
UNIDAD 212

“Las Actividades Lúdicas como Herramienta Pedagógica
para fomentar la Participación Activa”

Tesis

Que para obtener el Título de
Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Abigail Sánchez Cruz

Teziutlán, Pue., Junio de 2015.

UNIDAD 212

“Las Actividades Lúdicas como Herramienta Pedagógica
para fomentar la Participación Activa”

Tesis

Que para obtener el Título de
Licenciada en Pedagogía

Presenta:

Abigail Sánchez Cruz

Tutor

Concepción Blanca Rosa Méndez González

Teziutlán, Pue., Junio de 2015.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN-212
TEZIUTLÁN, PUEBLA.



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-15/642.

Teziutlán, Pue., 10 de Junio de 2015.

C.
Abigail Sánchez Cruz
Presente.

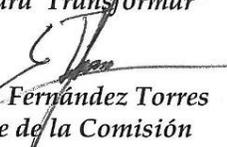
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Tesis

Titulada:

"Las Actividades Lúdicas como Herramienta Pedagógica para Fomentar la Participación Activa"

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.

SEP
ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
Atentamente
Educar para Transformar"

Mtra. Elisa Fernández Torres
Presidente de la Comisión
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

EFT/scc*

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

510-RG-16

AGRADECIMIENTOS

A Dios

A tí, gracias por permitirme entendimiento y sabiduría para saber hacer bien las cosas, gracias por darme la paciencia para hacer las cosas y no desistir en el trayecto de mi carrera. A tí... gracias.

A mi Madre

La mujer perfecta que en mi vida pude haber conocido, la mujer sabia que con cariño me alentó para seguir adelante, la amiga que siempre me escuchó y me dio un consejo, esa señora que con sus palabras sabias y chuscas me hace reír, esa mujer es mi madre capaz de defenderme ante cualquier circunstancia; la que siempre me ha dado todo sin esperar nada a cambio, la que se quita el bocado por satisfacer mis necesidades, a ella le agradezco todo lo que soy. A tí Faus.

A mi Padre

José Lino. Sé que en realidad te llamas Lino, pero me gusta cuando mi mamá así te llama. A tí te agradezco tu cariño, comprensión y tu apoyo, porque tú fuiste la persona que trabajó arduamente para que a la princesa no le faltara nada y semana con semana llevara dinero a la escuela, te agradezco el que te hayas preocupado por mí y logrado que yo culminara mis estudios motivándome todos los días. No olviden que ustedes son 2 de las personas más importantes en mi vida. Aunque a veces me das miedo porque tienes un sexto sentido que dices que no te engaña, pero aun así eres el ser más noble que conozco.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1 Planteamiento del problema-----	11
1.2 Justificación-----	18
1.3 Delimitación-----	21
1.4 objetivos-----	23
1.4.1 Objetivo General -----	23
1.4.2 Objetivos Específicos-----	23
1.5 Hipótesis-----	23
1.6 Variables-----	24
1.6.1 Variable Dependiente-----	24
1.6.1 Variable Independiente-----	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Dimensión del campo -----	26
2.2 Revisión Bibliográfica-----	28
2.2.1 Teoría sociocultural -----	28
2.2.2 Teoría del aprendizaje por descubrimiento -----	29
2.2.3 Teoría del aprendizaje por Cooperación -----	30
2.3 Teoría del aprendizaje por descubrimiento-----	32
2.4 Operación de variables -----	35
2.5 Investigaciones actuales -----	38
2.5.1 Interacciones comunicativas en las aulas de Primaria-----	38
2.5.2 La participación en clase-----	39
2.5.3 Educación inclusiva-----	39

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de estudio o enfoque-----	42
3.2 Diseño de la investigación-----	43
3.3 Universo y Población-----	47
3.4 Muestra-----	48
3.5 Fuentes de Información-----	49
3.6 Técnicas e instrumentos para la recopilación de datos-----	50
3.6.1 Análisis descriptivo (cuali)-----	52
3.6.2 Análisis interpretativo (cuali)-----	53
3.6.3 Análisis descriptivo (cuanti)-----	53
3.6.4 Análisis interpretativo (cuanti)-----	55

CAPÍTULO IV

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4.1 Descripción de la alternativa de solución-----	65
4.2 Estrategia metodológica de la Alternativa de Solución -----	68
4.3 Planeaciones y Guiones-----	71
4.4 Descripción del Sustento de Evaluación-----	95

RESULTADOS -----	100
------------------	-----

CONCLUSIÓN-----	120
-----------------	-----

IMPLICACIONES -----	123
---------------------	-----

ANEXOS -----	126
--------------	-----

APÉNDICES -----	132
-----------------	-----

BIBLIOGRAFÍA -----	143
--------------------	-----

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, dentro del sistema educativo existen diferentes tipos de problemáticas que afectan a la educación, en la cual, los alumnos son los principales autores que mayor implicación tienen dentro del proceso educativo, tomando en cuenta que esta situación se viene dando desde años atrás.

El punto de partida para darle a la participación la importancia que requiere fue en España en 1975, en donde se comienza a tomar en cuenta los beneficios que esta tiene si se participa de manera activa en un salón de clases, ya que se plantea como una necesidad para los alumnos en todos los niveles en el ámbito educativo

Posteriormente, fueron los diferentes sistemas pedagógicos los que fomentaban o promovían la participación de una u otra manera a lo largo de la historia por ejemplo: en la escuela tradicional, escuela nueva, entre otras ya que lo que se pretendía era que los alumnos mejoraran en su calidad educativa.

Por otra parte, para verificar la importancia de la participación dentro del salón de clases, se realiza la investigación en la ciudad de Teziutlán, Puebla, específicamente en la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza, en el tercer año de Primaria. Escuela en la cual se realizan una serie de actividades lúdicas que favorezcan a los alumnos a la hora de participar en el aula con la finalidad de que tanto el docente como el alumno enriquezcan su participación.

Por lo tanto, se llega a una pregunta de investigación, ¿Qué actividades lúdicas ayudarán a que los alumnos del tercer año de primaria de la escuela Ignacio Zaragoza logren participar de manera activa en el salón de clases?

A lo que se pretende llegar con este cuestionamiento es verificar si en verdad las actividades lúdicas ayudarán a comprobar que el problema se disminuye no en su totalidad pero si en una gran parte.

Para continuar, cabe mencionar que para llevar a cabo este proyecto de tesis se debe tener un objetivo, el cual proporcionará ayuda para llevar a cabo la investigación y

saber qué es lo que se pretende lograr con ello. Por lo que en este caso es verificar qué actividades lúdicas son las más favorables para erradicar el problema de la poca participación en clase, y de qué manera se logrará, en este caso se pretende hacerlo mediante el apoyo pedagógico que se le brindará al docente para que este a su vez aplique ciertas actividades lúdicas y genere participación en sus educandos.

Para llevar a cabo el proyecto de tesis es necesario que cuente con ciertos puntos y capítulos que ayudarán a complementar y sustentar dicho trabajo, los cuales consisten en los siguientes:

Dentro del capítulo I se puede notar que existe lo que son los antecedentes que permiten verificar que el problema ha venido desde tiempos atrás y que no solo es algo inventado así como también la justificación del por qué es necesario abordar la problemática de la participación; la delimitación del proyecto de tesis se lleva a cabo en la ciudad de Teziutlán, Puebla, en la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza de La Garita. El objetivo de esta tesis es lograr que los alumnos participen más implementando actividades lúdicas que a su vez fungen como una herramienta pedagógica para el docente. Dentro de este capítulo también se encuentran lo que son la hipótesis en donde se va a elegir lo que se supone que es conveniente hacer para erradicar el problema que se ha encontrado y por último las variables, en este caso el problema y la posible solución.

Posteriormente se encuentra el capítulo II en el cual como primer punto es necesario mencionar la dimensión del campo en el que se encuentra inmerso el proyecto de tesis el cual es el campo de docencia. En segundo término se encuentran las teorías que están sustentando la tesis, en este caso son Teoría sociocultural de Vigotsky, teoría del aprendizaje por descubrimiento y la teoría del aprendizaje por cooperación. En el tercer punto se encuentra el enfoque teórico el que sustenta por completo la tesis, en este caso es la teoría del aprendizaje por descubrimiento, de Jerome Bruner. Para continuar con el punto cuatro, es preciso mencionar dentro de este capítulo están las variables de manera más definida y más conceptualizadas tanto la variable dependiente este caso la participación y la variable independiente, la posible

solución que son las actividades lúdicas. Para terminar este capítulo se encontrarán las investigaciones actuales que determinan las investigaciones que se han hecho en los últimos años.

Capítulo III. Dentro de este capítulo el enfoque que se está utilizando es el mixto, ya que es el más completo porque utiliza datos tanto cualitativos como cuantitativos, tomando en cuenta que los datos cuali no son medibles como los cuanti que son más precisos y exactos. Todo esto ayuda a determinar la manera en cómo se puede llegar al punto requerido, para ello también es necesario tomar en cuenta el diseño de la investigación, en este caso, es el diseño explicativo secuencial que da un seguimiento o para la recopilación de datos e interpretación de los mismos. Debido a la complejidad de la investigación se tiene que delimitar un universo, una población y una muestra, por consiguiente, la investigación se lleva a cabo en la ciudad de Teziutlán estado de Puebla, en la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza en el tercer grado con 33 alumnos. Como último punto dentro, se lleva a cabo la aplicación de instrumentos como lo son las sesiones didácticas en las que las actividades lúdicas hacen su trabajo las que a su vez se le proporcionan al docente para ser aplicadas y el apoyo pedagógico evaluará la eficacia.

Por último, dentro del Capítulo IV se conceptualiza a las actividades lúdicas y como serán aplicadas para su práctica, posteriormente, cabe mencionar que dentro de este apartado también se aplican ya la sesiones (secuencias Didácticas) que tienen una duración de 2 horas diarias sumando 10 horas a la semana para posteriormente evaluar su eficacia mediante rúbricas y listas de cotejo y con ello determinar si la hipótesis se acepta o se rechaza.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

1.1 Planteamiento del problema.

Esta tesis está enfocada a la investigación de cómo se da la participación en los estudiantes dentro de las distintas épocas hasta la actualidad y al mismo tiempo valora la importancia de este fenómeno aterrizado en el ámbito educativo.

En base al sistema educativo actual, la participación en los centros escolares españoles es una práctica reciente. Sin embargo, si se retrocede en el tiempo, ya se dieron otras formas de participación relacionadas con el ámbito de la toma de decisiones, diálogo, etc. Según las investigaciones de Sánchez de Horcajo (1979) que destaca al filósofo Sócrates y su método dialogante y a Euclides discutiendo con sus discípulos, como un inicio de la participación; incluso se podría ir hasta los siglos XVI, XVII y XVIII donde las discusiones entre maestros y alumnos se daban de una forma natural y muy común. Esta práctica años atrás señala los comienzos y punto de partida de la participación en el ámbito educativo.

En España es a partir del año 1975, cuando comienza a desarrollarse la participación, ya que con la puesta en escena de la democracia se plantea la participación como una necesidad en todos los niveles en el ámbito educativo. Entre los diferentes sistemas pedagógicos que fomentaban o promovían la participación de una u otra manera a lo largo de la historia, Sánchez de Horcajo (1979) hace alusión a los siguientes: escuela tradicional, escuela nueva, pedagogías no directivas, pedagogía institucional y finalmente pedagogía de la liberación de Paulo Freire.

Dentro de la escuela tradicional, el docente era la persona encargada de brindar todos los saberes a los educandos proponiendo un modelo que los mismos alumnos tenían que seguir tal cual era, el maestro solo era el que tenía la razón, dejando a un lado las ideas que otros podrían tener. Posteriormente lo que la escuela nueva pretende es volver a los niños y niñas activos, participativos, cooperativos y como se ve, este

modelo está enfocado más en los estudiantes, sin dejar de tomar en cuenta la participación de directores y profesores que brindan estrategias pedagógicas que ayudan al fomento de la participación; dentro de la pedagogía no directiva el agente involucrado y de mayor importancia es el sujeto, donde el profesor funge como un facilitador y el estudiante es el que tiene la responsabilidad de aprender libremente de acuerdo a las necesidades que se le presenten; la pedagogía institucional es aquella que propone que el estudiante sea el que dispone de la manera en como adquiere su aprendizaje y el docente solo se limita a opinar cuando es necesario, o sea, cuando el educando lo requiera, en otras palabras el maestro solo es el orientador y los alumnos determinan como lograr dicho conocimiento.

Por otra parte, Maroto J. L. (1997) destaca que la participación educativa debe basarse en al menos dos dimensiones básicas de las relaciones escolares: la primera la relacionada con los procesos de interacción educativa que busca que los miembros de la comunidad educativa se adentren más en la formación y la segunda dimensión haría referencia al proceso de asimilación de responsabilidades en las tareas de decisión política y gestión del centro educativo. La participación educativa que interesa en esta investigación es aquella capaz de mejorar la iniciativa de los educandos con la finalidad de que logren desarrollar distintas habilidades de expresión y comunicación, porque nace ese interés y, por ende, mejorará la práctica educativa, lo que debiera favorecer, igualmente, el avance de la convivencia del salón de clases; por último la pedagogía liberadora, hace mención de que se debe dejar a un lado a la educación tradicional y bancaria, en este caso la educación bancaria es aquella en la que el pupilo solo recibe los conocimientos y el que lo sabe todo es la persona a cargo del grupo de tal manera que este deposita solo conocimiento como si los alumnos fueran simples recipientes y a lo que el autor se refiere, es que dentro de este modelo educativo el alumno sea capaz de pensar, de reflexionar volviéndose una persona capaz de analizar y generar un nuevo conocimiento tomando en cuenta la realidad y la experiencia que vive.

Es por ello que en ambos modelos de educación desde tiempos atrás surge la participación ya sea activa o pasiva de los alumnos, y la trascendencia de los modelos

pedagógicos logra o pretende que el educando genere esa iniciativa por lograr un determinado objetivo que lo lleve a una mejor actuación dentro del aula de clases.

Al señalar la idea de que toda participación implica una acción, pero no toda acción va acompañada de participación. El problema es que para que la participación educativa sea posible debemos atacar el tema desde, “un proceso de innovación educativa”. (Maroto J. L., 1997) Porque participar en la vida de los centros educativos, no sólo es un proceso que aparece en la Constitución y las sucesivas leyes de educación españolas, sino que también es una exigencia de la calidad educativa que lejos de mermar la profesionalidad del ejercicio docente la hace posible.

Con la participación, se logra que un educando obtenga gran satisfacción dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Como ya se mencionó, en el marco de renovación y de profundos cambios en que se halla inmerso actualmente el sistema educativo en España cambios que comenzaron hace más de una década y que, según las previsiones, se extenderán hasta el final del presente siglo, la Ley Orgánica que regula el Derecho a la Educación (L.O.D.E., 1985) ha supuesto una nueva forma de concebir la organización y gestión de centros docentes, confiriendo a los diversos sectores de la comunidad educativa la capacidad y el derecho de intervenir en muchos e importantes aspectos de la vida cotidiana de la institución escolar.

La finalidad de esta ley es que tanto alumnos, maestros y padres de familia estén inmersos en lo que se refiera a la participación dentro de la institución en la que se encuentran sus hijos. Tomando en cuenta los derechos de los niños y las obligaciones que deben tener tanto padres de familia como docentes, para ello los tutores y responsables del grupo, en este caso docentes, deben dar oportunidad al desenvolvimiento de los pupilos generando un ambiente agradable para ellos y así crear un vínculo de confianza en los estudiantes.

Una de las principales acciones que se deben tomar en cuenta es plantear y meditar si la escuela actualmente facilita la participación del alumnado en el centro de estudios. El alumnado tiene el derecho y el deber de participar en la gestión educativa de los centros, así como también tiene reconocido su derecho a intervenir en la elaboración del Reglamento de Régimen Interno, documento institucional donde se regulan entre otras las normas de convivencia por parte del Consejo Escolar. Pero, en mayor parte de los centros educativos predomina una nula participación en la elaboración de estos documentos.

La gran mayoría de las veces, la falta de participación del alumnado se debe a la poca información y al desconocimiento por parte de los niños de la normatividad existente y su posibilidad de implicación en el aula. Dewey señala que la educación es el proceso de participación del individuo en la "conciencia social" (Dewey, 2002), para que un estudiante desarrolle su capacidad de participación debe estar en contacto con los demás integrantes de la escuela, en este caso con sus demás compañeros que le ayuden a generar esa confianza de participar sin temor a ser rechazado o a las ideas que tiene en contra de la participación, porque en muchas ocasiones esos miedos, esas vergüenzas, esa falta de confianza en la persona misma genera a la vez una participación pasiva en los alumnos aunque cumplan con sus deberes como estudiantes, un bajo rendimiento académico.

Posteriormente, en México se crea El Programa Escuelas de Calidad (PEC) que nace en el año 2001 con el propósito de fomentar la democracia y mejorar los resultados de aprendizaje en los estudiantes, especialmente aquéllos que padecen condiciones de marginación. En él se recogen los planteamientos educativos de carácter general: los principios de identidad, los objetivos institucionales y el organigrama general.

El PEC busca transformar la organización y funcionamiento de las escuelas que voluntariamente se incorporen, en cada centro la cultura y el ejercicio de la planeación y

la evaluación, a través de la reflexión colectiva y la participación responsable de todos los integrantes de la comunidad escolar, especialmente los alumnos.

Por otro lado, se dice que las finalidades del PEC son cuatro fundamentalmente:

- Adaptar los programas del PEC a las necesidades y características socio-culturales y educativas del entorno y del centro.
- Posibilitar y facilitar la participación en las instituciones escolares de los diferentes agentes externos e internos de la Comunidad Educativa, permitiendo una mayor trascendencia de lo que se realiza en el centro hacia el exterior y viceversa.
- Fomentar las relaciones y el aprovechamiento de los recursos del medio para su conocimiento, a través de las actividades extraescolares (culturales en el centro, salidas, etc.).
- Relacionar con la realidad sociocultural los principios e ideario del centro en una mutua relación interactiva en continua reelaboración y replanteamiento que conlleve una auténtica investigación socio-educativa.

La participación dentro del ámbito educativo, es esencial y de vital importancia, ya que gracias a ella se forman personas capaces de tomar decisiones propias que favorecen a su rendimiento escolar de acuerdo a lo establecido en el PEC.

En este sentido, la escuela es un ambiente idóneo para desarrollar una cultura tendiente a la participación, al poner en práctica de manera organizada, las capacidades y esfuerzos de todos sus integrantes para contribuir al logro de los propósitos educativos y de la formación integral de sus estudiantes.

Existe un plan y programa de educación básica 2011 que pone en manos de maestras y maestros capaces de generar y propiciar un aprendizaje de alumnas y alumnos, al atender sus necesidades específicas para que mejoren las competencias que permitan su desarrollo personal, en este caso la participación activa.

Los Programas de estudio 2011 contienen los propósitos, enfoques, Estándares Curriculares y aprendizajes esperados, manteniendo su pertinencia, gradualidad y coherencia de sus contenidos, así como el enfoque inclusivo y plural que favorece el conocimiento y aprecio de la diversidad cultural y lingüística de México; además, se centran en el desarrollo de competencias con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demanda nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia, y en un mundo global e interdependiente.

Uno de los principales motivos por el que fue creado el plan de estudios 2011, es debido a que pretende realizar una mejora de la calidad educativa, poniendo como actores responsables y comprometidos con la participación social en el campo de la educación a directivos, docentes, estudiantes, personal de apoyo y asistencia, etc,

Por ello, uno de los principales motivos que genera este proyecto de investigación es verificar que los alumnos participen de forma activa dentro del salón de clases en la asignatura de español, ya que los objetivos planteados por el plan y programa hacen mención de que ciertos lineamientos se deben cumplir para lograr un desenvolvimiento adecuado en los educandos, entre los cuales se encuentra que los alumnos deben lograr leer en forma autónoma una diversidad de textos con múltiples propósitos: aprender, informarse o divertirse; emplean la escritura para comunicar ideas, organizar información y expresarse.

Al querer formar a un alumno autónomo se está haciendo mención de que este deba ser capaz de saber expresarse mediante el lenguaje ya sea oral o escrito, pero si en él no hay esa iniciativa que genere esa autonomía por ende no se estaría cumpliendo con las metas y objetivos deseados.

Es por ello que en la ciudad de Teziutlán perteneciente al estado de Puebla es preciso determinar qué factores impiden lograr que una buena participación en clase y respondiendo a esta cuestión, cabe mencionar que durante las observaciones que se realizaron en la escuela primaria Ignacio Zaragoza de la Garita (VER APENDICE A) en

esta misma ciudad se elaboró un cuestionario de acuerdo a las características que los alumnos presentaban en cuanto a la participación en las asignaturas correspondientes al horario de clases .

En su mayoría lo primero que se notaba era esa timidez, un miedo o temor por ser rechazado en el grupo o por inseguridad a expresarse según es el caso de algunos niños y niñas los cuales tuvieron esa confianza de platicar su inquietud del motivo por el cual no se arriesgaban a pasar al frente del grupo o de levantar la mano para simplemente decir ya termine mi trabajo.

Una serie de observaciones fueron las que determinaron el primer paso a la indagación, en la que como primer punto se le preguntó al docente si tenía conocimiento de quiénes eran los integrantes del grupo que con menos frecuencia expresaban sus ideas frente a los demás, a lo que él respondió que sí tenía noción de esta situación y que a su vez se veían, afectados dentro de su proceso de aprendizaje y a la vez su enseñanza que no generaba la participación de todos sus alumnos. Posteriormente se creó un cuestionario que fue lo que logró que se diagnosticara como problema la participación activa en clase (VER APÉNDICE B) el cual arrojó un resultado poco favorable que genere que con mayor motivo se realice dicha investigación.

Al determinar y obtener un resultado, se pudo comprobar que más del 50% de los alumnos del tercer año en la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza no tiene esa iniciativa propia por participar de manera activa dentro de un salón de clases mencionando al mismo tiempo que muchas veces no lo hacen ya sea por pena, porque no saben, o porque simplemente no se sienten seguros de lo que saben. Y por razones obvias, es necesario elaborar preguntas de investigación que respondan a las necesidades que la institución presenta con respecto a la participación escolar dentro de la institución educativa mencionada:

¿Qué actividades lúdicas ayudarán a que los alumnos del tercer año de primaria de la escuela Ignacio Zaragoza logren participar de manera activa en el salón de clases?

1.2 Justificación

Es necesario que el fomento a la participación activa esté presente dentro de todos los ámbitos educativos ya que ayuda a que el alumno sea una persona autónoma, activa y cooperativa de tal manera que se genere en él el uso de la razón, la conciencia, la crítica y el análisis que lo ayuden a formar parte de una sociedad que así lo requiera.

Según el autor (Ferreiro R. , 2005) “La participación es elemento clave para la formación de los educandos”. No sólo porque hace que el alumno sea un sujeto activo, consciente y comprometido con la construcción de su conocimiento y de su persona, sino también por la participación que favorece el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, los sentimientos y una conducta personal y social acordes con valores altamente apreciados.

Es por ello que la participación en el proceso de aprendizaje es una condición necesaria. Hasta tal punto que resulta imposible aprender si el sujeto no realiza una actividad conducente a incorporar en su acervo personal ya sea una noción, definición, teoría, o bien una habilidad, o también una actitud o valor.

Existen distintos tipos de participación. Por ejemplo, la individual y la grupal o en equipo, ya con otro o bien con otros. También la predominantemente intelectual o cognitiva, la predominantemente manual o motriz, y la predominantemente afectivo-emocional. (Ferreiro R. , 2005) Por lo que dice que son tipos aunque en la práctica la participación se presenta como una unidad que implica tanto lo intelectual, lo psicomotor y lo socio emocional, de ahí que se hable, predominantemente, de un tipo u otro.

En este caso, el tipo de participación que se toma en cuenta es la participación individual, siendo esta la que predomina con mayor fuerza en los alumnos de todos los niveles educativos ya sea por razones diversas que durante el proceso de enseñanza aprendizaje y que al mismo tiempo son notables a simple vista.

Una de las principales razones por las que un educando participa en clase, es porque lo sabe todo, porque estudió, porque sí hizo tarea, o simplemente porque siempre está seguro de lo que va a decir sin temor a equivocarse así como se ve reflejado en los resultados obtenidos en el diagnóstico de participación. Pero qué pasa con las personas que participan de manera pasiva, que solo van al salón de clases a escuchar lo que dice el maestro y los demás compañeros, acaso no es necesario tomarlos en cuenta o simplemente no hay soluciones a dicha situación.

Por ello, la participación es uno de los factores de mayor significancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es la participación activa de los estudiantes. Por lo que, es necesario que los alumnos de todos los niveles educativos, participen de manera activa en un salón de clases, dejando la pasividad a un lado, ya que la participación trae las siguientes implicaciones en el estudiante:

- Genera un mejor aprendizaje
- Los estudiantes hacen mejores construcciones colectivas e individuales del conocimiento
- Asumen su propio proceso de aprendizaje
- Se presenta una mejor interacción
- Se dan bases para debates
- Se realiza el papel del profesor como moderador
- Se desarrollan las competencias básicas de argumentación, proposición e interpretación.
- El estudiante aprende a ser criticado y a aceptar las críticas
- Asume sus propios procesos aprendiendo a tener control de su mundo como tal.
- Ayuda a construir un proceso autónomo en el estudiante, ya que su acción le permite participar, proponer, investigar, criticar.

El modelo educativo en el país está aferrado al maestro que imparte y el estudiante que escucha pasivo, cuando lo que demanda el mercado son individuos que sepan discutir situaciones, usar la tecnología, trabajar en forma interdisciplinaria.

Lo importante aquí es que la educación se vea beneficiada con alumnos con iniciativa propia, alumnos capaces de razonar, de ser críticos, analíticos y reflexivos; por ello si el docente no cuenta con herramientas pedagógicas, es necesario buscar alternativas que ayuden a mejorar la calidad educativa dependiendo del entorno social en el que se vea reflejada la problemática.

Si necesario resulta que los alumnos participen en el proceso de aprendizaje, importante resulta la forma en que se da esa participación.

A partir de los estudios de los hermanos David y Roger Johnson se han tipificado las formas de participación de los alumnos en clase en tres variantes: solo, es decir de modo individualista, con otro, pero de modo competitivo y la tercera variante, trabajando unos con otros de modo cooperativo.

Es necesario aclarar este punto, ya que, hace mención de que en muchas ocasiones los alumnos aprenden de manera cooperativa, en la que entre ellos mismos aprenden, ya sea con un compañerito u observando a los demás, muchas veces sin la necesidad del docente.

Con el tiempo, cuando los estudiantes ingresen a un campo laboral se verá reflejada la iniciativa por querer hacer las cosas y así se hace necesaria desde temprana edad la inclusión a las actividades escolares dentro de las instituciones educativas dejando a un lado, las vergüenzas, la timidez, el qué dirán, y las burlas. Tomando en cuenta que es la persona misma la que se ve beneficiada a corto y largo plazo. Todo esto se comprueba gracias a las observaciones realizadas en la escuela primaria Ignacio Zaragoza mediante un cuestionario a los alumnos del tercer año.

1.3 Delimitación

La investigación se lleva a cabo en la ciudad de Teziutlán que a su vez pertenece al estado de Puebla. El nombre de Teziutlán proviene de las raíces Nahuas Techuitl: granizo; yolt: expresión de propiedad o localidad; Tépetl: cerro y de ahí la palabra Teziuhytépetl, que se traduce como "cerro granizoso" o "cerro lleno de granizo", mejor conocido como "la Perla de la Sierra"

El municipio de Teziutlán se localiza en la parte noreste del Estado de Puebla. Sus coordenadas geográficas son los paralelos 19° 47' 06" y 19° 58' 12" de latitud norte y 97° 18' 54" y 97° 23' 18" de longitud occidental.

Colindancias:

Al Norte: Con Hueyapan y Hueytamalco.

Al Este: Con Xiutetelco y Jalacingo, Veracruz.

Al Sur: Con Atempan y Chignautla.

Al Oeste: Con Yaonáhuac.

Sus actividades sobresalientes son las agropecuarias, el comercio y la industria. El número de habitantes aproximado es de 50,415. Tiene una distancia a la capital del Estado de 180 kilómetros.

Dentro del sector educativo en la ciudad de Teziutlán existen 29 localidades en las cuales están inmersos 48 centros educativos del nivel primaria, es por ello y por la complejidad de abordar a todas las instituciones se llevó a cabo dicha investigación en la localidad de:

La Garita está situada en el Municipio de Teziutlán. Teniendo 276 habitantes. La Garita está a 2210 metros de altitud, donde predomina la lengua Náhuatl por ser una comunidad rural e indígena, es en donde esta investigación se llevó a cabo con la finalidad de dar a conocer la importancia que tiene la participación activa dentro de un ámbito escolar, para ello, este trabajo se realiza en la Escuela Primaria "Ignacio

Zaragoza” con C.C.T. 21DPR0563Q, ubicada en calle Zafiro No. 2 en la localidad de La garita, Teziutlán, Pue., misma que fue creada en marzo de 1952 por cooperación de los vecinos de esta sección y del Gobierno del estado.

La institución está encargada de formar alumnos capaces de enfrentar la realidad en la que viven, por tal motivo se crea una visión, misión, metas, Valores y objetivos que lograrán lo planeado. (IR A ANEXO 1)

Los lineamientos se encuentran dirigidos y encargados de ser llevados a la práctica de manera eficiente por la Maestra Virginia Galindo, directora general del plantel educativo la que a su vez está a cargo de aproximadamente 240 alumnos y 7 docentes frente a grupo (VER APÉNDICE C).

La institución está formada por 6 salones en los que los alumnos reciben su aprendizaje, un salón para alumnos de educación especial, una dirección, una biblioteca, una cocina, un comedor, una cancha de básquet bol, un patio y baños para niños y niñas, ambos con 4 compartimentos para cada uno; las instalaciones cuentan con los servicios de agua, electricidad y drenaje.

Como ya se explicó, de los grados académicos que existen en esta institución, solo se realizarán observaciones dentro del tercer año en el que se pudo notar desde el comienzo del proyecto de investigación, que los alumnos están en toda la disposición de colaborar.

El grupo de tercer año, está conformado por 33 alumnos, el cual está agrupado por 18 niños y 15 niñas (VER ANEXO 2), que a su vez está atendido por la Profesora Patricia Hernández Hernández que es la encargada del grupo, la que a su vez de manera respetuosa permitió que las observaciones se llevaran a cabo de la mejor manera, poniendo a disposición sus conocimientos y el material didáctico en caso que fuera necesario para la investigación, de tal manera que se logró generar un ambiente de confianza entre todo el grupo.

Por lo tanto, esta investigación solo abordará la asignatura de español dentro del bloque IV sobre el tema de práctica social del lenguaje: compartir adivinanzas, donde el

tipo de texto es descriptivo, y se trabaja bajo el enfoque de competencias. Debido a la complejidad de abordar todas las asignaturas se hace hincapié solo en esta, ya que se pretende que los alumnos logren tener iniciativa propia y una fluidez en cuanto a la comunicación verbal, escrita, etc, tal como lo marca el programa 2011.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Aplicar actividades lúdicas mediante el acompañamiento pedagógico para fomentar la participación de manera activa en los alumnos del tercer año de la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza de la Garita, Teziutlán, Pue.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Planear qué actividades lúdicas serán una herramienta pedagógica que se pondrán en práctica mediante el acompañamiento pedagógico para lograr una participación activa.
- Proporcionarle al docente las actividades lúdicas para que aplique al grupo de tercer año con el acompañamiento pedagógico.
- Evaluar la eficiencia de las actividades lúdicas que son implementadas en la planeación mediante un instrumento como la rúbrica y la lista de cotejo.

1.5 Hipótesis

Al aplicar actividades lúdicas mediante el acompañamiento pedagógico se fomenta la participación de manera activa en los alumnos del tercer año de la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza.

1.6 Variables

1.6.1 Variable Dependiente.

Participación activa de los alumnos en clase.

Jerome Bruner (1975) está preocupado en inducir una participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje, sobre todo teniendo a la vista el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento.

1.6.1 Variable Independiente.

Las actividades lúdicas

El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky

Jerome Bruner (1975) Jerome Bruner estudió los efectos del juego relacionado a la habilidad del niño para resolver problemas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Dimensión del campo.

En los años 30's, se crea el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio, el cual se transformó durante la década de los 60's en la Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional del Magisterio; ambas instituciones a través del desempeño de las funciones en su momento le son recomendadas.

Para 1970, el país demanda una, todavía mayor atención al sector educativo, tanto en el área metropolitana como a lo largo de todo el país, nacen nuevas opciones educativas en todos los niveles, por lo que desde el 9 de octubre de 1970 el SNTE, en el marco de la II Conferencia Nacional de Educación, celebrada en Oaxtepec, Mor., propuso la creación de una Universidad Pedagógica para lograr la profesionalización del magisterio. En 1978 se instala una comisión con el propósito de crear una institución de educación superior encargada de dar servicio a la comunidad magisterial y en este mismo año el Sindicato demanda su creación ante el Lic. José López Portillo, candidato a la Presidencia del país y, finalmente, el 25 de agosto de 1978 se crea la Universidad Pedagógica Nacional por Decreto Presidencial, publicándose en el Diario Oficial de la Federación el 29 de agosto del mismo.

La Universidad Pedagógica Nacional es la institución pública más importante de México en la formación de cuadros especializados en el campo educativo. La planta académica de la UPN en todo el país, genera conocimientos, estrategias y modelos pedagógicos para comprender y transformar la educación.

Tiene la finalidad de formar profesionales de la educación en la licenciatura y posgrado para atender las necesidades del Sistema Educativo Nacional y de la sociedad mexicana en general. Ofrece, además, otros servicios de educación superior como especializaciones y diplomados, realiza investigación en materia educativa y difunde la cultura pedagógica, la ciencia y las diversas expresiones artísticas y culturales del país.

La Universidad Pedagógica Nacional unidad 212 de Teziutlán, Puebla, se localiza en la Calle Principal Ignacio Zaragoza No. 19 Barrio de Maxtaco, esta ofrece a los egresados de la Educación Media Superior y a los profesores de Educación Preescolar y Primaria en servicio la nivelación al grado de Licenciatura, como una respuesta a las demandas de superación profesional del magisterio nacional y formar profesionales de la educación.

Dentro del lineamiento de la institución se encuentra su Misión y Visión.

Misión: La Universidad Pedagógica Nacional, unidad 212, Teziutlán, es una institución pública de educación superior que dirige sus funciones a la formación, actualización y superación de profesionales de la educación, generando sinergia, para intervenir, bajo el enfoque humanista y sustentable de los procesos educativos, dando respuesta a las necesidades sociales que cada individuo tiene.

Visión: Ser una institución de calidad y reconocido prestigio Nacional e Internacional para la formación, actualización y superación de profesionista de la educación, con programas educativos de buena calidad , conocimientos de los cuerpos académicos y equipos de apoyo, que garanticen el desarrollo integral de los estudiantes y su inserción exitosa dentro de la universidad.

La Universidad ofrece 6 Licenciaturas las cuales son las siguientes:

- Lic. En Pedagogía
- Lic. En Psicología
- Lic. En Intervención Educativa
- Lic. Licenciatura en Educación Preescolar y Primaria para el medio Indígena
- Lic. En Administración Educativa
- Lic. En Educación e Innovación Pedagógica.

También cuenta con distintos Posgrados (maestrías), cada una de las Licenciaturas y Maestrías tienen un objetivo en común es de formar profesionales capaces de analizar una problemática educativa, con una intervención creativa en la solución del problema, mediante el dominio de las políticas, la organización y los programas del

sistema educativo Mexicano, del conocimiento de las bases teórico metodológicas de la Pedagogía, de sus instrumentos y procedimientos técnicos.

Esta investigación se encuentra realizada dentro de la Licenciatura de Pedagogía, según el plan de estudio de UPN, se encuentran 6 campos laborales que son los siguientes:

- Planeación, Administración y Evaluación de Proyectos y Programas Educativos.
- Docencia: Análisis, elaboración de propuestas y ejercicio de la docencia; desarrollo de programas de formación docente; análisis de la problemática grupal y elaboración de propuestas de enseñanza-aprendizaje con modalidades no tradicionales.
- Currículum: Programación de experiencias de aprendizaje, diseño y evaluación de programas y planes de estudio.
- Orientación Educativa: Elaboración y desarrollo de proyectos de organización y prestación de estos servicios; desempeño de tutorías en grupos escolares.
- Investigación Educativa: Colaboración en el desarrollo de estudios e investigaciones para explicar procesos educativos, como también en proyectos orientados a resolver problemas educativos.
- Comunicación y Educación: Elaboración, operación y evaluación de propuestas para la aplicación de las tecnologías de la comunicación en instituciones y campos educativos; análisis del proceso de comunicación en las prácticas educativas y de mensajes transmitidos por los medios de comunicación de masas.

Por lo que dicha investigación se llevará a cabo dentro del campo de docencia, ya que este permite al docente ser una persona innovadora con la finalidad de mejorar la calidad educativa y poner en práctica sus conocimientos que al mismo tiempo generan un aprendizaje en los alumnos. Según autor, “ un profesional de la docencia debe de ser capaz de ayudar propositivamente a otros a aprender, pensar, sentir, actuar y desarrollarse como personas” (BARRIGA, 2005)

2.2 Revisión Bibliográfica

2.2.1 Teoría sociocultural

El desarrollo de los humanos únicamente puede ser explicado en términos de interacción social. El desarrollo consiste en la interiorización de instrumentos culturales (como el lenguaje) que inicialmente no le pertenecen, sino que pertenecen al grupo

humano en el cual se nace. Estos humanos transmiten estos productos culturales a través de la interacción social. El “Otro”, pues, toma un papel preponderante en la teoría de Vygotsky.

En definitiva el papel que cumple la cultura en el desarrollo de los seres humanos es muy importante ya que se desenvuelve dentro de ella. Los seres humanos, al nacer, poseen funciones mentales elementales que luego sufren cambios debido a las diferentes culturas, es por ello que si se tiene a dos niños, uno de occidente y otro de oriente, es posible observar que presentan distintas formas de aprendizaje que los llevarán a desarrollar sus funciones mentales superiores.

Al hablar de culturas, por lo tanto, se estará refiriendo a una variedad de ellas y a diferencias entre ellas por lo que el desarrollo de la inteligencia no será un mínimo producto en todo sentido.

Se puede decir, que ningún conjunto de capacidades cognoscitivas es necesariamente más avanzado que otro; en lugar de ellos, representan formas alternativas de razonamiento o herramientas de adaptación, que ha evolucionado debido que permiten a los niños adaptarse con éxito a los valores y tradiciones culturales.

El modelo de aprendizaje sociocultural, a través del cual sostiene, a diferencia de Piaget, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica cómo formas de socialización, concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores.

2.2.2 Teoría del aprendizaje por descubrimiento.

En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación, el instructor no expone los conflictos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los individuos en este caso los alumnos sean los que recorran el camino y alcancen los

objetivos propuestos. Según autor menciona que “el aprendizaje por descubrimiento autónomo plantea que ha de ser el sujeto quien llegue, por sí solo, al descubrimiento requerido”. (RUIZ, 1991)

En otras palabras, el aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que desea aprender dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Resulta un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación en los individuos lo que los lleva a ser unos alumnos capaces de lograr objetivos por iniciativa propia.

Jerome Bruner atribuye una gran importancia a la actividad directa de los individuos sobre la realidad.

La mayor preocupación que tenía Bruner era el cómo hacer que un individuo participara activamente en el proceso de aprendizaje, por lo cual, se enfocó de gran manera a resolverlo, de ahí postula en que el individuo realiza relaciones entre los elementos de su conocimiento y construye estructuras cognitivas para retener ese conocimiento en forma organizada. Bruner concibe a los individuos como seres activos que se dedican a la construcción del mundo.

Ese método por descubrimiento, permite al individuo desarrollar habilidades en la solución de problemas, ejercitar el pensamiento crítico, discriminar lo importante de lo que no lo es, preparándolo para enfrentar problemas de la vida cotidiana.

2.2.3 Teoría del aprendizaje por cooperación.

El aprendizaje cooperativo es una de las estrategias metodológicas más importantes hoy en día en el mundo de la educación. Este apartado se va a empezar mencionando en qué consiste el término de cooperación dentro de un ámbito educativo.

Por lo tanto, “el aprendizaje cooperativo es un enfoque de enseñanza en el cual se procura utilizar al máximo actividades en las cuales es necesaria la ayuda entre estudiantes, ya sea en pares o grupos pequeños, dentro de un contexto de enseñanza – aprendizaje”. (García, 2009). El aprendizaje cooperativo se basa en que cada estudiante intenta mejorar su aprendizaje y resultados, pero también el de sus compañeros.

Se dice en muchas ocasiones, que los educandos aprenden con facilidad no tanto con la ayuda del profesor, sino con la ayuda de los mismos compañeros.

Este aprendizaje, depende totalmente del intercambio de información entre los mismos estudiantes, lo que está incentivados en lo gran un aprendizaje propio. Uno de los principales autores que promueve el aprendizaje cooperativo es el norteamericano John Dewey.

Por otro lado Ferreiro Gravié (2007) hace un análisis de la postura que tiene Vigotsky sobre el aprendizaje por cooperación el cual menciona que:

“Para aprender significativamente es necesario, además, que hayan momentos de interacción del sujeto que aprende, con otros que le ayuden a moverse de un no saber, a saber, de no poder hacer, a saber hacer, y lo que es más importante de no ser, a ser”. (Gravié, 2007)

Según García (2009) el trabajo cooperativo se apoya a lo largo del tiempo en estudios e investigaciones realizadas a través de los tiempos, por tal motivo se dará a conocer algunas aportaciones más destacadas:

- Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, manifiesta que cuando los individuos cooperan en el medio, ocurre un conflicto socio-cognitivo que crea con un desequilibrio, que a su vez estimula el desarrollo cognitivo.
- Vygotsky, el aprendizaje cooperativo requiere de grupos de estudio y trabajo, ya que es en el trabajo en grupo donde los docentes y los alumnos pueden cooperar con los menos favorecidos de su desarrollo cognitivo.

Como ya se ha mencionado, el aprendizaje cooperativo es una teoría muy completa que ayuda a obtener un aprendizaje óptimo para los alumnos, el cual funge

como una estrategia o como una herramienta pedagógica que ayuda al docente a optimizar su enseñanza y así lograr de manera cooperativa la participación activa de los niños dentro de una clase.

Este aprendizaje, hoy en día, tiene mucha importancia como estrategia, ya que es una de las técnicas que potencian la participación entre alumnos diferentes, facilita la atención a la diversidad y favorece el aprendizaje de todos los educandos propiciando un clima de respeto hacia las diferencias.

Esta estrategia promueve procesos cognitivos, efectivos y metacognitivos. Aporta instrumentos cognitivos útiles para conocer nuevas estrategias y habilidades, sobre todo para tareas que impliquen adquisición de conceptos, solución de problemas especiales, retención y memoria. Fomenta la productividad y el rendimiento académico.

2.3 Teoría del Aprendizaje por descubrimiento.

Una vez mencionadas las teorías que tienen relación con el proyecto de investigación de esta tesis, como la teoría sociocultural de Vygotsky, **la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner** y la teoría del aprendizaje por cooperación de John Dewey, se continuará con la descripción de la teoría que sustentará por completo la investigación ya que es la que más tiene relación con el punto a tratar dentro de este proyecto.

El máximo exponente en este campo, Jerome S. Bruner, nació en Nueva York en 1915, plantea su “teoría de la categorización”, en la que coincide con Vygotsky en resaltar el papel de la actividad como parte esencial de todo proceso de aprendizaje. Sin embargo Bruner añade, a la actividad guiada o mediada en Vygotsky, que la condición indispensable para aprender una información de manera significativa, es tener la experiencia personal de descubrirla: “el descubrimiento fomenta el aprendizaje significativo”. (Cortes, 2010)

Lo que el autor quiere decir, es que para que exista un conocimiento verdadero, el alumno es quien tiene que descubrirlo en base a lo vivido dentro de un salón de clases, sin que el maestro le proporcione todo el conocimiento, este tiene que buscarlo

por sí mismo ya que se pretende que el conocimiento descubierto se entienda de mejor manera por el educando.

Es por ello que se considera que el aprendizaje por descubrimiento, también llamado heurístico, “es el que promueve que el educando adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el mismo aprendiz” (Bruner, 1988). El término se refiere, al tipo de estrategia o metodología de enseñanza que se sigue y se supone al aprendizaje.

Es un concepto propio de la psicología cognitiva. El psicólogo y pedagogo J. Bruner (1960-1966) desarrolla una teoría de aprendizaje de índole constructivista, conocida con el nombre de aprendizaje por descubrimiento. Mientras que D. Ausubel preconiza la enseñanza expositiva o el aprendizaje por recepción como el método más adecuado para el desarrollo del aprendizaje significativo, J. Bruner considera que los estudiantes deben aprender por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. Así, desde el punto de vista del aprendizaje por descubrimiento, en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, el profesor debe proporcionar el material adecuado y estimular a los estudiantes para que, mediante la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, etc., lleguen a descubrir cómo funciona el modo activo.

De esta manera esta teoría, hace mención de que el profesor no precisamente tiene la obligación de proporcionarle todo el conocimiento al alumno, sino que lo tiene que volver autónomo y brindarle lo necesario para que este por autonomía se vuelva investigador, le está dando esa libertad para que el alumno genere de cierta forma una participación más activa dentro del aula de clases y así él mismo genere su propio aprendizaje de forma significativa.

Si el maestro frente a grupo cuenta con las estrategias necesarias y adecuadas para lograr un aprendizaje significativo mediante el método del aprendizaje por descubrimiento logra que el estudiante participe y que mejor herramienta que las

actividades lúdicas para despertar ese interés y esa curiosidad en los niños del tercer año de primaria.

En este tipo de aprendizaje de acuerdo a la teoría de aprendizaje por descubrimiento, el alumno tiene gran participación. El docente no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los alumnos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos.

Por tal motivo, Bruner hace mención de que existen tres formas de descubrimiento que consisten en lo siguiente:

- Descubrimiento inductivo: implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización.
- Descubrimiento deductivo: el descubrimiento deductivo implicaría la combinación o puesta en relación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos, como en la construcción de un silogismo.
- Descubrimiento transductivo: en el pensamiento, el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y advierte que son similares en uno o dos aspectos.

Por otra parte, también menciona que hay condiciones que se deben presentar para que se produzca un aprendizaje por descubrimiento, las cuales son:

- El ámbito de búsqueda debe ser restringido, ya que así el individuo se dirige directamente al objetivo que se planteó en un principio.
- Los objetivos y los medios estarán bastante especificados y serán atractivos, ya que así el individuo se incentivará a realizar este tipo de aprendizaje.
- Se debe contar con los conocimientos previos de los individuos para poder así guiarlos adecuadamente, ya que si se le presenta un objetivo a un individuo del cual este no tiene la base, no va a poder llegar a su fin.

- Los individuos deben estar familiarizados con los procedimientos de observación, búsqueda, control y medición de variables, o sea, tiene el individuo que tener conocimiento de las herramientas que se utilizan en el proceso de descubrimiento para así poder realizarlo.
- Por último, los individuos deben percibir que la tarea tiene sentido y merece la pena, esto lo incentivará a realizar el descubrimiento, que llevará a que se produzca el aprendizaje.

2.4 Operación de variables

Como primer punto se definirá el concepto de variable, el cual según el autor menciona que “es una característica o propiedad de la realidad que puede variar entre individuos o conjuntos” (Alvares, 2011) dependiendo de lo que se está investigando.

Dentro de estas definiciones también podemos destacar que existen diferentes tipos de variables, en este caso la variable dependiente y la variable independiente. En la primera variable se puede decir que es el efecto supuesto, los cambios esperados o producidos por la variable dependiente, el resultado atribuible a la existencia o manipulación de la variable dependiente. La variable independiente consiste en las supuestas causas, es la característica o propiedad que se supone el antecedente o causa del fenómeno estudiado, cuando es manipulada por el investigador también se llama variable experimental. (Alvares, 2011, págs. 85-86)

Dentro de este proyecto de investigación como variable dependiente se tiene la participación activa de los alumnos en clase y como Variable independiente las actividades lúdicas.

La participación activa es una acción que los alumnos ejercen dentro del salón de clases de manera voluntaria, de tal manera que esta genera incentivos y confianza en los niños, pero en ocasiones es complicado lograr que todos tomen esa iniciativa y ejerzan la participación dentro del salón ya sea por motivos distintos. Para ello, es necesario utilizar diferentes técnicas, herramientas, estrategias o incluso la implementación de dinámicas, es decir, la inclusión de actividades lúdicas que logran

generar un ambiente de confianza y de seguridad sin temor a equivocarse, perdiendo al mismo tiempo el temor a participar o a equivocarse.

Es aquí donde el profesor frente a grupo, tiene que tener un conocimiento de la finalidad y en qué consisten las actividades lúdicas teniendo noción al mismo tiempo de cómo llevarlas a la práctica de forma que ayude a lograr los objetivos establecidos en su planeación de tal manera que los beneficiados en el proceso de enseñanza sean los alumnos.

La importancia del juego

Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes asignaturas que se imparten en la sala de clases. Según Henri Wallon el juego es la actividad particularmente propia del niño (Wallon, 1968, págs. 57-72)

De acuerdo con el autor el juego o en este caso, las actividades lúdicas, tienen un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Todas estas capacidades puede lograr un niño dentro de cualquier asignatura en la educación primaria, no importa el lugar en el que se lleve a cabo la actividad, si el alumno se siente motivado mediante las actividades planteadas en clase, va a dar como resultado esa participación activa favoreciendo su autonomía y decisión por participar, por lo tanto, las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.

Es por ello que la actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en el interior y exterior, disfrutar del entorno natural de las artes, de las personas, además de uno mismo.

De tal manera que del juego, se aprenden las normas y pautas de comportamiento social, se fomentan valores y actitudes, se despierta la curiosidad. De esta forma, todo lo que se aprende y se vive se hace, mediante el juego.

Según Maria Montessori, “el mundo del niño es moverse, correr, saltar, ensuciarse, y así va apropiando normas. En nuestro que hacer pedagógico iniciamos a la inversa, empezamos a normalizar, y después le permitimos al niño que sea niño. La necesidad fisiológica de un niño es la de moverse, la cual empieza a verse casi desde los cuatro meses en una actividad de exploración de su contexto inmediato, iniciando por averiguar el peso de su cuerpo para poder moverse. Si analizamos a los niños nos damos cuenta que el primer conocimiento que tienen del mundo es a través del cuerpo por medio del juego” (Patarroyo, 2010)

Por lo tanto, para que exista una buena participación activa dentro del aula de clases, es necesario permitirle al alumno que socialice de manera libre, que él exprese sus ideas sin obligarlo a hacer las cosas.

Al tomar la lúdica como un medio de experiencia de los niños y niñas, les permite realizar acciones físicas y mentales estableciendo relaciones entre los conceptos adquiridos o enseñados con la reflexión sobre las acciones y los resultados de las mismas.

Dentro de las actividades lúdicas a realizar en clase de español se pueden mencionar: juegos y dinámicas, mismas que estarán encaminadas a dar pautas para el mejoramiento de la participación activa y el cómo resolver las dificultades por medio del diálogo y la negociación. Como es bien sabida, la lúdica descubre el ser sensible entre las personas y las cosas, las dinámicas y los juegos, exige de las personas el aprendizaje de lenguajes expresivos

John Dewey afirma que: “Cuando una escuela está dotada de laboratorios, talleres y jardín, cuando realizan libremente dramatizaciones, representaciones y juegos, existe la posibilidad de reproducir las

situaciones de la vida y adquirir y aplicar nociones e ideas al desarrollo de experiencias progresivas”. (Patarroyo, 2010)

2.5 Investigaciones actuales

Para el sustento de esta tesis, es conveniente tomar en cuenta ciertas investigaciones que verifiquen la problemática de la participación activa así como también la alternativa de solución que se ha empleado para erradicar el fenómeno estudiado, en este caso la poca participación dentro del salón de clases. Para ello se han citado a diferentes autores que han elaborado su proyecto en los últimos 10 años, muestra de ello esta la primera investigación que se llevó a cabo en el 2008 titulada “Interacciones comunicativas en las aulas de Primaria” de Karina Berenice Bárcenas Barajas, la segunda investigación es de Ramón Ferreiro Gravié en el 2005 denominada “la participación en clase. La tercera investigación llamada “Educación inclusiva” de Cynthia Duk y F. Javier Murillo fue elaborada en el 2012 siendo esta la más actual. Para conocerlas un poco más, a continuación se presenta una breve introducción de cada una de ellas.

2.5.1 Título: Interacciones comunicativas en las aulas de primaria

Autor: Karina Berenice Bárcenas Barajas

Año: 2008

Una de las relaciones entre la comunidad y la educación ocurre en el proceso de enseñanza-aprendizaje que cotidianamente tiene lugar en las aulas. En la primaria, este se desarrolla mediante interacciones comunicativas mediadas por la dinámica de clase impuesta por el profesor. Por lo general, estas interacciones, en las que docentes y alumnos participan desde sus roles, se convierten en encuentros dialógicos comunes. Sin embargo, uno de los principales retos en la comunicación en un nivel como la primaria es que, mediante esos encuentros dialógicos, los alumnos desarrollen más

ampliamente sus habilidades en el análisis, la crítica y la reflexión, logrando con ello una participación más activa en la construcción de su conocimiento. (BARAJAS, 2008)

2.5.2 Título: La participación en clase

Autor: Ramón Ferreiro Gravié

Año: 2005

Destacados maestros y pedagogos del movimiento escuela nueva de principios del siglo XX, abogaron por la participación de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje, basta recordar el modelo educativo propuesto por María Montessori (1870-1952) en Italia, los escritos y sugerencias a la práctica educativa del norteamericano John Dewey (1859-1952), o bien la experiencia pedagógica del francés Celestin Freinet (1896-1966). Sin duda alguna la actividad de los alumno/as en el salón de clase ha sido y es una preocupación constante de todos los que de una u otra forma tenemos la obligación profesional de enseñar y nos preocupa hacerlo cada vez mejor. El aprendizaje cooperativo es, precisamente, la alternativa educativa que mejor satisface esa necesidad, que siempre ha existido y que ahora cobra mayor trascendencia por las características de la generación: la de hacer participar a los educandos en sus aprendizajes. En conclusión, si hoy por hoy existe una alternativa educativa que favorece la participación de los alumnos en clase, esa es el aprendizaje cooperativo. La participación que plantea el aprendizaje entre iguales, propicia el aprendizaje significativo

2.5.3 Título: Educación Inclusiva

Autor: Cynthia Duk y F. Javier Murillo

Año: 2012

El movimiento de escuelas inclusivas se ha caracterizado por su búsqueda incesante de respuestas educativas efectivas a la diversidad del alumnado, de modo que se asegure que todos los estudiantes participen y aprendan de las experiencias educativas. En esta búsqueda, se han desarrollado múltiples proyectos y estudios en

todo el mundo que legitiman las relaciones de colaboración como una característica definitoria de las organizaciones educativas comprometidas con los principios y valores de la inclusión. Es así que el trabajo colaborativo, en su más amplio sentido, es considerado hoy como una estrategia que funciona para el desarrollo de comunidades educativas más democráticas, integradoras y respetuosas de la diversidad.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Una vez de haber elaborado la revisión bibliográfica, se procede con la metodología de la investigación de esta tesis, la cual consiste en una serie de pasos de manera ordenada o secuencial que permite lograr un objetivo.

Como punto fundamental se presenta en esta tesis: determinar el tipo de estudio o el enfoque que a su vez permite conocer en qué categoría de la investigación se pretende realizar, para posteriormente seleccionar el diseño que se tendrá como objeto de estudio. Continuando con seleccionar el universo, la población y la muestra para así saber qué o quiénes serán los objetos o individuos a estudiar y que determinaran el problema de estudio. Para culminar, este proyecto se pretende analizar qué metodología, qué técnicas y qué estrategias ayudarán a solucionar dicho problema encontrado.

3.1 Tipo de estudio o enfoque.

Dentro de este capítulo se pretende dar a conocer cuál será el principal enfoque que dará sustento a dicha tesis. Por lo que cabe mencionar que existen diferentes tipos de estudio que ayudarán a esta investigación. Entre ellas, el cualitativo, el cuantitativo y el mixto.

En primera instancia, “se entiende que la investigación es un proceso que procura obtener información relevante y fidedigna, para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”. (Tamayo, 2003) Es por ello que es importante conocer el significado de investigación, para darse cuenta de lo que se pretende llevar a cabo durante el proceso de este proyecto.

Para dar continuidad, dentro de este capítulo, lo que se pretende es dar a conocer el tipo de estudio o enfoque que llevará este proyecto, por lo que se empezará por definir en qué consiste cada uno de los enfoques para tener más claro los conceptos y así tener conocimiento y criterio para elegir el más adecuado.

Como primer punto, se tiene al enfoque cuantitativo, el cual trata de explicar según Sampieri, que este usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Por lo que este pretende llevar a cabo la comprobación del problema mediante las mediciones específicas y exactas, que puedan comprobarse. Este tipo de enfoque tiene que ser preciso.

En segundo lugar se encuentra el enfoque cualitativo el cual según Sampieri 2010, utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afirmar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Se enfoca más a demostrar el por qué de los fenómenos a estudiar dentro de un problema.

Por último, se encuentra el enfoque mixto, el cual menciona que:

“Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”. (SAMPIERI, 2010)

Una vez mencionado y definido a cada uno de los enfoques, se puede deducir que el enfoque que apoyará al proyecto de investigación es el **Mixto**, ya que de acuerdo con la definición del autor, se tiene un panorama más completo de la importancia y los beneficios que tiene la elección de dicho enfoque.

Lo que el autor pretende dar a conocer es, que para que el enfoque mixto se lleve a cabo, debe utilizar tanto del proceso cualitativo como del cuantitativo, pero en este caso se le dará mayor peso al enfoque Cualitativo, ya que dentro de esta investigación lo que se pretende es conocer los motivos que originan la problemática y el por qué existe este fenómeno.

3.2 Diseño de la investigación.

Una vez definido el método de investigación, se dará seguimiento con lo que es el diseño de la investigación según (SAMPIERI, 2010, pág. 120) “Diseño es Plan o

estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación”.

Por tal motivo se elige un diseño especial en el cual se trabaja en esta tesis. De acuerdo a las explicaciones, según Sampieri existen diferentes tipos de diseños dentro del enfoque Mixto, entre los que destaca el diseño Exploratorio Secuencial, el diseño Explicativo Secuencial, diseño Transformativo Secuencial, diseño de Triangulación Concurrente, diseño Anidado o Incrustado Concurrente del Modelo Dominante, diseño Anidado Concurrente de Varios Niveles, diseño Transformativo Concurrente, y el diseño de Integración Múltiple.

Cada uno de estos diseños tiene una característica que los diferencia uno del otro, lo que los hace diferentes y únicos para llevar a cabo la investigación. Por tal motivo, (SAMPIERI, 2010) hace referencia a cada una de las definiciones de dichos conceptos, la cual consiste en:

Diseño Exploratorio Secuencial: El diseño implica una fase inicial de recolección y análisis de datos cualitativos seguida de otra donde se recaban y analizan datos cuantitativos.

Es útil para quien busca explorar un fenómeno, pero que también desea expandir los resultados. Una gran ventaja del DEXPLOS reside en que es relativamente más fácil de implementar porque las etapas son claras y diferenciadas. Su desventaja es que requiere de tiempo, particularmente en la modalidad derivativa, ya que el investigador debe esperar a que los resultados de una etapa hayan sido analizados cuidadosamente para proceder a la siguiente.

Diseño Explicativo Secuencial: El diseño se caracteriza por una primera etapa en la cual se recaban y analizan datos cuantitativos, seguida de otra donde se recogen y evalúan datos cualitativos. La mezcla mixta ocurre cuando los resultados cuantitativos iniciales informan a la recolección de los datos cualitativos. Cabe señalar que la

segunda fase se construye sobre los resultados de la primera. Finalmente, los descubrimientos de ambas etapas se integran en la interpretación y elaboración del reporte del estudio. Se puede dar prioridad a lo cuantitativo o a lo cualitativo, o bien, otorgar el mismo peso, siendo lo más común lo primero (CUAN). Un propósito frecuente de este modelo es utilizar resultados cualitativos para auxiliar en la interpretación y explicación de los descubrimientos cuantitativos iniciales, así como profundizar en éstos.

En este caso el modelo adecuado para la investigación de esta tesis es el Explicativo Secuencial, de tal manera que ayudará al desarrollo de dicho proyecto, al mismo tiempo, cabe mencionar que se le dará mayor peso a lo cualitativo, ya que dentro de la misma, se pretende conocer las causas que originan que no exista participación activa dentro del salón de clases, cuáles son las diferentes posturas de los alumnos que hace que no tengan esa iniciativa para participar. Por otro lado cabe mencionar que al darle mayor peso a lo cualitativo es porque en un principio para detectar el problema lo primero que se llevó a cabo fue una observación para determinar que problemática es la que predomina dentro del salón de clases.

Diseño Transformativo Secuencial: Al igual que los diseños previos, el diseño transformativo secuencial incluye dos etapas de recolección de los datos. La prioridad y fase inicial puede ser la cuantitativa o la cualitativa, o bien, otorgarles a ambas la misma importancia y comenzar por alguna de ellas. Los resultados de las etapas cuantitativa y cualitativa son integrados durante la interpretación.

Una finalidad del diseño es emplear los métodos que pueden ser más útiles para la perspectiva teórica. En este diseño se pueden incluir diversos abordajes e involucrar con mayor profundidad a los participantes o entender el fenómeno sobre la base de uno o más marcos de referencia. Las variaciones del diseño se definen más bien por la multiplicidad de perspectivas teóricas que de métodos. Este modelo posee las mismas debilidades y fortalezas que sus predecesores, consume tiempo pero es fácil de definir, describir, interpretar y compartir resultados.

Diseño de Triangulación Concurrente: Este modelo es probablemente el más popular y se utiliza cuando el investigador pretende confirmar o corroborar resultados y efectuar validación cruzada entre datos cuantitativos y cualitativos, así como aprovechar las ventajas de cada método y minimizar sus debilidades. Puede ocurrir que no se presente la confirmación o corroboración. De manera simultánea (concurrente) se recolectan y analizan datos cuantitativos y cualitativos sobre el problema de investigación aproximadamente en el mismo tiempo. Durante la interpretación y la discusión se terminan de explicar las dos clases de resultados, y generalmente se efectúan comparaciones de las bases de datos. Estas se comentan de la manera como Creswell (2009) denomina “lado a lado”, es decir, se incluyen los resultados estadísticos de cada variable y/o hipótesis cuantitativa, seguidos por categorías y segmentos (citas) cualitativos, así como teoría fundamentada que confirme o no los descubrimientos cuantitativos. Una ventaja es que puede otorgar validez cruzada o de criterio y pruebas a estos últimos, además de que normalmente requiere menor tiempo de implementación. Su mayor reto reside en que a veces puede ser complejo comparar resultados de dos análisis que utilizan datos cuyas formas son diferentes. Por otro lado, en casos de discrepancias entre datos CUANTI y CUALI debe evaluarse cuidadosamente por qué se han dado y en ocasiones es necesario recabar datos adicionales tanto cuantitativos como cualitativos.

Diseño Anidado o Incrustado Concurrente del Modelo Dominante: El método que posee menor prioridad es anidado o insertado dentro del que se considera central. Tal incrustación puede significar que el método secundario responda a diferentes preguntas de investigación respecto al método primario. Ambas bases de datos nos pueden proporcionar distintas visiones del problema considerado. Por ejemplo, en un experimento “mixto” los datos cuantitativos pueden dar cuenta del efecto de los tratamientos, mientras que la evidencia cualitativa puede explorar las vivencias de los participantes durante los tratamientos. Asimismo, un enfoque puede ser enmarcado dentro del otro método.

Diseño Anidado Concurrente de Varios Niveles: En esta modalidad se recolectan datos cuantitativos y cualitativos en diferentes niveles, pero los análisis pueden variar en cada uno de éstos. O bien, en un nivel se recolectan y analizan datos cuantitativos, en otro, datos cualitativos y así sucesivamente. Otro objetivo de este diseño podría ser buscar información en diferentes grupos y/o niveles de análisis.

Diseño Transformativo Concurrente: Este diseño conjunta varios elementos de los modelos previos: se recolectan datos cuantitativos y cualitativos en un mismo momento (concurrente) y puede darse o no mayor peso a uno u otro método, pero al igual que el diseño transformativo secuencial, la recolección y el análisis son guiados por una teoría, visión, ideología o perspectiva, incluso un diseño cuantitativo o cualitativo (por ejemplo, un experimento o un ejercicio participativo). Una vez más, este armazón teórico o metodológico se refleja desde el planteamiento del problema y se convierte en el fundamento de las elecciones que tome el investigador respecto al diseño mixto, las fuentes de datos y el análisis, interpretación y reporte de los resultados.

Diseño de Integración Múltiple: Este diseño ya fue comentado e ilustrado previamente en este capítulo implica la mezcla más completa entre los métodos cuantitativo y cualitativo, es sumamente itinerante.

3.3 Universo y población.

Para determinar el objetivo que se desea, se debe tomar en cuenta como está conformada la comunidad educativa, para ello se tiene que definir por donde se empezará a delimitar, por lo tanto, se considera que es importante determinar en qué consiste el universo dentro de este proyecto de investigación.

En este caso, se considera como universo a todas las instituciones educativas de nivel primaria de la ciudad de Teziutlán, Pue., pero como es muy complejo tomar en cuenta a todas estas instituciones educativas de determinará una sola institución.

La escuela primaria Ignacio Zaragoza de La Garita Teziutlán, Puebla determinará lo que es la población dentro de esta tesis. Como población se entiende a un “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”. (SAMPIERI, 2010, pág. 174).

Las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo, y en este caso como población se tiene a la institución educativa que se encuentra ubicada en calle zafiro no. 2 es la población que consta de 236 alumnos, y 6 maestros, un directivo, y a su vez un intendente, por lo que se considera un conjunto de 244 individuos que conforman dicha unidad.

No es problema determinar qué es lo que va a establecer el punto de partida para esta investigación, pero aun es un problema llevar a cabo el proyecto de tesis en toda la escuela debido a la complejidad del número de individuos, es por ello que el conjunto de personas van a ser el eje que determine el lugar de partida para la elaboración del proyecto.

3.4 Muestra.

En este punto, lo que se pretenderá dar a conocer es qué es una muestra, en qué consiste y cuál es la función que tiene dentro de esta tesis, así mostrará cómo va a ayudar a la investigación.

Para entender con precisión en que consiste una muestra, el autor menciona que “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población”. (SAMPIERI, 2010, pág. 175) Es decir, que lo que pretende ser estudiado, se encuentra dentro de la población que ha sido definida con anterioridad. Si la población fueron todos los individuos que integran la comunidad educativa, dicho de otra forma, todos los grados y grupos; la muestra será en todo caso

la elección de uno de esos grupos para llevar a cabo la investigación y determinar el problema de la participación activa de los alumnos.

Una vez mencionado en que consiste una muestra, y al haber seleccionado a un grupo en específico, se puede decir que el objeto de estudio son 33 alumnos del tercer grado, el cual está integrado por 18 niños y 15 niñas los que se encuentra en una edad de entre 8 y 9 años de edad.

Pero cabe mencionar que existen diferentes tipos de muestras, que están categorizadas de la siguiente manera: las muestras probabilísticas y las muestras no probabilísticas cada una de ellas muestra las características que las diferencia según Sampieri (2010).

- Muestra probabilística: Subgrupo de la población en el que todos los elementos de ésta tienen la misma posibilidad de ser elegidos.
- Muestra no probabilística o dirigida Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación.

Una vez definidos los diferentes conceptos de las muestras diferentes que hay, el tipo de muestra que fue elegido en este caso, fue la muestra no probabilística, ya que de acuerdo a la idea que se tenía en mente sobre el proyecto de investigación era la misma situación que el grupo de tercer año presentaba. La elección de esta muestra no fue más que una mera necesidad.

3.5 Fuentes de información.

Una fuente de información consiste en saber de dónde proviene la información obtenida para la realización de esta tesis, por lo que según el autor "Son todos los recursos que contienen datos formales, informales, escritos, orales o multimedia. Se dividen en tres tipos: primarias, secundarias y terciarias". (Castillo, 2008)

Estas investigaciones pueden ser tanto primarias como secundarias, las que a su vez consisten en lo siguiente. Según Castillo (2008), las fuentes primarias contienen información original, que ha sido publicada por primera vez y que no ha sido filtrada, interpretada o evaluada por nadie más. Componen la colección básica de una biblioteca, y pueden encontrarse en formato tradicional impreso como los libros y las publicaciones seriadas; o en formatos especiales como las micro formas, los videocasetes y los discos compactos.

Por otro lado dentro de las fuentes secundarias se debe hacer referencia a ellas cuando no se puede utilizar una fuente primaria por una razón específica, cuando los recursos son limitados y cuando la fuente es confiable. Es utilizada para confirmar los hallazgos, ampliar el contenido de la información de una fuente primaria y para planificar los estudios.

Cabe mencionar que las fuentes de información dentro de esta tesis, son ambas fuentes, tanto la secundaria como la primaria en la que se está obteniendo información de libros, artículos de revista, páginas web, antologías, etc.

3.6 Técnicas e instrumentos para la recopilación de datos.

Con el propósito de recabar información, es necesario utilizar ciertas técnicas que faciliten la recolección de datos dentro de este proyecto, para ello “se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (Arias, 2012, pág. 67) con la finalidad de comprobar la hipótesis planteada.

Una vez mencionado y aclarado en que consiste una técnica de investigación, Arias (2012), menciona que un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información.

De tal manera que, siendo **mixta** esta investigación, se deben utilizar instrumentos que ayuden de manera cualitativa y cuantitativa a la recopilación de cierta información. Es por ello que, de manera cualitativa se utilizó a la (observación) y de manera cuantitativa, la (encuesta a los alumnos). Una vez recabada la información necesaria es conveniente emitir un diagnóstico que determine la situación que emitieron los resultados.

Dentro de esta observación, se pudo percatar que el docente tiene herramientas pedagógicas que ayudan a fomentar la participación pero no son las adecuadas y no generan iniciativa para participar de manera activa.

Una vez mencionados los instrumentos a utilizar dentro de este proceso de recolección de datos y especificado el enfoque con el que cada uno se encuentra, se analizará de manera explícita cada instrumento utilizado para dicho proyecto de acuerdo al enfoque de investigación correspondiente. Como primer punto está la observación la cual consiste en:

“La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de los objetivos de investigación preestablecidas” (Arias, 2012, pág. 69)

Cabe mencionar que dentro de esta investigación se está utilizando la observación participante, ya que se está en contacto con el objeto a estudiar, para dicha recolección de datos dentro de esta técnica está la lista de cotejo, el diario de campo, el cuaderno de notas, etc., el instrumento manejado dentro de esta técnica fue un cuaderno de notas que a su vez fue utilizado para elaborar unas fichas de observación.

De acuerdo a lo que dice el autor, en las observaciones que se hicieron en la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza, dentro del grupo de tercer año (ver apéndice A), se determina lo siguiente: un análisis descriptivo y un análisis interpretativo, los cuales

ayudan a conocer e interpretar la situación que el grupo vive en cuanto a la problemática que es la participación activa.

3.6.1 Análisis descriptivo

Dentro de este punto, se pretende describir al conjunto de individuos involucrados en la investigación de esta tesis, al mismo tiempo marcar el tipo de instrumento que se utiliza para la recolección de datos de manera cualitativa.

El grupo de tercer año de primaria, está integrado por 33 alumnos de los cuales 18 son niños y 15 son niñas. En el grupo, existen diferentes tipos de problemáticas a las cuales es conveniente analizar detalladamente, pero una de ellas y la más evidente, es que los alumnos no participan de manera activa; la maestra Patricia Hernández Hernández cuenta con diferentes tipos de material didáctico para hacer interesante las clases, pero no es suficiente para motivar a los niños dentro de la hora de clases.

En cuanto a la asignatura de español, por lo observado, trabajan pero no le brindan ese entusiasmo como en las otras, ejemplo: la asignatura de matemáticas, a diferencia de la de español es más divertida para ellos y más motivadora, ya que no lo piensan dos veces y todos quieren participar, aunque den resultados erróneos pero tienen esa iniciativa.

Lo que hacen en la asignatura de español, es copiar textos, leer cuentos, entre otras cosas y para que los alumnos participen, la maestra pide que hagan una lectura uno por uno de acuerdo al orden en el que están sentados, lo que hace que los alumnos en ocasiones no sigan la lectura o no se interesen en ella, cosa que en matemáticas no pasa.

Así como es la problemática en la asignatura de español así es en las demás, menos en educación física, cuando realizan los ejercicios correspondientes en esta asignatura, o cuando saben que ya les toca hacer actividades físicas se emocionan, y

se apuran en terminar la actividad en clase con la finalidad de salir primero. En la asignatura de Ciencias Naturales, Puebla, formación Cívica sucede lo contrario junto con la asignatura de español.

Cuando la maestra los saca al patio para realizar una actividad, ellos se emocionan, lo hacen con gusto y más si realizan una dinámica, un juego o algo por el estilo, todos participan, todos se incluyen a la actividad, nadie se queda en el salón, hay disposición, entusiasmo e interés, lo que significa que les gustan las cosas nuevas, actividades lúdicas, juegos, dinámicas, algo que los despierte y que los motive por participar.

3.6.2 Análisis interpretativo

De acuerdo a lo observado, se puede decir que el grupo se siente motivado cuando se implementan actividades lúdicas para fomentar la participación, ya que hay una reacción diferente en ellos cuando salen de la rutina diaria en la asignatura de español, y en una charla con un niño y una niña mencionan que no participan porque les da pena, porque no saben, porque tienen miedo a que sus compañeritos se burlen etc., y cuando se implementan distintas estrategias o actividades, estos pierden el temor a ser burla de otros.

Una serie de actividades lúdicas dentro de la asignatura de español los motiva, les llama la atención y curiosidad y si participan lo hacen con la intención de que los demás no se burlen, y aunque así sea, como es un juego lo hacen por gusto, por diversión y no por compromiso y por obligación, sino por voluntad propia.

3.6.3 Análisis descriptivo.

En cuanto al instrumento cuantitativo se tiene una encuesta, y “se define como encuesta una técnica que pretende obtener información que suministra a un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos o en la relación con un tema particular” (Arias, 2012, pág. 72) la encuesta puede ser tanto oral como escrita, en este caso, es escrita,

por lo que un cuestionario fue el que tuvo lugar para determinar cierta información dentro del grupo de tercer año de primaria.

Arias (2012) menciona que el cuestionario es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador.

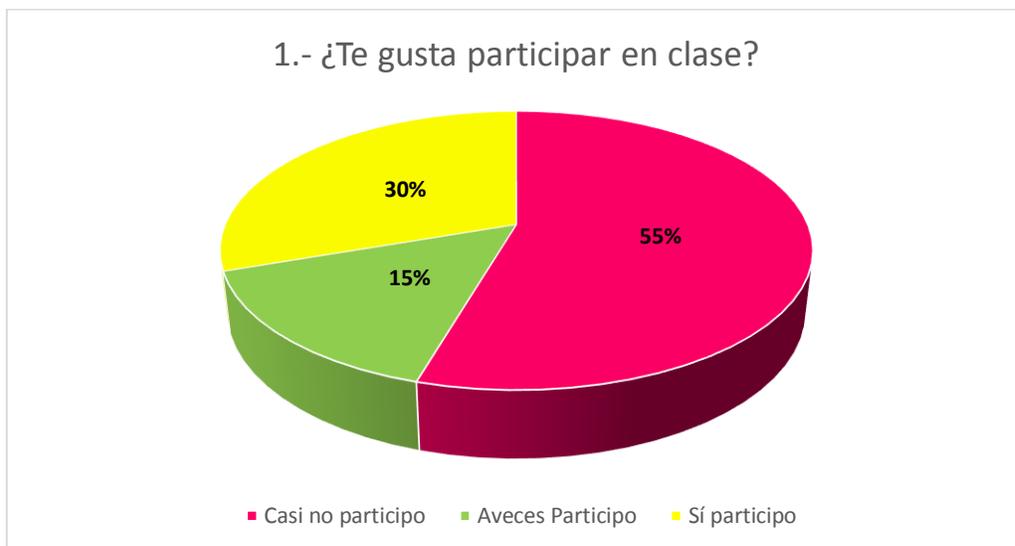
Lo que el autor pretende dar a conocer es que un cuestionario consiste en una serie de preguntas que interesan al encuestador y que el problema lo va a determinar las respuestas que en este respondan.

Existen diferentes tipos de cuestionarios, cuestionarios de preguntas abiertas, de preguntas cerradas y el cuestionario mixto, en este caso el cuestionario a utilizar dentro de esta técnica es el cuestionario cerrado el cual consiste en que el encuestado selecciona la respuesta que cree que se aproxima de acuerdo a la pregunta elaborada dentro de este.

Por lo tanto, para llevar a cabo esta investigación, se aplicó un cuestionario a los 33 alumnos que integran el grupo de tercer año, mismo que fue elaborado en base a las observaciones realizadas durante las primeras dos semanas del mes de septiembre y el que a su vez cuenta con 10 preguntas de las que 6 de ellas son en relación a la participación en clase, las otras cuatro tienen que ver en cuanto a la actitud que ellos tienen para la elaboración de su trabajo, mismas que deberán ser respondidas de acuerdo a la realidad que cada alumno cree que vive dentro del salón de clases (ver apéndice B) en base a su participación activa.

3.6.4 Análisis interpretativo

GRÁFICAS



Fuente: Elaboración propia (2015).

En la pregunta número uno, de acuerdo a los resultados obtenidos se puede decir que el 55% casi no participa, el 30% si participa y el 15% participa poco o aveces, por lo que se puede observar, en su mayoría hay un motivo por el cual se les dificulta participar.

Esta pregunta fue hecha con la finalidad de conocer si realmente existía una participación de manera activa dentro del salón de clases, lo que se pudo observar, es que los alumnos respondieron de manera negativa en su mayoría.

2.-¿Te da pena pasar al frente y expresar tus ideas?

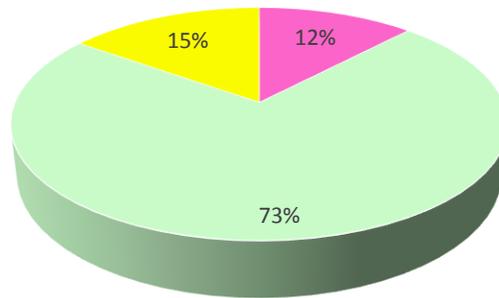


Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos un 55% dice que le da pena pasar al frente a expresar sus ideas porque le cuesta hablar, un 30% no tiene pena porque sabe lo que tiene que decir, y un 15% participa poco porque se distrae.

Muchos de los estudiantes de este grupo pasan al frente, no por iniciativa propia, sino porque la maestra les pide ya sea que lean algún texto, comenten alguna tarea o digan si hay alguna inconformidad, etc, lo que demuestra que lo hacen por obligación y no por iniciativa propia.

3.- Si haces la tarea ¿Participas con seguridad?

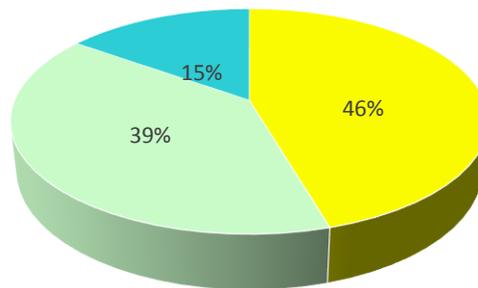


■ No porque no da tiempo pasar todos ■ A veces cuando la maestra me lo pide
■ Sí porque siempre hago la tarea

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número tres, se puede deducir que un 73% de los alumnos a veces participa cuando hace la tarea, un 15 % lo hace siempre y un 12% no lo hace.

4.- ¿Crees que tus compañeros se burlan de ti si participas?

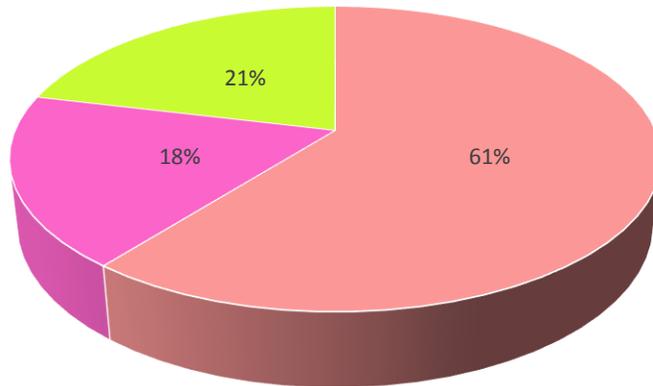


■ Siempre porque dudo en lo que voy a decir ■ A veces me equivoco ■ Nunca, todo lo hago bien

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número cuatro, se puede deducir que un 46% de los alumnos cree que sus compañeros se burlan de él al participar porque duda en lo que va a decir, un 39% que a veces lo hace y un 15% dice que no pasa eso porque todo lo hace bien.

5.- Si la maestra forma equipos ¿Qué haces para cumplir con tu trabajo?



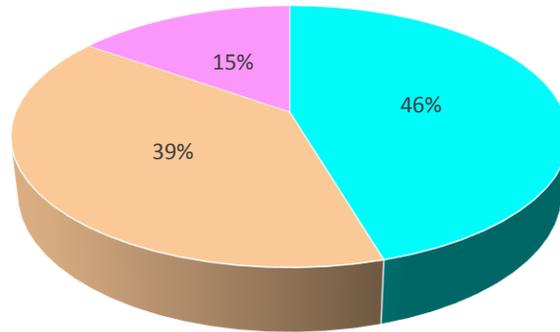
- Doy oportunidad a mis compañeros a que organicen el trabajo
- Espero que me digan qué hacer y cómo hacerlo
- Me apuro y les digo a mis compañeros qué hacer

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número cinco, se puede deducir que un 61% de los alumnos deja que sus compañeros hagan el trabajo, un 21% dice que él es el que organiza el trabajo y un 18% dice que espera a que le digan que hacer.

Una pregunta muy importante como esta es necesario abordarla, ya que determina el papel que juega el niño dentro de un grupo de compañeros, ayudando a conocer si se hay algún comportamiento diferente en cuanto a la participación dentro del salón de clases, ya que este se rodea de compañeros en los que la confianza es diferente.

6.- ¿Crees que las dinámicas que ponen en clase te ayudan a que te sientas seguro para participar?



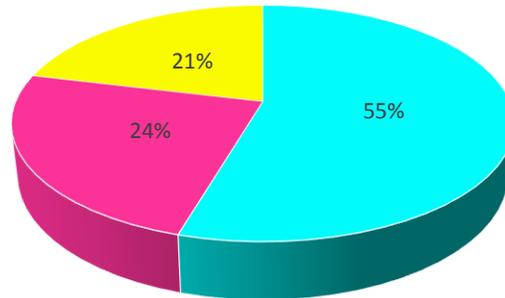
- Mucho porque me siento libre y nadie me dice nada si me equivoco
- Poco porque no tengo pena para participar
- Nada porque yo siempre participo

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número seis, se puede deducir que un 46% de los alumnos cree que las dinámicas que ponen en clase le ayudan mucho a que se sienta seguro de participar, un 39% dice que poco porque no tiene pena para participar, y 15% dice que no le hace falta porque siempre participa.

En cuestión a esta pregunta, lo que se pretende es ver la actitud que los alumnos tienen en cuanto a la participación con actividades diferentes que los hace salir de rutina, verificar si con ciertas actividades ellos se sienten a gusto.

7.- Cuando tienes dudas de un tema en clase ¿Cómo lo resuelves?

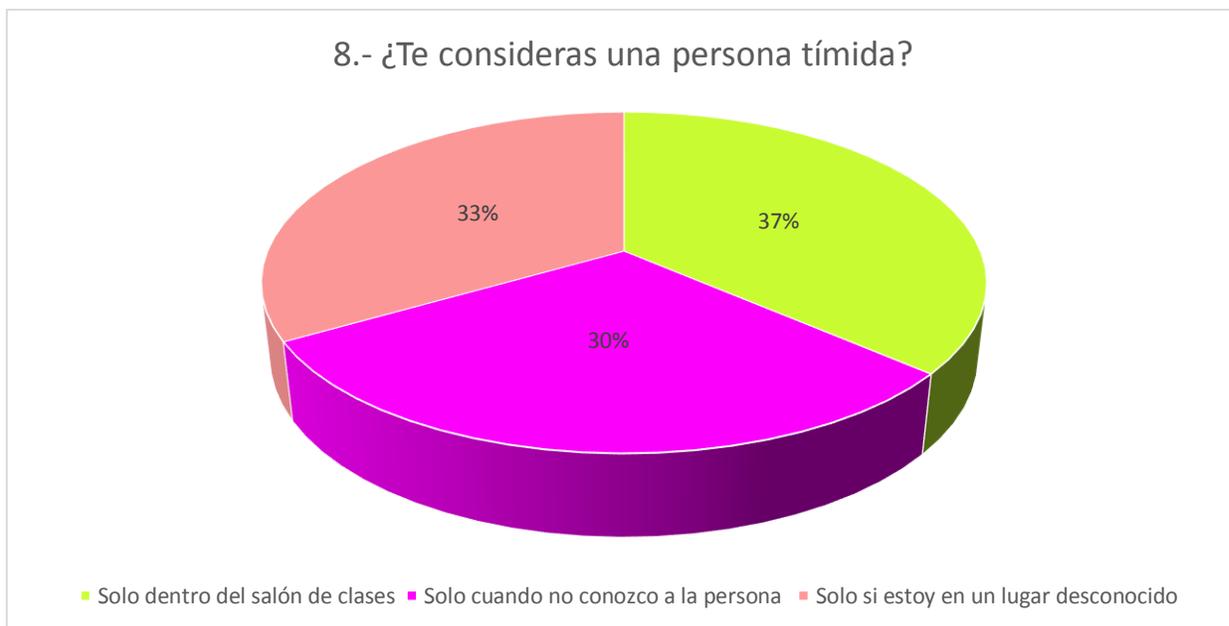


- Espero a que todos terminen para comparar respuestas
- Le pregunto a un compañero
- Levanto la mano y pregunto en voz alta

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número 7, el 55% de los alumnos dice que siempre espera a que los demás terminen para compartir sus respuestas, un 24% a veces le pregunta a un compañero y un 21% en voz alta dice que ya terminó.

En muchas de las ocasiones, los niños sienten más confianza expresándose con personas diferentes con las que no se sientan intimidados, es por ello que la elaboración de esta interrogante fue con la intención de saber con quién hay más confianza cuando una duda surge.



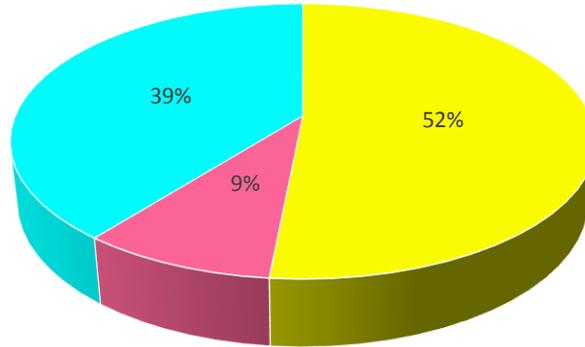
Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número ocho, el 37% de los alumnos se considera muy tímida dentro del salón de clases, un 33% solo cuando está en un lugar desconocido, y un 30% poco tímida siempre y cuando no conozca a la persona.

Nadie más que ellos pueden responder a esta pregunta, ya que no es suficiente con el juicio que toman ciertas personas sobre los individuos que se aíslan por pena o simplemente porque no les gusta convivir con los demás, por tal motivo fue necesario elaborar esta pregunta para determinar el motivo de su poca participación dentro de clases y nadie más que ellos pueden saberlo.

De acuerdo a la gráfica que se muestra arriba, se puede determinar que en su mayoría los alumnos respondieron que si son tímidos, en este caso pasivos en cuanto a la participación dentro del salón de clases y específicamente en la asignatura de español de acuerdo a las observaciones realizadas.

9.-¿Qué es lo primero que haces dentro de tu salón de clases cuando terminas el trabajo que el maestro pidió?

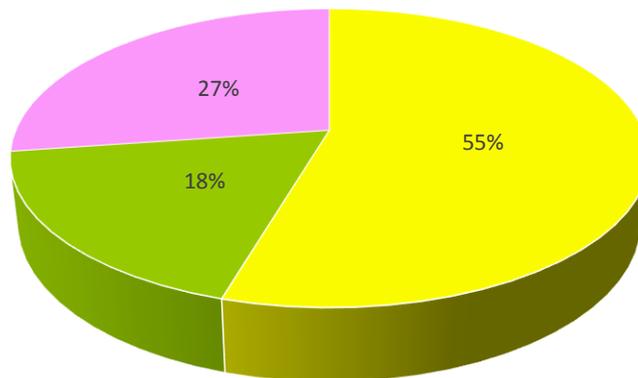


■ Espero en mi lugar a que los demás terminen ■ Ayudo a mis compañeros
■ Le digo a la maestra que ya terminé

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número nueve, un 52% de los alumnos dice que espera en su lugar a que los demás terminen, un 39% le dice a la maestra que ya terminó y un 9% ayuda a sus compañeros.

10.- ¿Crees que debes esforzarte más por participar en clase?

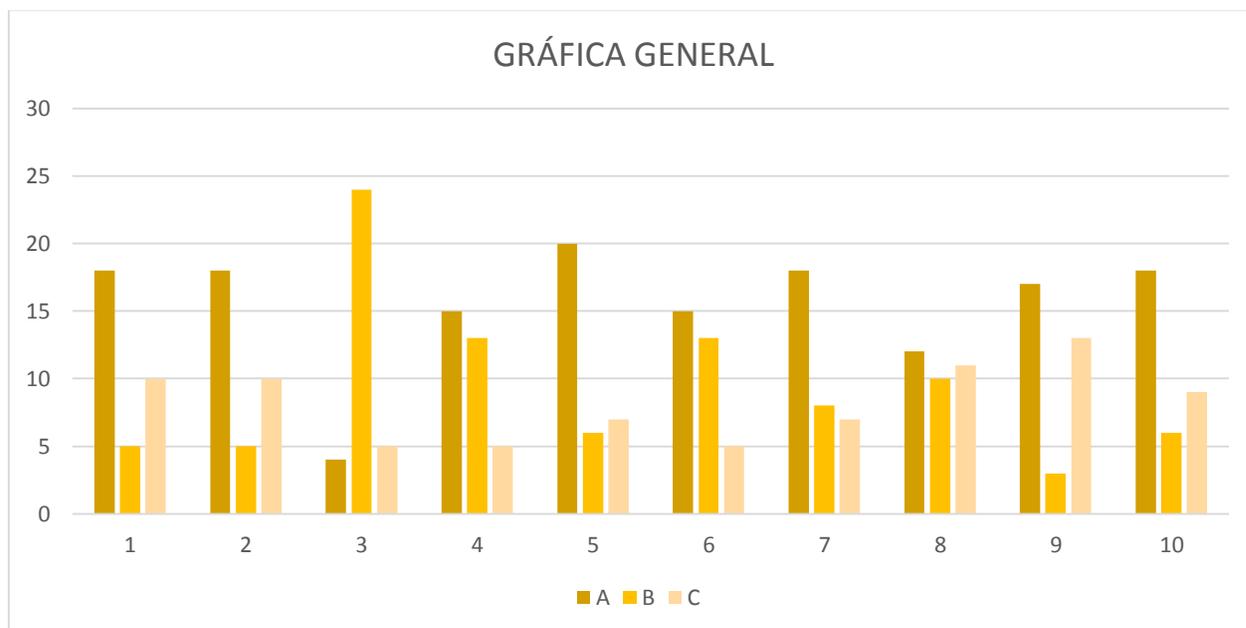


■ Mucho mas ■ Casi no, voy más o menos ■ Así estoy bien porque participo siempre ■

Fuente: Elaboración propia (2015)

De acuerdo a los resultados obtenidos en la gráfica número diez, un 55% de los alumnos dice que debería esforzarse mucho más, un 27% dice no tiene necesidad de hacerlo y un 18% solo un poco.

Una pregunta muy importante, ya que se puede considerar como una auto evaluación y como una reflexión para ellos mismos, en este caso para los niños pasivos, los que solo van y se sientan en su respectivo lugar y solo escuchan la clases sin intervenir.



Fuente: Elaboración propia (2015)

Como se puede observar en la gráfica general, es evidente que en su mayoría, más de un 50% de los alumnos respondieron a las preguntas con el inciso (a), el cual determina que es necesario abordar el problema de manera urgente, ya que esta respuesta significa que existe pasividad dentro del salón de clases con los alumnos. Tal es el caso de las pregunta 1, 2, 5, 6, 7, 8, 10.

Por lo tanto para que ellos logren esa autonomía, ese interés por querer participar es conveniente implementar una actividad lúdica que sirva como herramienta pedagógica para fomentar en ellos la participación y disminuir ese miedo por querer participar.

CAPÍTULO IV

ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN

4.1 Descripción de la Alternativa de Solución.

Es aquí en donde se pretende explicar cómo se va a generar la solución a la problemática que se ha presentado en los capítulos pasados. Sin olvidar que dentro de este punto es indispensable marcar los puntos que serán tratados y que a su vez lograrán una solución inmediata.

Es por ello, que para continuar con el proyecto hay que mencionar cual fue el motivo por el que se inició dicha investigación.

Dentro del ámbito educativo existen diversos problemas y factores que impiden el buen desempeño de los alumnos en cuanto a su desenvolvimiento personal, en este caso la participación de manera activa tiene un significado, en este caso es el siguiente:

“Participar es acción. Es hacer algo. Es tomar parte. Es un proceso en el que uno se emplea logrando y/o contribuyendo a que se obtenga un resultado y a su vez está la actividad realizada, así como el producto mismo que la actividad le proporciona siempre a uno, un crecimiento” (Ferreiro R. , La participación en clase, 2005).

De tal manera, que lo que se pretende con este proyecto de tesis, es que los alumnos que carecen de esa iniciativa por participar dentro del salón de clases logren un mejor desempeño en donde se sientan motivados para realizar actividades sin temor a equivocarse.

El problema de la participación activa, se encontró en la escuela primaria Ignacio Zaragoza, en la comunidad de La Garita ubicada en la ciudad de Teziutlán, Puebla; específicamente en el grupo de tercer año, y para comprobar el problema y al mismo tiempo demostrar que es un caso que necesita intervención de manera inmediata, se llevó a cabo la aplicación de un instrumento, en este caso fue un cuestionario que ayudó a diagnosticar la situación que vive el grupo en cuanto a la problemática mencionada .

Por lo tanto, como alternativa de solución se tiene a las actividades lúdicas que tendrán como función principal erradicar la problemática, ya que se tiene entendido que

se está trabajando con niños de edad de entre 8 y 9 años, los que aún están muy interesados con todo lo que tenga que ver con los juegos, a su vez, estos mismos alumnos lograrán mediante las actividades lúdicas un desenvolvimiento enriquecedor para su desempeño académico.

Debido a la complejidad del asunto, es necesario tomar en cuenta la conceptualización de una actividad de enseñanza, por lo tanto (Cooper, 1999) menciona que “una actividad de enseñanza es un procedimiento que se realiza en un aula de clase para facilitar el conocimiento en los estudiantes”. Estas actividades se eligen con el propósito de motivar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que algunas actividades son más efectivas para estimular el aprendizaje cognitivo mientras que otras parecen alcanzar cierta efectividad.

Por otra parte existen otras actividades que afectan la esfera de la conducta con más fuerza, los docentes querrán conformar las actividades apropiadas al campo de aprendizaje que buscan afectar. Con esto en mente, se puede decir que una actividad de enseñanza estimula o compromete a los estudiantes en un campo particular de aprendizaje” (Villalobos, 2003)

Debido a que existen distintos tipos de actividades dentro del ámbito educativo, es necesario especificar el tipo de actividad que se trabaja dentro del proyecto de investigación, por tal motivo, en este apartado se dará a conocer en qué consisten las actividades lúdicas que serán las que pretenden dar solución a dicho problema.

Una actividad lúdica consiste en una serie de juegos que ayudan al desenvolvimiento del niño dentro del salón de clases, pero no hay que confundir el significado entre estos dos conceptos, ya que el juego en sí mientras no tenga un propósito a lograr, se queda en un simple juego que únicamente se utiliza para distraerse o para relajarse, pero una actividad lúdica va más allá de simplemente jugar, tiene un propósito a lograr dentro del salón de clases y con los alumnos, en este caso, se tiene que lograr una participación activa en los estudiantes, la que a su vez

fortalecerá su desenvolvimiento académico logrando una satisfacción personal en los educandos a la hora de participar.

Tomando en cuenta que son los maestros quienes se verán beneficiados, tienen que contar con una serie de juegos que ayuden a proporcionar una enseñanza de calidad y en los alumnos un aprendizaje significativo, ya que dentro de lo lúdico, el juego es el elemento principal que puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto de E-A, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es por ello que el autor menciona que: “La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico”. (Gonzalez, 2008)

Por otra parte, cabe mencionar que tiene que haber una selección de actividades lúdicas que ayudarán a erradicar dicha problemática, las cuales consisten en lo siguiente:

- EL Stop
- Ensalada de Frutas
- La pelota preguntona
- Marea sube/Marea Baja
- Futbol de manos

De acuerdo a que el enfoque que se le está dando a este proyecto de tesis, es el enfoque constructivista, Jerome Bruner (1975) habla del juego, de los beneficios que tiene dentro de la enseñanza aprendizaje del alumno y el autor describe las funciones que tiene el juego:

- Evita la frustración, a que al jugar, los errores ni los fracasos chocan directamente al niño, este al estar en un medio de exploración se siente estimulado y le da más ánimos para seguir adelante.

- Al jugar el niño no tiene un fin determinado, puede haberlo tenido en los comienzos del juego pero no durante este, pero el fin va cambiando mientras el niño se adapta a los materiales o al medio o mientras su imaginación lo desee. Los niños no se preocupan de los resultados.
- El juego es una exteriorización de lo interno, una proyección del mundo interior. Lo contrario del aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo.
- El juego ante todo es una fuente de diversión.

De esta manera, se conoce cómo las actividades lúdicas van a beneficiar a los alumnos en el proceso de su aprendizaje, volviéndolos unos seres capaces de actuar por sí mismos, sin temor a equivocarse en cuanto a su desenvolvimiento escolar. Donde el profesor será el beneficiado al comprender el efecto que tienen las actividades lúdicas o juegos en los alumnos.

4.2 Estrategia Metodológica de la Alternativa de Solución.

Dentro de este punto, se pretende dar a conocer como se intenta dar solución al problema: como primer punto estará la definición del término de estrategia metodológica, posteriormente, qué es una planeación y la diferencia que tiene con una planificación, continuando con el concepto de sesión y por último el acompañamiento guiado, que es así como se llevará a cabo lo estipulado.

“Estrategia metodológica: Es la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo que permite la transformación de la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje tomando como base los métodos y procedimientos para el logro de los objetivos determinados en un tiempo concreto. Entre sus fines se cuenta, el promover la formación y desarrollo de estrategias de aprendizaje en los escolares.” (Sosa, 2011)

La metodología de este proyecto es mencionar cómo se logrará llevar a cabo la solución de la problemática que se ha venido planteando durante el proceso de elaboración del proyecto de tesis, obviamente logrando objetivos en el menor tiempo posible y reduciendo esfuerzos y a su vez obteniendo buenos y mejores resultados.

Para ello, se tiene que buscar la mejor estrategia y la más adecuada para plasmar lo deseado y lograr el objetivo deseado; en este caso, será la planeación, en donde se va a mencionar todo lo referente a las actividades a realizar.

Para ello es necesario identificar en qué consiste una planeación ya que es un término necesario identificar para su total comprensión.

La planeación educativa se encarga de especificar a los fines, objetivos y metas de la educación, por lo tanto:

“El plan de clase es un instrumento teórico-metodológico que tenemos a nuestro alcance todos los profesores. Aprender y comprender la esencia de dicho instrumento permite a los educadores visualizar con antelación el camino viable para el logro de aprendizajes, los cuales es necesario visualizarlos dentro de planes estratégicos que dan dirección general en lo referente a la formación integral de alumnos aptos para enfrentar el siglo XXI. Dentro del sistema de educación superior se encuentra que son muchas las instituciones que han formulado un Modelo Educativo que rescata la propuesta de la Secretaría de Educación Superior en el caso de México, así como de los preceptos enunciados por la UNESCO, los cuales emanan de un planteamiento sobre los requerimientos de los universitarios en este siglo.” (Ebrad, 2009)

Las planeaciones se llevan a cabo de manera general por así decirlo, y para ello se debe planificar a detalle las actividades que en esta se deben realizar para su mayor efectividad.

Barreda (2000) Menciona que Planificación es la actividad continua relacionada con el acto de prever, diseñar, ejecutar y evaluar propósitos y acciones orientada hacia fines determinados; constituye el proceso mediante el cual se concibe, se estudia, se evalúa y se prosigue con propósitos y acciones.

Y es así como se pretenden plasmar las alternativas de solución al proyecto, mediante planeaciones o planificaciones, en este caso se llamarán secuencias didácticas, ya que es el término que últimamente se ha estado utilizando, según Tobón (2010) menciona que una secuencia didáctica es más completa, también porque contiene ciertos lineamientos a cumplir como los siguientes:

- Datos generales.
- Asignatura
- Docente
- Fechas
- Bloques
- Competencias específicas: saber ser, saber hacer, saber conocer.
- Actividades

- Evaluación
- Metacognición
- Recursos
- Entre otras cosas

Por último, esta secuencia didáctica o planeación, estará dividida en 5 sesiones de dos horas, las que a su vez serán llevadas a la práctica durante una semana. Pero no olvidar que una sesión “Es un conjunto de situaciones de aprendizaje que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar capacidades a través de los procesos cognitivos, mediante los aprendizajes esperados propuestos en la unidad didáctica”. (MONTROYA, 2009)

Esta autora menciona cómo está conformada la sesión y como debe ser formulada para obtener un aprendizaje significativo en los alumnos, pero en este caso lo que se pretende lograr con el docente.

Por lo tanto, este proyecto de investigación se plasmará mediante planeaciones que como ya se mencionó, estará dividido en 5 sesiones en las que se llevarán a cabo diversas actividades lúdicas que ayuden a fomentar en los alumnos la participación de manera activa fungiendo al mismo tiempo como una herramienta pedagógica para el docente y mejorar su calidad de enseñanza.

Por último, después de ser aplicadas las actividades lúdicas dentro del grupo, estas serán evaluadas para verificar su eficacia, si dio resultado la alternativa de solución, todo esto mediante distintos instrumentos de evaluación que permitan ver reflejado el resultado; entre estos instrumentos se puede decir que se encuentra la rúbrica o la lista de cotejo.

4.3 Planeaciones



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA GOBIERNO DEL ESTADO DE PUEBLA

ESCUELA PRIMARIA "IGNACIO ZARAGOZA" C.C.T. 21DPR0563Q

					PLANEACIÓN
ESPAÑOL	BLOQUE IV		DURACION: 10 HORAS		
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN:		<ul style="list-style-type: none"> Organizar y animar situaciones de aprendizaje Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo Trabajar en equipo 			
OBJETIVO GENERAL:	Brindar acompañamiento pedagógico al docente para aplicar actividades lúdicas que fomenten la participación de manera activa en los alumnos del tercer año de primaria de la escuela Ignacio Zaragoza.				
TEMA	Describir un proceso de fabricación o manufactura.				
MTRA:	Patricia Hernández Hernández				
APOYO PEDAGÓGICO	Abigail Sánchez Cruz				
FECHA	ACTIVIDADES	TEMA	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS

DEL 2 AL 6 DE MARZO 2015	ENSALADA DE FRUTAS	LO QUE CONOZCO (MASILLA PARA JUGAR) PAG. 109	ESPACIO LIBRE	2 horas	LISTA DE COTEJO
	EL STOP	LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN PAG. 110-111.	ESPACIO LIBRE	2 horas	RÚBRICA
	MAREA SUBE/MAREA BAJA	DIAGRAMAS PARA DESCRUBRIR PROCESOS PAG. 111	PATIO DE LA ESCUELA	2 horas	LISTA DE COTEJO
	FUTBOLL DE MANOS	PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ELABORACION PAG. 112	ESPACIO LIBRE	2 horas	RÚBRICA
	LA PELOTA PREGUNTONA	USA MAYÚSCULAS Y COMAS EN TU TEXTO. PAG. 113	UNA PELOTA CHIQUITA O UNA BOLA DE PAPEL	2 horas	LISTA DE COTEJO

“VER APÉNDICE D”

OBSERVACIONES:

BIBLIOGRAFÍA: <http://psicopedagogiamateriales.blogspot.mx/2012/06/cien-juegos-y-dinamicas-grupales.html>

ESPAÑOL BLOQUE IV

		SECUENCIA DIDÁCTICA 1	
ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA		C.C.T. 21DPR0563Q	
GRADO: 3ro.	FECHA: 2 de Marzo de 2015	TIEMPO: 2 hrs.	
OBJETIVO:	Que el docente ponga en práctica la actividad de la “Ensalada de Frutas” y logre fomentar la participación activa de sus alumnos de acuerdo a la temática del día.		
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar y animar situaciones de aprendizaje • Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo • Trabajar en equipo 		
TEMA:	DESCRIBIR UN PROCESO DE FABRICACIÓN O MANUFACTURA “Lo que conozco” pag. 109		
MTRA.	Patricia Hernández Hernández		
APOYO PEDAGÓGICO	Abigail Sánchez Cruz		
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO	EVALUACIÓN
1.- Realizar una serie de preguntas de los conocimientos previos que los alumnos tienen sobre la preparación de ciertos alimentos o productos como por ejemplo ¿cómo se fabrica el papel o el vidrio? ¿Cómo se hacen las tortillas o el pan? ¿Cuál es el proceso de la elaboración de una piñata o de materiales como la tela o la tinta? para ello dará oportunidad para que los alumnos participen de manera aleatoria y respondan mediante la actividad llamada ENSALADA DE FRUTAS, de	30 min.	<p>Espacio libre (patio de la escuela)</p> <p>Yeso, baldes, figurillas</p>	LISTA DE COTEJO

<p>acuerdo a lo que ellos conocen.</p>			
<p>2.- El docente y los alumnos abordarán el tema del proceso de fabricación o manufactura.</p>	5 min.		
<p>3.- Los alumnos explicarán posteriormente sobre algún producto que haya realizado su mamá. Ejemplo: una gelatina, un pastel, etc.</p>	10 min.		
<p>4.- El docente invitará a los alumnos que elaboren el producto llamado "Figurillas de Yeso" ya sea individualmente o en equipos, de acuerdo a la preferencia de cada alumno, ya que la actividad de Ensalada de Frutas también puede funcionar para la formación de equipos.</p>	45 min.		
<p>5. Escribirán en su libreta el proceso de manufacturación o el proceso en el que fue elaborada la actividad, paso a paso con la finalidad de revisar el uso de las mayúsculas al inicio de cada párrafo, después del punto, de punto y seguido, etc.</p>	15 min.		
<p>6.- Socializar lo que cada alumno ha escrito mediante un intercambio de libretas entre ellos mismos para hacer la revisión del texto.</p>	10 min.		
<p>7.- Dejar tarea para la siguiente clase acerca de la elaboración de algún producto, pueden preguntar a</p>	5 min.		

sus padres, hermanos, tíos, abuelos, es opcional.			
OBSERVACIONES:			
BIBLIOGRAFÍA: http://psicopedagogiamateriales.blogspot.mx/2012/06/cien-juegos-y-dinamicas-grupales.html			

**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: Ensalada de Frutas.

Grado: 3ro.

Fecha: 2 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

LISTA DE COTEJO

	INDICADOR	Responde a las preguntas que el docente realiza para verificar que es lo que conoce acerca del proceso de fabricación de algunos productos.		Llevó a cabo las actividades planteadas dentro de la clase.		Mostró interés y participó adecuadamente en el experimento de "figurillas de yeso".		Llevó a cabo la actividad de intercambio de libretas para revisar el uso correcto de las mayúsculas del texto de manufacturación.		Porcentaje de (si)	Porcentaje de (no)	Total
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	%	%	
1	Alberto Hernández Pablo											
2	Alberto Inés Erick Isaac											
3	Altamirano Periañez Maira Liliana											

4	Ayala Periañes Alexander Rashad											
5	Cervantes Bautista Gustavo Ángel											
6	Cruz Romero Jonathan											
7	De Jesús Vargas Kimberly Mareli											
8	Doñez Ortiz Yessica											
9	Doñez ventura Edna Yoselyn											
10	García Huerta Citlali											
11	Hernández Ríos Diana Paola											
12	Herrera Sánchez José Manuel											
13	Julián Andrade Jan Carlos											
14	Julián Hernández Brenda											
15	Murrieta Platón Evelin											
16	Olivares Benito Luis Fernando											
17	Ortiz de la Cruz Dana Paola											
18	Ortiz Reyes Diego											
19	Pérez Alberto Sergio											
20	Pérez Vargas Jesús Yahir											
21	Periañez Cesáreo Martha Alicia											
22	Periañez Márquez Maribel											
23	Periañez Martínez Santiago											
24	Periañez Rivera Perla Karina											
25	Ramos Flores Luis Antonio											
26	Reyes Agustín José Valentín											
27	Romero Sánchez Brenda											
28	Salazar Huerta Fernando											
29	Sánchez Dionisio José Gabriel											

30	Sánchez Jiménez Emanuel											
31	Severiano Ibáñez Oswaldo											
32	Tomás Aquino Araceli											
33	Vázquez Méndez Adriana											
Total												

ESPAÑOL BLOQUE IV

		SECUENCIA DIDÁCTICA 2	
ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA		C.C.T. 21DPR0563Q	
GRADO: 3ro.	FECHA: 3 de Marzo de 2015	TIEMPO: 2 hrs.	
OBJETIVO:	Que el docente lleve a la práctica la actividad llamada "EL STOP" con la finalidad de lograr fomentar la participación activa de sus alumnos de acuerdo a la temática del día.		
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar y animar situaciones de aprendizaje • Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo • Trabajar en equipo 		
TEMA:	Los procesos de elaboración pag. 110-111		
MTRA.	Patricia Hernández Hernández		
APOYO PEDAGÓGICO	Abigail Sánchez Cruz		
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO	EVALUACIÓN
1.- Pasar lista y revisar la tarea encargada en la clase pasada, de manera que los alumnos mencionen qué fue lo que investigaron, y participarán mediante el juego de "el Stop"	25 min	Espacio libre (patio de la escuela)	RÚBRICA
2.- Continuar con el tema: el docente formará dos equipos en donde explicará que los alumnos tiene que invitar a una persona adulta ajena al grupo que los acompañe al salón y que el adulto a su vez explique la elaboración de algún producto, para lo que los alumnos deberán tomar	25 min.		

<p>nota de los pasos que tienen que seguir en la elaboración del producto.</p> <p>3.- los alumnos con ayuda del docente elaborarán un resumen acerca de la elaboración de los productos expuestos por los adultos, en donde el docente les ayudará a aclarar las dudas acerca del procedimiento, que va primero y que va después.</p> <p>4.- Revisar de acuerdo a la culminación de cada escrito para posteriormente indicar que los trabajos se deben pasar en limpio, en este caso es la descripción del proceso e ilustrar los pasos, para exponer sus trabajos dentro y fuera del aula.</p> <p>5. Resolver dudas de los alumnos o cualquier otro imprevisto dentro del salón de clases.</p> <p>6.- Socializar lo que cada alumno ha escrito en su libreta mediante la participación de forma aleatoria. (2 alumnos)</p>	<p>30 min.</p> <p>30 min.</p> <p>5 min.</p> <p>5 min.</p>		
OBSERVACIONES:			
BIBLIOGRAFÍA: http://psicopedagogiamateriales.blogspot.mx/2012/06/cien-juegos-y-dinamicas-grupales.html			



**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: El Stop.

Grado: 3ro.

Fecha: 3 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

Rúbrica

<u>Categoría</u>	<u>Excelente</u>	<u>Bueno</u>	<u>Regular</u>	<u>Insuficiente</u>
<u>Presentación de la información</u>	Utiliza un vocabulario adecuado, tiene buena voz (claridad, Volumen y entonación) Y utiliza gestos y ademanes para explicar la información.	Utiliza un vocablo adecuado Tiene buena voz (claridad y volumen) utiliza ademanes para explicar la información	Tiene buena voz, y utiliza gestos para explicar la información.	Tiene buena voz
<u>Contenido</u>	Información bien estructurada y completa, utiliza ejemplos y anécdotas, y tiene coherencia en su explicación.	Información completa y utiliza anécdotas para explicar la información, tiene coherencia.	Información completa y utiliza ejemplos para explicar la información.	Solo utiliza ejemplos para explicar la información.
<u>Organización</u>	Habilidades de liderazgo y saber escuchar: conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás. Es responsable y puntual	Sabe escuchar las opiniones y puntos de vista de los demás, tiene conciencia de los puntos y opiniones de los demás. Es puntual	Sabe escuchar las opiniones de los demás, es puntual	Escucha las opiniones de los demás
<u>Participación individual</u>	Participa con entusiasmo dando opiniones claras y precisas, tiene coherencia en sus ideas, es crítico y reflexivo.	Participa activamente, presentando ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas.	Participa con ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas	Participa repitiendo lo que otros ya dijeron.

**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Diagrama para describir procesos pag. 111.

Actividad Lúdica: Marea sube/Marea baja.

Grado: 3ro.

Fecha: 04 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

LISTA DE COTEJO

	INDICADOR	Piden la palabra para socializar las actividades llevadas a cabo en el salón de clases del proceso de fabricación o manufactura.		Llevó a cabo las actividades planteadas dentro de la clase.		Explicó de manera clara y con fluidez su dibujo o diagrama según sea el caso de acuerdo al tema de elaboración de un producto		Participa de manera emotiva en el juego de marea sube/marea baja para llevar a cabo el ejercicio.		Porcentaje de (si) %	Porcentaje de (no) %	Total
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	Alberto Hernández Pablo											
2	Alberto Inés Erick Isaac											
3	Altamirano Periañez Maira Liliana											
4	Ayala Periañez Alexander Rashad											

5	Cervantes Bautista Gustavo Ángel											
6	Cruz Romero Jonathan											
7	De Jesús Vargas Kimberly Mareli											
8	Doñez Ortiz Yessica											
9	Doñez ventura Edna Yoselyn											
10	García Huerta Citlali											
11	Hernández Ríos Diana Paola											
12	Herrera Sánchez José Manuel											
13	Julián Andrade Jan Carlos											
14	Julián Hernández Brenda											
15	Murrieta Platón Evelin											
16	Olivares Benito Luis Fernando											
17	Ortiz de la Cruz Dana Paola											
18	Ortiz Reyes Diego											
19	Pérez Alberto Sergio											
20	Pérez Vargas Jesús Yahir											
21	Periañez Cesáreo Martha Alicia											
22	Periañez Márquez Maribel											
23	Periañez Martínez Santiago											
24	Periañez Rivera Perla Karina											
25	Ramos Flores Luis Antonio											
26	Reyes Agustín José Valentín											
27	Romero Sánchez Brenda											
28	Salazar Huerta Fernando											
29	Sánchez Dionisio José Gabriel											
30	Sánchez Jiménez Emanuel											

31	Severiano Ibáñez Oswaldo											
32	Tomás Aquino Araceli											
33	Vázquez Méndez Adriana											
Total												

ESPAÑOL BLOQUE IV

		SECUENCIA DIDÁCTICA 4	
ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA		C.C.T. 21DPR0563Q	
GRADO: 3ro.	FECHA: 5 de Marzo de 2015	TIEMPO: 2 hrs.	
OBJETIVO:	El docente llevará a la práctica la actividad llamada "Futbol de Manos" con la finalidad de lograr fomentar la participación activa de sus alumnos de acuerdo a la temática del día.		
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar y animar situaciones de aprendizaje • Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo • Trabajar en equipo 		
TEMA:	Planeación del proceso de elaboración pag. 112		
MTRA.	Patricia Hernández Hernández		
APOYO PEDAGÓGICO	Abigail Sánchez Cruz		
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO	EVALUACIÓN
1.- Como primera actividad del día: pasar lista a los alumnos.	5 min	Patio de la escuela (espacio libre)	RÚBRICA
2.- Para continuar, la maestra deberá preguntar a los alumnos si hasta el momento ha quedado entendida la elaboración de algún producto y cuál es la secuencia que cada producto tiene.	10 min.		
3.- Mostrar un video a los alumnos de la elaboración de algún producto	15 min		

<p>4.- Como siguiente trabajo, de acuerdo a la actividad lúdica llamada futbol de manos, los alumnos realizarán equipos para escribir en su libreta como planificarían el proceso de la elaboración del producto que vieron en el video anterior.</p> <p>5. Compartir con los demás compañeros la manera en la que cada equipo planificó su actividad.</p> <p>6.- Aclaración de alguna duda, revisión se actividades o algún imprevisto.</p>	<p>50 min</p> <p>20 min</p> <p>20 min.</p>		
OBSERVACIONES:			
BIBLIOGRAFÍA: http://psicopedagogiamateriales.blogspot.mx/2012/06/cien-juegos-y-dinamicas-grupales.html			



**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: Fútbol de Manos.

Grado: 3ro.

Fecha: 5 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

Rúbrica

<u>Categoría</u>	<u>Excelente</u>	<u>Bueno</u>	<u>Regular</u>	<u>Insuficiente</u>
<u>Presentación de la información</u>	Utiliza un vocabulario adecuado, tiene buena voz (claridad, Volumen y entonación). Utiliza gestos y ademanes para explicar la información.	Utiliza un vocablo adecuado Tiene buena voz (claridad y volumen) utiliza ademanes para explicar la información	Tiene buena voz, y utiliza gestos para explicar la información.	Tiene buena voz
<u>Contenido</u>	Información bien estructurada y completa, utiliza ejemplos y anécdotas, tiene coherencia en su explicación.	Información completa y utiliza anécdotas para explicar la información, tiene coherencia.	Información completa y utiliza ejemplos para explicar la información.	Solo utiliza ejemplos para explicar la información.
<u>Organización</u>	Habilidades de liderazgo y saber escuchar: conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás. Es responsable y puntual	Sabe escuchar las opiniones y puntos de vista de los demás, tiene conciencia de los puntos y opiniones de los demás. Es puntual	Sabe escuchar las opiniones de los demás, es puntual	Escucha las opiniones de los demás
<u>Participación individual</u>	Participa con entusiasmo dando opiniones claras y precisas, tiene coherencia en sus ideas, es crítico y reflexivo.	Participa activamente, presentando ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas.	Participa con ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas	Participa repitiendo lo que otros ya dijeron.

ESPAÑOL BLOQUE IV

		SECUENCIA DIDÁCTICA 5	
ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA		C.C.T. 21DPR0563Q	
GRADO: 3ro.	FECHA: 6 de Marzo de 2015	TIEMPO: 2 hrs.	
OBJETIVO:	El docente llevará a la práctica la actividad llamada "La Pelota Preguntona" con la finalidad de lograr fomentar la participación activa de sus alumnos de acuerdo a la temática del día.		
COMPETENCIAS QUE SE FAVORECEN	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar y animar situaciones de aprendizaje • Implicar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo • Trabajar en equipo 		
TEMA:	Planeación del proceso de elaboración pag. 112		
MTRA.	Patricia Hernández Hernández		
APOYO PEDAGÓGICO	Abigail Sánchez Cruz		
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSO	EVALUACIÓN
1.- Un saludo como inicio de clase y último día de la semana, expresando palabras de aliento a los alumnos para que se sientan motivados.	5 min	Hojas blancas	LISTA DE COTEJO.
2.- Pedir a los alumnos que respondan las preguntas de la pag. 113 y anotarlas en su libreta siguiendo las instrucciones que el libro muestra.	35 min.	Una pelota chica o una bola de papel.	
3.-Posteriormente indicarles			

<p>que deben seleccionar alguna actividad acerca del proceso de elaboración de un producto que hayan realizado en los días pasados. (el de su preferencia)</p>	5 min		
<p>4.- Una vez elegido el producto de su preferencia, deberán revisarlo cuidadosamente a detalle y corregir su ortografía, colocar mayúsculas, comas, acentos, puntos, etc. Para pasarlo en limpio y en hojas blancas.</p>	40 min		
<p>5.- Socializar con los compañeros la razón por la que hay signos de puntuación en el texto de la página 109. Esto se llevará a cabo mediante la actividad de “la pelota preguntona” en la que el alumno participará de manera aleatoria y no por decisión del maestro (a).</p>	20 min.		
<p>6.- Tiempo disponible en el que la docente deberá recibir y revisar los escritos debidamente corregidos.</p>	15 min.		
OBSERVACIONES:			
<p>BIBLIOGRAFÍA: http://psicopedagogiamateriales.blogspot.mx/2012/06/cien-juegos-y-dinamicas-grupales.html</p>			

**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Planeación del proceso de elaboración pag. 112.

Actividad Lúdica: La Pelota Preguntona.

Grado: 3ro.

Fecha: 06 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

LISTA DE COTEJO

	INDICADOR	Lleva a cabo las actividades programadas durante la sesión aclarando dudas en casos necesarios		Pide la palabra para socializar las la actividad de la corrección de la ortografía		Responde las preguntas que se le hacen mediante la actividad llamada "La Pelota Preguntona"		Realiza de manera cuidadosa la revisión de su ortografía y elabora su escrito de manera limpia y ordenada.		Porcentaje de (si) %	Porcentaje de (no) %	Total
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	Alberto Hernández Pablo											
2	Alberto Inés Erick Isaac											
3	Altamirano Periañez Maira Liliana											
4	Ayala Periañes Alexander Rashad											

5	Cervantes Bautista Gustavo Ángel												
6	Cruz Romero Jonathan												
7	De Jesús Vargas Kimberly Mareli												
8	Doñez Ortiz Yessica												
9	Doñez ventura Edna Yoselyn												
10	García Huerta Citlali												
11	Hernández Ríos Diana Paola												
12	Herrera Sánchez José Manuel												
13	Julián Andrade Jan Carlos												
14	Julián Hernández Brenda												
15	Murrieta Platón Evelin												
16	Olivares Benito Luis Fernando												
17	Ortiz de la Cruz Dana Paola												
18	Ortiz Reyes Diego												
19	Pérez Alberto Sergio												
20	Pérez Vargas Jesús Yahir												
21	Periañez Cesáreo Martha Alicia												
22	Periañez Márquez Maribel												
23	Periañez Martínez Santiago												
24	Periañez Rivera Perla Karina												
25	Ramos Flores Luis Antonio												
26	Reyes Agustín José Valentín												
27	Romero Sánchez Brenda												
28	Salazar Huerta Fernando												
29	Sánchez Dionisio José Gabriel												
30	Sánchez Jiménez Emanuel												
31	Severiano Ibáñez Oswaldo												

32	Tomás Aquino Araceli											
33	Vázquez Méndez Adriana											
Total												

4.4 Descripción del sustento de evaluación

Es muy importante no dejar pasar la forma en la que se pretende evaluar el funcionamiento de las actividades lúdicas dentro del salón de clases de la escuela primaria Ignacio Zaragoza de la Garita en Teziutlán. Para ello, hay que dejar claro el concepto de evaluación ya que es un concepto demasiado amplio y esta tesis requiere de la especificación de este vocablo, por lo tanto se dice que Evaluar se refiere simplemente a emitir un juicio acerca de algo. Por ello, la Evaluación educativa se puede definir como: “La emisión de un juicio acerca del sistema educativo en su totalidad o de cada unidad dentro de este sistema”. (Aguilar-Morales, 2011)

No hay que dejar pasar que dentro del ámbito educativo, no solo se evalúan a los contenidos que son aplicados en el proceso de enseñanza, sino también son evaluados los maestros y los alumnos, todo con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje, ya que si existe una deficiencia dentro de las planeaciones o secuencias didácticas del docente que es este el caso, con la evaluación se pretende mejorar o replantear las actividades para mejora de la enseñanza.

Es por ello que con este proceso de evaluación de la planeación y las secuencias didácticas se pretende evaluar la eficacia de la aplicación de las actividades lúdicas, para determinar si la alternativa de solución se acepta o se rechaza.

Por otro lado, el concepto de evaluación es un término muy general que en algunas ocasiones es difícil de explicar, ya que tiene distintas finalidades que pretende lograr dentro del ámbito educativo, por lo que hay que especificar qué se va a evaluar, cómo se va a evaluar, a quién se evaluará, y con qué se evaluará.

Cabe mencionar que existen distintos tipos de evaluación que pueden ser aplicados en este proyecto de tesis para verificar la eficiencia y las deficiencias de este, así mismo instrumentos que pueden ser utilizados para la comprobación de resultados.

Dentro de los distintos tipos de evaluación están los siguientes que podrían ser tomados en cuenta según el documento de la Fundación Instituto de Ciencias del Hombre (2011) que menciona lo siguiente:

1. Según su finalidad y función: formativa y sumativa
2. Según su extensión: Evaluación global o parcial
3. Según los agentes evaluadores: Evaluación Interna (Autoevaluación, Heteroevaluación, Coevaluación); Evaluación Externa
4. Según el momento de aplicación: Evaluación Inicial, Procesual, Final.
5. Según el criterio de comparación.

En este caso, como la evaluación será hacia el docente para verificar si las actividades lúdicas fueron aplicadas correctamente, se cree conveniente que sea utilizada la evaluación según los agentes evaluadores de acuerdo al documento de la Fundación Instituto de Ciencias del Hombre (2011), la cual será la heteroevaluación, ya que será el apoyo pedagógico quien evalúe la aplicación de las actividades lúdicas por parte del docente a los alumnos del tercer año de primaria.

Para continuar con el punto anterior, falta mencionar qué instrumentos existen dentro de la evaluación educativa en el nivel básico de primaria, específicamente en el tercer año, que a su vez ayudará a demostrar el mal o correcto funcionamiento de la aplicación de ciertas actividades que el docente lleva a la práctica con sus educandos para fomentar la participación de manera activa.

Por lo que el programa de estudios 2011 menciona algunos de los instrumentos de evaluación que pueden ser utilizados para determinar un resultado son:

- Rúbrica o matriz de verificación
- Listas de cotejo o control
- Registro anecdótico o anecdotario
- Observación directa
- Producciones escritas y gráficas
- Proyectos colectivos de búsqueda de información, identificación de problemáticas y formulación de alternativas de solución; esquemas y mapas conceptuales.
- Registros y cuadros de actividades de los estudiantes observados en actividades colectivas.

- Portafolios y carpetas de los trabajo
- Pruebas escritas u orales

Por lo tanto, “los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias” Según (Añorve Añorve, 2010) mencionando al mismo tiempo que estos a su vez sirven para recoger la información que se requiere en función de las características del aprendizaje que se pretende evaluar y de las condiciones en que habrá de aplicarse.

Esta herramienta está destinada a documentar el desempeño de una persona, verificar los resultados obtenidos en este caso los logros y evaluar los productos elaborados, de acuerdo con una norma o parámetro previamente definido en el que se establecen los mecanismos y criterios que permiten determinar si una persona es competente o no considerando las habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y valores puestas en juego en el ejercicio de una acción en un contexto determinado.

Es por ello, que el instrumento de evaluación que será utilizado para medir ciertos lineamientos que verifiquen la eficacia de lo planteado son tanto la rúbrica como la lista de cotejo.

La lista de cotejo, es un instrumento de evaluación el cual es utilizado para medir datos de manera cualitativa, pero con distinta modalidad de aplicación o de interpretación ya que es un instrumento para medir datos cualitativos a diferencia de la rúbrica que medirá datos cuantitativos. En este aspecto, ya que de acuerdo al diseño, se comenzará aplicando este instrumento, posteriormente una rúbrica y así sucesivamente de manera intercalada, culminando con el instrumento cualitativo y para que la hipótesis sea aceptada de, los datos tendrán que arrojar un porcentaje favorable en este caso un 75%.

En otro aspecto, la rúbrica es otro de los instrumentos de evaluación que ayudarán a evaluar las planeaciones, la cual se define de esta manera “instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados”. (Pereira Rodriguez & Torres Gordillo, 2010)

La rúbrica, podrá determinar si la hipótesis planteada se acepta siempre y cuando los resultados sobrepasen un 75% en la suma tanto de la categoría (Excelente y Bueno) de manera favorable en cuanto a la aplicación de estos instrumentos.

Para finalizar con este punto, cabe mencionar que los resultados obtenidos serán interpretados mediante otro instrumento de evaluación que tendrá por finalidad evaluar a cada uno de los instrumentos de evaluación de cada secuencia didáctica, para ser representados posteriormente en unas gráficas que muestren un resultado específico y así validar la hipótesis planteada.

RESULTADOS

4.5 Descripción de los datos recolectados



Escuela: **Primaria Ignacio Zaragoza** C.C.T. 21DPR0563Q

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: Ensalada de Frutas.

Grado: 3ro.

Fecha: 2 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

LISTA DE COTEJO

	INDICADOR	Responde a las preguntas que el docente realiza para verificar que es lo que conoce acerca del proceso de fabricación de algunos productos.		Llevó a cabo las actividades planteadas dentro de la clase.		Mostró interés y participó adecuadamente en el experimento de "figurillas de yeso".		Llevó a cabo la actividad de intercambio de libretas para revisar el uso correcto de las mayúsculas del texto de manufacturación.		Total		Porcentaje %	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Hernández Pablo	X		X		X		X		4		100%	
2	Alberto Inés Erick Isaac	X		X		X		X		4		100%	

3	Altamirano Periañez Maira Liliana		X		X		X		X		4		100%
4	Ayala Periañes Alexander Rashad		X	X		X		X			3	1	75% 25%
5	Cervantes Bautista Gustavo Ángel	X		X		X		X			4		100%
6	Cruz Romero Jonathan	X		X		X		X			4		100%
7	De Jesús Vargas Kimberly Mareli		X	X		X		X			3	1	75% 25%
8	Doñez Ortiz Yessica	X		X		X		X			4		100%
9	Doñez ventura Edna Yoselyn		X	X		X		X			3	1	75% 25%
10	García Huerta Citlali	X		X		X		X			4		100%
11	Hernández Ríos Diana Paola		X	X		X			X		2	2	50% 50%
12	Herrera Sánchez José Manuel	X		X		X		X			4		100%
13	Julián Andrade Jan Carlos	X		X		X		X			4		100%
14	Julián Hernández Brenda	X		X		X		X			4		100%
15	Murrieta Platón Evelin	X		X		X		X			4		100%
16	Olivares Benito Luis Fernando		X		X		X		X		4		100%
17	Ortiz de la Cruz Dana Paola	X		X		X		X			4		100%
18	Ortiz Reyes Diego	X			X	X		X			3	1	75% 25%
19	Pérez Alberto Sergio	X		X		X		X			4		100%
20	Pérez Vargas Jesús Yahir	X		X			X	X			3	1	75% 25%
21	Periañez Cesáreo Martha Alicia	X		X		X		X			4		100%
22	Periañez Márquez Maribel	X		X		X			X		3	1	75% 25%
23	Periañez Martínez Santiago	X		X		X		X			4		100%
24	Periañez Rivera Perla Karina		X	X		X		X			3	1	75% 25%
25	Ramos Flores Luis Antonio	X		X		X		X			4		100%
26	Reyes Agustín José Valentín		X	X		X			X		3	1	75% 25%
27	Romero Sánchez Brenda	X		X		X		X			4		100%
28	Salazar Huerta Fernando	X		X		X		X			4		100%
29	Sánchez Dionisio José Gabriel	X		X		X		X			4		100%
30	Sánchez Jiménez Emanuel	X		X			X	X			3	1	75% 25%
31	Severiano Ibáñez Oswaldo	X		X		X		X			4		100%
32	Tomás Aquino Araceli	X		X		X			X		3	1	75% 25%

33	Vázquez Méndez Adriana	X		X		X		X		4		100%	
Total		25	8	30	3	29	4	27	6	112	20	2800	500
		86%	24%	91%	9%	88%	12%	82%	18%	85%	15%	85%	15%



Fuente: Elaboración propia (2015)

Como la gráfica lo demuestra, se puede notar que la aplicación del instrumento de evaluación resultó de manera favorable demostrando así con hechos que los alumnos participan en más de un 75% con las actividades lúdicas que se emplearon para favorecer lo que es la participación de manera activa, que a su vez ayuda al docente a fomentar la iniciativa en sus educandos. Por lo tanto, se puede decir que la actividad propuesta es aceptable para lograr que los alumnos participen de manera activa.



**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: El Stop.

Grado: 3ro.

Fecha: 3 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

Rúbrica

<u>Categoría</u>	<u>Excelente</u>	<u>Bueno</u>	<u>Regular</u>	<u>Insuficiente</u>
<u>Presentación de la información</u>	Utiliza un vocabulario adecuado, tiene buena voz (claridad, Volumen y entonación). Utiliza gestos y ademanes para explicar la información.	Utiliza un vocablo adecuado Tiene buena voz (claridad y volumen) utiliza ademanes para explicar la información	Tiene buena voz, y utiliza gestos para explicar la información.	Tiene buena voz
<u>Contenido</u>	Información bien estructurada y completa, utiliza ejemplos y anécdotas, y tiene coherencia en su explicación.	Información completa y utiliza anécdotas para explicar la información, tiene coherencia.	Información completa y utiliza ejemplos para explicar la información.	Solo utiliza ejemplos para explicar la información .
<u>Organización</u>	Habilidades de liderazgo y saber escuchar: conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás. Es responsable y puntual	Sabe escuchar las opiniones y puntos de vista de los demás, tiene conciencia de los puntos y opiniones de los demás. Es puntual	Sabe escuchar las opiniones de los demás, es puntual	Escucha las opiniones de los demás
<u>Participación individual</u>	Participa con entusiasmo dando opiniones claras y precisas, tiene coherencia en sus ideas, es crítico y reflexivo.	Participa activamente, presentando ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas.	Participa con ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas	Participa repitiendo lo que otros ya dijeron.

Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: El Stop.

Grado: 3ro.

Fecha: 3 de marzo de 2015

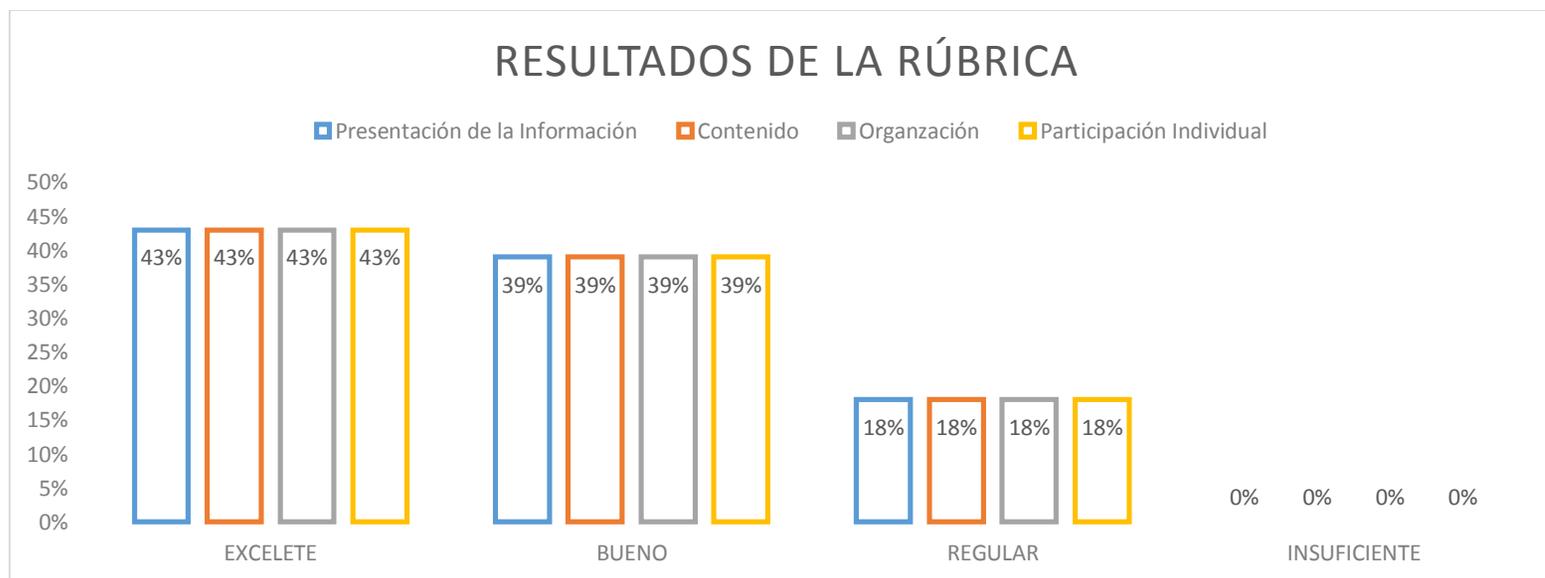
Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

CRITERIOS	PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN				CONTENIDO				ORGANIZACIÓN				PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL			
	E-4	B-3	R-2	I-1	E-4	B-3	R-2	I-1	E-4	B-3	R-2	I-1	E-4	B-3	R-2	I-1
ALUMNOS																
Alberto Hernández Pablo	X				X				X				X			
Alberto Inés Erick Isaac			X				X				X				X	
Altamirano Periañez Maira Liliana		X				X				X				X		
Ayala Periañez Alexander Rashad		X				X				X				X		
Cervantes Bautista Gustavo Ángel			X				X				X				X	
Cruz Romero Jonathan		X				X				X				X		
De Jesús Vargas Kimberly Mareli		X				X				X				X		
Doñez Ortiz Yessica			X				X				X				X	
Doñez ventura Edna Yoselyn	X				X				X				X			
García Huerta Citlali		X				X				X				X		

Hernández Ríos Diana Paola		X				X				X				X		
Herrera Sánchez José Manuel		X				X				X				X		
Julián Andrade Jan Carlos		X				X				X				X		
Julián Hernández Brenda		X				X				X				X		
Murrieta Platón Evelin			X				X				X				X	
Olivares Benito Luis Fernando			X				X				X				X	
Ortiz de la Cruz Dana Paola	X				X				X				X			
Ortiz Reyes Diego	X				X				X				X			
Pérez Alberto Sergio	X				X				X				X			
Pérez Vargas Jesús Yahir	X				X				X				X			
Periañez Cesáreo Martha Alicia	X				X				X				X			
Periañez Márquez Maribel		X				X				X				X		
Periañez Martínez Santiago	X				X				X				X			
Periañez Rivera Perla Karina		X				X				X				X		
Ramos Flores Luis Antonio	X				X				X				X			
Reyes Agustín José Valentín			X				X				X				X	
Romero Sánchez Brenda	X				X				X				X			
Salazar Huerta Fernando	X				X				X				X			
Sánchez Dionisio José Gabriel	X				X				X				X			
Sánchez Jiménez Emanuel	X				X				X				X			
Severiano Ibáñez Oswaldo		X				X				X				X		
Tomás Aquino Araceli		X				X				X				X		
Vázquez Méndez Adriana	X				X				X				X			

CRITERIOS NIVELES	PRESETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	%	CONTENIDO	%	ORGANIZACIÓN	%	PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL	%
BUENO	13	39	13	39	13	39	13	39
REGULAR	6	18	6	18	6	18	6	18

INSUFICIENTE	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	33	100	33	100	33	100	33	100



Fuente: Elaboración Propia (2015).

Como se puede notar, la gráfica demuestra que en un 43% de los alumnos respondieron de manera excelente y un 39% de manera buena, lo que significa que si estos criterios se suman da un resultado del 82% que logran el objetivo deseado en cuanto a la implementación de las actividades lúdicas. Por lo tanto se puede decir que de acuerdo a lo establecido en los términos de aceptación, la hipótesis planteada se acepta.



**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Diagrama para describir procesos pag. 111.

Actividad Lúdica: Marea sube/Marea baja.

Grado: 3ro.

Fecha: 04 de marzo de 2015

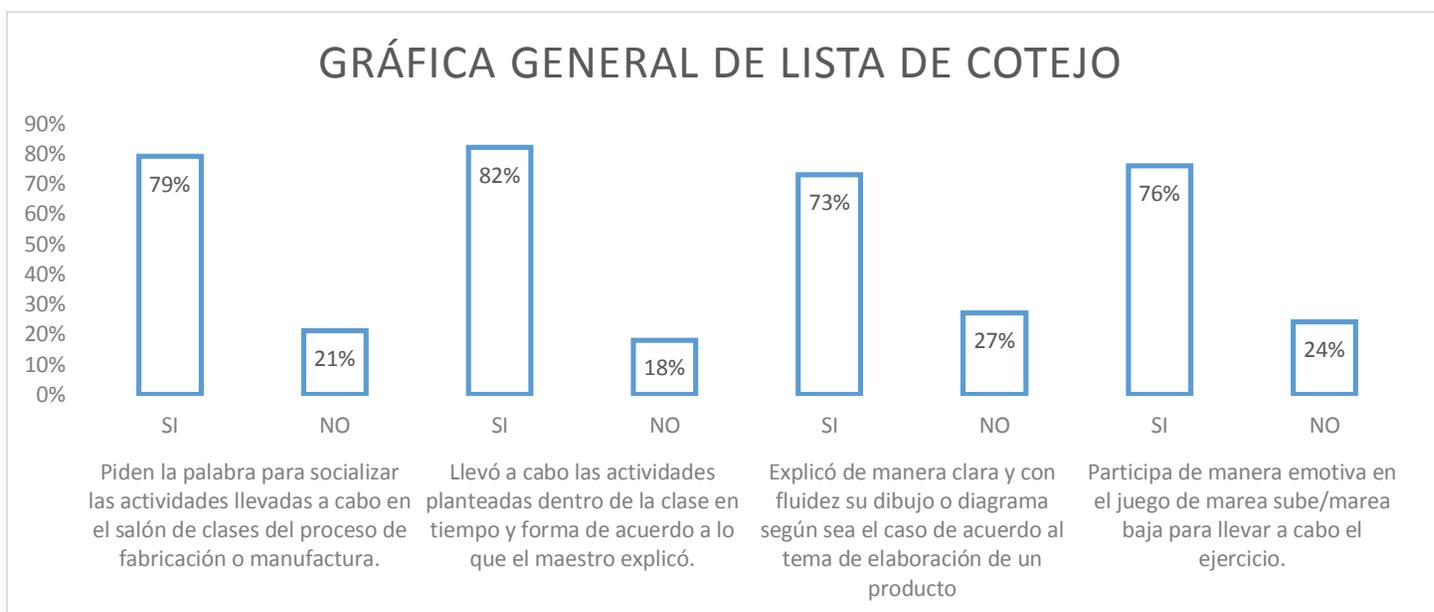
Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

LISTA DE COTEJO

	INDICADOR	Piden la palabra para socializar las actividades llevadas a cabo en el salón de clases del proceso de fabricación o manufactura.		Llevó a cabo las actividades planteadas dentro de la clase.		Explicó de manera clara y con fluidez su dibujo o diagrama según sea el caso de acuerdo al tema de elaboración de un producto		Participa de manera emotiva en el juego de marea sube/marea baja para llevar a cabo el ejercicio.		TOTAL		PORCENT AJE %	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Alberto Hernández Pablo	X		X		X		X		4		100%	
2	Alberto Inés Erick Isaac		x	X		X			X	2	2	50%	50%
3	Altamirano Periañez Maira Liliana	X			x	X			x	2	2	50%	50%

4	Ayala Periañes Alexander Rashad	X		X		X		X		4		100%	
5	Cervantes Bautista Gustavo Ángel		X	X		X		X		3	1	75%	25%
6	Cruz Romero Jonathan	X		X		X		X		4		100%	
7	De Jesús Vargas Kimberly Mareli	X		X		X		X		4		100%	
8	Doñez Ortiz Yessica		x	X			x		x	1	3	25%	75%
9	Doñez ventura Edna Yoselyn	X		X		X		X		4		100%	
10	García Huerta Citlali		x		X		x		x		4		100%
11	Hernández Ríos Diana Paola	X		X			X	X		3	1	75%	25%
12	Herrera Sánchez José Manuel	X		X		X		X		3	1	75%	25%
13	Julián Andrade Jan Carlos	X		X			X	X		3	1	75%	25%
14	Julián Hernández Brenda	X		X		X		X		4		100%	
15	Murrieta Platón Evelin	x		X			X	x		3	1	75%	25%
16	Olivares Benito Luis Fernando	X			X	X		X		3	1	75%	25%
17	Ortiz de la Cruz Dana Paola	X			X	X		X		3	1	75%	25%
18	Ortiz Reyes Diego	X		X		X		X		4		100%	
19	Pérez Alberto Sergio	X		X		X		X		4		100%	
20	Pérez Vargas Jesús Yahir	X		X		X		X		4		100%	
21	Periañez Cesáreo Martha Alicia	X		X		X		X		4		100%	
22	Periañez Márquez Maribel		X	X		X		X		3	1	75%	25%
23	Periañez Martínez Santiago	X			X		X	X		2	2	50%	50%
24	Periañez Rivera Perla Karina		x	X		X			x	2	2	50%	50%
25	Ramos Flores Luis Antonio	X		X		X		X		4		100%	
26	Reyes Agustín José Valentín		x		x		x		x		4		100%
27	Romero Sánchez Brenda	X		X			X	X		3	1	75%	25%
28	Salazar Huerta Fernando	X		X		X		X		4		100%	
29	Sánchez Dionisio José Gabriel	X		X			X	X		3	1	75%	25%
30	Sánchez Jiménez Emanuel	X		X		X		X		4		100%	

31	Severiano Ibáñez Oswaldo	X		X		X			X	3	1	75%	25%
32	Tomás Aquino Araceli	X		X		X		X		4		100%	
33	Vázquez Méndez Adriana	X		X		X			X	3	1	75%	25%
Total		SI	NO	SI	NO								
		26	7	27	6	24	9	25	8	101	31	2525	775
		79%	21%	82%	18%	73%	27%	76%	24%	77%	23%	77%	23%



Fuente: Elaboración Propia (2015).

Como se ve la gráfica, automáticamente se puede deducir que como resultado se tiene que un 82% acepta la hipótesis planteada, por lo que es necesario mencionar que las actividades lúdicas sí funcionan de manera efectiva en más de un 75% de lo planteado como referencia para aceptar la suposición. Mientras tanto cabe mencionar que el resto de los alumnos no participaron adecuadamente por diversos factores que no se los permitieron.



**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: Futbol de Manos.

Grado: 3ro.

Fecha: 5 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

Rúbrica

<u>Categoría</u>	<u>Excelente</u>	<u>Bueno</u>	<u>Regular</u>	<u>Insuficiente</u>
<u>Presentación de la información</u>	Utiliza un vocabulario adecuado, tiene buena voz (claridad, Volumen y entonación). Utiliza gestos y ademanes para explicar la información.	Utiliza un vocablo adecuado Tiene buena voz (claridad y volumen) utiliza ademanes para explicar la información	Tiene buena voz, y utiliza gestos para explicar la información.	Tiene buena voz
<u>Contenido</u>	Información bien estructurada y completa, utiliza ejemplos y anécdotas, y tiene coherencia en su explicación.	Información completa y utiliza anécdotas para explicar la información, tiene coherencia.	Información completa y utiliza ejemplos para explicar la información.	Solo utiliza ejemplos para explicar la información.
<u>Organización</u>	Habilidades de liderazgo y saber escuchar: conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás. Es responsable y puntual	Sabe escuchar las opiniones y puntos de vista de los demás, tiene conciencia de los puntos y opiniones de los demás. Es puntual	Sabe escuchar las opiniones de los demás, es puntual	Escucha las opiniones de los demás
<u>Participación individual</u>	Participa con entusiasmo dando opiniones claras y precisas, tiene coherencia en sus ideas, es crítico y reflexivo.	Participa activamente, presentando ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas.	Participa con ideas propias, y tiene coherencia en sus ideas	Participa repitiendo lo que otros ya dijeron.



**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Describir un proceso de Fabricación o Manufactura (lo que conozco).

Actividad Lúdica: El Stop.

Grado: 3ro.

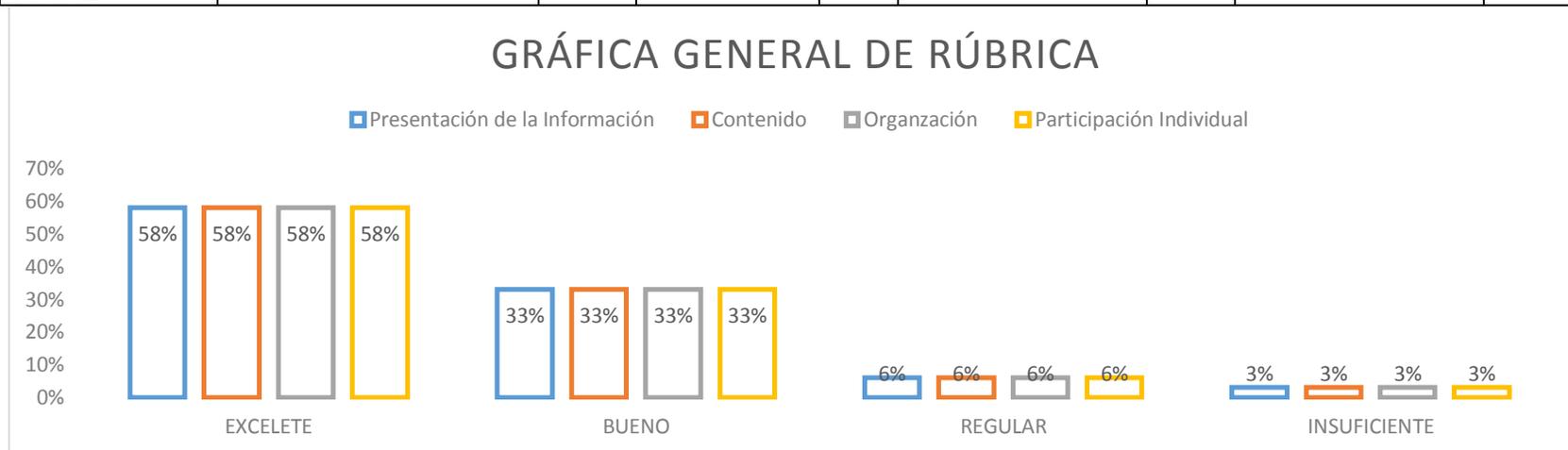
Fecha: 3 de marzo de 2015

Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

CRITERIOS	PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN				CONTENIDO				ORGANIZACIÓN				PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL			
	E-4	B-3	R-2	I-1	E-4	B-3	R-2	I-1	E-4	B-3	R-2	I-1	E-4	B-3	R-2	I-1
ALUMNOS																
Alberto Hernández Pablo	X				X				X				X			
Alberto Inés Erick Isaac			X				X				X				X	
Altamirano Periañez Maira Liliana	X				x				x				x			
Ayala Periañez Alexander Rashad		X				X				X				X		
Cervantes Bautista Gustavo Ángel		x				x				x				x		

Cruz Romero Jonathan	x				x				x				x			
De Jesús Vargas Kimberly Mareli		x				x				x				x		
Doñez Ortiz Yessica			x				x				x				x	
Doñez ventura Edna Yoselyn	x				x				x				x			
García Huerta Citali		x				x				x				x		
Hernández Ríos Diana Paola		x				x				x				x		
Herrera Sánchez José Manuel		x				x				x				x		
Julián Andrade Jan Carlos		x				x				x				x		
Julián Hernández Brenda		x				x				x				x		
Murrieta Platón Evelin			x				x				x				x	
Olivares Benito Luis Fernando			x				x				x				x	
Ortiz de la Cruz Dana Paola	x				x				x				x			
Ortiz Reyes Diego	x				x				x				x			
Pérez Alberto Sergio	x				x				x				x			
Pérez Vargas Jesús Yahir	x				x				x				x			
Periañez Cesáreo Martha Alicia	x				x				x				x			
Periañez Márquez Maribel	x				x				x				x			
Periañez Martínez Santiago	x				x				x				x			
Periañez Rivera Perla Karina	x				x				x				x			
Ramos Flores Luis Antonio	x				x				x				x			
Reyes Agustín José Valentín				x				x								x
Romero Sánchez Brenda	x				x				x				x			
Salazar Huerta Fernando	x				x				x				x			
Sánchez Dionisio José Gabriel	x				x				x				x			
Sánchez Jiménez Emanuel	x				x				x				x			
Severiano Ibáñez Oswaldo		x				x				x				x		
Tomás Aquino Araceli	x				x				x				x			
Vázquez Méndez Adriana	x				x				x				x			

CRITERIOS NIVELES	PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN	%	CONTENIDO	%	ORGANIZACIÓN	%	PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL	%
EXCELENTE	19	58%	19	58%	19	58%	19	58%
BUENO	11	33%	11	33%	11	33%	11	33%
REGULAR	2	6%	2	6%	2	6%	2	6%
INSUFICIENTE	1	3%	1	3%	1	3%	1	3%
TOTAL	33	100%	33	100%	33	100%	33	100%



Fuente: Elaboración Propia (2015).

Los resultados arrojados en esta gráfica muestran que tanto en el criterio excelente como en el bueno, hacen un total del 91% lo que significa que el resultado es más que evidente, las actividades lúdicas funcionaron de manera adecuada, por lo que demuestra que los alumnos participaron mucho más con la actividad lúdica llamada “el Stop”. Por lo tanto, se puede decir que si el resultado es mayor al 75% estipulado como referente, la hipótesis planteada se acepta.

**Escuela: Primaria Ignacio Zaragoza
C.C.T. 21DPR0563Q**

Maestra: Patricia Hernández Hernández

Tema de la Sesión: Planeación del proceso de elaboración pag. 112.

Actividad Lúdica: La Pelota Preguntona.

Grado: 3ro.

Fecha: 06 de marzo de 2015

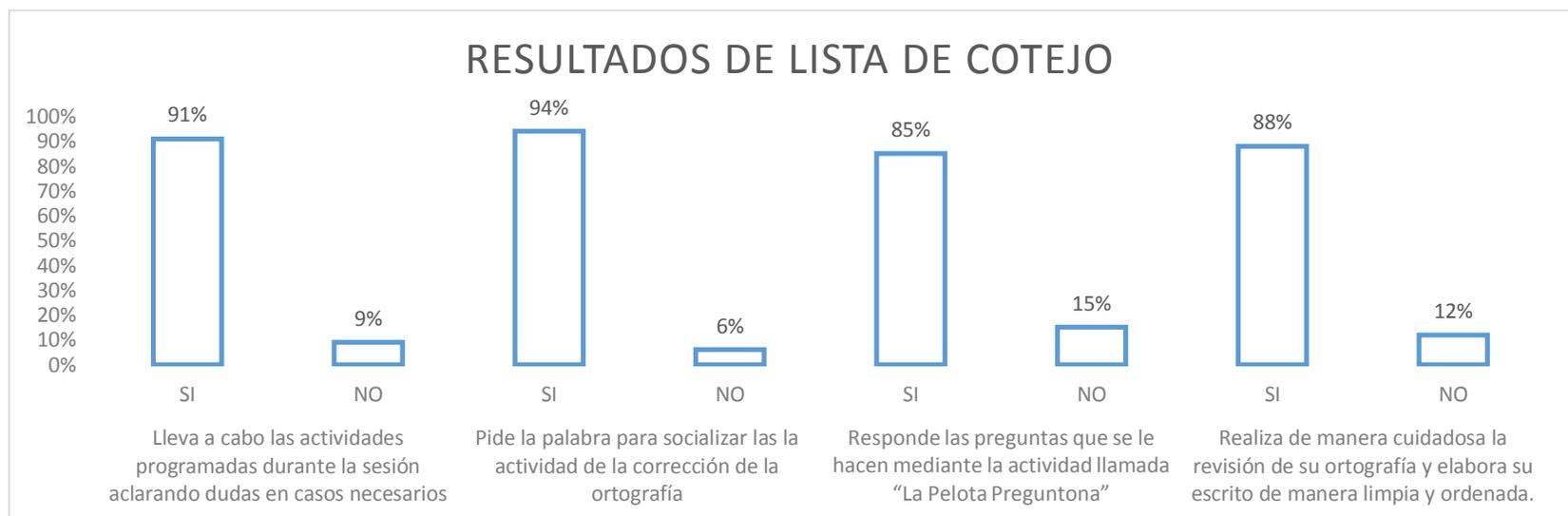
Apoyo Pedagógico: Abigail Sánchez Cruz

LISTA DE COTEJO

	INDICADOR	Lleva a cabo las actividades programadas durante la sesión aclarando dudas en casos necesarios		Pide la palabra para socializar la actividad de la corrección de la ortografía		Responde las preguntas que se le hacen mediante la actividad llamada "La Pelota Preguntona"		Realiza de manera cuidadosa la revisión de su ortografía y elabora su escrito de manera limpia y ordenada.		TOTAL	PORCENTAJE %
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
	ALUMNO										
1	Alberto Hernández Pablo	X		X		X		X		4	100%
2	Alberto Inés Erick Isaac	X		X		X		X		4	100%

3	Altamirano Periañez Maira Lilitiana	X		X		X			X	3	1	75%	25%
4	Ayala Periañes Alexander Rashad	X		X		X		X		4		100%	
5	Cervantes Bautista Gustavo Ángel	X		X		X		X		4		100%	
6	Cruz Romero Jonathan	X		X		X		X		4		100%	
7	De Jesús Vargas Kimberly Mareli	X		X		X		X		4		100%	
8	Doñez Ortiz Yessica	X		X		X		X		4		100%	
9	Doñez ventura Edna Yoselyn	X		X		X		X		4		100%	
10	García Huerta Citlali		X	X			X		X	1	3	25%	75%
11	Hernández Ríos Diana Paola	X		X		X		X		4		100%	
12	Herrera Sánchez José Manuel	X		X		X		X		4		100%	
13	Julián Andrade Jan Carlos	X		X		X		X		4		100%	
14	Julián Hernández Brenda	X		X		X		X		4		100%	
15	Murrieta Platón Evelin	X		X		X		X		4		100%	
16	Olivares Benito Luis Fernando	X		X		X		X		4		100%	
17	Ortiz de la Cruz Dana Paola	X		X		X		X		4		100%	
18	Ortiz Reyes Diego	X		X		X		X		4		100%	
19	Pérez Alberto Sergio	X		X		X		X		4		100%	
20	Pérez Vargas Jesús Yahir	X		X		X		X		4		100%	
21	Periañez Cesáreo Martha Alicia	X		X		X		X		4		100%	
22	Periañez Márquez Maribel	X		X		X		X		4		100%	
23	Periañez Martínez Santiago	X		X		X		X		4		100%	
24	Periañez Rivera Perla Karina		X		X		X		X		4		100%
25	Ramos Flores Luis Antonio	X		X		X		X		4		100%	
26	Reyes Agustín José Valentín	X			X		X		X	1	3	75%	25%
27	Romero Sánchez Brenda	X		X		X		X		4		100%	
28	Salazar Huerta Fernando	X		X		X		X		4		100%	

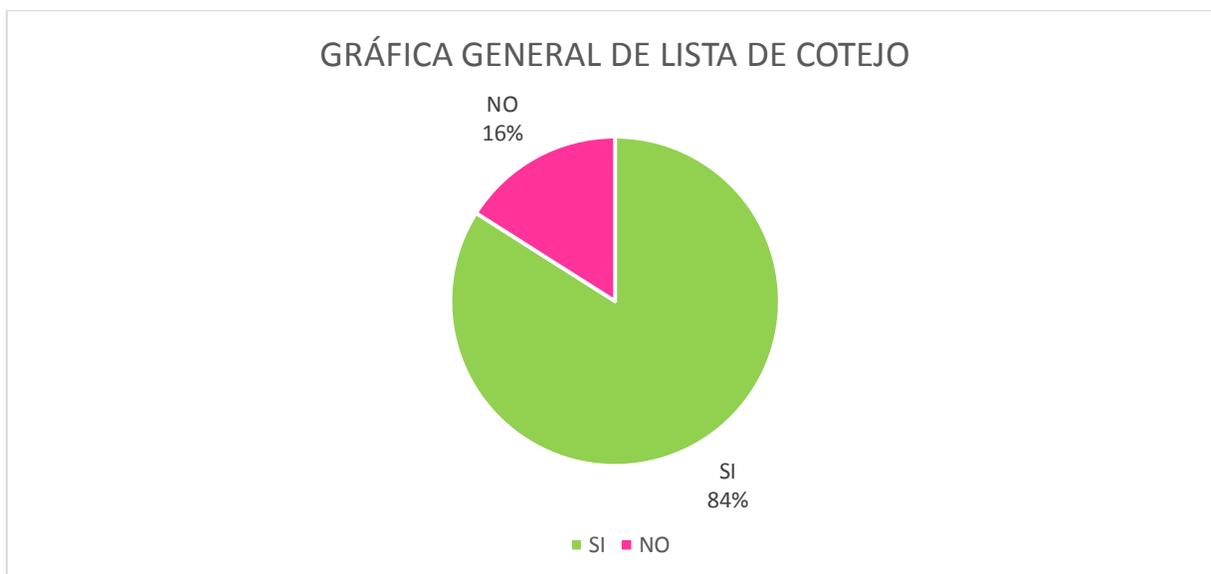
29	Sánchez Dionisio José Gabriel	X		X		X		X		4		100%	
30	Sánchez Jiménez Emanuel		X	X			X	X		2	2	50%	50%
31	Severiano Ibáñez Oswaldo	X		X		X		X		4		100%	
32	Tomás Aquino Araceli	X		X			X	X		3	2	75%	25%
33	Vázquez Méndez Adriana	X		X		X		X		4		100%	
Total		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
		30	3	31	2	28	5	29	4	118	15	3000	300
		91%	9%	94%	6%	85%	15%	88%	12%	89%	11%	91%	9%



Fuente: Elaboración Propia (2015)

Como última gráfica, se observa que el 91% de los alumnos respondieron de manera favorable a la aplicación de la actividad lúdica llamada "la pelota Preguntona" así como también el 9% no respondió adecuadamente debido a situaciones personales. Lo que esto significa es que sí resultó viable la aplicación de esta herramienta pedagógica, por lo tanto, la hipótesis se acepta, ya que se rebasó el porcentaje que se tiene como referencia para validar la hipótesis.

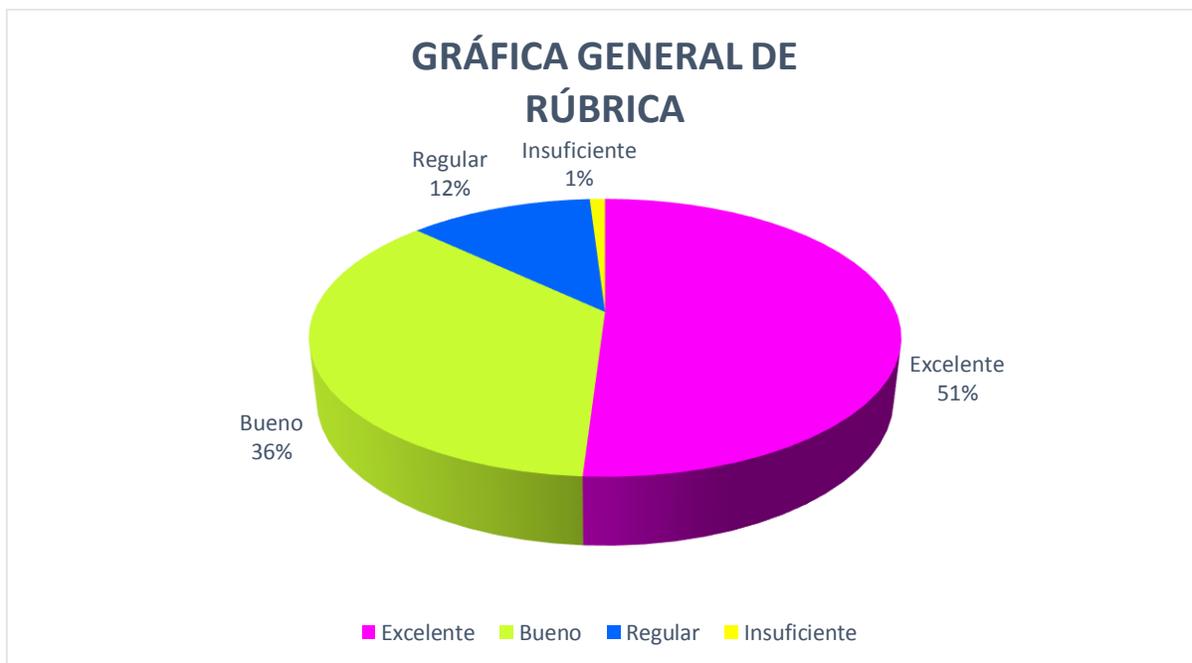
4.6 Validación de la hipótesis.



Fuente: Elaboración Propia (2015)

El resultado de las tres listas de cotejo son unidos para demostrar que los instrumentos cualitativos arrojaron un porcentaje benéfico que demuestra que las actividades lúdicas fueron aplicadas de manera correcta, por lo que la gráfica demuestra que un 84% de los alumnos respondieron positivamente en cuando a la implementación de los juegos lúdicos, lo que esto a su vez determina que se ha rebasado el punto referente que era un 75% lo que significa que la hipótesis planteada se acepta.

Por otro lado, cabe mencionar que las actividades lúdicas implementadas como (ensalada de frutas, Marea sube/marea baja y la pelota preguntona) resultan ser actividades que cumplen con el objetivo planteado que es lograr que los alumnos participen de manera activa dentro del salón de clases, actividades que a su vez fungen como una herramienta pedagógica que ayuda al docente a fortalecer su estrategia de enseñanza.



Fuente: Elaboración Propia (2015).

Los resultados de los instrumentos de evaluación como lo es la rúbrica, en este caso fueron unidos para determinar cuan favorable fue la aplicación de actividades lúdicas como (el Futbol de manos y el Stop) y de acuerdo a la gráfica uniando tanto el criterio excelente como el bueno arrojan que un 87% de los alumnos participan de manera activa con los juegos implementados para motivar que la acción se ejerza dentro del salón de clases. Por lo tanto, cabe mencionar que la hipótesis planteada se acepta, ya que se sobre pasa el referente marcado en el punto de evaluación que esto equivale a un 75%.

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

La participación activa dentro del salón de clases en su momento fue un problema que se presentó de manera grupal en los alumnos del tercer año, situación que debía ser atendida de manera inmediata, por lo que se implementaron ciertas actividades lúdicas para erradicar la problemática existente, lo que a su vez en la aplicación de cierta alternativa de solución arrojó los siguientes resultados de manera favorable en la evaluación de las gráficas anteriores.

En un 86% las actividades lúdicas aplicadas como la (ensalada de frutas, Marea sube/marea baja y la pelota preguntona) resultan ser actividades que cumplen con el objetivo planteado que es lograr que los alumnos participen de manera activa dentro del salón de clases, actividades que a su vez funcionan como una herramienta pedagógica que ayuda al docente a fortalecer su estrategia de enseñanza. Así como también los juegos como (el Fútbol de manos y el Stop) han arrojado que en un 87% ha favorecido a los alumnos en cuanto a su participación, demostrando de esta manera que con estas actividades los alumnos se expresan con más libertad y sin temor a equivocarse.

En la aplicación de cinco juegos lúdicos como herramienta pedagógica se ha logrado que los alumnos estén en constante actividad, ya que estos ejercicios son indispensables en un niño y logra encender esa curiosidad y ese dinamismo en ellos ayudándolos a lograr un desenvolvimiento adecuado y satisfactorio.

Es por ello que esta tesis se ha desarrollado pensando en lo benéfico que puede ser para los educandos, investigación que es viable para su aplicación, fácil y rápida con un resultado favorable que ayuda no solo al educando sino también al docente en su práctica diaria.

Por lo tanto, se llega a la conclusión de que las actividades lúdicas son una herramienta pedagógica viable que los docentes pueden aplicar e implementar para que los alumnos se vean involucrados en el proceso educativo de tal manera que estos a su vez se sientan motivados y con ganas de participar.

Dicho en otras palabras, la herramienta pedagógica utilizada para elevar la calidad de participación fue un éxito, ya que los alumnos participaron con más frecuencia que de lo normal, por lo tanto, a manera de cierre se puede decir que de acuerdo a los resultados obtenidos en las gráficas anteriores, la hipótesis planteada se acepta. Lo que esto significa es que los juegos lúdicos son actividades que ayudan a fomentar la participación en gran parte de los alumnos del tercer año de la escuela primaria Ignacio Zaragoza

IMPLICACIONES

IMPLICACIONES

Lo importante de este proyecto de investigación fue que es un proyecto viable y fácil de aplicar, por lo que dicha investigación fue llevada a cabo en la Escuela Primaria Ignacio Zaragoza de La Garita, institución que se encuentra bajo dirección de la Mtra. Virginia Galindo, que permitió el acceso a las instalaciones para aplicar la propuesta pedagógica que se tenía en cuanto a la problemática que surgiera en el salón de clases, en este caso fue la poca participación de manera activa por parte de los educandos en la asignatura de español.

El ambiente de trabajo en esta institución es confortable y muy bueno, entre los docentes existe esa comunicación para cualquier situación, los maestros en su momento brindaron apoyo para poder adaptarse al ambiente escolar, dando un lugar respetable frente a los alumnos en los respectivos grados.

En cuanto a la presentación frente al grupo, los niños se han portado de una manera muy amable accediendo y quedando a disposición de lo necesario para llevar a cabo la aplicación de ciertos instrumentos que identificaron el problema, así como los que ayuden a mejorar la participación dentro del salón de clases.

Por otro lado, la maestra responsable del grado de tercer año a cargo de 33 alumnos se ha portado de una manera muy amable brindando la ayuda que sea necesaria para la aplicación de la alternativa de solución planteada. En este caso las actividades lúdicas.

Los juegos aplicados en los alumnos del tercer año fueron cinco, aplicados en 5 sesiones de 2 horas cada una, dando un total de 10 horas a la semana, pero una de las cosas que no ayudó en su aplicación por completo fue que los alumnos no se presentaban a las clases por motivos diferentes, ya sea por enfermedad o alguna situación familiar.

Por otro lado, la situación que más notoriedad tuvo fue la aplicación de los exámenes a nivel zona en los cuales un alumno de cada salón se ausentó para participar en la olimpiada del conocimiento. De ahí en fuera, hubo total disponibilidad

por parte de los alumnos. Cabe mencionar que en una ocasión la aplicación de la actividad llamada “Stop” uno de los alumnos ya conocía la actividad lúdica, pero eso no afectó en nada la ejecución del juego, por el contrario, ayudó de manera notable porque el alumno puede explicar de manera más clara y precisa el seguimiento de la actividad.

Para finalizar este apartado, es conveniente mencionar que la comunidad educativa brindó todo el apoyo para la elaboración del proyecto de tesis dentro de sus posibilidades, ayuda que tuvo gran influencia para el proceso de construcción de la investigación, y con ello se puede decir que en cuanto a la aplicación de las actividades lúdicas se notó un cambio muy notorio en cuanto a la participación activa de los alumnos en la clase de español, lo que quiere decir que las actividades lúdicas cumplieron con su papel de herramienta pedagógica que el docente puede utilizar para fomentar la iniciativa en sus educandos.

ANEXOS

“ANEXO 1”

Misión

Ser una escuela comprometida en promover y facilitar aprendizajes que brinden conocimientos, desarrollen competencias y valores para formar alumnos investigadores, críticos, reflexivos, capaces e independientes con expectativas de superación personal; para poder integrarse a una sociedad en constante cambio; y lograr su bienestar, el de su familia, y su comunidad.

Visión

“ Ser un equipo directivo docente cuya meta es la formación de alumnos con mayor interés académico, que desarrolle y ponga en juego sus competencias y habilidades en un entorno natural y social del que forma parte ; que posean y practiquen valores para integrarse en forma eficaz a una sociedad cambiante que exige y presenta retos en todos los ámbitos de la vida cotidiana. “

Nuestros Valores

Sin valores la escuela no puede pensar en un futuro mejor; por eso en esta institución, el compromiso y la responsabilidad fortalecen nuestra vida escolar, permitiendo fomentarlos en los alumnos con valores como:

disponibilidad al trabajo colaborativo para integrar a todos los agentes en el mejoramiento de los resultados académicos de la institución.

respeto y tolerancia para favorecer un ambiente de cordialidad y confianza entre alumnos, padres de familia y docentes, es decir una escuela donde exista una convivencia sana y democrática.

solidaridad y colaboración; pues permiten compartir metas y objetivos comunes para mejorar todos los aspectos del trabajo escolar..

honestidad y confianza en nosotros mismos y con los demás, en todos los momentos y actividades de la vida de la institución.

Practicar y fomentar valores es una forma de vida... **nuestra vida escolar.**

Objetivos

En base a las 4 prioridades del sistema básico de mejora.

1. Lograr que el colectivo docente conozca y utilice en su planificación el plan de estudios, los programas de cada grado, los nuevos materiales educativos y las adecuaciones curriculares en los diferentes grupos, para atender a todos los alumnos con o sin necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje ; y estos, puedan así lograr los aprendizajes esperados y el perfil de grado o periodo.
2. Favorecer en los alumnos la lectura, escritura y la resolución de problemas matemáticos que les permitan desarrollar sus competencias para enfrentar los retos de su vida diaria en cualquier ámbito y/o situación que se encuentren.
3. Conocer las necesidades del grupo, para fortalecer el trabajo en el aula mediante la aplicación de estrategias dinámicas y atractivas, así como materiales (sobre todo digitales, audiovisuales y bibliotecas de aula y escuela) que despierten el interés de los alumnos por aprender, participando activamente para mejorar el aprovechamiento escolar y evitar el rezago y la deserción.
4. Establecer una buena comunicación entre padres y docentes para lograr mayor apoyo en las actividades escolares y tareas de los alumnos desde su casa y en la escuela para abatir el rezago escolar.
5. Lograr que en la comunidad educativa se promuevan y practiquen valores que favorezcan un ambiente de respeto, confianza y diálogo entre los actores educativos, basados en el manual de convivencia

escolar; para que se involucren permanentemente en las diferentes actividades escolares y haya una buena comunicación en beneficio de los alumnos. una convivencia sana y democrática.

Metas

1. Lograr que 6 docentes y la directora conozcan y utilicen en su planificación el plan de estudios, los programas de cada grado, los nuevos materiales educativos y las adecuaciones curriculares en los diferentes grupos, para atender a todos los alumnos con o sin necesidades educativas especiales o barreras de aprendizaje ; y puedan así lograr los aprendizajes esperados y el perfil de grado o periodo.
2. Favorecer el desarrollo de habilidades para leer, escribir y resolver problemas matemáticos, en el 85 % de los alumnos ; que les permitan enfrentar los retos de su vida, comunicarse con los demás; resolver problemas y aprender permanentemente.
3. Procurar que todos los docentes utilicen materiales atractivos, sobre todo digitales y audiovisuales para despertar el interés y la participación de los alumnos ; además que seleccionen y compartan estrategias , que favorezcan el logro de los aprendizajes esperados durante el ciclo escolar; para alcanzar el perfil y la promoción al siguiente grado o periodo.
4. Fortalecer al docente dándole funcionalidad; mediante el consenso y la toma de decisiones, compartiendo experiencias e inquietudes para dar solución a problemas propios de su quehacer.
5. Establecer una buena comunicación entre padres y docentes para lograr que el 90 % ,se involucren y apoyen en las actividades escolares

pedagógicas, culturales, deportivas, etc. para fortalecer la participación social , desde su casa y en la escuela durante el ciclo escolar.

6. Lograr que en toda la comunidad educativa, se promuevan y practiquen valores para favorecer un ambiente de respeto y confianza entre los actores educativos en forma permanente en beneficio de los alumnos.

“ANEXO 2”

REGISTRO DE INSCRIP	
	NOMBRE DEL ALUMNO
1	ALBERTO HERNANDEZ PABLO
2	ALBERTO INES ERICK ISAAC
3	ALTAMIRANO PERIAÑEZ MAIRA LILIANA
4	AYALA PERIAÑEZ ALEXANDER RASHAD
5	CERVANTES BAUTISTA GUSTAVO ANGEL
6	CRUZ ROMERO JONATHAN
7	DE JESUS VARGAS KIMBERLY MARELI
8	DONEZ ORTIZ YESSICA
9	DONEZ VENTURA EDNA YOSELYN
10	GARCIA HUERTA CITLALI
11	HERNANDEZ RIOS DIANA PAOLA
12	HERRERA SANCHEZ JOSE MANUEL
13	JULIAN ANDRADE JAN CARLOS
14	JULIAN HERNANDEZ BRENDA
15	MURRIETA PLATON EVELIN
16	OLIVARES BENITO LUIS FERNANDO
17	ORTIZ DE LA CRUZ DANA PAOLA
18	ORTIZ REYES DIEGO
19	PEREZ ALBERTO SERGIO
20	PEREZ VARGAS JESUS YAHIR
21	PERIAÑEZ CESAREO MARTHA ALICIA
22	PERIAÑEZ MARQUEZ MARIBEL
23	PERIAÑEZ MARTINEZ SANTIAGO
24	PERIAÑEZ RIVERA PERLA KARINA
25	RAMOS FLORES LUIS ANTONIO
26	REYES AGUSTIN JOSE VALENTIN
27	ROMERO SANCHEZ BRENDA
28	SALAZAR HUERTA FERNANDO
29	SANCHEZ DIONISIO JOSE GABRIEL
30	SANCHEZ JIMENEZ EMMANUEL
31	SEVERIANO IBAÑEZ OSWALDO
32	TOMAS AQUINO ARACELI
33	VAZQUEZ MENDEZ ADRIANA
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	

APÉNDICES

APÉNDICE “A”

Ficha de observación

Fecha: 02 de Septiembre de 2014

Nombre: Abigail Sánchez Cruz

Hora: 8:25 a.m.

Objetivo: conocer a los individuos que integran al grupo para determinar alguna problemática existente mediante este instrumento, la observación.

<p>CATEGORÍAS</p> <p>1.- COMPORTAMIENTO.</p> <p>2.- ACTITUD DEL MAESTRO</p> <p>3.- COMPORTAMIENTO DE LOS ALUMNOS</p>	<p>La entrada a la escuela es a las 8:00 a.m., hacen formación todos los grupos, para posteriormente pasar al salón de clases, una vez dentro siendo las 8:25 se comienza a trabajar con la asignatura de Español, los 33 niños comenzaron a trabajar de acuerdo a las indicaciones que la maestra Patricia Hernández Hernández les indicó. Todos se pusieron a copiar el reglamento del salón de clases, a lo que los niños de manera inmediata lo comenzaron a hacer, ya que la maestra les dijo que de acuerdo a como fueran terminando se iban a ganar una ficha de participación que cuenta para examen.</p> <p>Los niños trabajan muy despacio, porque se ponen a platicar entre ellos distraendo a los demás. Por otro lado, algunos de ellos trabajan muy rápido y entregan el trabajo a tiempo y por lo tanto se ganan su ficha de</p>
--	---

<p>4.- PARTICIPACIÓN ACTIVA</p>	<p>participación.</p> <p>Posteriormente, después de receso siguen viendo la asignatura de español, pero con un tema diferente, en esta ocasión se trata de contar un chiste enfrente de todos los compañeros, para lo que la profesora selecciona al alumno que levanta la mano primero para participar, pero en este caso, solo participan las personas que se sientan al frente, pero los demás no se animan por diferentes razones. Pero la maestra no los puede obligar a participar, porque menciona que no es lo correcto, que ella quiere que sea motivación de ellos. De 33 alumnos dentro del grupo, solo pasaron a participar 13 a contar su chiste, esos 13 alumnos contaron hasta tres chistes, pero 20 no quisieron, 2 mencionaron que les daba pena pasar a contar su chiste.</p> <p>La clase termina 1:00 p.m. la maestra de manera amable me proporciona unos libros de juegos para leerlos y a la siguiente clase los implemente, de manera que genere interés por parte de los alumnos para motivarlos a participar más en clase de manera segura y con confianza. Pero los juegos no son los adecuados, no tienen un propósito en sí. Se queda en un simple juego.</p>
---------------------------------	---

Interpretación: al grupo de tercer año trabaja de manera activa siempre y cuando el profesor se encuentre dentro del salón de clases, participan si la maestra se los pide, pero no por voluntad propia a pesar de que la maestra utiliza material didáctico.

Ficha de observación

Fecha: 03 de Septiembre de 2014

Nombre: Abigail Sánchez Cruz

Hora: 8:25 a.m.

Objetivo: Conocer a los individuos que integran al grupo para determinar alguna problemática existente mediante este instrumento, la observación.

<p>CATEGORÍAS</p> <p>1.- COMPORTAMIENTO.</p> <p>2.- MATERIAL DIDÁCTICO DEL MAESTRO</p> <p>3.- ESTRATEGIAS PARA IMPARTIR LA CLASE</p>	<p>Una buena bienvenida es con la que la maestra Patricia y una servidora somos recibidas. Una de las principales y de las múltiples funciones que realiza la maestra es revisar la tarea del día anterior, para la cual todos los alumnos entregan a excepción de una niña, y para los niños que traen tarea la maestra les entrega una ficha de cumplimiento la que a su vez es pegada en un mural de tareas y participaciones, la maestra comenta que esta es una estrategia para motivar a los alumnos a realizar sus obligaciones tanto en la casa como dentro del salón de clases.</p> <p>Una vez terminada la revisión de las tareas y habiéndolas analizado, los alumnos proceden a copiar tres chistes que la maestra les indicó a la libreta de la respectiva asignatura que es español.</p> <p>Salen a receso de 10:30 a 11:00</p> <p>La entrada después del recreo no es exacta, por lo que en esta ocasión los alumnos entraron 11:20 al salón de clases, lo que esto da como resultado que no de tiempo</p>
---	---

<p>4.- PARTICIPACIÓN ACTIVA</p>	<p>para ver las asignaturas correspondientes en un día de clases. Es por ello que después de receso se siguió viendo la clase de español, ahora con el tema de los signos de puntuación, de admiración, guion corto y guion largo al mismo tiempo analizando los chistes en donde vienen inmersos los diferentes signos de puntuación.</p> <p>Posteriormente minutos antes de terminar la clase, la maestra hizo un pequeño comentario acerca del comportamiento que deben tener los alumnos en la escuela, dentro del salón y con sus compañeros, haciendo referencia a un alumno de cuarto año que presenta una mala conducta dentro y fuera del salón y con sus compañeros, mencionando también que no se tiene porque presentar esa situación dentro del grupo de tercer año. Al mismo tiempo que una servidora merece el mismo respeto que los demás maestros y debería ser tratada como tal, a lo que los alumnos respondieron que sí estaban de acuerdo.</p>
-------------------------------------	---

Interpretación. A pesar de la estrategia que la maestra implementa con sus alumnos como incentivo, resulta incompleta, ya que es necesario motivarlos de diferentes formas y maneras.

Ficha de observación

Fecha: 04 de Septiembre de 2014

Nombre: Abigail Sánchez Cruz

Hora: 8:10 a.m.

Objetivo: Conocer a los individuos que integran al grupo para determinar alguna problemática existente mediante este instrumento, la observación.

<p>CATEGORÍAS</p> <p>1.- ACTITUD DE LOS ALUMNOS DURANTE EL HORARIO DE CLASES.</p> <p>2.- REACCIÓN ANTE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.</p>	<p>En este día la maestra Patricia Hernández Hernández no se presenta a clases dejando ciertas actividades bajo la responsabilidad de una servidora, por lo que la clase comienza después de la formación en el patio de la escuela primaria.</p> <p>De acuerdo a las actividades que la maestra encargó, se hace una pequeña actividad para conocer más a los alumnos, una dinámica de presentación, los niños de manera entusiasta dijeron que sí y actuaron con la mayor disponibilidad, ya que mencionaron algunos que querían jugar para que trabajaran mejor, la actividad se llama enanos y gigantes, el que se equivocara sería la persona que se presenta primero con una servidora para conocerlo. La actividad dura aproximadamente 10 minutos. Posteriormente se continúa con las actividades que encargó la maestra, en este caso son las unidades, decenas, centenas y millares, los alumnos tenían que formar cantidades y descomponer las mismas de acuerdo a lo que ya habían visto con ella, lo que ella encargó fue un repaso para reafirmar los conocimientos, para ello, los alumnos que terminaban primero querían pasar al pizarrón para anotar la respuesta correcta, pero había que tomar en cuenta</p>
--	--

<p>3.- PARTICIPACIÓN ACTIVA DENTRO DEL SALÓN DE CLASES.</p>	<p>que solo querían pasar los alumnos que participan con mucha frecuencia.</p> <p>De esta manera si dejaba que participaran los más activos no darían oportunidad a aquellos que no lo hacen, por tal motivo, para que participaran los que no lo hacen se eligió de manera aleatoria, se les pidió de manera respetuosa que pasaran a resolver algún problema y con gusto pasaban. Tardaban en resolver el problema pero lo hacían bien.</p>
<p>4.- QUIÉNES SON LOS QUE PARTICIPAN</p>	<p>En este caso participaron todos sin excepción alguna, se les dio oportunidad a todos de resolver sus dudas para reafirmar conocimientos.</p> <p>Muy tranquilos los alumnos, continuaron con los deberes y sus responsabilidades de seguir con lo encargado por la profesora Patricia Hernández Hernández.</p>

Interpretación. En la asignatura de matemáticas, los alumnos trabajan adecuadamente, ya que les gustan los problemas de matemáticas porque dicen que la maestra les enseña muy bien, aparte participan con más frecuencia que en otras asignaturas. En esta ocasión, al participar los alumnos que no lo hacen con frecuencia, hicieron bien sus problemas, se equivocaban en algunos pasos, pero lograban realizar la operación con éxito, ya que decían que se les olvidaba cómo hacerlo porque les daba pena o no se acordaban, pero todos los compañeros se portaban de manera respetuosa y el alumno que estaba al frente lograba concentrarse y realizar el ejercicio con éxito.

Lo que esto significa que debe haber un ambiente de confianza y proporcionarles seguridad para que hagan las cosas bien.

APÉNDICE “B”



DIAGNÓSTICO DE PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL



OBJETIVO: Identificar la realidad que vive el grupo de tercer año de la primaria “Ignacio Zaragoza” con respecto a la participación individual dentro del aula de clases.

INSTRUCCIONES: Subraya la respuesta que va con tu situación.

1.- ¿Te gusta participar en clases?

- A. Casi no participo
- B. A veces participo
- C. Sí participo

2.- ¿Te da pena pasar al frente y expresar tus ideas?

- A. Mucho porque me cuesta hablar
- B. Poco, porque me distraigo
- C. No, porque sé de qué tengo que hablar

3.- Si haces la tarea: ¿Participas con seguridad?

- A. No porque no da tiempo pasar todos
- B. A veces cuando la maestra me lo pide
- C. Si porque siempre hago la tarea

4.- ¿Crees que tus compañeros se burlan de ti si participas?

- A. Siempre porque dudo en lo que voy a decir
- B. A veces me equivoco
- C. Nunca todo lo hago bien

- 5.- si la maestra forma equipos: ¿Qué haces para cumplir con tu trabajo?
- A. Doy oportunidad a mis compañeros a que organicen el trabajo
 - B. Espero a que me digan qué hacer y cómo hacerlo
 - C. Me apuro y les digo a mis compañeros qué hacer
- 6.- ¿Crees que las dinámicas que ponen en clase te ayudan a que te sientas seguro para participar?
- A. Mucho porque me siento libre y nadie me dice nada si me equivoco
 - B. Poco porque no tengo pena para participar
 - C. nada porque yo siempre participo
- 7.- Cuando tienes dudas de un tema en clase ¿Cómo lo resuelves?
- A. Espero a que todos terminen para comparar respuestas
 - B. Le pregunto a un compañero
 - C. Levanto la mano y pregunto en voz alta
- 8.- ¿Te consideras una persona tímida?
- A. Solo dentro del salón de clases
 - B. Solo cuando no conozco a las personas
 - C. Solo si estoy en un lugar desconocido
- 9.- ¿Qué es lo primero que haces dentro de tu salón de clases cuando terminas el trabajo que el maestro pidió?
- A. Espero en mi lugar a que los demás terminen
 - B. Ayudo a mis compañeros
 - C. Le digo a la maestra que ya terminé
- 10.- ¿Crees que debes esforzarte más por participar en clase?
- A. Mucho mas
 - B. Casi no, voy más o menos
 - C. Así estoy bien porque participo siempre

¡Lo que haces hoy puede mejorar todas tus mañanas!

APÉNDICE "C"

ESCUELA PRIMARIA IGNACIO ZARAGOZA C.C.T. 21DPR0563Q

DOCENTES	CARGO	GRADO	NO. DE ALLUMNOS	PERFIL ACADÉMICO
C. Virginia Galindo	Directora			Normal Básica Titulada)
C. Elisa Arely Espinoza Córdova	Docente Frente a Grupo	1ro.	38	Lic. En educación primaria
C. Ignacia Coxca González	Docente Frente a Grupo	2do.	35	Lic. En educación primaria
C. Patricia Hernández Hernández	Docente Frente a Grupo	3ro.	33	Lic. En educación primaria
C. Ciro Martínez Martínez	Docente Frente a Grupo	4to.	39	Lic. En educación Básica
C. José Nicandro German Hernández Parra	Docente Frente a Grupo	5to.	44	Normal Básica (Titulado)
C. Héctor Guillermo Salgado y Castro	Docente Frente a Grupo	6to.	47	Normal Básica (Titulado)

“APÉNDICE D”



“Ensalada de frutas”



“El Stop”



“Marea Sube/Marea Baja”



“LA PELOTA PREGUNTONA”



BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar-Morales, J. (2011). La Evaluación Educativa. *Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C.* , 1-24.
- Alvares, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa*. Mexico.
- Añorve Añorve, G. (3 de Agosto de 2010). *Slideshare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/alopeztoral/instrumentos-evaluacion>
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas, Republica Bolivariana de Venezuela: Episteme.
- BARAJAS, K. B. (2008). INTERACCIONES COMUNICATIVAS EN LAS AULAS DE PRIMARIA. 52, 17-21.
- BARRIGA, F. D. (12 de julio de 2005). ESTRATEGIAS DOCENTES PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. *Redalyc*, 397-403.
- Bruner, J. (1988). *"Desarrollo Cognitivo y Educación"*. Madrid: Morata.
- Cánovas, J. F. (2013). PARTICIPACIÓN EDUCATIVA Y MEDIACIÓN ESCOLAR: UNA NUEVA CONCEPCIÓN EN LA ESCUELA DEL SIGLO XXI. *Revista de Ciencias Sociales*.
- Castillo, L. (29 de enero de 2008). *PASCA*. Obtenido de <http://ponce.inter.edu/cai/manuales/FUENTES-PRIMARIA.pdf>
- Cooper, J. (1999). *Estrategia de enseñanza. Guía para una mejor enseñanza* . México: Limusa Noriega Editors.
- Cortes, O. Z. (2010). "Aprendizaje por Descubrimiento". 1-11.
- Dewey, J. (2002). *democracia y educacion: una introduccion a la filosofia de la educacion"*. Madrid: Morata .
- Ebrad, L. A. (2009). La planeación de clase: Una habilidad docente que requiere de un marco teórico. *Odiseo Revista electronica de pedagogia*(13).
- Ferreiro, R. (2005). La Participacion en clase. *ROMPAN FILAS*, 3-7.
- FERREIRO, R. (2005). LA PARTICIPACION EN CLASE. *ROMPAN FILAS*, 3-9.
- García, M. d. (2009). "Aprendizaje cooperativo". *Innovacion y Experiencias Educativas*.
- Gonzalez, L. D. (2008). Ludica como estrategia didáctica. *Escholarum*.
- Gravié, R. F. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa* .
- Horcajo, J. J. (1979). *La gestión participativa en la enseñanza* . Madrid: Narcea.
- L.O.D.E. (1985). LEY ORGANICA REGULADORA DEL DERECHO A LA EDUCACION . Madrid, España.
- López, F. M. (2001). *El PEC y la agenda publica educativa en Mexico*. México.

- Maroto, J. L. (1997). *La experiencia participativa de los estudiantes en el ámbito escolar*. Madrid : Graó.
- Maroto, J. L. (1997). *LA EXPERIENCIA PARTICIPATIVA DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁMBITO ESCOLAR*. MADRID: Secretaría General Técnica.
- MONTOYA, D. R. (2009). *Opinionenaccion.blogspot.com*. Obtenido de <http://Opinionenaccion.blogspot.com>
- OFICIAL, D. (1978). *DECRETO DE CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL*. MÉXICO.
- Patarroyo, M. E. (2010). Con la Lúdica aprendo a solucionar conflictos. *efdeportes*, 1.
- Pereira Rodriguez, V. H., & Torres Gordillo, J. J. (2010). LA RÚBRICA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA LA TUTORIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL FORO ONLINE EN EDUCACIÓN SUPERIOR. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 141-149.
- RUIZ, A. B. (1991). APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO: PRINCIPIOS Y APLICACIONES INADECUADAS. *INVESTIGACION Y EXPERIENCIAS DIDÁCTICAS*, 3-11.
- S.E.P, S. D. (2011). *Programa de estudios 2011 Guía para el maestro*. Mexico: Trillas.
- SAMPIERI, R. H. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN* (Vol. QUINTA EDICION). MEXICO: INTERAMERICANA EDITORES S.A. DE C.V.
- Sosa, M. J. (2011). Estrategia metodológica para desarrollar el método de trabajo independiente con carácter de sistema y de proceso. *IDICIT*, 14(1).
- Tamayo, M. T. (2003). *El Proceso de la Investigación Científica*. Mexico: Editorial LIMUSA S.A. DE C.V.
- Villalobos, J. (2003). EL DOCENTE Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE.: *EDUCERE, ARTICULOS ARBITRADOS*, págs. 170-176.
- Wallon, H. (1968). *LA EVOLUCIÓN PSICOLÓGICA DEL NIÑO*. MÉXICO: GRIJALBO, S.A. DE C.V.