

No.	Rasgos Para el Alumno	¿Cómo lo hace?	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Nombres de los alumnos
1	Interviene en clases	Le gusta hacer			
2	No trabaja en equipo	Se aparta			
3	Colabora en las actividades dentro del aula	Se ayuda a sus compañeros y ayuda a los demás	60		Ortiz, Angulo, Cruz, Ruiz, Estrada, Pérez
4	Cumple con tareas	Realiza la tarea	30		Ortiz, Ruiz, Pérez
5	Se distrae fácilmente durante en clases	Preocupado con sus compañeros	40		Ortiz, Ruiz, Pérez, Cruz, Ruiz, Cruz
6	Enuncia datos para describir personas, lugares, cosas, eventos.	Repetiendo los datos de los personajes	8.5		Ortiz, Cruz, Ruiz, Pérez, Cruz
7	Memoriza los temas para exponer	Repete lo mismo que está leyendo	3.2		Ortiz, Cruz, Ruiz, Pérez
8	Identifica la idea principal de un texto	Subraya la idea principal del texto	4		Ruiz, Cruz, Ruiz, Pérez
9	No atiende a las indicaciones	No sigue las instrucciones dadas	2.5		Damián, Cruz, Ruiz, Pérez, Cruz
10	Es apático	No pone interés a las actividades	3.8		Ortiz, Ruiz, Pérez, Cruz, Ruiz
11	Uso de tecnologías durante en clases	Se distrae con el celular jugado	2.6		Francisco, Jaime, Cruz, Ruiz, Pérez
			60		

Se muestra los rasgos de la lista de frecuencia.

Apéndice C

Aspecto	4	3	2	1
Características de los cuentos de misterio y terror	Identifica todas sus características de los cuentos de misterio y terror. Personajes, estructura, escenario, tiempo en que transcurre, uso de verbos, adjetivos y adverbios, elementos de tensión, uso de metáforas.	Identifica seis características de los cuentos de misterio y terror.	Identifica cuatro características de los cuentos de misterio y terror.	Identifica una característica de los cuentos de misterio y terror.
Redacta párrafos utilizando primera y tercera persona	Redacta todos los párrafos utilizando primera y tercera persona.	Redacta la mayoría de párrafos utilizando primera y tercera persona.	Redacta algunos párrafos utilizando primera y tercera persona.	Redacta un párrafo utilizando primera y tercera persona.
Precisión del contenido	Tiene coherencia en la redacción del todo el cuento.	A veces tiene coherencia y orden lógico en la redacción.	Tiene poca coherencia y orden lógico en la redacción.	Carece de coherencia y orden lógico en la redacción.
Tiempo y forma	Entrega completo el cuento y con limpieza en el tiempo establecido.	Entrega más de la mitad del cuento en el tiempo establecido.	Entrega solo la mitad del cuento en el tiempo establecido.	Entrega un párrafo del cuento en el tiempo establecido.

Se muestra el instrumento de la rúbrica del segundo momento.

Apéndice D

Categoría	Escala estimativa			
	Excelente (10-9)	Bueno (8-7)	Regular (6)	Insuficiente (5)
Utiliza las imágenes para la elaboración de la historieta				
Identifica las características de una historieta				
Entrega completa la historieta en el tiempo indicado				
La historia que redacta tiene coherencia				

Se muestra el instrumento de una escala estimativa de la aplicación del segundo momento.

Apéndice E

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PRIMARIA
 JEFEATURA DE SECTORES CIUDAD SERDÁN
 ZONA PRIMARIA "CARLOS B. ZETINA"
 ESCUELA PRIMARIA "CARLOS B. ZETINA"
 C.C.T. 210PR013A
 CICLO ESCOLAR 2019-2020

UNIVERSIDAD NACIONAL

Escala estimativa

Reflexión acerca de los dilemas morales

Nombre del alumno: *Diego de los Santos*

Categoría	Excelente (10-9)	Buena (8-7)	Regular (6)	Insuficiente (5)
Responde todas las preguntas de los dilemas morales			<input checked="" type="checkbox"/>	
La argumentación propuesta por el estudiante para defender una alternativa de decisión ante el dilema moral es consistente			<input checked="" type="checkbox"/>	
Identifica qué valor está en juego en cada dilema moral		<input checked="" type="checkbox"/>		
Analiza y reflexiona sobre los dilemas morales		<input checked="" type="checkbox"/>		
Contextualiza la respuesta con lo que vive en su vida cotidiana			<input checked="" type="checkbox"/>	

Se muestra el tercer instrumento de una escala estimativa de la aplicación del segundo momento.

Apéndice F



Se muestra la imagen de la comunidad de Ciudad Serdán Puebla.

Apéndice G



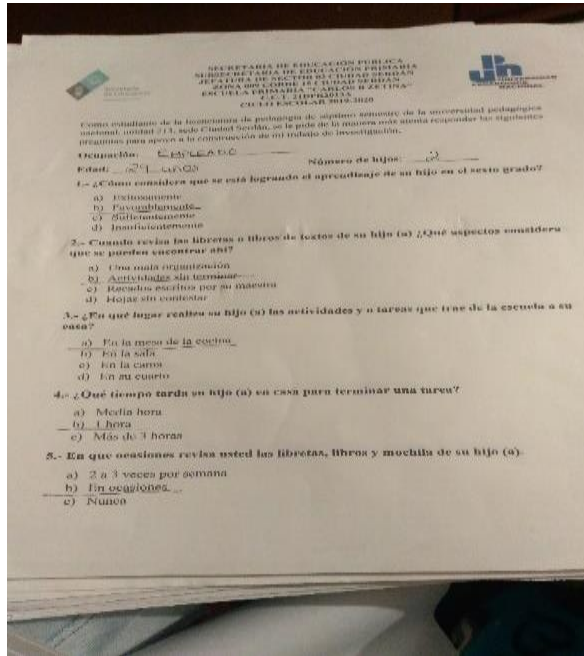
Se muestra el portón de la escuela primaria Carlos B Zetina en Ciudad Serdán Puebla.

Apéndice H



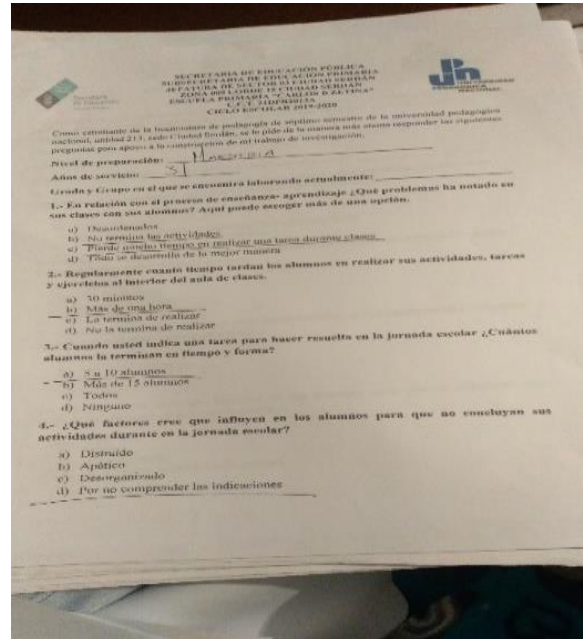
Se muestra el salón de clases del sexto año grupo "A" de la escuela Carlos B Zetina.

Apéndice I



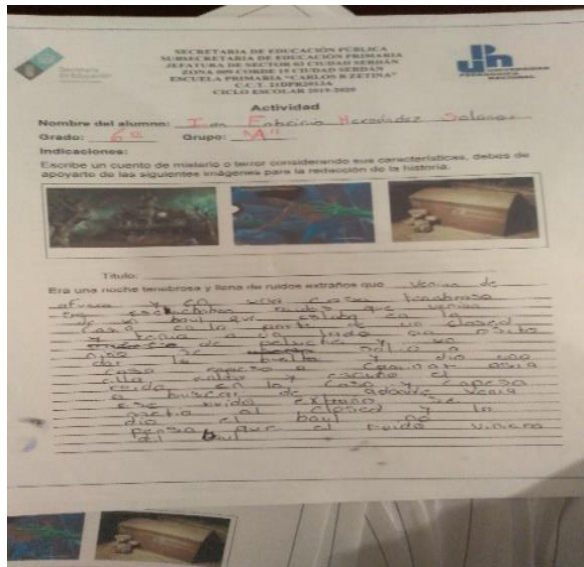
Se muestra el cuestionario aplicado a los padres de familia de Sexto año.

Apéndice J



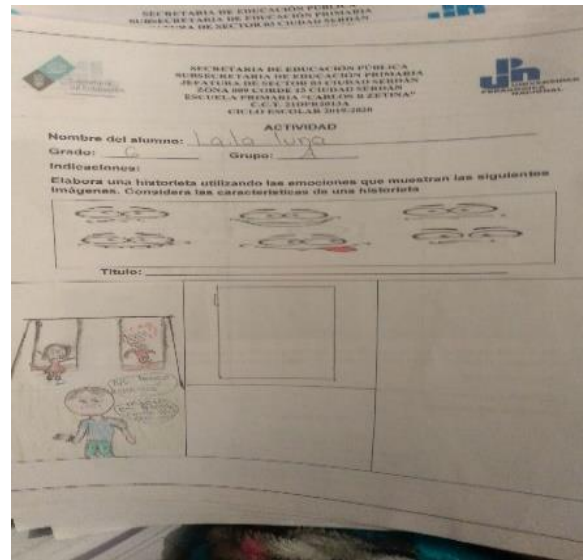
Se muestra el cuestionario aplicado a los docentes de la institución.

Apéndice K



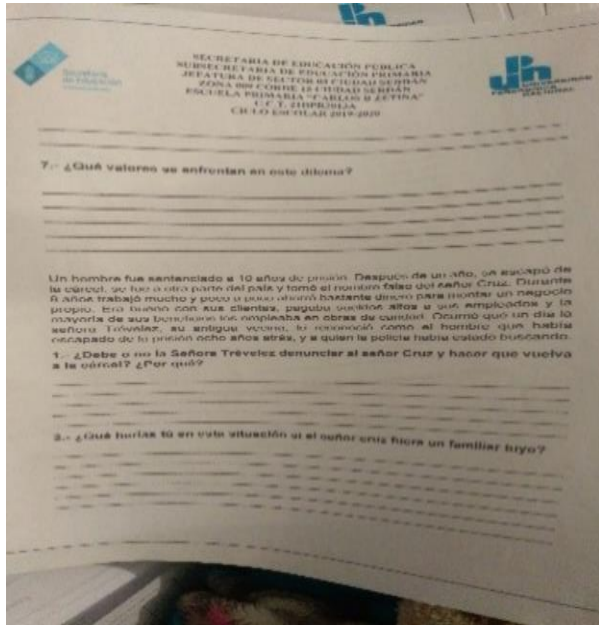
Se muestra la actividad inconclusa del cuento de misterio de los alumnos de sexto año.

Apéndice L



Se muestra la actividad de la historieta sin concluirla por los alumnos de sexto año.

Apéndice M



Se muestra la tercera actividad de algunos dilemas morales, sin que los alumnos contestaran las preguntas planteadas.

Apéndice N



Se muestra algunas actividades realizadas de la intervención, donde los alumnos se involucran en el trabajo.

Apéndice N



Se observa la colaboración de los alumnos ante la intervención docente. Donde mediante el juego los adolescentes participan activamente.

Apéndice N



Se muestra el interés y la motivación de su actividad después de a ver intervenido con el juego.

Apéndice O



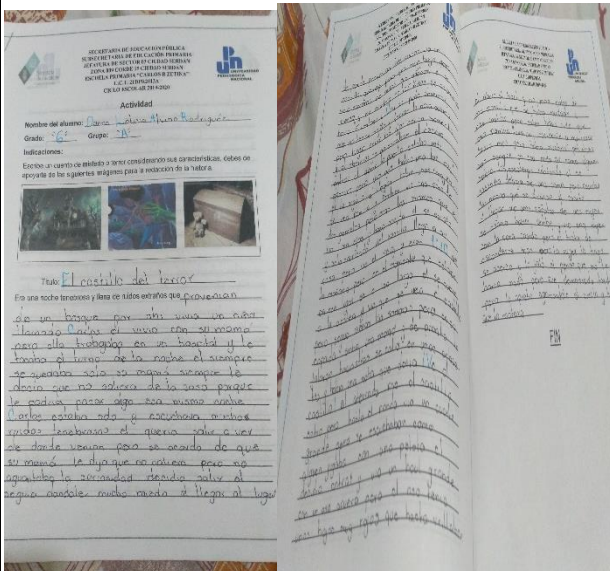
En esta imagen se puede apreciar la motivación de los adolescentes ante un trabajo escolar.

Apéndice O



Se muestra el interés y motivación de los adolescentes ante las actividades.

Apéndice P

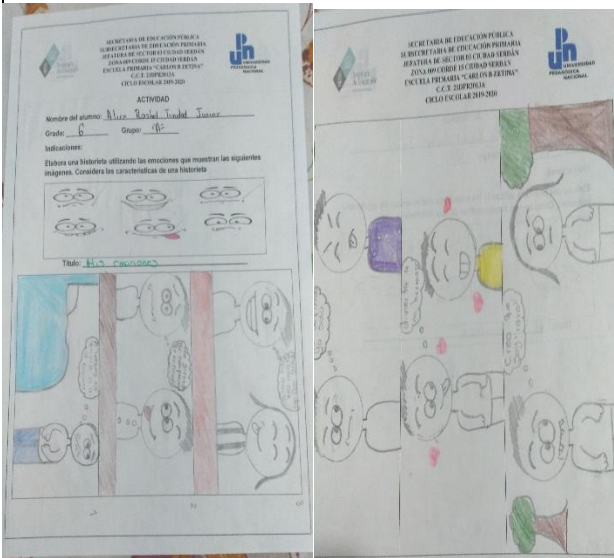


Se muestra la actividad del cuento de misterio concluido por los alumnos.

Apéndice P



Apéndice Q



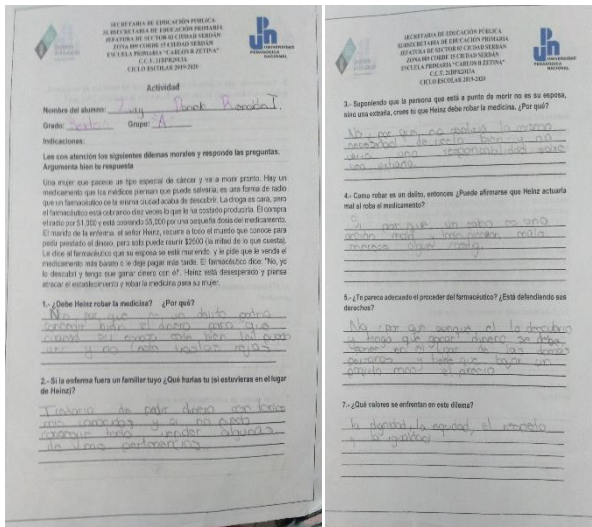
Se muestra las actividades terminadas por el adolescente durante la jornada escolar.

Apéndice Q



Se observa la aplicación de la primera actividad del segundo momento

Apéndice R



Se muestra la actividad de los dilemas morales concluidos por los alumnos.

Apéndice R



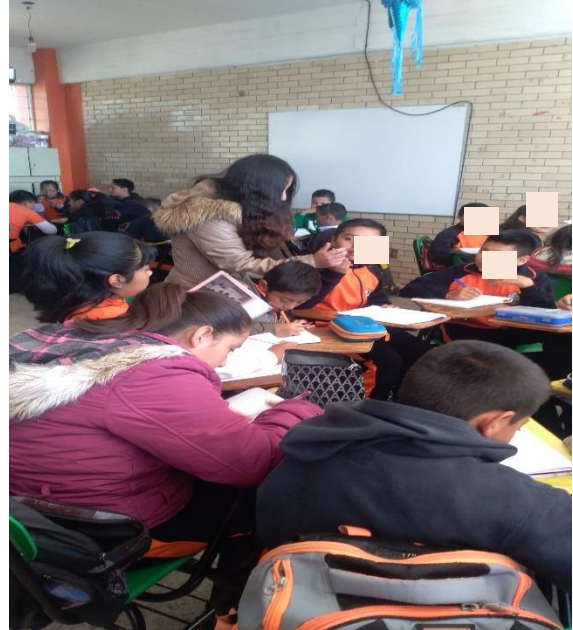
Se muestra la aplicación de la tercera actividad del segundo momento

Apéndice S



Se observa la intervención que se tuvo en esta institución

Apéndice S



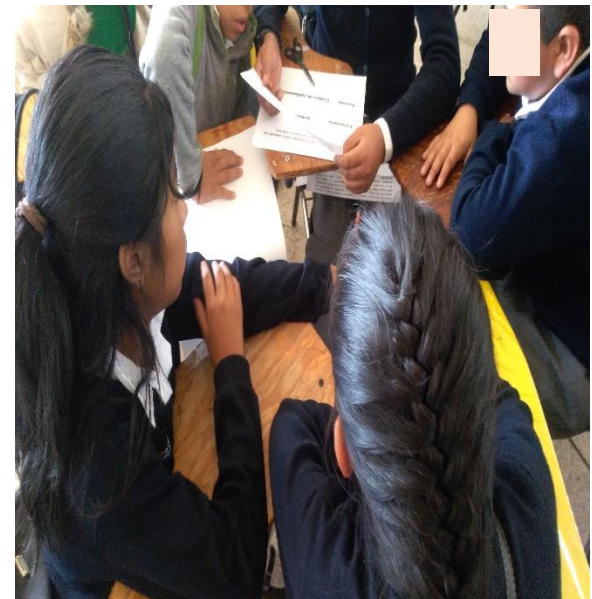
Se observa la intervención que se tuvo en esta institución

Apéndice T



Se observa la intervención que se tuvo en esta institución

Apéndice T



Se observa la intervención que se tuvo en esta institución

Apéndice U



Aplicación con el juego en los adolescentes

Apéndice U



Se observa que se implementó un juego de patio para los adolescentes



BIBLIOGRAFÍA

- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación . Caracas, República Bolivariana de Venezuela: Episteme.
- Avendaño, G. P. (16 de Julio de 2016). El colombiano. Obtenido de Son importantes las tareas escolares: <https://www.elcolombiano.com/tendencias/son-importantes-las-tareas-escolares-AJ4579354>
- Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social. Espasa.
- Barriga, F. D. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. España: McGraw-Hill.
- Bastar, S. G. (2012). Metodología de la investigación. México: Red tercer milenio s.c.
- Beatriz Picaroni, G. L. (2010). Que matemática se enseña en las aulas de sexto año de primaria en las escuelas de Latinoamérica. Uruguay: Montevideo.
- Cañal, P. (1997). Investigar en la escuela: elementos para una enseñanza alternativa. España: Díada.
- Delval, J. (2014). El desarrollo humano. México: Siglo XX Editores.
- E.Molto. (2006). Introducción a la Didáctica de las Ciencias,. Chile.
- educacion, P. y. (2017). Aprendizajes Clave: Para la educación Integral. Mexico.
- Elsy Bonilla Castro, P. R. (2013). La investigación en ciencias sociales, más allá del dilema de los métodos . Colombia: Uniandes.
- Emma, P. M. (2010). Los juegos de reglas como base metodológica en educación infantil. Mexico: AMEI.
- Freinet, C. (2005). La educación por el trabajo . Mexico: Fondo de cultura mexicana.
- Hernández, F. y. (2010). metodología de la investigación . Mexico .
- Huizinga, J. (2005). Homo Ludens: El juego y la cultura . Fondo de Cultura Económica.
- Kerling, F. y. (2002). Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias Sociales . México: McGraw Hill Interamericana.
- MARTÍN, P. y. (1997). El diario del profesor: Un recurso para la investigación en el aula . Sevilla: Diada.
- Maslow, A. H. (1991). Motivación y personalidad. Díaz de los Santos, S.A.
- Meece, J. L. (1997). desarrollo del niño y del adolescente. Mexico: Mc Graw Hill.

- Moguel, E. A. (2005). Metodología de la investigación . Tabasco: Universidad J. Autónoma de Tabasco .
- Nieto, O. U. (2004). Metodología de investigación: el proceso y sus técnicas. Ciudad de México: Limusa Noriega .
- Pedro Ravela, B. P. (2017). ¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? México: Aprendizajes Clave.
- Pérez, A. E. (2016). Tiempos de aprender . Revista Mexicana de Investigación Educativa, 611_639.
- Peris, E. M. (1999). Los libros de textos y tareas. La enseñanza del español mediante tareas . Madrid: Edinumen.
- Piaget, J. (1995). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. México: Antología básica .
- Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. (2011). México.
- Real Academia de la lengua Española. (2002). México.
- Real Academia de la lengua española, (2017), México
- Roberto Hernández Sampieri, C. F. (2005). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL.
- Rojas, G. H. (2011). Paradigmas en psicología de la educación . México: Paidós Educador.
- Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL Education.
- Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL Education.
- Sergio Tobón Tobón, J. H. (2010). Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias. México: Pearson .
- Soriano, R. R. (1986). El proceso de la investigación científica . Trillas .
- Tamayo, M. T. (2012). el proceso de la investigación científica. México: Limusa.
- Tobón, S. T. (2010). Formación integral y competencias . Revista Interamericana de Educación de Adultos, 90-95.