



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

---

---



**UNIDAD 212**

**“El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de  
Primaria.”**

**TESINA**

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

Presenta:

**Xochitl Martínez Maza**

Teziutlán, Pue; Junio 2016.



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

---

---



---

**UNIDAD 212**

**“El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de  
Primaria.”**

**TESINA**

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

Presenta:

**Xochitl Martínez Maza**

Asesor:

**Lic. Ángel Ramiro Vega Zozaya.**

Teziutlán, Pue; Junio 2016

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-16/0507.

Teziutlán, Pue., 02 de Junio de 2016.

C.  
*Xochitl Martínez Maza*  
*Presente.*

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

*Tesina*

Titulada:

*"El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1º de Primaria"*

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"*

*Mtra. Elisa Fernández Torres*  
*Presidente de la Comisión*

EFT/sc

CALLE PRINCIPAL IGNACIO ZARAGOZA No. 19 Bo. DE MAXTACO, TEZIUTLÁN, PUE. TEL. Y FAX 01 (231)31 2 23 02.

510-RG-16

## **Agradecimientos.**

Le doy gracias a Dios por darme las fuerzas necesarias en mi trayecto de formación, por convertirse en mi guía hacia un camino de grandes retos y grandes aprendizajes, por darme fortaleza en los momentos de mucho trabajo y lo más importante por darme salud y por poner en mi vida a seres maravillosos como mis padres y todos mis seres queridos.

Les agradezco a mis padres Gregoria Maza Rojas y Juan José Martínez Tomás por su gran apoyo, paciencia y dedicación durante mi vida escolar, por darme motivación durante estos cuatro años en la universidad por su gran esfuerzo y sacrificios para poder culminar exitosamente esta etapa de mi vida.

A José Mauricio López por motivarme a seguir con esta etapa de mi vida y sobre todo ser participe en el transcurso de esta carrera y por mostrarse solidario en los momentos de mucho trabajo y darme ánimos para salir adelante y no rendirme.

Le agradezco a mis asesores Hilda Camarillo Fuentes, Alejandra Parra Luna y Ángel Ramiro Vega Zozaya por su apoyo durante mi formación así como en la construcción de los conocimientos y lograr salir adelante en esta investigación.

# ÍNDICE

Introducción.....	6
Planteamiento del problema.....	11
Objetivos.....	11
Justificación.....	12
Estructura de la tesina.....	17

## DESARROLLO

### CAPÍTULO 1: MARCO CONTEXTUAL

1.1 Contexto socio-histórico cultural.....	19
1.1.1 Contexto institucional.....	21
1.1.2 Contexto áulico.....	25
1.2 Vinculación del campo de intervención con la propuesta.....	26

### CAPÍTULO 2: CONCEPTUALIZACIÓN

2.1 Dimensión del campo.....	34
2.2 Conceptualización de los elementos a abordar.....	37

### CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación.....	51
3.2 Tipo de estudio.....	54
3.3 Diseño de la investigación.....	58
3.4 Universo, población y muestra.....	59
3.5 Metodología, técnicas y estrategias.....	61

### CAPÍTULO 4: PROPUESTA

4.1 Alternativa de solución.....	67
4.2 Justificación.....	70
4.3 Contenido y descripción de la propuesta.....	71
4.4 Fundamentación teórica.....	72
Planeaciones.....	76
Conclusión.....	94
Apéndices.....	97
Anexos.....	106
Referencias.....	113

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad una de las principales necesidades del ser humano es la educación debido a que es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición, la naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con los demás y la cultura en general.

Retomando a Palacios (2011) él cual nos menciona que “la educación presupone una visión del mundo y de la vida, una concepción de la mente, del conocimiento y de una forma de pensar; una concepción de futuro y una manera de satisfacer las necesidades humanas” (pág.56). El hombre tiene la necesidad de vivir y estar seguro en el mundo, en el cual pueda adquirir todas las herramientas para entender la vida, pertenecer, descubrirse y crear y estas herramientas las proporciona la educación manteniendo una mente abierta para satisfacer sus necesidades humanas. Pero en el hombre hay un espíritu que lo aviva y lo inspira a entenderse y a volverse sobre sí mismo, sobre su lenguaje y sobre su mente; sobre sus propios pensamientos. La educación universaliza, pero también individualiza, transforma y potencia al hombre natural para hacer emerger un hombre distinto lo hace sabio, inteligente, conocedor, industrioso, prudente, independiente, seguro, indagador, amoroso, disciplinado, honesto, alegre y ético sabiendo la diferencia entre el bien y el mal, atraído a la ciencia y al conocimiento, mentalmente se hará fuerte para soportar las inclemencias del tiempo y las exigencia del trabajo en la sociedad.

Por lo que en esta investigación se utilizara el juego para favorecer la lectura en alumnos de 1° grado de primaria, debido que el juego es una de la actividades que realiza el niño de manera espontánea además de estudiar, comer dormir entre otras necesidades básicas dentro de sus primeros años de edad para el descubrimiento de lo

que lo rodea así como los primeros acercamientos para una socialización, por medio del juego, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independencia del medio ambiente en el que se desarrolle.

De igual manera el juego es pieza clave en el desarrollo integral del niño debido que guarda conexiones sistemáticas con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo, es evidente que hoy en día nadie se cuestiona de la importancia del juego; jugar ya no es una forma de perder el tiempo sino de ganarlo.

El juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente así como para el desarrollo en general, siendo esto, es muy difícil que encontremos una actividad humana tan natural, rica en significados y posibilidades en conocimientos por lo que es una de las actividades valiosa para todas las edades, por lo que es necesario el reconocimiento del juego como una actividad no solo de diversión sino también de aprendizaje donde los niños/as desarrollen habilidades que favorezcan su desarrollo cognitivo.

Podemos decir que todo juego es un ejemplo de situaciones que vivimos en la vida real, algo que ayuda a nuestras experiencias sean más intensas, llenándonos de suspenso y excitación, el juego resulta fundamental desde nuestro nacimiento marcando en futuro de nuestra vida como adultos.

Por lo que se retomara como un medio para el favorecimiento de la lectura debido a las ventajas que se tienen al relacionar niño, juego y lectura, por lo que es de gran importancia para la primera etapa de inserción en el nivel básico que se retomen estrategias didácticas en las cuales el niño aprenda y se divierta dentro del primer

grado e involucrarlo de manera en el niño/a se sienta en confianza al relacionarse en un nuevo ambiente y la mejor manera de llevar a cabo el proceso de lectura por medio del juego debido al gusto que el niño/a tiene por esta actividad.

Es importante saber que la lectura es un gran estímulo a la creatividad, imaginación, inteligencia y a la capacidad verbal y de concentración para los niños/as, por ello deberíamos de saber que los libros convendrían estar presentes constantemente con los niños/as de la misma forma en que lo están los juguetes, los libros nos enriquecen a todos y nos llevan a imaginar aventuras e historias y sobre todo a soñar despiertos, el libro es una puerta a la formación e información en todos los sentidos, lo importante es tener claro que los libros son primordiales, pero el acto de leer, es lo que llevará a nuestros pequeños a este rincón tan exquisito que es la aventura del saber del conocer y descubrir.

Por lo que dentro del nivel básico primaria encontramos alumnos con deficiencias para la adquisición de una buena lectura, independientemente del nivel de grado en el que se encuentren, por lo que es importante que el lector debe escoger del texto la información más relevante en función de sus intereses, metas, experiencia y conocimientos previos, pero sobre todo la lectura debe despertar la imaginación del lector para que éste sea de interés para quien lee.

Para el desarrollo de este trabajo como primer punto se presenta el planteamiento del problema suscitado dentro de la Escuela Presidente Manuel Ávila Camacho turno vespertino, dentro del aula de 1° A.

Desafortunadamente en la actualidad los docentes no le otorgan el valor al juego como parte educativa, tomado en cuenta que el juego puede ser utilizado con una estrategia para el desarrollo de contenidos que pueda ayudar al alumno a desarrollar sus habilidades tanto cognitiva, físicas y sociales por lo que es notorio que dentro del salón de clases no se toma en cuenta el juego como estrategia, en ocasiones solo es visto como un pasatiempo en el cual pueden recurrir cuando se suscita una reacción de aburrimiento en los alumnos, o en ocasiones dentro de las actividades si se recurre al



juego pero los docente no poseen una clara visión de lo que realmente el juego pueda ayudar al alumno a desarrollarse cognitivamente.

Por lo que el docente tiene que tomar en cuenta aquellas estrategias que ayuden a los alumnos a un buen desarrollo dentro de su inicio a la educación primaria , por lo que es de gran importancia que los niños en esta etapa debido a su inicio a la educación e incorporación a una institución del nivel básico que durará 6 años de preparación para la formación de éste, es necesario que se incorporen de manera satisfactoria y favorable en esta primer etapa de acercamiento hacia la lectura y ésta sea la más adecuada y favorable para su desarrollo cognitivo.

Para la identificación de este problema se llevaron a cabo dos diagnósticos en la cuales se identifican tanto la lectura como las escritura que poseen los niños en esta etapa debido a que son dos procesos que se encuentran ligados y en este caso nos referiremos y podre mayor énfasis en el proceso de lectura.

Primeramente conoceré mediante un análisis acerca de cómo los niños escriben al inicio del proceso de alfabetización, retomando a Ferreiro y Teberosky en el sistema de escritura en el desarrollo de niño quien nos presenta la existencia de tres niveles sucesivos en el proceso de aprendizaje del sistema de escritura “silábico: una grafía para cada sílaba; silábico-alfabético: oscila entre una letra para cada sílaba y una letra para cada sonido y el alfabético en la cual cada letra o sílaba representa un sonido.(1979 pág. 34). Mostrando resultados en la gráfica que se presentará en el (apéndice B).

Y el segundo diagnostico el cual fue para conocer la comprensión lectora de los alumnos de 1°, formato retomado de la plantilla de calificaciones del docente y de igual manera retomada para la justificación del proyecto de investigación, en el cual se mostró de manera individual el libro de caperucita roja, la cual fue dividida en tres apartados realizando una pregunta por cada apartado, el primer apartado que comentara acerca de que trata el texto a partir del título, el segundo apartado si el alumno es capaz de localizar información específica del texto y el tercero retomando la opinión del alumno sobre el texto.( anexo 2)

Dentro del salón que me ubico de la Escuela Presidente Manuel Ávila Camacho, turno vespertino es el 1° A, el cual está a cargo del docente Francisco Luis Aguilar Cortes surge la problemática de integrar de manera favorable a los niños al proceso de lectura, debido a lo observado dentro del salón, uno de los objetivo retomados explícitamente de los docente es que los alumnos adquieran operaciones básicas de matemáticas y de igual manera que los alumnos aprendan a leer y dentro de este proyecto se pretende dentro de su propuesta que los alumnos mediante el juego favorezca su proceso de lectura, debido a esto dentro del salón de 1° A encontramos que no todos poseen un mismo ritmo al aprender a leer y solamente seis de los veintiocho alumnos que adquieren con facilidad este proceso por lo observado dentro del salón de clases, al no adquirir correctamente el proceso de lectura los alumnos cometen errores tales como sustituir letras, no relacionan los sonidos con el signo, cambien letras e incluso no reconocen el signo para plasmarlo en su libreta por lo que a consecuencia de esto se les dificulta aprender a leer y a escribir y surge un ambiente de aburrimiento por parte de los alumnos en clase, por lo que es necesario que se pongan en práctica aquellas estrategias que ayuden al alumno a una buena integración dentro del salón de clases y en este caso para la adquisición del proceso de lectura de manera que no lo tomen de forma tediosa ni tradicionalista, que sea para ellos una forma de poder disfrutar el aprendizaje y sobre todo que leer sea una práctica diaria para su formación posterior y que más satisfactorio que aprender jugando.

Realizar actividades en que los niños participen y se involucren de manera voluntaria siendo esto a través del juego debido a su edad su interés más que aprender es jugar y esto se pudo observar durante el acceso al aula de 1° debido a las actividades realizadas por la autora de esta tesina y el docente a cargo, actividades para conocer las ventajas o desventajas que se tiene al propiciar actividades recreativas en los alumnos y su grado de aceptación hacia éstas.

Durante las actividades desarrolladas los alumnos participan de manera favorable y sobre todo mantienen una actitud positiva, por lo que es necesario que retomemos el juego de manera que sea una estrategia para que los alumnos se interesen aún más por el aprendizaje de su lectura.

Tomando esta investigación para la realización de la propuesta, se llega a la pregunta de investigación; ¿El juego como estrategia didáctica favorecerá el proceso de lectura en los alumnos de 1° grado grupo A de la Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho turno vespertino?, por lo que posteriormente se plantean el objetivo general así como los objetivos específicos.

## **OBJETIVO GENERAL**

Proponer el juego como estrategia para favorecer el proceso de lectura en los alumnos de 1° grado, grupo “A” de la Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho turno vespertino.

### **Objetivos específicos.**

- Analizar la relación entre el juego y la lectura para un mejor aprendizaje en los alumnos de 1° grado, grupo “A” de la Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho turno vespertino.
- Conocer los tipos de juego acorde a la etapa de desarrollo y edad para una mejor intervención en el proceso del aprendizaje de la lectura en alumnos de 1° grado, grupo “A” de la Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho turno vespertino.
- Diseñar un proyecto didáctico en la que se integre el juego como estrategia de enseñanza para favorecer la lectura en los alumnos de 1° grado, grupo “A” de la Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho turno vespertino.

## JUSTIFICACIÓN

La lectura hoy en día es uno de los factores muy importantes dentro de nuestra vida diaria por lo que la finalidad del nivel básico es que los alumnos adquieran las habilidades básicas de lectura, escritura y la adquisición de las operaciones básicas de matemáticas para su desarrollo académico.

Por lo que es necesario que el niño se desarrolle en un ambiente en donde se pueda desenvolver de manera eficaz e integrarse de manera favorable dentro de la institución en la que se encuentre y para esto es necesario que los padres, profesores, directivos y maestros se comprometan de manera en que ayuden al niño para su desarrollo integral y para esto es necesario tomar en cuenta los programas que intervienen en el ámbito educativo para el desarrollo eficaz de todos los integrantes de una institución.

En La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) presenta áreas de oportunidad que es importante identificar y aprovechar, para dar sentido a los esfuerzos acumulados y encauzar positivamente el ánimo de cambio y de mejora continua con el que convergen en la educación las maestras y los maestros, las madres y los padres de familia, las y los estudiantes, y una comunidad académica y social realmente interesada en la Educación Básica.

Con el propósito de consolidar una ruta propia y pertinente para reformar la Educación Básica de nuestro país, durante la presente administración federal se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la calidad educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria; coloca en el centro del acto educativo al alumno, al logro de los aprendizajes, a los Estándares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que les permitirán alcanzar el perfil de egreso de la Educación Básica.

La acción de los docentes es un factor clave pues son quienes establecen el ambiente, plantean las situaciones didácticas y buscan motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias. La RIEB reconoce, como punto de partida, una proyección de lo que es el país hacia lo que queremos que sea mediante el esfuerzo educativo y asume que la Educación Básica sienta las bases de lo que los mexicanos buscamos entregar a nuestros hijos no cualquier México sino el mejor posible.

La Secretaría de Educación Pública valora la participación de maestros, directivos, asesores técnico pedagógicos, estudiantes y sus familias, así como de la sociedad en general en el desarrollo del proceso educativo por lo que les invita a ponderar y respaldar el aporte de los Programas de estudio 2011 de Educación Primaria, en el desarrollo de las niñas, niños y adolescentes de nuestro país.

Por lo que es necesario que dentro del nivel básico, se lleven de manera efectiva los planes y programas otorgados por la SEP y se logren los objetivos que se plantean en cada una de ellas. Tomando en cuenta lo anterior y la problemática que se retoma es esta tesina por la autora es necesario que se tome en cuenta el apartado de Español del Plan de Estudios 2011 la cual menciona lo siguiente;

Dentro del Plan de Estudios de Educación Básica SEP (2011) en el apartado de Estándares de Español y Estándares Nacionales de Habilidad Lectora se menciona que “los Estándares Curriculares de Español integran los elementos que permiten a los estudiantes de Educación Básica usar con eficacia el lenguaje como herramienta de comunicación”.(pág. 86). Por lo que es importante que los estudiantes desde su primer año escolar aprendan a desenvolverse de manera satisfactoria utilizando como herramienta principal la comunicación y expresar de manera autónoma sus necesidades.

De igual manera se debe propiciar que la lectura se convierta en una práctica cotidiana entre los alumnos que cursan la Educación Básica, porque el desarrollo de la habilidad lectora es una de las claves para un buen aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, dentro y fuera de la escuela. La práctica de la lectura desarrolla la

capacidad de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo.

Asimismo en el Plan de Estudios SEP (2011) de Educación Básica se menciona en el apartado de Estándares nacionales de habilidad lectora que el número de palabras por minuto que se espera que los alumnos de Educación Básica puedan leer en voz alta al terminar el grado escolar que cursan son:

Tabla 1. Palabras por minuto que se tiene que leer el alumno en voz alta.

<b>Nivel.</b>	<b>Grado.</b>	<b>Palabras leídas por minutos.</b>
<b>primaria</b>	1°	35 a 59.
	2°	60 a 84.
	3°	85 a 99.
	4°	100 a 114.
	5°	115 a 124.
	6°	125 a 134.

Al observar la importancia de la evaluación de la comprensión lectora y no solo valorar la rapidez a la hora de que los alumnos leen, el Sistema Educativo se ha actualizado y mejorado, por lo que se pretende que el docente a cargo del grupo registre en el momento correspondiente los avances que en este rubro observe el alumno, para que se obtenga mayor información sobre este elemento de aprendizaje indispensable para el desempeño académico de los alumnos, por lo que a continuación se presentara la rúbrica que los docentes tomará en cuenta para el registro de los avances obtenidos para la obtención de información en bimestre del grado escolar.

Tabla 2. Aspectos para la evaluación de la Comprensión Lectora.

<b>Los siguientes aspectos se relacionan con el desarrollo de la comprensión de leer y escribir, permitiendo informar</b>	<b>Agosto.</b>	<b>Noviembre.</b>	<b>Marzo.</b>	<b>Junio.</b>

<b>si el alumno:</b>					
<b>1. Comente de que puede tratar un texto a partir de su título.</b>	Siempre.	Siempre.	Siempre.	Siempre.	Siempre.
	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.
	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.
	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.
<b>2. Localiza información específica en un texto.</b>	Siempre.	Siempre.	Siempre.	Siempre.	Siempre.
	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.
	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.
	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.
<b>3. Opina sobre el contenido de un texto.</b>	Siempre.	Siempre.	Siempre.	Siempre.	Siempre.
	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.	Casi siempre.
	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.	En ocasiones.
	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.	Requiere apoyo adicional.

Por lo que se debe de tomar en cuenta el nivel en el que se encuentre el alumno para la adquisición de la lectura y que el docente tome en cuenta que las estrategias implementadas sean las adecuadas para la adquisición de una lectura correcta dentro del salón de clases en este caso el primer grado.

Así mismo los docentes trabajarán de acuerdo al programa, actividades permanentes en primer y segundo grados, durante el desarrollo de los proyectos, el docente de estos grados debe diseñar actividades permanentes que le permitan modelar, orientar, revisar y adecuar los procesos de escritura y lectura de sus alumnos, propiciando la adquisición de la lengua escrita a través de la lectura y la escritura de textos completos, no de letras y palabras aisladas. Algunos ejemplos de actividades permanentes son:

Actividades permanentes sugeridas Para Primer grado

- Lectura de palabras.

- Lectura y escritura de nombres propios.
- Lectura de las actividades de la rutina diaria.
- Lectura de los nombres de otros.
- Juegos de mesa para anticipar lo que está escrito.
- Formar palabras con letras cortas.
- Sobres de palabras.
- Juegos para completar y anticipar la escritura de palabras.
- Lectura y escritura de palabras y frases.

Para la realización de este proyecto de investigación se tomó en cuenta igualmente como el pedagogo podrá intervenir en el campo de la docencia y diseñar métodos y estrategias para la solución de problemas educativos en este caso la lectura en alumnos de 1° año de la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho, retomado de la página oficial de la Universidad Pedagógica Nacional de Ajusco, el pedagogo podrá:

- Explicar la problemática educativa de nuestro país con base en el conocimiento de las teorías, los métodos y las técnicas y del Sistema Educativo Nacional.
- Construir propuestas educativas innovadoras que respondan a los requerimientos teóricos y prácticos del sistema educativo, basándose en el trabajo grupal e interdisciplinario.
- Realizar una práctica profesional fundada en una concepción plural humanista y crítica de los procesos sociales en general y educativos en particular.
- Diseñar, desarrollar y evaluar programas educativos con base al análisis del sistema educativo mexicano y el dominio de las concepciones pedagógicas actuales.

Por lo que el pedagogo podrá analizar y formular estrategias didácticas para el favorecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.



## **ESTRUCTURA DE LA TESINA**

La presente investigación que se realizó es de tipo descriptivo, así mismo con un enfoque cualitativo, enmarcando el juego como estrategia didáctica siendo este el punto de partida para después proseguir la adecuación en otros contenidos, siendo en este caso el problema que se lleva a cabo en la presente investigación, en tal concordancia se realizó un análisis del problema para que se lleven a cabo los objetivos ya antepuestos por lo que la presente tesina se estructura de la siguiente manera.

El capítulo I, está referido al contexto socio histórico-cultural donde se desarrolla la tesina se delimita la región o municipio donde está situada la institución.

Continuando con el capítulo II, está integrado de la dimensión del campo, la descripción de los elementos a investigar que se encuentran presentes en la investigación siendo estos las características y clasificación del juego.

En el capítulo III, corresponde al llamado marco metodológico, el cual está organizado de tal manera que se logre relacionar con actividades de trabajo como lo son: tipo de investigación, tipo de enfoque, diseño de la investigación, la definición de población y la descripción de la muestra de los sujetos de trabajo, la descripción concreta de la metodología que se trabaja y técnicas e instrumentos que favorecieron el producto para un conocimiento más profundo y desarrollado para así poder finalizar con la sistematización de datos de contenidos .

En lo que corresponde al capítulo IV contiene la alternativa de solución: donde se da la descripción de la propuesta, estrategia metodológica de la alternativa de solución a utilizar, así como las planeaciones correspondientes.

Finalmente, se presentan los apartados correspondientes a conclusiones, en el que se rescatan reflexiones en torno al logro de los objetivos de la tesina; anexos, y apéndices como evidencias de la construcción del mismo documento, así como las referencias que me apoyaron en su realización.

# CAPÍTULO 1

# MARCO CONTEXTUAL

## 1.1. Contexto socio histórico-cultural

Para la realización del proyecto de investigación se tomó en cuenta el contexto socio-histórico cultural en donde se ubica la institución en el cual se detectó la problemática que abarca este proyecto de investigación para el desarrollo de una oportuna propuesta, por lo que a continuación se describe dicho contexto.

La ciudad de Tehuacán se localiza en el estado de Puebla México; colinda al norte con Tepanco de López, Santiago Miahuatlán, Vicente Guerrero y Nicolás Bravo; al este con Vicente Guerrero, San Antonio Cañada y Ajalpan; al sur con San Gabriel Chilac, Zapotitlán, San Antonio Texcala y Altepexi; y al oeste con Zapotitlán, San Martín Atexcal, Juan N. Méndez y Tepanco de López. Dentro de sus límites se encuentran los cerros de Las Chivillas, Mojada, El Muerto, Cerro Viejo, Coatepec, La Tarántula, Ocotempa, Maguey, El Gavilán y el Cerro Colorado.

En la zona hay una gran cantidad de manantiales de aguas minerales como los de El Riego, Garci-Crespo, San Lorenzo, Peñafiel, San Miguelito y otros. También por escurrimientos abundan las galerías filtrantes de agua del subsuelo, las cuales atraviesan gran parte de la Ciudad de Tehuacán.

Por su ubicación presenta una gran variedad de climas que van desde los templados hasta los cálidos. Las zonas climáticas se pueden resumir de la siguiente manera:

Clima Templado subhúmedo con lluvias en verano; se ubica en el extremo poniente de la parte elevada de la Sierra de Zapotitlán

Clima Seco semicálido con lluvias en verano y escasas a lo largo del año; se identifica en la parte sur del municipio, dentro del Valle de Tehuacán.

Clima semiseco cálido con lluvias en verano y escasas a lo largo del año; es el clima predominante en las áreas correspondiente al Valle de Tehuacán, clima semiseco templado con lluvias en verano y escasas a lo largo del año; es el clima que se presenta entre las zonas orientales del Valle de Tehuacán y las primeras estribaciones de la Sierra de Zongolica.

La ciudad de Tehuacán de acuerdo a los datos obtenidos en el INEGI Tehuacán cuenta con una población de 260923 personas, de cuales 123113 son masculinos y 137810 femenino, la cual se divide en 108674 menores de edad y 152249 adultos, de los cuales 15704 tienen más de 60 años. Dentro de esta población hay una gran diversidad de lenguas debidas a los diferentes municipios dentro de la ciudad de Tehuacán los cuales son; castellano, náhuatl, zapoteco, mixteco las cuales son las más comunes a escuchar dentro de la ciudad (2015 pág. 5).

La economía de la región está sustentada en la avicultura, ganadería, comercio e industria diversa. Los principales cultivos del municipio son el maíz, frijol, legumbres y forrajes. Más recientemente se ha sembrado sorgo con éxito debido a la gran demanda del sector avícola y ganadero. Se cría ganado vacuno, porcino y caprino de pastoreo. También la apicultura ha ganado gran importancia con productos de excelente calidad para el consumo local y para la exportación.

La industria en Tehuacán está diversificada: confección, plástico, empaques, avícola y del calzado, no hay una industria única o dominante. Los principales yacimientos en Tehuacán son de carbón de piedra, canteras de pizarra, mármol y granito. Siendo desde tiempos inmemoriales centro comercial de intercambio de productos de toda la región, la columna vertebral de la economía descansa en esta actividad.

#### Educación.

La educación en Tehuacán está regida por la Secretaría de Educación del estado de Puebla y ésta a su vez por la Secretaría de Educación Pública Federal, para

aquellas personas que desean vivir en algún lugar del estado de Puebla , como ya sabemos la educación es un factor sumamente importante que todos los mexicanos deben tener de forma gratuita de acuerdo a lo establecido en la Constitución Mexicana de los Estados Unidos en su artículo 3° que sirve para la superación personal y el progreso de la sociedad en todos sus campos laborales.

Por lo que la educación en la ciudad de Tehuacán se encuentra escuelas de tipo estatal gratuito y también hay escuelas particulares donde debe pagar una suma mensual para poder obtener los servicios educativos que cada una tiene, independientemente del tipo de educación ya sea gratuita o privada que se conceda se debe mantener y garantizar una educación que otorgue a los alumnos herramientas para la supervivencia dentro de la sociedad, por lo que los docentes de cada institución deben tener en dentro de su plan de trabajo estrategias que garanticen la adquisición de conocimientos para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los alumnos.

### **1.1.1 Contexto institucional**

Para la elaboración de la propuesta “El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de Primaria.” Es necesario conocer el contexto institucional de la cual da origen a la problemática de dicha investigación por lo que a continuación se describirá dicho contexto debido que es uno de los aspectos a conocer para una mejor intervención y solución de la propuesta.

Por lo que dentro de esta ciudad de Tehuacán me ubiqué para la realización de este proyecto de investigación en la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho turno vespertino con clave escolar 21EPR0628I, ubicado en la calle 7 oriente y 3 sur, Tehuacán Puebla teniendo como responsable a la maestra Mónica Silvana Vidal Reyes.

La Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho se crea como Turno Vespertino en el año de 1980-1981 y surge por las necesidades de cupo en el turno matutino, quien ocupó el cargo de director comisionado atendiendo a un grupo fue el Profesor. Enoch Merino Rouaix, teniendo como inicio de turno vespertino cuatro grupos entre 1° y 4° con un cupo de alumnos de 15 a 20 niños cada salón, en el año de 1981 se hicieron las primeras inscripciones con muy pocos alumnos, la Supervisora Profesora Beatriz Blanco viuda de Céspedes inicia con los 6° como hasta el momento se maneja.

Tabla 3. Nombre y año de directores a cargo de la institución Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.

<b>Directores.</b>	
Mario Chaves Martinez.	1982.
Juan Silvestre Pala Viscoso.	1987.
Jesús Hernández Báez.	1991.
Gabriel García Merino.	1994.
Francisco Peña Cuatecontzi.	1999.
Marco Antonio Reyna Arrieta.	2001.
Leonardo Escobar Hernández.	2006.
Martin Teófilo Salazar Carrera.	2007.
Mónica Silvana Vidal Reyes.	2008-2015.

#### Nuestra misión

Somos una institución educativa de educación básica formadora de alumnos, con un equipo docente comprometido y actualizado que ofrece atención a niños con una gran pluralidad cultural, desarrollando competencias para la vida con las prácticas diarias de valores universales permitiéndoles integrarse a la sociedad de acuerdo a la reforma integral de educación básica.

#### Nuestra visión

Queremos ser una institución educativa, eficiente, comprometida y responsable; para lograr alumnos con un perfil de desempeño deseado basado en competencias para la vida, practicando valores de respeto, disciplina, tolerancia, responsabilidad, amor y solidaridad donde se propicien: conocimientos, habilidades, valores y aptitudes que nos distinga como agentes de cambio.

#### Nuestro código de valores

En la escuela “Presidente Manuel Ávila Camacho” en su turno vespertino se practicará de manera permanente en toda la comunidad escolar los valores, añadiendo la importancia de mantener un ambiente de armonía entre los integrantes de esta institución y de igual manera que los docentes estén comprometidos con la educación de sus alumnos, por lo que es importante que se tomen en cuenta todos los factores que alteran el aprendizaje y de esta forma retomar estrategias para que los alumnos/as se integren de manera favorable tanto a la institución como a la educación que se recibirá.

#### Nuestro código de valores

**Respeto:** El respeto comienza con la propia persona, conociendo el valor propio y honrar el valor de los demás. Se trabajara con un proyecto común respetando la iniciativa de los demás haciendo un ambiente agradable.

**Tolerancia:** Ser tolerante radica, precisamente, en reconocer que cada individuo tiene su propia forma de sentir, de pensar y de vivir y que las diferencias individuales, lejos de distanciarnos nos enriquece. Por lo tanto nuestra escuela fortalecerá el dialogo, la convivencia entre la comunidad escolar.

**Responsabilidad:** Es ser capaz de responder a nuestros propios actos. Este valor se verá reflejado en acciones que nos permitan lograr una comunidad escolar comprometida, a trabajar de manera conjunta para el logro de nuestras metas.

Amor: Es una emoción que nos permite querer el bienestar de la persona y realizar actos que lo demuestre. Este se aprende a través de nuestros padres mediante sus cuidados y demostraciones de afecto luego tenemos la oportunidad de desarrollarlo haciendo cosas positivas por nosotros mismos y por la personas que nos rodean. Este valor se fomentara, a través de talleres, pláticas y conferencias con la mayoría de padres de familia y maestros para que reconozcan que es un elemento fundamental en el desarrollo integral de los niños.

Solidaridad: Es un sentimiento que nos une como persona y nos motiva para trabajar por el bien común: nos permite comprender que la pobreza, las enfermedades, los desastres naturales, etc., pueden resolverse con la participación de todos. Este valor se verá reflejado con las actividades programadas para el logro de los objetivos con la participación de todos los integrantes en nuestra institución educativa.

Respeto. Es la actitud que se fundamenta en saber valorar los intereses y necesidades de otro individuo. Este valor se fortalecerá desde los hogares a través de talleres de concientización con alumnos, docentes y padres de familia.

Es importante conocer la integración de la comunidad estudiantil dentro de una institución por lo que la Escuela Primaria cuenta con una comunidad estudiantil de 560 alumnos en los diferentes grados escolares, de 1° a 5° grado con 3 grupos cada uno y 4 aulas de 6° grado; son atendidos por 19 maestros frente a grupo y 3 maestros de educación física y 1 maestra que atiende el departamento de USAER; así mismo la institución cuenta con 1 directivo, 1 representante en el área de administración, un 1 enfermera y 2 personas de apoyo para la institución.

En infraestructura la escuela primaria cuenta con 19 aulas ocupados por el turno vespertino para clase, un área deportiva o recreativa con 2 canchas, una biblioteca, una enfermería, una papelería, una tienda escolar y un comedor; así mismos cuenta con dos sanitarios que corresponder a niñas y niños respectivamente. Así mismo cuenta con los servicios de energía eléctrica, servicio de agua de la red pública,



drenaje, cisterna o aljibe, servicio de internet y teléfono, cuenta sistema de seguridad como lo son señales de protección civil, rutas de evacuación, salidas de emergencia zonas de seguridad y rampas para niños discapacitados.

### **1.1.2 Contexto áulico**

Dentro de la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho dentro de sus múltiples salones que abarcan todos los grados de nivel primaria, me ubico en al salón de 1° “A” a cargo del docente Francisco Luis Aguilar Cortes teniendo a 28 alumnos de los cuales 17 son mujeres y 11 hombres inscritos en esta institución, que abarcan de los 5 y 6 años de edad, por lo que es necesario tener en cuenta y conocer sobre la etapa del desarrollo en la que se encuentre los alumnos de este grupo, debido a que nos puede ayudar a entender mejor al niño, evitar situaciones que le puedan afectar el resto de sus vidas; además, nos ayudan a estar pendientes de algún retraso observable que deba ser atendido.

Por lo que tomando en cuenta su edad y las características que cada uno tiene para una mejor intervención para la construcción de la propuesta, se puede decir que los alumnos se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo de acuerdo con los estadios de Piaget en una etapa preoperacional. Piaget citado en el artículo de Díaz (2014) la cual nos menciona; “conforme progresan el desarrollo de la imaginación y la capacidad para retener imágenes en la memoria, el aprendizaje se vuelve más acumulativo y menos dependiente de la percepción inmediata y de la experiencia concreta”.(pág. 36).

Por ejemplo, los niños preoperacionales en este caso comienzan a retener más información por lo que es más fácil comenzar con contenidos de mayor dificultad, comienzan a pensar en tareas secuenciales, como la construcción con bloques o la copia de letras, mientras que antes tenían que actuar todo de manera conductual y por tanto cometían muchos errores. También comienzan a pensar de manera lógica usando

los esquemas cognoscitivos que representan sus experiencias previas con relaciones secuenciales o de causa y efecto para predecir los efectos de acciones potenciales.

Dentro del salón de clases los alumnos tiene diferentes reacciones ante las actividades realizadas por el docente, debido a que se encuentran en su primer nivel de educación primaria fácilmente se distraen en las clases y por lo tanto no se concentran correctamente, por lo se les realiza diferentes actividades intercaladas en sus actividades diarias para que respondan de manera favorable ante las situaciones expuestas por el docente y se toma como una ventaja que se realicen actividades en donde los alumnos puedan de alguna manera despejarse y desarrollar parte de su desarrollo cognitivo así como favorecer su desarrollo físico, afectivo y social debido el juego es una actividad tan natural y espontánea que sin darnos cuenta se encuentran aprendiendo y divirtiéndose al mismo tiempo.

Por lo que es importante conocer la intervención del pedagogo dentro del campo de docencia para el diseño de métodos y estrategias para la solución de problemas educativos, por lo que podrá explicar, construir, diseñar, desarrollar y evaluar programas educativos con base al análisis del sistema educativo, por lo que en la presente investigación se retoma el juego como estrategia didáctica para favorecer la lectura en 1° de primaria para la solución de la problemática suscitada en la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho por lo que es necesaria conocer la conceptualización de estrategia, lectura y juego.

## **2.1 Vinculación del campo de intervención con la propuesta**

Uno de las partes importantes para el desarrollo de este proyecto de investigación es delimitar el campo de intervención de la cual surgió el problema de investigación, por lo que la siguiente intervención se delimita al campo de docencia debido al diseño de propuesta para la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos en este caso intervenir en el salón de 1° grado de primaria para

favorecer la lectura en alumnos de 1° A en cual dicha intervención será retomada desde un punto vista didáctico por lo que se retoma el juego como estrategia.

Por lo que a continuación se describirán los conceptos abordados en este proyecto de investigación.

### **Estrategias Didácticas**

Feo (2009) nos menciona que “Las estrategias didácticas se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) acciones de manera consciente que el docente y el alumno deben seguir para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa” (pág. 78).

Por lo que los docentes deben de tomar en cuenta, estrategias que se adecuen de manera favorable a los contenidos y a las necesidades a trabajar dentro del salón de clases, para así poder propiciar aprendizajes significativos en los alumnos, de igual manera las estrategias son consideradas como técnicas y herramientas que se integran en el salón de clases para reforzar la enseñanza y la didáctica en cualquier contexto o nivel de trabajo y para esto se encuentran clasificadas según el modo de trabajo del docente y que esta sea favorable para el aprendizaje.

Para Feo (2009) se puede llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente:

(a) Estrategias de enseñanza; son las que se dan entre el docente y el alumno para que éste pueda tener un aprendizaje significativo en su desarrollo educativo pero sobre todo que se mantenga un diálogo entre docente-alumno para la efectividad del objetivo de la actividad.

(b) Estrategia instruccional; en estas estrategias en donde el alumno se hace responsable de su propio aprendizaje y toma conciencia de los procedimientos para obtener un aprendizaje por lo que no necesariamente tiene que estar en contacto con el docente, el docente solo es un guía para la asesoría de dicho procedimiento.

(c) Estrategias de aprendizaje; estas estrategias las realiza el estudiante de manera consciente y reflexionada para aprender, es decir, emplea técnicas de estudios y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar, dichos procedimientos son propios y únicos del estudiante.

(d) Estrategias de evaluación; son aquellos procedimientos acordados y generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de la metas de aprendizaje y enseñanza. (págs. 102,104 y 112).

Por lo que podemos decir que las estrategias son un camino de actividades que el docente y el alumno deben de tomar de manera consiente para la adquisición de aprendizajes significativos, tomado en cuenta la reflexión y crítica del alumno para la construcción de su propio aprendizajes independientemente de los tipos de estrategias utilizadas, el alumno actuará como agente activo para la adaptación y procesamiento de la información sobre la temática a aprender.

Por lo que dentro de la alternativa de solución se retomara a las estrategias de enseñanza ya que se pretende que se tenga un vínculo entre el docente y el alumno para que éste dentro de las actividades planeadas se pueda tener un aprendizaje significativo en el desarrollo educativo de los alumnos pero sobre todo que se mantenga un diálogo entre docente-alumno para la efectividad del objetivo de la actividad.

## **Lectura**

Retomando el concepto de lectura en relación con el juego Ruiz Barrio (2011) nos menciona que “la lectura es un acto de comunicación complejo que implica no sólo una actividad intelectual, sino una disposición emocional o estado de ánimo, para que el estudiante mejore sus capacidades de leer es necesario estimular el aprendizaje significativo” (pág. 35). Por lo que es importante que los alumnos pueda adquirir de forma didáctica el proceso de lectura, que sea un aprendizaje atractivo para los

alumnos y puedan adquirirlo de manera favorable para posteriormente poder comunicarse y que puedan utilizar su lenguaje oral para transmitir sus opiniones e ideas y así obteniendo un aprendizaje significativo.

Este aprendizaje facilita la buena lectura y la lectura es a su vez una herramienta del aprendizaje significativo, pues implica la formulación de una conciencia del mundo real, la comprensión y aplicación sus concepciones abstractas para descender en el plano material.

Y un aprendizaje significativo es el cual le ofrece al alumnos herramientas para que éste sea utilizadas dentro de su vida real, así mismo la lectura ayuda a despertar en los individuos una conciencia crítica, constructiva y racional de lo que leen al relacionarlo con las experiencias previas.

Conseguir que los alumnos aprendan a leer correctamente es una de los múltiples retos que la escuela debe afrontar. Es lógico que sea así puesto que la adquisición de la lectura es imprescindible para moverse con autonomía en las sociedades, y provoca una situación de desventaja profunda en las personas que no lograron ese aprendizaje. Puesto que día a día encontramos situaciones desafortunadas de personas que no cuentan con el dominio de la lectura puesto que desconocen la información que se les presenta y por consecuencia sufren de rechazo y discriminación por personas que si cuentan con un aprendizaje en la lectura.

Para leer con eficacia es importante seguir una estrategia durante el proceso, que va desde identificar las diferentes partes que lo conforman, hasta realizar hipótesis de lo leído. Dicha estrategia se basa en tres etapas: pre lectura, lectura y pos lectura.

#### Pre lectura

Esta etapa consiste en realizar los preparativos apropiados y un acto reflexivo donde se plantean preguntas como:

- ¿Para qué voy a leer?
- ¿Qué debo hacer para comprender mejor lo que leo?
- ¿Qué necesito para realizar una lectura eficaz?
- ¿Dónde y a qué hora me conviene más leer?
- ¿Qué debo hacer cuando no comprenda lo que dice un texto?

Estos cuestionamientos son fundamentales, en el cual se tiene claro el objetivo de la lectura y se encuentran las mejores condiciones para ejecutarla existen más probabilidades de que nos rinda los frutos esperados.

#### Lectura

La lectura como proceso mental es, la traducción de símbolos en ideas. El proceso se aprende desde pequeño y se ejercita, más o menos, toda la vida. El ejercicio o entrenamiento nos hace cada vez mejores lectores. La lectura es un proceso, también, de asimilación de códigos

El lector en esta fase debe adoptar una postura analítica y debe realizar la lectura con disposición activa, distinguiendo los hechos de las opiniones, concretando los objetivos en el fragmento que lee determinando las informaciones de mayor importancia. En este tipo de lectura es recomendable hacer subrayado del texto o bien elaborar notas del mismo. La motivación y el interés son condiciones necesarias para la concentración en la lectura y lograr la comprensión del texto.

#### Pos lectura

Es la etapa o fase, en la que se proponen actividades que permiten conocer cuánto comprendió el lector. El tipo de preguntas que se plantean determina el nivel de comprensión que se quiere asegurar.

Durante la pos lectura, es necesario trabajar en grupo, para que los lectores confronten sus propias interpretaciones con las de sus compañeros y construyan el significado de los textos leídos desde múltiples perspectivas.

## **Juego**

Desafortunadamente en ocasiones el juego pasa a segundo término para algunos en cuestión de aprendizaje-enseñanza debido a que es visto como una forma de perder el tiempo y no de ganarlo, el juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente en si para el desarrollo en general, el juego es imaginar, es convivir, imitar, luchar, esforzarse es pasar de un momento real a un momento fantástico pero sobre todo es divertirse.

Según Sanuy (1998) citado en el artículo de Paula Chacón “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “gen” que significa saltar de alegría, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”. (pág. 103). Por lo que debemos de adaptar de forma estratégica el juego para que sea una herramienta para que los alumnos no solo se diviertan sino que aprendan divirtiéndose de forma que les ayude a adquirir de manera didáctica los contenidos dentro del salón de clases en éste caso adquirir de manera favorable el proceso de lectura.

Por lo que el juego es un papel muy importante en el desarrollo de los niños debido a que no es solo diversión sino que de manera simultánea se desarrollan muchas habilidades más, el juego debe de motivar a los niños y a las niñas para que sientan la necesidad de aprender y sobre todo de despertar la curiosidad y el descubrimiento de nuevas situaciones de su vida y de su entorno, por lo que ambos términos juego y lectura poseen una amplia relación en cuanto el desarrollo del niño por lo que es un modo de despertar la imaginación, el descubrimiento y la curiosidad por aprender más .

En la siguiente tabla se señala y delimitan los tipos de juego de acuerdo a la clasificación del mismo, y de las etapas en el cual los niños se encuentran la cual ya fue

delimitada anteriormente, la cual es considerada para una mejor intervención dentro de la alternativa de solución.

Por lo que se pretende de algún modo que los niños se puedan desenvolver de acuerdo al tipo de juego que corresponde a la etapa en la que se encuentren, y debido a esto en la presente propuesta se retomará dos aspectos para su desarrollo; cognitivo, social y dentro de éste se tomarán los tipos de juego que abarcan estas dos clasificaciones retomadas para la alternativa de solución mencionados en la propuesta en el siguiente cuadro se presentan esta clasificación.

Tabla 4. Clasificación y tipos de juego.

<b>Clasificación del juego</b>	<b>Tipo de juego.</b>			
<b>Cognitivo. (preoperacional)</b>	Funcional.	Construcción.	Simbólico.	
<b>Social. (4 a 6 años)</b>	Solitaria.	De espectador.	Paralelo.	Asociativo.

Una vez delimitado los tipos de juego, se describirán de manera más extensa dentro del capítulo 3 de igual forma los autores que serán retomados para la fundamentación de la alternativa de solución, para una mayor clarificación de su contenido y así se podrá retomar de manera más específica al conocer los conceptos de cada tipo de juego y sobre todo conocer específicamente en la etapa que se deben de desarrollar.



# CAPÍTULO 2

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Dimensión de campo**

La Licenciatura en Pedagogía ofrece dentro del campo de intervención del pedagogo cinco campos de formación con el apoyo de contenido temático que va generalizando las áreas en las cuales se puede desempeñar. De acuerdo a la información obtenida por dicha institución sobre las características elementales de los campos se describen de manera específica su característica y las temáticas con las cuales se trabaja para posteriormente dar selección de la dimensión del campo que abarca esta investigación.

Campo: investigación educativa

Campo relacionado con organización y gestión de instituciones educativas en particular, la escuela; mediante las cuales operan un programa educativo, el cual se desarrolla por temáticas de trabajo como lo son: Planeación de instituciones educativas, organización de instituciones educativas, dirección de instituciones educativas, gestión de instituciones educativas y evaluación de instituciones educativas

Campo: orientación educativa

Análisis, conceptualización y diseño de propuestas para asistir a los estudiantes (de distintos niveles educativos), en su proceso de formación académica, el aprovechamiento escolar y la definición de su proyecto de vida, con puntos temáticos de trabajo los cuales se identifican como: Análisis y evaluación de programas y servicios de orientación educativa, formulación de propuestas de programas y servicios de orientación educativa, metodología de intervención en orientación escolar vocacional y profesional, análisis de "Teorías" de la vocación y la profesión, estudios sobre las

profesiones y el mercado de trabajo y con un análisis de programas para la formación de orientadores.

Campo: curriculum

Relación con el diseño, evaluación y operación de planes y programas para la formación de educandos en distintos niveles educativos e instituciones, así como el estudio de su instrumentación práctica y cuyos resultados sean directos o indirectos, bajo el proceso de trabajo temático de acciones para facilitar una interacción favorable como: Análisis de propuestas curriculares: perfiles, planes y programas, formulación de propuestas curriculares, análisis de las dimensiones del curriculum, estudios sobre la práctica curricular y un análisis conceptual de nociones del campo.

Campo: comunicación educativa

Aborda la relación entre los procesos comunicativos, la cultura y la educación; así mismo considera tanto el impacto de los medios de comunicación y el uso de las nuevas tecnologías (computación) en los procesos de formación, como la utilización de espacios culturales y herramientas de comunicación (museos, cuentos, etc.) en la educación; bajo las temáticas siguientes: Aplicación de nuevas tecnologías en la educación, análisis de experiencias en el uso de nuevas tecnologías, análisis del proceso comunicativo en el aula, análisis crítico del uso de los medios de comunicación y su impacto en un determinado proceso de formación, análisis de la televisión educativa y análisis y/o propuestas del uso de recursos culturales en los procesos de comunicación.

Campo: docencia

Relacionado con el análisis, conceptualización y diseño de propuestas para la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles, proceso que

se desarrolla con temáticas de trabajo dirigidas a los docentes en cuanto al reconocimiento y valoración de las acciones que se ejercen dentro de un contexto educativo; establecido esto por medio de las siguientes temáticas: Análisis y/o formación de estrategias didácticas, estudio relativo a la formación de docentes y su actualización, evaluación de la práctica docente, estudios sobre las medicaciones sociales de la práctica docente y la interacción maestro-alumno, análisis y/o formulación de programas de capacitación de personal, análisis sobre modalidades de estudio, análisis conceptual de corrientes didácticas, análisis de tendencias en la formación docente, estudios de tendencias en la formación docente, estudios sobre la relación maestro-alumno, estudios sobre la interacción entre alumnos y la acción de un análisis de modelos de docencia.

Tomando en cuenta el contexto donde se desarrolla la tesina y las características ya mencionadas de cada campo de intervención del pedagogo, la delimitación al campo en el que se desarrolla la propuesta tomada por la autora de esta tesina llevada por nombre “El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de primaria” se encontrará su intervención en el campo de docencia debido al análisis de modelos de docencia y la identificación de los estilos de enseñanza por medio de elementos que definen un estilo o tratan de reconocer las características del docente en las sesiones de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como fue mencionado anteriormente el docente trabaja lo relacionado con el análisis, conceptualización y diseño de propuestas para la intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles, por lo que el docente debe mantener una conciencia crítica y reflexiva en su quehacer educativo y desarrollar de manera eficiente estrategias que le ayuden a favorecer el aprendizaje significativo de sus educandos, debe mantener una interacción maestro-alumno pero sobre todo debe mantener una constante actualización en torno a su práctica docente.

La Universidad Pedagógica Nacional en el Estado de Puebla es una institución pública de educación superior que realiza las funciones de docencia, investigación y difusión de conocimientos relacionados con la educación y la cultura, para la formación, actualización y superación de profesionales de la educación capaces de intervenir con

pertinencia y relevancia en los procesos educativos en el ámbito regional, estatal y nacional.

Como se establece es una escuela enfocada al ámbito pedagógico y los campos que se mencionaron anteriormente de intervención son primordiales para la intervención del pedagogo debido a que se desarrollarán profesionalmente, por lo tanto cabe destacar que la pedagogía es la ciencia que estudia los métodos y las técnicas destinadas a enseñar y educar; con un nivel de educación no delimitado, se puede guiar a niños, jóvenes, adultos y adultos mayores; con el firme objetivo de darle un espacio educativo en cualquier contenido y contexto siendo esta una educación formal e informal.

La universidad pedagógica nacional unidad 212 Teziutlán tiene su objetivo formativo de acuerdo al plan`90 de estudio de la licenciatura en pedagogía de formar individuos profesionales capaces de diseñar y evaluar programas educativos con base en el análisis del sistema educativo mexicano y el dominio de las concepciones pedagógicas actuales

## **2.2 Conceptualización**

### **EL Juego**

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio.

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la

educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia. A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica.

Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia.

Friedrich Fröbel (s/f), quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social”. (pág. 77)

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget citado en el artículo de Rocha (2006), afirma que “el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño” (pág.31). Por lo que el juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

El juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky quien señala que “gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”(pag.35). La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño

transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado.

Por lo que es importante dar a conocer el impacto que tiene el juego para el desarrollo integral del alumno por lo que es necesario conocer las características y la clasificación del juego.

### **Características del juego**

Ausencia de finalidad (producto): El juego es fin en sí mismo esto es, para que un comportamiento sea juego debe estar orientado principalmente a la consecución de placer y no a otros objetivos. Las actividades se centran en el proceso, en el desarrollo de la acción y de la actividad y nunca en el producto o resultado de la misma.

Juguetes-objetos no imprescindibles: Esta característica nos señala que la presencia de un objeto como parte de un juego no es vital para que el desarrollo del juego se realice, los juguetes son elementos complementarios, de apoyo, que condicionan la actividad pero en ningún caso la determinan.

Motivación intrínseca y voluntariedad: El juego es voluntario relacionándose, de este modo, con la motivación intrínseca. En este sentido, el juego atiende a la motivación interna que le mueve a iniciar diversas formas de juego de modo espontáneo, sin atender a órdenes de terceros. Aquellas actividades impuestas dejarán de ser interesantes y tenderá a finalizarlas, a menos que se tomen e involucren sus propias motivaciones e intereses.

Libertad y arbitrariedad: El juego es una experiencia de libertad y arbitrariedad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. A través del juego, los niños y niñas salen del presente, de la situación concreta y se sitúan y prueban otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no les permite.

Diferentes grados de estructuración: El juego posee reglas propias y la estructuración de un juego estará dada por el nivel de complejidad de las reglas que lo determinan. Las actividades de juego pueden ser estructuralmente simples como, por ejemplo, montar en bicicleta o más complejas como jugar al fútbol.

Ficción: La ficción es considerada como elemento integrante del juego. Por ello, cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, tirar una piedra) y cuanto más pequeño es el niño, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza al juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.

Bajo y Beltrán (1998) afirman que el juego infantil tiende a reproducir en pequeña escala las aficiones de los mayores. A la vez que afirman que a través del juego, el niño proyecta un relativo distanciamiento del mundo de los grandes, juega como si su mundo fuera el de los grandes pero también como si ese mundo creado por él fuera real. (pág. 115)

Efecto catártico: Esta característica se refiere a que el niño/a puede, a través del juego, resolver algunos de sus conflictos personales, es decir, el juego es una vía de escape de las tensiones que generan en el niño algunos acontecimientos de la vida real.

Seriedad: En el niño, el juego es una actividad seria porque en ella “pone en juego” todos los recursos y capacidades de su personalidad. En el juego, “los jugadores ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales”, absorbiéndolos y comprometiéndolos en toda su globalidad (nivel corporal, intelectual, afectivo).

Placer: Las actividades lúdicas proporcionan al individuo placer y diversión. Cabe señalar que el juego es una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación.

No agotamiento físico y psicológico: Otra de las características que distingue el juego es que el tiempo que esta actividad implica, suele ser mayor al involucrado en otras actividades que hacen durante más tiempo que cualquier situación, ya que el



juego es prácticamente incompatible con los estados de agotamiento físico y psicológico.

Espacio y tiempo: El juego tiene un espacio y un tiempo determinado “lugar sagrado”.

### **Clasificación del Juego**

Como ya fue mencionado en el capítulo I, se tomaron en cuenta dentro de la clasificación del juego tres puntos a desarrollar para una mejor intervención y solución del problema, se retomaran desde un punto de vista cognitiva, físico y social que la cual se trabajarán los tipos de juegos de acuerdo a la etapa de desarrollo y las características de los alumnos de 1° para una mejor intervención, por lo que dentro de este apartado se darán los conceptos de los tipos de juego y en específico los juegos que se trabajarán dentro de la propuesta.

Por lo que a continuación clasificaremos al juego desde un punto de vista evolutivo, distinguiendo, dos perspectivas que atienden la etapa de desarrollo en las que aparecen los distintos tipos de juego de acuerdo con las posibilidades cognitivas y sociales del individuo.

Desde un punto de vista cognitivo

El principal exponente de este punto de vista que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego y de aquellas que se emplean para resolver problemas, es Jean Piaget (s/f) quien parte de la idea de que “el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”. (págs. 237, 350).

Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas, de las cuales se trabajarán y pondrán mayor énfasis en el juego funcional, de construcción y el juego simbólico debido a que son los tipos de juego que se pretenden

desarrollar en la propuesta tomando en cuenta las características y desarrollo de los alumnos de 1° A.

Juego funcional o de acción: Este tipo de juegos se enmarca durante los dos primeros años de vida hasta los 7 años de edad y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo, así como también el cuerpo de su madre y con forme al transcurso de sus primeros años va aumentando la acción de exploración.

La mayor parte de las actividades de juego que el niño realiza en esta etapa se producen en solitario o en interacción con los adultos, los adultos se convierten en esta etapa en el principal compañero de juego del niño. El juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida, es posible detectarlo en la vida adulta, es decir, después de los dos años este juego no desaparece sólo se hace menos recurrente.

Beneficios del juego funcional:

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de los movimientos y el desplazamiento.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo que rodea.
- La autosuperación: en cuanto más se practica mejores resultados se obtienen.
- La interacción social con el adulto de referencia.
- La coordinación óculo- manual.

Juego de construcción: Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo,

este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensoriomotor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzle con gran cantidad de piezas.

Beneficios del juego de construcción:

- Potencia la creatividad.
- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla de coordinación ocular- manual.
- Aumenta el control corporal durante las acciones.
- Mejora la motricidad fina.
- Aumenta la capacidad de atención y concentración.
- Si no hay un modelo presente, estimula la memoria visual.
- Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba- abajo, dentro- fuera, a un lado a otro, encima- abajo.
- Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.

Juego simbólico: El llamado juego simbólico, representacional o socio dramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. Este tipo de juego es predominante del estadio preoperacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de asimilación de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, acomodando o modificando la realidad a sus intereses.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social.

Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guion por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guion. Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad a medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guion, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad.

Beneficios del juego simbólico:

- Comprenden y asimilan el entorno que nos rodean.
- Aprenden y practican conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollan el lenguaje, debido a que los niños verbalizan continuamente tanto si están solos como si están acompañados.
- Favorecen la imaginación y la creatividad.

Juego de reglas: Después de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad. Asimismo, los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico.

Las primeras manifestaciones que adopta el juego de reglas se encuentran restringidas por la conciencia que tiene el infante sobre las reglas y normas. En este sentido, la complejidad que caracteriza al juego de reglas se relaciona estrechamente con el conocimiento de las reglas que tiene el niño en los diferentes momentos de su desarrollo cognitivo.

Desde un punto de vista social.

Esta clasificación se basa en la propuesta de Parten realizada en 1932 retomado en el artículo de (Rocha 2006 pág. 190,192,230) y que aún hoy continúa vigente. Esta clasificación analiza el juego desde una perspectiva social y considera aspectos cuantitativos y cualitativos de la relación, es decir, tiene en cuenta el número de participantes y la relación que se mantiene entre ellos por lo que dentro de esta clasificación se retoman los tipos de juego que corresponden al solitario, de espectador y el paralelo de los cuales se trabajaron dentro de la propuesta para una mejor intervención ante los alumnos de 1° de primaria.

**Juego solitario:** En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

**Juego de espectador o comportamiento observador:** En este tipo de juego el niño o niña “ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso.

**Juego paralelo:** En esta modalidad de juego el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. Es más, el niño puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física.

**Juego asociativo:** En este tipo de juego emergen las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminados a obtener un único objetivo. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

Juego cooperativo: Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

Tabla 5: Clasificación del juego desde el punto de vista cognitivo. En esta tabla se señalan los juegos que predominan en cada rango de edad desde un punto de vista cognitivo.

<b>Etapas</b>	<b>Tipos de juego.</b>			
<b>Sensoriomotora. 0-2</b>	Funcional.	Funcional.	Funcional.	Funcional.
<b>Preoperacional. 2-7</b>	Funcional.	Funcional.	Construcción.	Simbólico.
<b>Operaciones formales. 7-12</b>	Funcional.	Simbólico.	Construcción.	Reglas simples.
<b>Operaciones concretas. 12..</b>	Funcional.	Simbólico.	Construcción.	Reglas complejas.

Tabla 6. Clasificación del juego desde una perspectiva social.

<b>Edades.</b>	<b>Tipos de juego.</b>			
<b>0-2 años.</b>	Solitario.	De espectador.		
<b>2-4 años.</b>	Solitario.	De espectador.	Paralelo.	
<b>4-6 años.</b>	Solitario.	De espectador.	Paralelo.	Asociativo.
<b>6 años en adelante.</b>	Solitario.	De espectador.	Paralelo.	Asociativo.

Para la construcción la fundamentación de esta propuesta se retomara la Teoría Constructivista debido a que es la idea que mantiene el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas sino una construcción

propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos aprendizajes que se van adquiriendo día a día.

Según Flórez (2012) El constructivismo plantea a la formación del conocimiento, situándose en el interior del sujeto, el sujeto construye el conocimiento de la realidad, debido a que ésta no puede ser conocida en sí misma, sino a través de los mecanismos cognitivos de que se dispone, mecanismos que, a su vez, permiten transformaciones de esa misma realidad. De manera que el conocimiento se logra a través de la actuación sobre la realidad, experimentando con situaciones y objetos y, al mismo tiempo, transformándolos. Los mecanismos cognitivos que permiten acceder al conocimiento se desarrollan también a lo largo de la vida del sujeto. (pág. 195)

En la revisión de esta teoría, se encontraron diversas posturas a partir de las cuales se pueden organizar las diferentes formas o expresiones del constructivismo de las cuales son; constructivismo psicológico, constructivismo material, constructivismo eficiente, constructivismo formal, constructivismo final y por último en el que tomare mayor énfasis el constructivismo educativo.

Flórez (2012) identifica algunas posturas dentro del constructivismo aplicado a la educación. Según él, “se pueden observar cuatro corrientes: evolucionismo intelectual, desarrollo intelectual, desarrollo de habilidades cognoscitivas y construccionismo social”. (pág. 119)

La corriente evolucionista o desarrollista intelectual establece como meta de la educación el progresivo acceso del individuo a etapas superiores de su desarrollo intelectual. Se concibe al sujeto como un ser motivado intrínsecamente al aprendizaje, un ser activo que interactúa con el ambiente y de esta manera desarrolla sus capacidades para comprender el mundo en que vive si el individuo es activo en su proceso de aprendizaje, el docente debe proporcionar las oportunidades a través de un ambiente estimulante que impulse al individuo a superar etapas.

La corriente de desarrollo de habilidades cognoscitivas plantea que lo más relevante en el proceso de aprendizaje es el desarrollo de tales habilidades y no los contenidos. La enseñanza debe centrarse en el desarrollo de capacidades para observar, clasificar, analizar, deducir y evaluar, prescindiendo de los contenidos, de modo que una vez alcanzadas estas capacidades pueden ser aplicadas a cualquier tema.

Y la corriente constructivista social propone el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del aprendiz. El propósito se cumple cuando se considera al aprendizaje en el contexto de una sociedad, impulsado por un colectivo y unido al trabajo productivo, los constructivistas sociales insisten en que la creación del conocimiento es más bien una experiencia compartida que individual la interacción entre organismo y ambiente posibilita el que surjan nuevos caracteres y rasgos, lo que implica una relación recíproca y compleja entre el individuo y el contexto.

El niño está implicado en una tarea de dar significado al mundo que lo rodea, el niño intenta construir conocimientos acerca de él mismo, de los demás y del mundo de los objetos, por lo que dentro del juego se pretende que los niños construyan su propio aprendizaje que exploren, descubran e imaginen acciones que le ayudaran para la estructuración de dichos conocimientos.

La construcción de esos conocimientos cada vez más adaptadas tiene lugar gracias a dos procesos biológicos que son aplicados por Piaget, estos procesos son simultáneos y complementarios los cuales son de asimilación y acomodación.

Desde un punto biológico la asimilación es la integración de elementos exteriores a estructuras en evolución o ya acabadas de un organismo. Dicho de otro modo el niño el niño acude al mundo de hechos ya contruidos los cuales utiliza para darle significado en este sentido cada comportamiento pretende asimilar el objeto de la actividad a las estructuras previas de conocimiento, la asimilación implica generalizar el conocimiento previa a nuevas partes de la realidad.

La asimilación es necesaria porque asegura la continuidad de las estructuras y la integración de elementos nuevos a esas estructuras, pero necesita una contrapartida que permita este cambio para la optimización de las cualidades adaptativas de las estructuras intelectuales.

Este proceso complementario es la acomodación, lo cual por acomodación entendemos al ajuste con mayor o menor grado se produce en las estructuras de conocimiento para dar un nuevo sentido a objetos y ámbitos de la realidad, de acuerdo con Piaget los objetos ofrecen resistencias a ser conocidas por estructuras ya



conocidas (asimilados), por lo que el sujeto ha de modificar (acomodar) sus estructuras de conocimiento para que pueda dar cuenta de los nuevos objetos de conocimiento todo consiste en un equilibrio entre asimilación y acomodación; no hay acomodación sin asimilación ni viceversa.

# CAPÍTULO 3

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Tipo de investigación**

Para la construcción de esta propuesta “El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de Primaria” uno de los aportados con mayor relevancia es el marco metodológico en el cual como primer punto se plasma como uno de los elementos primordial la descripción de los tipos de investigación que se desarrollan en los procesos investigativos, para lo cual se realizará una descripción de manera breve de cuáles son las características de los tipos de investigación y como punto final el tipo de investigación en la que se enfoca la propuesta.

Investigación exploratoria.

El objetivo del estudio exploratorio 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.

Este estudio sirve para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados

Los estudios exploratorios en pocas ocasiones constituyen un fin en sí mismos, generalmente determinan tendencias, identifican áreas, ambientes, contextos y situaciones de estudio, relaciones potenciales entre variables; o establecen el “tono” de investigaciones posteriores más elaboradas y rigurosas. Estas indagaciones se caracterizan por ser más flexibles en su método en comparación con las descriptivas, o explicativas, y son más amplias y dispersas.

Asimismo, implican un mayor “riesgo” y requieren gran paciencia, serenidad y receptividad por parte del investigador, al realizar un estudio explorativo se puede considerar como a realización de un viaje a un sitio desconocido, del cual no hemos visto ningún documental ni leído algún libro, sino que simplemente alguien nos hizo un breve comentario sobre el lugar.

### Investigación correlacional

Sampieri (2012) nos menciona que este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio relaciones entre tres, cuatro o más variables. Los estudios correlacionales, al evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, miden cada una de ellas (presuntamente relacionadas) y, después, cuantifican y analizan la vinculación (pág. 105).

Por lo que los estudios correlacionales buscan la relación entre dos o más variables y se enfoca más a la medición, cuantificación y de las variables de un contexto en particular, de igual manera busca la asociación y miden el grado de los conceptos y categorías.

### Investigación explicativa.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos.

Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración y descripción), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Asimismo, debe señalar las razones por las cuales el estudio puede considerarse explicativo; su realización supone el ánimo de contribuir al desarrollo del conocimiento científico.

Los trabajos explicativos están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales, se enfocan a explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta.

## Investigación descriptiva

Sampieri (2012) nos menciona que los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis, para lo cual se pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. Como propósitos a desarrollar en dicha investigación pretende delimitar las acciones que se desean obtener, de las cuales se describen algunos aspectos que se pueden obtener y conocer de manera extensa (pág. 115)

De manera que es importante conocer las características de las personas intervinientes dentro de una investigación, por lo que la investigación descriptiva busca especificar las propiedades y los perfiles de las personas y así conocer de manera extensa el contexto de investigación con el fin de recoger información para una mejor intervención.

Dentro de la investigación descriptiva, se describen siete aspectos de trabajo donde interviene dicha investigación.

- Características demográficas (población, muestra, e incluso niveles educativos).
- Identificar formas de conductas y actitudes de las personas que de manera directa integran un elemento de la población.
- Establecimientos de comportamientos concretos de la población y/o sujetos a investigar.
- Alternativas de investigación, con las posibles variables de trabajo.
- En un área como la de ciencias naturales se llevan a cabo para describir fenómenos y proceso.

La investigación descriptiva se basa en primera instancia a delimitar un problema para continuar con la utilización de técnicas de trabajo que permiten el descubrimiento amplio de las acciones que se realizan dando un panorama del problema para ello se utilizan técnicas como:

- La observación
- Entrevistas
- Cuestionarios
- Muestreo (codificación, tabulación y análisis estadísticos).

Dado a conocer las características que se encuentran en los tipos de investigación que son requeridas para el sustento de un proyecto de investigación se delimita que la mencionada propuesta posee un tipo de investigación descriptiva debido a que se pretende conocer la naturaleza exacta del problema, poder llegar más que a un elemento de percepción del problema por medio de sus elementos a utilizar poder delimitar acciones, la investigación descriptiva brinda panoramas de trabajo más amplios en donde se buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos en este caso las características del grupo de 1° "A" de la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.

Dentro del marco metodológico como segundo punto se describirá el tipo de enfoque que tendrá esta propuesta llevada por título "El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de Primaria.", tanto el tipo de investigación y enfoque son contenidos relevantes para el desarrollo del trabajo.

### **3.2 Tipo de estudio**

Enfoque cuantitativo:

Su racionalidad está fundamentada en el cientificismo y el racionalismo, como posturas epistemológicas institucionalistas. Profundo apego a la tradicionalidad de la ciencia y utilización de la neutralidad valorativa como criterio de objetividad, por lo que el conocimiento está fundamentado en los hechos, prestando poca atención a la subjetividad de los individuos.

Según Hurtado & Toro (1998) la investigación cuantitativa tiene una concepción lineal, es decir que haya claridad entre los elementos que conforman el problema, que tenga definición, limitarlos y saber con exactitud donde se inicia el problema, también le es importante saber qué tipo de incidencia existe entre sus elementos. (pág. 237)

Toda acción investigativa tiene aspectos que pretenden truncar dichas actividades que causaran una situación limitante hacia la búsqueda de conocimientos verdaderos, para ello la metodología cuantitativa es un enfoque que como todo tiene limitantes para ello se enmarcan tres limitaciones de trabajo. Para la metodología

cuantitativa las limitaciones se sitúan a nivel de varios riesgos de distorsión, el menor de los cuales no es ciertamente la conversión deformante de lo cualitativo en cantidades artificialmente calculadas sobre datos previamente transmutados.

### Enfoque mixto

El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un problema de investigación. (Bautista 2006 pág. 128).

Los diseños mixtos representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o al menos, en la mayoría de sus etapas agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques.

Para la investigación con métodos mixtos ha ido generando cambios metodológicos entre los investigadores y académicos en una variedad de áreas disciplinarias, denominó los diseños mixtos como el tercer movimiento metodológico, y plantea que el enfoque mixto está basado en el paradigma pragmático. Mertens, (2007 pág., 34).

Con modelo mixto: en el cual se combinan en una misma etapa o fase de investigación, tanto métodos cuantitativos como cualitativos. Con método mixto: cuyo caso, los métodos cuantitativos se utilizan en una etapa o fase de la investigación y los cualitativos en otra.

Proponiendo una organización de los diseños mixtos en función del paradigma que enfatizaban y del orden o secuencia en el que se aplicaban, en esa línea donde se plantea como se desarrolla la organización.

Igualdad en el estatus: se da simultáneamente en la aplicación de los métodos y ninguno de ellos se prioriza sobre el otro, solo varía el orden en cuanto a concurrencia o secuencialidad.

Estatus dominante: En dichas categorías se ubican los diseños en concordancia con los objetivos de la investigación e interés del proponente y, según la priorización de los enfoques, ya sea el cuantitativo o el cualitativo, la aplicación puede ser tanto secuencial como concurrente.

El enfoque mixto ayuda a clarificar y teorizar el planteamiento del problema, así como las formas más apropiadas para estudiar y teorizar los problemas de investigación. En el enfoque mixto se potencia la creatividad teórica con suficientes procedimientos críticos de valoración.

#### Enfoque cualitativo

La metodología cualitativa, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno, busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad; no se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud, se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible.

Dentro de las características principales de esta metodología se logra mencionar:

- Tiene una perspectiva holística, esto es que considera el fenómeno como un todo.
- Hace énfasis en la validez de las investigaciones a través de la proximidad a la realidad empírica que brinda esta metodología.



- No tiene reglas de procedimiento, el método de recogida de datos no se especifica previamente. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición.
- La base está en la intuición, la investigación es de naturaleza flexible, evolucionaria y recursiva.
- En general no permite un análisis estadístico.
- Se pueden incorporar hallazgos que no se habían previsto.
- Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, es el instrumento de medida.

La metodología de trabajo desarrollada es basada en las formas en que se desarrolla el contenido, que fueron elementos importantes para una obtención del implícito que se deseaba encontrar.

A la par de las acciones de una metodología investigativa el proyecto se desarrolló con un sustento de un enfoque cualitativo, puesto que este enfoque tiene como característica de trabajo un acercamiento e interacción con los sujetos de trabajo, donde el elemento de interacción se desarrolló de manera constante e importante como aporte a los elementos que se desean conocer del tema de trabajo, los acercamientos al sujeto dieron apertura a conocer elementos que son relevantes para la construcción de esta propuesta, por lo que también en el sentido de acercamiento e interés con el docente dio apertura a generar un ambiente de confianza para que el docente comente contenidos que se consideran relevantes a las acciones de trabajo didáctico y de contenidos áulicos.

Dentro del enfoque que se abarca en esta investigación el cual tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno, buscar un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad por lo que consideró de manera importante el contexto donde se desarrolló la investigación y tomando como cualidades las características que poseen los alumnos para la construcción y el desarrollo de la alternativa de solución.

### 3.3 Diseño de investigación cuasi-experimental

El diseño cuasi-experimental es una forma de investigación experimental utilizado ampliamente en las ciencias sociales y la psicología. Aunque considerado como no científico y poco fiable por físicos y biólogos, este método es muy útil para medir las variables sociales.

Las debilidades inherentes a la metodología no debilitan la validez de los datos, siempre y cuando sean reconocidas y permitidas durante todo el proceso experimental.

Cuadro 8. Ventajas y desventajas del diseño cuasi-experimental.

Ventajas.	Desventajas.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Especialmente en las ciencias sociales, donde la pre-selección y la asignación al azar de grupos son frecuentemente difíciles, ellos pueden ser muy útiles en generar resultados para las tendencias generales.</li><li>• El diseño cuasi-experimental es usualmente integrado a estudios de casos individuales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sin una adecuada asignación al azar, las pruebas estadísticas pueden ser insignificantes.</li><li>• Un cuasi-experimento construido para analizar los efectos de los diferentes programas educativos en dos grupos de niños, por ejemplo, puede generar resultados que muestran que un programa es más efectivo que el otro.</li></ul>

Por medio de este tipo de investigación podemos aproximarnos a los resultados de una investigación experimental en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absolutos de las variables.

Características:

- Es apropiada en situaciones naturales, en que no se pueden controlar todas las variables de importancia.

- Su diferencia con la investigación experimental es más bien de grado, debido a que no se satisfacen todas las exigencias de ésta, especialmente en cuanto se refiere al control de variables.

### **3.4 Universo, Población y Muestra**

Otros elementos metodológicos de igual importancia son la población y muestra que caracterizan el contexto donde se realiza esta investigación; la población o universo y muestra se obtuvo de la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho turno vespertino con clave escolar 21EPR0628I, ubicado en la calle 7 oriente y 3 sur, Tehuacán Puebla teniendo como responsable a la maestra Mónica Silvana Vidal Reyes.

Esta institución educativa cuenta con una comunidad estudiantil de 560 alumnos inscritos en diferentes grados escolares quienes ocupan 19 salones que van desde primer grado hasta sexto grado, teniendo tres salones cada grado; en esta investigación se toma como población a los grados de primero los cuales están conformados por 77 alumnos 1° A; 1°B y 1°C; tomando como muestra y trabajando directamente con 28 alumnos del 1°A de los cuales 17 son mujeres y 11 son hombres quienes son los actores principales para el desarrollo de esta investigación de título “El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de Primaria; a continuación se describe de manera breve los conceptos de población y muestra.

#### **.Población y muestra**

Una población o universo está determinada por sus características definitorias, población es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. Población es un conjunto finito o infinito de personas, animales o cosas que presentan características comunes, sobre los cuales se quiere efectuar un estudio determinado. En otras palabras, la población se define como la totalidad de los valores posibles (mediciones o conteos) de una característica particular de un grupo

especificado de personas, animales o cosas que se desean estudiar en un momento determinado.

Muestra; Una muestra es un subconjunto de la población, que se obtiene para averiguar las propiedades o características de esta última, por lo que interesa que sea un reflejo de la población, que sea representativa; los diversos tipos de muestras, se determinan generalmente en base a sus necesidades, en ciencias sociales es común la siguiente clasificación.

La muestra suele ser definida como un “subgrupo de la población”.(Sudman, 1976 pág.64). Para seleccionar la muestra deben delimitarse las características de la población para conocer de manera más específica las características de con los que se trabajara para una mejor intervención.

Muestreo aleatorio simple (o al azar). El elemento más común para obtener una muestra representativa es la selección al azar, es decir que cada uno de los individuos de la población tiene la misma posibilidad de ser elegido... Para tener la seguridad de que la muestra al azar no es viciada debe emplearse para su constitución una tabla de números aleatorios, el muestreo al azar o aleatorio simple es la base fundamental del muestreo probabilístico.

Muestreo estratificado. Se dice que una muestra es estratificada cuando los elementos de la muestra son proporcionales a su presencia en la población. La presencia de un elemento en un estrato excluye su presencia en otro, es un requisito del muestreo estratificado.

Muestreo intencionado (o sesgado). El investigador selecciona los elementos que a su juicio son representativos, lo cual exige al investigador un conocimiento previo de la población que se investiga para poder determinar cuáles son las categorías o elementos que se pueden considerar como tipo representativo del fenómeno que se estudia.

Muestreo mixto. En este tipo se combinan diversos tipos de muestreo, ya sean probabilísticos, o puede seleccionar las unidades de la muestra en forma aleatoria y luego aplicarse el muestreo por cuotas.

Muestreo tipo (máster simple). Es una aplicación combinada y especial de los tipos de muestra existentes. Consiste en seleccionar una muestra para ser usada al disponer de tiempo, la muestra se establece empleando procedimientos muy sofisticados; y una vez establecida, ella constituirá el modulo general del cual se extraerá la muestra definitiva conforme a la necesidad específica de cada investigación.

### **3.5 Metodología, Técnicas y Estrategias**

#### Técnica y estrategias

Uno de los pasos importantes para la construcción de la propuesta "El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de Primaria." fueron los instrumentos utilizados para recolectar datos, por lo que a continuación describe la metodología, las técnicas y estrategias que fueron abordados en el proceso de investigación.

Las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

Se ha elegido la observación como técnica de recolección de datos debido a que buscamos describir aspectos relevantes de las interacciones y conductas de las y los alumnos en diversas situaciones, sin perturbar sus comportamientos; y como es sabido, permite adentrarse, de modo no intrusivo, en contextos reales de desarrollo de las actividades que realizan. De este modo, recogemos antecedentes reales y significativos

para nuestra investigación y siendo este una técnica que es utilizada dentro del tipo de investigación que se retoma para esta investigación.

## Estrategias

Las investigaciones están determinadas por la averiguación de datos o la búsqueda de soluciones para ciertos inconvenientes, cabe destacar que una investigación, en especial en el pleno científico, es un proceso sistemático, organizado y objetivo. Las acciones de trabajo que se desarrollaron fueron elementales, con su intervención para poder delimitar de manera muy específica las técnicas e instrumentos de trabajo adecuados para la recolección de datos para una fundamentación adecuada a los lineamientos de trabajo que se desean conocer dentro del salón de clases donde se suscitó el problema investigado.

Las relaciones de trabajo en la similitud de las acciones de investigación se miden a la par de las acciones que se pretenden trabajar, las acciones de carácter cualitativo y cuantitativo son acciones de alcanza a las posibilidades de una resolución de los procesos investigativos.

Relacionando el enfoque de investigación se utilizaran las técnicas con las cuales se permite trabajarla de manera diversa, para ello se utilizaron dos técnicas de trabajo como lo son la entrevista y la observación los cuales fueron de gran ayuda para la recolección de datos tanto para el diagnóstico y la identificación del problema así como la estructuración del capítulo 4 por lo primeramente se describirá la definición de cada una de estas.

## Entrevista

Arias (1976) nos menciona que “La entrevista es una forma de comunicación interpersonal que tiene por objeto proporcionar o recibir información, y en virtud de las cuales se toman determinadas decisiones”. (pág. 73).

Por lo que una entrevista se obtiene sutilmente la información obtenida de un tema que se desea conocer, en trabajos de investigación la entrevista juega un papel relativamente primordial pues los temas obtenidos y/o las explicaciones de un tema desde otras perspectivas, evocan en la decisión de las preguntas dirigidas a la búsqueda de un objetivo, la entrevista no se considera una conversación normal, sino una conversación formal, con una intencionalidad, que lleva implícitos unos objetivos englobados en una Investigación.

La entrevista tiene varias finalidades en su medio de aplicación y se comprenden tres tipos de entrevistas que se hacen mención llegando a definir el tipo de entrevista que se utiliza en la investigación, la entrevista puede ser clínica, periodística y/o de trabajo, todas ellas se deben relacionar con la búsqueda de información de manera directa se hace un recuento de que fue lo que se aplicó y la aplicada fue la periodística que se centra en buscar preguntas concretas y de carácter verdadero o vivencial, la finalidad de la aplicación de la entrevista fue con poder conocer el otro lado de la moneda de las cosas que en un inicio se observa pero que requiere ese acercamiento más general y visto desde un punto de conocer las cosas más generales, siendo de igual manera una entrevista semiestructurada con las interrogantes más aterrizadas a los aspectos que se desean con profundidad.

Morgan & Cogger (1975) nos menciona que una entrevista es una conversación con propósito, es un proceso interactivo que involucra muchos aspectos de la comunicación que el simple hablar o escuchar, como ademanes, posturas, expresiones faciales y otros comportamientos comunicativos. (pág. 125).

Por lo que dentro de esta investigación se llevaron a cabo dos entrevistas dirigidas al docente frente a grupo para la obtención de información completa de manera más objetiva para conocer primeramente la formación del docente así como la noción que el docente tiene hacia el tema de investigación, la cual fue utilizada para una mejor detección del problema y una mejor intervención. (Apéndice C y D)

Diario de observación:

Se considera como un instrumento indispensable para registrar la información día a día de las actividades y acciones de la práctica escolar y trabajo de campo. Es un instrumento de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno/alumna y los docentes en el proceso de la práctica escolar. Para el proceso de un aspecto investigativo es considerado como un instrumento o herramienta pedagógica que nos ayuda en la construcción y reconstrucción de la experiencia de su práctica escolar o profesional.

El diario tiene como objetivo registrar la actividad diaria realizada durante el periodo de prácticas, de forma descriptiva e interpretativa. Es un soporte documental personal que se inicia desde el primer día de prácticas, y que incluye las actividades que se realizan dentro y fuera del espacio determinado pero que las acciones se encuentran dentro de las características del trabajo que se desarrolla, el diario es un instrumento que de ser por la mala indicación de lo que el diario es muchas ocasiones se comienza a desarrollar como una agenda de actividades lo cual es erróneo puesto que de manera descriptiva no se plasma la acción en cuanto a hora, las actividades si son clasificadas en horas, fechas y espacios si así lo demanda la observación pero solo se coloca para tener una calendarización de las actividades que se prospectaron en un periodo de tiempo.

Cada investigador tiene su propia metodología a la hora de realizar un diario de observación , este puede utilizar para la recolección de la información elementos como mapas, transcripciones, esquemas, frases etc. para lograr obtener una información clara para poder luego ser interpretada.

Cada investigador en el diario de observación registra lo que cree conveniente y todo aquello que observa sobre la realidad de su objeto de estudio, basándose en su percepción y su cosmovisión.

En esta investigación el diario de observación se usó como registro de las actividades y los momentos de desarrollo de cada clase, y también para llevar un recuento “abierto y libre” de las actividades que los alumnos realizaban y más directamente relacionados con su proceso de adquisición de lectura, y en general los



procesos y los eventos críticos que van surgiendo en el trabajo de investigación lo cual fue una pieza clave para la detección debido a los registros de los acontecimientos diarios de las actividades que los alumnos de igual forma se plasmaron las dificultades que los alumnos tenían ante dichos problema en particular la dificultad del proceso de lectura (Apéndice A).

# CAPÍTULO 4

## **4. PROPUESTA**

### **4.1 Alternativa de solución**

Dentro de este apartado se da la construcción de la propuesta "El Juego: Estrategia Didáctica para Favorecer la Lectura en 1° de Primaria.", dando respuesta a la problemática suscitada dentro del salón de 1° "A" de la Escuela Primaria Manuel Ávila Camacho, la cual se toma como estrategia dentro de esta el juego para favorecer el proceso de lectura, y que a su vez sea una herramienta que se adapte de manera pertinente a los contenidos dentro del salón de clases y en específico los contenidos que favorezcan primeramente el proceso de lectura para que se genere un aprendizaje significativo en los alumnos que ingresan a 1° de primaria. Por lo que se pretende que el juego se retome como estrategia para la motivación y despertar el interés de los alumnos para un trabajo áulico productivo a favor de la liberación y despertar un conocimiento propio a la su edad y contexto.

Para el logro de esta propuesta se llevará a cabo mediante un Proyecto Didáctico en el cual se busca que mediante juegos realizados con los alumnos se logre adquirir el proceso de lectura, por lo que primeramente se conceptualizará el término de Proyecto Didáctico.

Dentro del Programa de Estudios SEP (2011), se menciona que "el trabajo por proyectos es una propuesta de enseñanza que permite el logro de propósitos educativos por medio de un conjunto de acciones, interacciones y recursos planeados y orientados a la resolución de un problema o situación concreta y a la elaboración de una producción tangible o intangible.(pág 28).

Con el trabajo por proyectos se propone que el alumno aprenda, al tener la experiencia directa en el aprendizaje que se busca y en este caso que los alumnos por

medio del juego les favorezca obtener de manera didáctica el proceso de lectura retomando que los proyectos didácticos son entendidos como actividades unificadas que involucran secuencias de acciones y reflexiones coordinadas e interrelacionadas para alcanzar los aprendizajes esperados.

En el desarrollo de las actividades se identifican tres grandes momentos: inicio, desarrollo y socialización (cierre) de las cuales se tomarán en cuenta para la planificación de las actividades a realizar.

Como complemento del trabajo por proyecto, se realizara mediante actividades permanentes con la intención de impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los alumnos, dirigidas a fortalecer sus prácticas de lectura, retomando esta propuesta para reforzar lo que el docente trabaja para desarrollar el proceso de lectura de los alumnos/as, otorgándoles actividades dinámicas para ver de manera mas didáctica los contenidos vistos por el docente.

Dentro del Programa de Estudios SEP (2011) se denomina a las actividades permanentes las cuales se desarrollan de manera continua a lo largo del ciclo escolar y se realizan de forma regular; no obstante, pueden variar durante el ciclo, repetirse o ser objeto de reelaboración, en función de las necesidades del grupo (pág 30).

Las actividades permanentes se desarrollan antes, durante y después de los Proyectos Didácticos, pues son elementos complementarios que se desarrolla cuando así se considere necesario, en función del conocimiento que tenga sobre las necesidades y desarrollo particular del grupo. El docente selecciona el momento más adecuado para implementarlas, de acuerdo con las necesidades de sus alumnos y de la etapa en que se encuentren respecto de la apropiación del sistema de lectura, de tal manera que una misma actividad permanente podrá ser desarrollada por el grupo más de una vez si se considera necesario; incluso se podrá trabajar con un grupo específico una actividad en particular que se considere importante para su aprendizaje y otra para un grupo diferente de alumnos.

Dada la diversidad de las actividades permanentes, algunas requerirán de más tiempo que otras para su realización por lo que dada esta situación en las sesiones

tomadas para la realización de las actividades, se modificarán los tiempos retomados en cada una; asimismo, algunas de ellas se realizan de manera más frecuente que otras .

Es importante hacer notar que, por su naturaleza, las actividades permanentes no son objeto de calificación; sin embargo, pueden ser evaluadas para propiciar su mejora continua. Por lo que en cada sesión se evaluará de manera individual para conocer el grado de adquisición de los aprendizajes esperados en cada sesión, debido a esto se retoma la evaluación de manera formativa, por lo que a continuación primeramente se definirá el concepto de evaluación.

En el Plan de estudios de Educación Básica SEP (2011) recupera las aportaciones de la evaluación educativa y define la evaluación de los aprendizajes de los alumnos como “el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje” (pág 22).

Por lo que es importante la evaluación para conocer los logros obtenidos de los alumnos durante todo el proceso de la actividad a evaluar, de igual manera dentro de este proceso se puede retroalimentar a los alumnos para mejorar su desempeño y ampliar sus posibilidades de aprendizaje.

La evaluación desde el enfoque formativo que se llevará a cabo para la evaluación de las actividades permanentes además de tener como propósito contribuir a la mejora del aprendizaje, regula el proceso de enseñanza y de aprendizaje, principalmente para adaptar o ajustar las condiciones pedagógicas (estrategias, actividades, planificaciones) en función de las necesidades de los alumnos. Díaz Barriga y Hernández nos mencionan que desde este enfoque, la evaluación favorece el seguimiento al desarrollo del aprendizaje de los alumnos como resultado de la experiencia, la enseñanza o la observación. Por tanto, la evaluación formativa constituye un proceso en continuo cambio, producto de las acciones de los alumnos y de las propuestas pedagógicas que promueva el docente (2002 pag 57).

Como ya se menciono anteriormente y retomando la evaluación formativa que se llevará a cado al final de cada sesión se realizará para valorar el avance en los aprendizajes mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje teniendo como proposito mejorar una intervención en un momento determinado, y en concreto, la evaluación formativa permite valorar si la actividad se está realizando de acuerdo con lo planeado.

## **4.2 Justificación**

El periodo, trascendental en la formación de los seres humanos, sienta las bases para garantizar el éxito educativo de manera que el aprendizaje al aprender a leer y escribir en un contexto de alfabetización inicial los alumnos tienen la posibilidad de emplear el lenguaje como herramienta de comunicación para seguir aprendiendo.

Leer y escribir es esencialmente un proceso cognitivo que se desarrolla a lo largo de la vida, por lo que no depende de alcanzar cierta madurez o adquirir algunas habilidades motoras; más bien, el reto está asociado al hecho que los alumnos cuenten con las posibilidades de acceso y contacto al mundo de la lengua oral, y se apropien de un sistema cuya función es representar al mundo mediante signos, concepción que dista mucho del simple trazado de letras o de su vinculación sonora (m+a+m+á). Por el contrario, los pequeños incrementan su conocimiento del lenguaje al mismo tiempo que reflexionan sobre el sistema de escritura, por lo que no es necesario esperar a que comprendan el principio alfabético para que comiencen a escribir textos propios.

Lograr que el lenguaje sea un medio para comunicarse, expresar sentimientos y necesidades, implica el desarrollo de nuevas prácticas docentes, que den sustento a una concepción de la lectura y la escritura que las convierta en un medio de expresión y en una herramienta para seguir aprendiendo, a través del desarrollo y el trabajo integrado de las cuatro habilidades básicas del lenguaje: leer, escribir, hablar y escuchar, aspectos que, ciertamente, se deben de desarrollar durante el proceso cognitivo.

### **4.3. Contenido y Descripción de la propuesta**

Para el logro de las temáticas abarcadas dentro del proyecto didáctico y sobre todo del logro de los aprendizajes esperados, el Proyecto Didáctico tendrá una duración de dos meses que abarcarán seis sesiones la cuales se llevarán a cabo una sesión por semana los días viernes con un valor de una hora, dicho proyecto podrá ser modificado ante las diversas situaciones que se presenten por lo que si es necesario se llevará a cabo la repetición o aumento de las actividades de acuerdo a las necesidades de los alumnos, trabajando directamente con 28 alumnos de 1° A que se encuentran en la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho, con una proyección de trabajo de integración y de carácter didáctico.

Por consiguiente, dicha propuesta tiene un sentido positivo debido a que contribuirá en una mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollando las potencialidades que los alumnos desplieguen para favorecer las interacciones de trabajo, retomando dos de las cuatro competencias que debe desarrollarse en la materia de Español, debido a que dentro de esta materia se trabajan contenidos relacionados y enfocados al proceso de lectura y escritura específicas de la asignatura, dentro en el contenido de las planeaciones debido a su relación con las actividades permanentes, se trabajara con las competencia de:

Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender: en el cual se busca que los alumnos empleen el lenguaje para interpretar, comprender y transformar el mundo, obteniendo nuevos conocimientos que les permitirán seguir aprendiendo durante toda la vida, así como para que logren una comunicación eficaz y afectiva en diferentes contextos y situaciones, lo que les permitirá expresar con claridad sus sentimientos, ideas y opiniones de manera informada y apoyándose en argumentos, y sean capaces de discutir con otros respetando sus puntos de vista.

Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas: en la cual se comprenden los conocimientos de las características y significados de los textos, atendiendo a su tipo, contexto en el que se emplean y destinatario al que se dirigen. Se refiere también al empleo de las diferentes modalidades de lectura, en

función del propósito del texto, las características del mismo y particularidades del lector, para lograr una construcción de significado, así como a la producción de textos escritos que consideren el contexto, el destinatario y los propósitos que busca, empleando estrategias de producción diversas.

La presentación de la alternativa de solución “El Juego: Estrategia Didáctica”, se hace a través de las diferentes sesiones comenzando con la presentación del responsable mediante una dinámica (presentación señalada) de la cuál se tiene como objetivo aprenderse los nombres de las personas con las cuales vamos a compartir un rato de diversión y aprendizaje mediante el juego, así mismo durante las sesiones a trabajarán con juegos que desarrollen la capacidad cognitiva y socia.

Se trabajará con diversos recursos que se irán mencionando a lo largo de las sesiones para el logro de los aprendizajes esperados que se establecerán en cada sesión, así también la descripción de las actividades a desarrollar.

De igual manera al final de cada sesión se les hará una evaluación para la realización de mejoras en el proceso de las actividades permanentes y se analizarán los aprendizajes mediante una rúbrica analítica.

#### **4.4 Fundamentación teórica**

Dentro de esta propuesta se pretende que se propicie en los alumnos de 1° aprendizajes realmente significativos y que promuevan la evolución de sus estructuras cognitivas, por lo que esta propuesta se fundamente en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel retomando esta teoría debido a que se pretende que los conocimientos otorgados para facilitar el proceso de lectura para los alumnos sean de manera en que lo pueda utilizar fuera del contexto educativo y que este conocimiento sea útil en su vida diaria y sobre todo que esos conocimientos lo puedan relacionar con una de las actividades como lo es el juego.

Quien destaca que el aprendizaje significativo del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe



entenderse por estructura cognitiva , al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización, de esta manera en el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

En consecuencia, en el caso del aprendizaje del proceso de lectura a través del juego que capta la atención de una proposición que se pueda catalogar como una curiosidad dada que es un de los rasgos propios de los juegos de entretenimiento, la cual implica enfrentarse de manera voluntaria y libre a una experiencia de aprendizaje, presenta situaciones de reto al ingenio personal, genera cierto nivel de tensión e incertidumbre pero sobre todo da placer, por consiguiente es así como la investigación está a este argumento en razón plantea una propuesta como lo es el juego, una actividad para facilitar el aprendizaje para el proceso de lectura, la cual está dotada de una interfaz amigable y amena, lo que sin duda despertará la atención en el alumno, así como también le invitará a involucrarse de manera activa a plasmar y desarrollar sus habilidades y conocimientos desde lo más simple a lo más complejo esencia de la estructura funcional del aprendizaje significativo de Ausubel.

Un aprendizaje es significativo, cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del estudiante, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición .

Es entonces como se toma esta teoría para la presente investigación ya que como lo menciona Ausubel, se desea realizar un aprendizaje significativo y no que solo estudien sin saber en qué momento de la vida les podrá servir, que el alumno sea capaz de entender y relacionar cosas en su vida diaria con correspondiente a la educación que han obtenido, que de todo lo aprendido tengan más que un conocimiento previo o vago que el aprendizaje que obtengan les facilite adoptar un

trabajo o sea capaz de responder a dudas en cuestión de todo lo aprendido por parte de que mejorara su comunicación y obtendrá un aprendizaje donde no solo se relacionara con pluma y papel si no tendrá la necesidad de aprender para la integración en la sociedad.

# PLANEACIONES



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 “PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO”  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 1	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad: Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo: 1° “A”
Competencia a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas</li> </ul>		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobiliario.</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Plastilina</li> <li>• Hojas</li> </ul>	
Aprendizajes esperados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos identifiquen los nombres de sus compañeros.</li> <li>• Que los alumnos identifiquen la forma y el sonido de las vocales.</li> <li>• Que mantengan una mente abierta a la creatividad y entusiasmo al realizar juegos en los que se desarrollen cognitiva, social y físicamente.</li> </ul>			
Contenido temático.	Tiempo.	Temática a desarrollar.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación.</li> </ul>	10 minutos.	Inicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comenzará dando la bienvenida a los alumnos, mediante una dinámica que lleva por nombre “presentación señalada”, con el objetivo es aprenderse los nombres de los compañeros con los que se va a trabajar durante las sesiones, comenzando con la presentación del responsable diciendo el nombre, fruta y juego favorito, posteriormente se señalará a un alumno que dirá su nombre, fruta y juego favorito y posteriormente se señalará a otro y así sucesivamente hasta que se terminen de presentar todos los alumnos.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar imágenes de las vocales a los alumnos, mediante una canción.</li> </ul>	30	Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para trabajar esta actividad se presentará mediante unas imágenes los cinco vocales (mayúsculas y minúsculas), las cuales serán otorgadas a cinco alumnos diferentes de igual forma se les presentara una canción de las vocales, al ir cantando la canción irán pasando al frente los alumnos que tengan la letra mencionada asociando el nombre y la forma de cada vocal</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Jugar “ modelamos letras con plastilina”</li> </ul>	<p>minutos.</p> <p>20 minutos.</p>	<p>por todos los alumnos (anexo 2). Canción: La “A” jugando está, la “E” comió y se fue, la “I”, la “O”, la “U” se fueron a la escuela como tu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Posteriormente se pondrán a los alumnos en vinas y se les otorgará un trozo de plastilina, se les dará primeramente las instrucciones mencionándoles que se dirá en voz alta la vocal y tendrán que moldear la forma de la vocal mencionada y las primeras vinas que molden la vocal tendrán un premio.</li> </ul> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para la evaluación se les presentará individualmente una hoja con diferentes letras (anexo 3) en la cual tendrán que identificar las cinco vocales posteriormente mediante una rúbrica analítica se plasmará el grado de identificación de las vocales.</li> </ul>
Observaciones:		
Elaboro:	Reviso:	Autorizo:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
 BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA  
 CAMACHO"  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO:  
 VESPERTINO



Responsable de la actividad: Xochitl Martínez Maza.

Objetivo general: Conocer si los alumnos identifican las cinco vocales a partir de la actividad realizada.

Evaluación de sesión 1.

Numero.	Nombre del alumno.	Rasgos a evaluar.		
		Excelente. (minúsculas y mayúsculas)	Bien. (combinadas)	Regular. (minúsculas o mayúsculas)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 “PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO”  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 2	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad : Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo:1° “A”
Competencia a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativa.</li> </ul>		Recursos: Mobiliario. Hojas. Imágenes Pegamento. Cartulina. Hojas.	
Aprendizajes esperados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos identifique las letras del alfabeto ( grafonética).</li> <li>• Utilizar de forma ordenada el alfabeto.</li> <li>• Identificar los nombres de sus compañeros que inician con la misma letra de sus nombre.</li> </ul>			
Contenido temático.	Tiempo.	Temática a desarrollar.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación.</li> </ul>	20 minutos.	Inicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comenzará con una dinámica “ las vocales perdidas” retroalimentando la actividad de las de la sesión anterior, en la cual se les entregará una hoja a cada uno con su nombre, dentro de la hoja estará escrito el nombre pero sin las vocales, dándoles por separados papelititos con las vocales para que las acomoden con el orden que sigue el nombre.</li> </ul> Nota: Se les ayudará a los niños que aun les cueste escribir su nombre, colocar e identificar el orden de las vocales.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juguemos a ordenar las</li> </ul>		Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dentro de esta actividad se les proporcionará a los alumnos una hoja con una letra del alfabeto diferente, se les pedirá que cada uno pase al frente con</li> </ul>	







SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 “PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO”  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 3	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad : Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo:1° “A”
Competencia a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>		Recursos: Letras. Pegamento. Hojas.	
Aprendizajes esperados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos identifique las letras del alfabeto ( grafonética).</li> <li>• Utilizar de forma ordenada el alfabeto.</li> <li>• Identificar los nombres de sus compañeros que inician con la misma letra de sus nombre.</li> </ul>			
Contenido temático.	Tiempo.	Temática a desarrollar.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• .Recortemos letras.</li> <li>• Formando palabras.</li> <li>• Tendedero.</li> </ul>	<p>20 minutos.</p> <p>30 minutos.</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• para esta actividad se formaran dos equipos, posteriormente se les colocara una mesa en frente de cada equipo con todas las letras del alfabeto repitiendo las letras al menos 10 veces.</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez colocando la mesa con las letras se les dará las instrucciones a los alumnos pidiéndoles que en voz alta se mencionarán palabras cortas de nombres de los colores dándoles aproximadamente 3 minutos para formar la palabra dicha por la responsable de la actividad, para ello tendrán que organizarse y que solamente un alumno sera el que correrá al pizarrón a colocar solo una letra de la palabra, se les mencionara 10 palabras cortas y el quipo que logre formar mas palabras será el ganador y tendrá un premio.</li> </ul> <p>Palabras:</p> <p>Azul. Café.  Rosa. Verde.  Gris. Rojo.  Negro. Morado.  Blanco. Amarillo.</p> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se colocará en forma de un tendedero en el pizarrón palabras largas como:  Ferrocarril.  Mariposa.  Computadora.  Televisión.</li> </ul> <p>De las cuales se les pedirá a los alumnos que en bases a esas palabras formen nuevas palabras uniendo las letras que quieran.</p>
Observaciones:		
Elaboro:	Reviso:	Autorizo:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
 BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA  
 CAMACHO"  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO:  
 VESPERTINO



Responsable de la actividad: Xochitl Martínez Maza.				
Objetivo general: Conocer si los alumnos identifican y relaciona la forma y el sonido de las letras del alfabeto.				Evaluación de sesión 2 y 3.
Numero.	Nombre del alumno.	Rasgos a evaluar.		
		Excelente. (Todas).	Bien. (Casi todas).	Deficiente. (Ninguna).
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 “PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO”  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 4	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad: Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo: 1° “A”
<b>Competencia a desarrollar:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas</li> </ul>		<b>Recursos:</b> Mobiliario.      Colores. Imágenes        Pegamento. Tijeras.          Hojas	
<b>Aprendizajes esperados:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno identificará la similitud grafica entre vocales y consonantes.</li> <li>• El alumno podrá separar palabras simples en sílabas.</li> <li>• El alumno será capaz de identificar las palabras para escribir frases determinadas.</li> </ul>			
<b>Contenido temático.</b>	<b>Tiempo.</b>	<b>Temática a desarrollar.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación.</li> <li>• Separar palabras en sílabas.</li> </ul>	10 minutos.	<b>Inicio:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se dará comienzo con una dinámica la cual lleva por nombre “escribamos letras en la espalda” para retroalimentar la sesión anterior, la cual consiste en pasar al frente a dos alumnos, uno de los alumnos mirará al pizarrón y va a ser el que adivine mientras el otro alumno dibujara la letra que él quiera en la espalda del otro alumno con la yema de su dedo, se le darán tres oportunidades y ahora la dinámica será al revés, así sucesivamente pasarán todos los alumnos.</li> </ul> <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dentro de esta actividad se les otorgará a los alumnos imágenes con palabras y su respectivo dibujo divididas en sílabas, y se les dará la instrucción que tendrán que colorear y recortar el dibujo con forme a la</li> </ul>	





SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO:  
 VESPERTINO



Responsable de la actividad: Xochitl Martínez Maza.

Objetivo general: Conocer el grado de conocimientos adquiridos para la formación escrita y oral de oraciones cortas.

Evaluación de sesión 4.

Numero.	Nombre del alumno.	Rasgos a evaluar.		
		Pre-Silábico.	Silábico.	Alfabetico.
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				
26.				
27.				
28.				



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 5	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad : Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo: 1° "A"
Competencia a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobiliario.</li> <li>• Cañon.</li> <li>• Laptop</li> </ul>	
Aprendizajes esperados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adopta el lenguaje oral para ser escrito.</li> <li>• El alumno podrá identificar correctamente las letras para escribir de manera adecuada.</li> <li>• El alumno podrá ordenar de manera correcta las letras al escribir una palabra mediante un juego.</li> </ul>			
Contenido temático.	Tiempo.	Temática a desarrollar.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación.</li> <li>• Dictado de palabras cortas, largar y frases.</li> </ul>	10 minutos.	Inicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comenzará con el juego de la "papa caliente" donde los alumnos mediante una canción tendrán que lanzarse la papa repitiendo 4 veces se quema y el último alumno que se quede la papa pasará al frente a leer una oración que será otorgada por la responsable de la actividad y así sucesivamente hasta lograr que pasen todos los integrantes del grupo.</li> </ul> Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dentro de esta actividad primeramente se dará la instrucción que saquen su libreta y se les dictará alguna palabras comenzando con palabras cortas, largas y pequeñas oraciones.</li> </ul> Palabras como:	







SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 6	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad : Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo: 1° "A"
Competencia a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesas</li> <li>• Cuento.</li> <li>• Hojas.</li> </ul>	
Aprendizajes esperados. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos podrán identificar la información que proporcionan las portadas de los textos (cuentos).</li> <li>• Que los alumnos utilicen el lenguaje oral para expresar un cuento.</li> <li>• Los alumnos podrán analizar palabras cortas para formar oraciones.</li> </ul>			
Contenido temático.	Tiempo.	Temática a desarrollar.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta cuentos.</li> </ul>	10 minutos.	Inicio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comenzará proporcionándoles un cuento (caperucita roja, pinocho, los tres cochinito, patito feo, entre otros), cuentos de los cuales ya tengan conocimiento previos, posteriormente se les pedirá a cada uno que pasen al frente a mostrar el cuento que les haya tocado y a través de las ilustraciones de la portada mencionaran a sus compañeros de lo que creen que trate en cuento.</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contemos un cuento</li> <li>• Oraciones disparadas.</li> </ul>	<p>30 minutos.</p> <p>20 minutos.</p>	<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En esta actividad mediante una representación con títeres, los alumnos representarán el cuento de los tres cochinitos y caperucita roja, en esta actividad se colocara en dos equipos, cada equipo representando un cuento, en esta actividad que valorara el trabajo en equipo y el grado de aceptación y socialización de los alumnos.</li> <li>• Posteriormente con los equipos ya formados anteriormente se les proporcionara tiras con palabras del cuento que les haya tocado en la representación con títeres, y se les pedirá que con esas palabras formen nuevas oraciones y las plasmen en su libreta, para después compartirlo con sus compañeros.</li> </ul> <p>Cierres:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les evaluará mediante una rúbrica analítica donde el responsable valorará el grado de conocimientos ante la información y comprensión de una lectura en este caso un cuento.</li> </ul>
Observaciones:		
Elaboro:	Reviso:	Autorizo:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



<b>Nombre del alumno:</b>	
Los siguientes aspectos se relacionan con el desarrollo de la comprensión de leer y escribir, permitiendo informar si el alumno:	Aspectos a evaluar.
<b>1. Comenta de que puede tratar un texto a partir de su título.</b>	Siempre. Casi siempre. En ocasiones. Requiere apoyo adicional.
<b>2. Localiza información específica en un texto.</b>	Siempre. Casi siempre. En ocasiones. Requiere apoyo adicional.
<b>3. Opina sobre el contenido de un texto.</b>	Siempre. Casi siempre. En ocasiones. Requiere apoyo adicional.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
 DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
 ESCUELA PRIMARIA  
 “PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO”  
 CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Institución: Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.		Sesión: 7	Hrs.por sesión: 1
Responsable de la actividad : Martínez Maza Xochitl.		Día: Viernes.	Grado y grupo: 1° “A”
Competencia a desarrollar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• Identificar las propiedades del lenguaje en diversas situaciones comunicativas.</li> </ul>		Recursos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas.</li> <li>• Lapices de colores.</li> <li>• Cuento.</li> </ul>	
Aprendizajes esperados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los alumnos adquieran el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.</li> <li>• El alumno seguira instrucciones respetando la secuencia establecida en un proceso.</li> <li>• Prodrá mantener una actitud positiva, para favorecer la socialización con los adultos.</li> </ul>			
Contenido temático.	Tiempo.	Temática a desarrollar.	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentos.</li>   <li>• Exposición.</li> </ul>	<p>10 minutos.</p> <p>50 minutos.</p>	<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siendo esta la sesión final se requerirá de participación de los padres de familia como público para la exposición de cuentos.</li> <li>• Se les entregará un libro literario o informativo a lo alumnos/as de acuerdo a la edad de los niños en el que contenga imágenes y letras fácil de relacionar .</li> </ul> <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez entregado los cuentos se les dará la instrucción a los alumnos, mencionándoles que pasaran al frente a leer el libro que le haya tocado y leérselos a los padres de familia</li> </ul> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomando en cuenta la participación de los padres de familia, para término de esta actividad se les pedirá opiniones acerca del avance de sus hijos así como comentarios de motivación.</li> </ul>
Observaciones:		
Elaboro:	Reviso:	Autorizo:

## CONCLUSIÓN

Día a día encontramos deficiencias dentro del sistema educativo por lo que se requiere de la intervención de profesionales de la educación y en este caso dentro del desarrollo del trabajo y con fines que solución a una problemática se ve reflejada la intervención pedagógica debido al diseño de una propuesta que dará solución a una problemática suscitada dentro de una institución.

Dentro de la propuesta se retoma el juego como una herramienta que sirve para potenciar y reforzar el aprendizaje de los alumnos con perspectivas de trabajo variadas que ayuda al alumno a la motivación e interés por contenidos de trabajo que serán otorgados por mediante actividades permanentes, se pretende que se logre desarrollar con todos aquellos espacios de trabajo una actividad activa que logre la atención activa del alumno, las acciones que se desarrollaran serán los contenidos que se logren aplicar en colectivo, la RIEB describe que la etapa inicial de la educación de los grupos de primer año del nivel primaria, es una etapa de trabajo con espacios más de contenidos didácticos puesto que los alumnos han egresado de un espacio de trabajo didáctico y que de cierto modo repercutió en su aprendizaje y ha dejado un conocimiento previo apto para su edad, esto con la identificación de estrategias y acciones de trabajo a favor del despertar el interés y las motivación de trabajo.

Se pretende que posteriormente dentro de la propuesta se logre observar en los contenidos y que los aportes obtenidos por medio de las actividades por lo que al planear las actividades se logren aplicar las acciones proporcionadas y que se logre obtener un beneficio colectivo, puesto que favorecerá su proceso de enseñanza-aprendizaje y se reflejara la acciones como se realizó dicho trabajo consta de favorecer y elevar las herramientas de trabajo con el firme propósito de que los contenidos de enseñanza dejen de ser rutinarios y solo teóricos, los aportes didácticos planteados permiten realizar rutinas de trabajo que lo llevarán al alumno a desarrollar actividades que le darán un conocimiento del proceso de lectura.

Para la elaboración de este proyecto de investigación principalmente se tuvo que delimitar el planteamiento de problema y para esto se tuvo que recurrir a un diagnóstico

en cual nos arrogaba tres diferentes problemas tales como; los alumnos constantemente no entregaban tarea, se distraían cuando el profesor escribía en el pizarrón y no entregaban lo escrito cuando el profesor dictaba palabras y se tuvo un gran conflicto en identificar si eran efectos del problema o el problema en general por lo que se tuvo una dificultad en cuanto al planteamiento del problema por lo que mediante el análisis y la reflexión se delimito el problema a trabajar para así establecer la alternativa de solución de manera que después de casi tres revisiones finalmente quedó establecido el planteamiento de problema para así proponer una adecuada alternativa de solución.

En cuanto el logro de los objetivos se establecieron de manera en que cumplirán las expectativa de trabajo y finalmente se plantearon con forme al problema y sobre todo para dar solución a dicho problema y en cuanto a su alcance primeramente se comenzó con los objetivos específicos de lo particular a lo general ya que sería más fácil para la autora de esta tesina, por lo que se tuvo que dar seguimiento a cada una de los objetivos cumpliendo con lo planteado en cada una para dar seguimiento a la otra y así poder cumplir el objetivo general de los cuales se puede mencionar que se cumplieron en un 90%, siendo esto mencionado de manera interna.

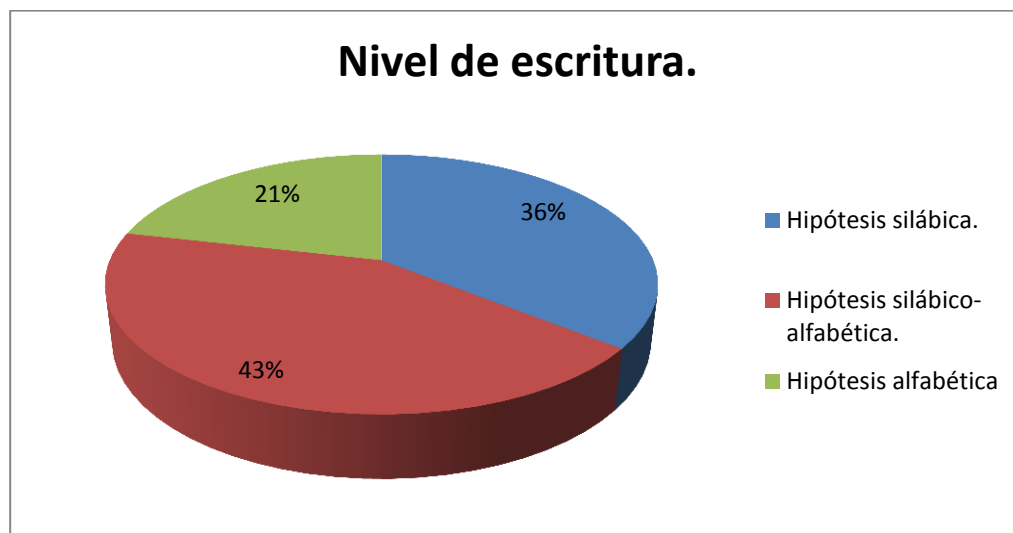
De manera externa una de las limitantes para el desarrollo fue en gran magnitud el tiempo, debido a algunas limitantes con otras materias de las cuales se requiere de igual forma atención y entrega de trabajos, entre otros factores externos, el cumplimiento para el desarrollo del presente trabajo de investigación refleja el desarrollo adquirido durante la estancia que se tuvo en la universidad para el logro de competencias y logro del desarrollo profesional y personal.

# APÉNDICES





Apéndice B. Gráfica del nivel de escritura de los alumnos de 1° A.



Al realizar un análisis de los tres niveles de escritura a los alumnos de 1° “A” nos arroja el resultado de que teniendo a 28 alumnos/as que forman un 100%, 10 se encuentran en un el primer nivel silábico el cual corresponde a 36%, 12 alumnos que están en un nivel de silábico alfabético el cual representa un 43% y teniendo a 6 en el nivel alfabético el cual representa un 21 %.

Apéndice C. Entrevista a docentes.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
ESCUELA PRIMARIA  
"PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



**Objetivo:** Dicha entrevista es para conocer los estilos de enseñanza, lo cual se le pide responda las siguientes preguntas de manera clara.

1.- Nombre del docente:

2.- ¿Cómo planea sus clases?

3.- ¿Cuál es su metodología de trabajo, hacia qué fin va dirigido?

4.- ¿En que basa sus planeaciones?

5.- ¿Qué estrategias didácticas ofrece a los alumnos?

6.- ¿Qué estrategias utiliza para la participación de los alumnos?

7.- ¿Cómo atrae la atención de los alumnos?

8.- ¿Qué tipo de materiales usa en sus clases?

Apéndice D. Entrevista a docentes sobre el tema el juego.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
ESCUELA PRIMARIA  
"PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Objetivo: Conocer la noción que el docente posee ante el tema del "juego".

1. ¿Qué es el juego?
2. ¿Considera que el juego es una estrategia educativa? ¿Por qué?
3. ¿Qué impacto tiene el juego en las instituciones educativas?
4. ¿Qué beneficios posee el juego para el desarrollo del alumno?
5. ¿Considera que los docentes actualmente retoman el juego como estrategia didáctica.

Apéndice E. Test para detectar el estilo de aprendizaje.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA.  
ESCUELA PRIMARIA  
"PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO"  
CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO



Objetivo: Conocer cuál es el estilo de aprendizaje que tiene cada uno de los niños del primer grado grupo "A" de la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Marque con una X cada una de las oraciones que más identifique a su hijo(a)

- 1.-Tiende a ser callado y frecuentemente necesita estímulo para contestar preguntas \_\_\_\_\_
- 2.- Puede armar la mayoría de las cosas sin la ayuda de instrucciones impresas o ilustradas \_\_\_\_\_
- 3.- Es un excelente imitador \_\_\_\_\_
- 4.- Es particularmente observador de detalles y frecuentemente puede encontrar artículos extraviados por otros \_\_\_\_\_
- 5.- Fácilmente recuerda dónde están las cosas, y necesita que todo esté en su lugar \_\_\_\_\_
- 6.- Hace garabatos en el papel mientras habla \_\_\_\_\_
- 7.- Generalmente recuerda los nombres de personas a quienes ha conocido o de quienes ha escuchado \_\_\_\_\_
- 8.- Tiene facilidad para expresarse verbalmente \_\_\_\_\_

- 9.- Le agrada escuchar el radio o música en su tiempo libre \_\_\_\_\_
- 10.- Con facilidad sigue instrucciones orales \_\_\_\_\_
- 11.- Recuerda sin esfuerzo poemas o comerciales de la televisión \_\_\_\_\_
- 12.- Generalmente canta muy bien y tiene excelente memoria para recordar canciones \_\_\_\_\_
- 13.- Trata de tocar todo lo que ve o encuentra en su camino \_\_\_\_\_
- 14.- Usa muchos ademanes y gestos al hablar \_\_\_\_\_
- 15.- Prefiere estar jugando, saltando, corriendo o forcejeando en su tiempo libre \_\_\_\_\_
- 16.- Puede conservar bien el equilibrio con los ojos vendados \_\_\_\_\_
- 17.- Es bueno para desarmar los aparatos, y puede volverlos a armar \_\_\_\_\_
- 18.- Está constantemente en movimiento, rara vez está quieto \_

Apéndice F. Cuadro con diferentes letras (mayúsculas y minúsculas) para identificar las cinco vocales.

U	E	d	K	o	X	P	T	e	I
U	K	Y	E	A	P	V	W	q	J
Z	E	r	C	s	Q	Q	A	u	o
L	Q	d	K	O	Ñ	n	M	t	A
U	F	O	F	k	B	b	N	I	C
M	J	C	N	o	L	i	N	e	U
H	I	a	T	U	I	a	P	Y	Z

Apéndice G. Ejemplos de nombres sin vocales.

<b>C</b>	<b>H</b>	<b>r</b>		<b>S</b>	<b>t</b>		<b>p</b>	<b>H</b>		<b>R</b>
<b>D</b>		<b>n</b>			<b>l</b>					

	<b>N</b>			<b>R</b>
<b>D</b>		<b>L</b>	<b>c</b>	

<b>R</b>		<b>c</b>		<b>R</b>	<b>D</b>	
<b>C</b>	<b>H</b>		<b>R</b>	<b>V</b>		<b>I</b>

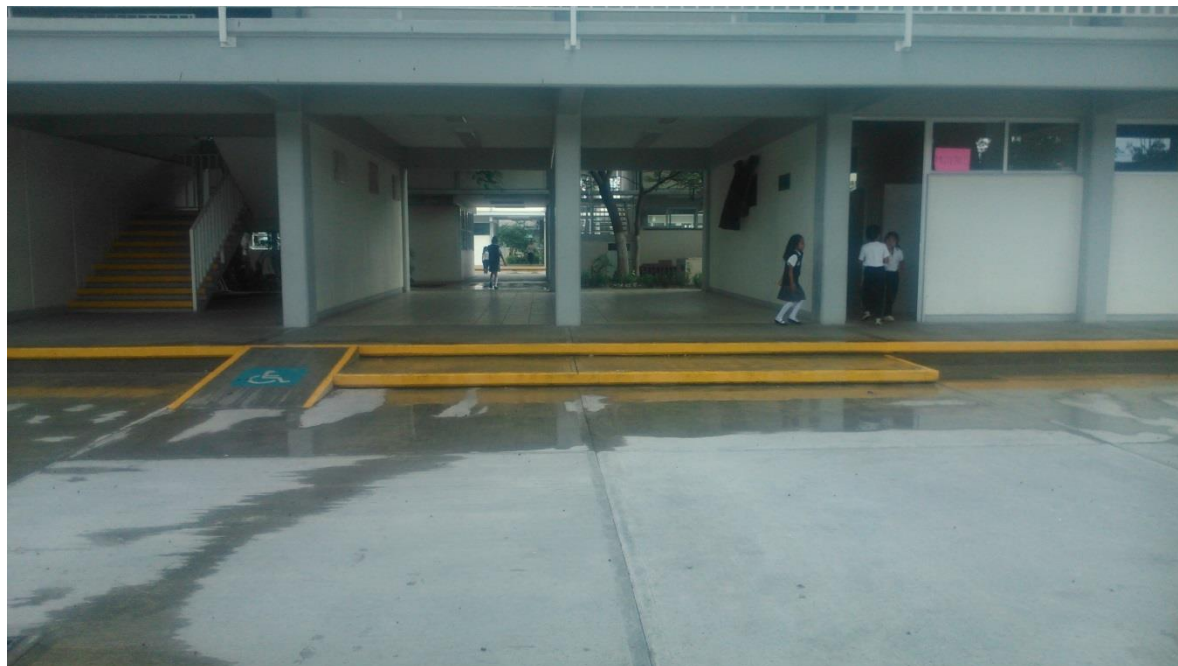
**Vocales.**

<b>A</b>		<b>E</b>		<b>I</b>		<b>O</b>		<b>U</b>	
----------	--	----------	--	----------	--	----------	--	----------	--





# ANEXOS

Anexo 1. Fotografías de la Escuela Primaria Presidente Manuel Ávila Camacho.



Anexo 2. Formato para evaluar la comprensión lectora.

 <p>GOBIERNO DE <b>PUEBLA</b> SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA</p>	<p>SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA. ESCUELA PRIMARIA "PRESIDENTE MANUEL ÁVILA CAMACHO" CLAVE: 21EPR06281 TURNO: VESPERTINO</p>	 <p>MODELO DE EQUIDAD DE GÉNERO • MEG • MODELO DE EQUIDAD DE GÉNERO • MEG • MODELO DE EQUIDAD DE GÉNERO • MEG • MODELO DE EQUIDAD DE GÉNERO • MEG</p>
<p>Objetivo: Analizar el grado de comprensión lectora de los alumnos de 1° A.</p>		
<p>Nombre del alumno:</p>		
<p>Libro: Caperucita roja.</p>		
<p>Etapas.</p>	<p>Aspectos a analizar.</p>	
<p>1. Comentar.</p>	<p>¿Comenta de qué trata el texto a partir de su título?</p>	<p>Siempre. Casi siempre. En ocasiones. Requiere apoyo adicional.</p>
<p>2. Localizar.</p>	<p>¿Localiza información específica en un texto?</p>	<p>Siempre. Casi siempre. En ocasiones. Requiere apoyo adicional.</p>
<p>3. Opinar.</p>	<p>¿Opina sobre el contenido del texto?</p>	<p>Siempre. Casi siempre. En ocasiones. Requiere apoyo adicional.</p>

Anexo 3. Imágenes para propiciar el aprendizaje de las vocales.



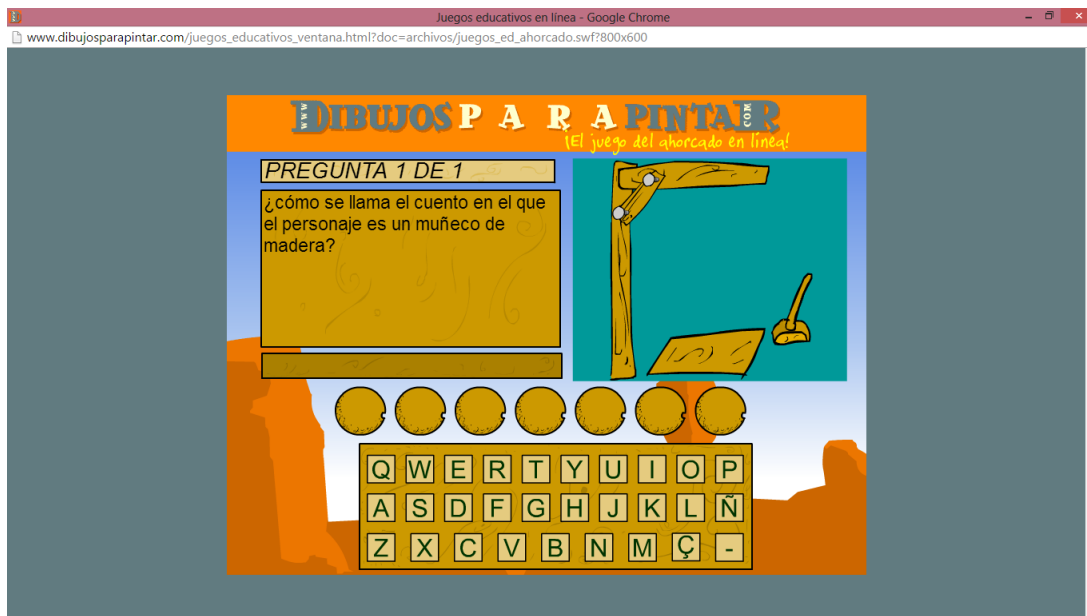
Anexo 4. Letras del alfabeto.



Anexo 5. Ejemplo de imágenes con silabas divididas.



## Anexo 6. Juego del ahorcado.



# REFERENCIAS



- Aguirre Rubiela 2012; Dificultades de aprendizaje de la lectura y la escritura; artículos arbitrados, volumen 11, educares.
- Antorresí Anahí, Centamina Ivanna, Bengochea Rodrigo, Jurado Fabio, Martínez Ricardo & Pardo Carlos 2012; Aportes para la enseñanza de la lectura; Santiago Chile; Salesianos.
- Araya Valeria, Alfaro Manuela, Alfaro Manuela & Andonegui Martín 2011; Constructivismo: orígenes y perspectivas, Universidad Pedagógica Experimental; Caracas Venezuela; Libertador.
- Alvares Juan Luis & Jurese Gayos 2012: Como hacer investigación cualitativa; Paidós Mexicana S.A.
- Bessy Yohanna Ruiz Barrios, Lectura Efectiva; Universidad Rafael Ladívar, Departamento de investigación; Quetzaltenango Guatemala; 2011.
- Betancoart Jaimes Rinarda, Guevara murillo Leidy & Fuentes Ramírez 2011; El taller como estrategia didáctica; Universidad de la Salle.
- Chacon Paula s/f: El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, Nueva Aula.
- Campos Rocha Mariana (2013); La lectura del niño preescolar. Recuperado <http://www.ruf.org.leer.com.mx> el 15 de diciembre 2015.
- Campos Rocha Mariana, Checo Espinoza Ingrid; el juego como estrategia pedagógica; 2012.
- Cañete Pulido María del Carmen; Didáctica del juego en la etapa de la educación infantil; 2009.

- Coll, C, (2000). El constructivismo en la práctica. Barcelona: Graò.
- Córdoba Ibarra María Guadalupe 2013; estrategias, antes, durante y después de la lectura; Portal Académico IEMS; mgic [30@hotmail.com](mailto:30@hotmail.com).
- Domènec Bañeres, Alan J. Bishop, M<sup>a</sup>. Claustre Cardona, Oriol Comas I Coma, Escuela Infantil Platero y Yo, Maite Garaigordobil... Tere Vida; el juego como estrategia didáctica, Barcelona España, 2011.
- Díaz Barriga Frida & Fernández Rojas Gerardo 2011; estrategias de enseñanza aprendizaje; Barcelona España.
- Elsa Ramírez Leyva; Seminario de la lectura en el mundo de los jóvenes.; 2011.
- Emilia Ferreiro & Ana Teberosky 1979; sobre la enseñanza del lenguaje escrito.
- Esther Hervas Anguita 2011; importancia de la lectura en la educación infantil: innovación y experiencias educativas; Granada España.
- Frida Patricia, Velásquez Jesús 2011; estrategias didácticas por competencia: ciecicapacitación@hotmail.com.
- Flórez 2012. La teoría constructivista.
- Flores Davis, Luz Emilia & Hernández Segura Ana María; construcción del aprendizaje de la lectura y la escritura, volumen 10. Educare.

- Galicia L. Gisela; Plan de estudios 2011, Guía para maestros; Educación Básica Primaria, Argentina 28 México D.F.
- León Aníbal 2012; Qué es la educación; Educare, Volumen 11, pág. 39.
- Paula Chacon; El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, diciembre 2008.
- Payer María Ángeles s/f; teoría del constructivismo social.
- Programa Educación Básica; Primera edición, 2011, Secretaría de Educación Pública, 2011 Argentina 28, Centro, 06020 Cuauhtémoc, México, d. F.
- Ronald Feo; Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas, 2009.
- Roberto Hernández Sampieri; metodología de la investigación.
- Treviño Ernesto, Place Katherine & Gemp Rene 2013; Análisis del clima escolar; Unesco, Santillana pag.35
- Valdivieso Bravo Luis; Los procesos cognitivos en el aprendizaje de la lectura inicial; pensamiento educativo.
- Universidad Pedagógica Nacional - México  
<http://www.upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas>
- <http://www.mejoratuescuela.org/escuelas/index/21PPR1026C> recuperado [el día 15 de agosto del 2015.](#)

- <http://www.tehuacan.mx/espanol/primarias-en-tehuacan.php> recuperado el día 15 de agosto del 2015.
- <http://www.upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas/pedagogia>.  
Recuperado el día 3 agosto del 2015.
- <http://www.tehuacan.com.mx/2009/07/tehuacaacuten-economiacutea-e-industria/> recuperado el día 3 de agosto del 2015.
- [www.inegi.gob.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/.../abrepdf.asp?upc](http://www.inegi.gob.mx/prod_serv/contenidos/espanol/.../abrepdf.asp?upc) recuperado el día 3 de agosto del 2015.