



CRESON
Centro Regional de Formación
Profesional Docente de Sonora



**CENTRO REGIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL DOCENTE DE
SONORA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD ACADÉMICA 263, NOGALES, SONORA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN NIVEL BÁSICO

PRESENTA:

DIANA PATRICIA LEYVA ESPINOZA

H. NOGALES, SONORA.

JUNIO DEL 2019.



CRESON
Centro Regional de Formación
Profesional Docente de Sonora



**CENTRO REGIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL DOCENTE DE
SONORA**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD ACADÉMICA 263, NOGALES, SONORA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN NIVEL BÁSICO

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA**

PRESENTA:

DIANA PATRICIA LEYVA ESPINOZA

DIRECTOR DEL PROYECTO:

PATRICIA BARRÓN

H. NOGALES, SONORA.

JUNIO DEL 2019.

Dedicatoria

Agradezco principalmente a Dios, por darme la oportunidad de llegar a este momento de mi formación, por darme fe y paciencia en este caminar, donde sin desistir, trabajo en la búsqueda de mis objetivos.

Estoy agradecida con mis padres, por impulsarme a desarrollarme como profesional, pero sobre todo como persona, quienes son mi motor al creer en mí, en lo que puedo ser y lograr. Mis padres, Manuel Leyva y Trinidad Espinoza, de quien obtengo apoyo incondicional en todos los sentidos y forman parte, de cada momento importante en mi vida, haciéndose presentes en los momentos buenos, difíciles, de logros, de oportunidades y como no, también malos, de los cuales he aprendido y he obtenido grandes experiencias.

Agradezco a mi esposo Jesús Chairez, por ser mi compañero y soporte, por ser ese hombro en la dificultad y mi impulsor en la adversidad, quien me motiva cada vez más, a lograr mis objetivos. Al él agradezco, por su paciencia y arduo trabajo por el bienestar de nosotras, su esposa y su princesa.

A mi hija Romina Chairez, gracias por ser ese pedazo de mi corazón, el motivo más grande de superación personal, por ser parte de todo el engranaje que me fortalece y por ser paciente a mi ausencia.

A mis docentes, que, con su enseñanza y tiempo, nos preparan gradualmente y nos dan las herramientas necesarias para enfrentarnos al ámbito profesional y social.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. PROBLEMA

1.1 Situación

1.1.1 Problema identificado.....8

1.1.2 Análisis.....9

CAPÍTULO II. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO

2.1 Contexto.....11

CAPÍTULO III. SUSTENTOS TEÓRICOS

3. Teóricos recocidos

3.1.1 Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional.....12

3.1.2 Jean Piaget: El juego forma parte de la inteligencia del niño.....12

3.1.3 Lev Vigotsky: El juego como fenómeno de tipo social.....13

CAPÍTULO IV. ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

3.1 Propósitos

3.1.1 Objetivos.....14

3.1.2 Metas.....14

3.1.3 Población a la que destina.....14

3.1.4 Productos.....15

3.1.5 Plan de trabajo.....15

3.1.6 Metodología y técnicas.....16

3.1.7 Recursos necesarios.....17

3.1.8 Responsables.....17

CAPÍTULO V. RESULTADOS

4.1 Concentrado18

CONCLUSIÓN.....20

REFERENCIAS.....21

ANEXOS.....22

INTRODUCCIÓN

La intervención educativa juega un papel muy importante en la vida de cualquier ser humano, puesto que, tiene la función de atender las necesidades y problemas que surgen en el contexto social, educativo, laboral, entre otros. Su función, es trabajar en la búsqueda de una serie de soluciones a problemáticas, e intervenir en algún contexto de manera eficaz, pero solo con el análisis de la situación real y herramientas que se convertirán en engranaje para el desarrollo de una buena intervención.

Cabe a señalar, que cada ámbito de intervención es importante cuando se trabaja en la búsqueda de mejora, aportando el granito de arena que marca la diferencia, sin embargo, se hace énfasis a el ámbito educativo como punto de referencia, con jóvenes alumnos de nivel básico en educación Secundaria.

La razón principal en la selección del ámbito surge a partir de la convivencia diaria con adolescentes en mi localidad, los cuales presentan una amplitud de características, formas de pensamiento y problemas de distinta índole.

Por otra parte, opte por centrarme en el ámbito educativo, ya que determino, que la escuela no está excluida de estas situaciones. Los jóvenes están en una etapa en donde buscan su propia identidad, entran en la frustración del querer ser o querer hacer. Sin embargo, en este ámbito, pocas veces se imponen medidas para atender a las distintas formas de aprender y se excluyen las formas de resolución de conflictos, por lo regular, están centrados en gran medida a las asignaturas de distinta índole, de una forma teórica.

Este proyecto se enfoca en la atención a alumnos con alto índice de reprobaciones que reciben el programa: "Proyecto de gestión: Nivelación para la resolución de problemas matemáticos mediante el uso de las operaciones básicas, el cual es establecido a nivel Estatal y Nacional" en la escuela secundaria técnica No. 3 Adolfo López Mateos.

Para esto se propuso el diseño de material lúdico, como apoyo a reforzar lo aprendido en el programa.

Se hace necesario innovar en la enseñanza, por esta razón los juegos como "estrategia lúdica" pueden ser útiles para presentar contenidos matemáticos y así

trabajarlos en clase y de esta forma poder afianzar al estudiante a ser creativo y hábil, en la resolución de problemas.

¿Qué es la lúdica? “Juego en sí mismo que se desarrolla fuera de la cotidianidad del sujeto; como metáfora de las diferentes actividades que realiza el hombre; como el juego de las interacciones entre sujeto y objeto-arte y, finalmente, el juego didáctico que pretende enriquecer el aprendizaje. (Flores, 2007, pág. 18)

Cabe a señalar, que con la utilización de herramientas lúdicas se rompen posturas rígidas como el ser, el hacer o el quehacer pedagógico tradicional, donde el docente es el centro de la clase y se aparta la participación del estudiante. La lúdica, brinda beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases.

Mi estrategia, se presenta en juegos de mesa, con la capacidad de trabajar asuntos de suma, resta, multiplicación, división y fracciones, para que mediante esto se logre el interés, la atención y el aprendizaje significativo de los estudiantes, rompiendo rotundamente las antiguas formas de enseñanza.

Los juegos fueron realizados por una servidora, con útiles, materiales de oficina y/o papelería, como también de reciclaje. Se tomó como eje principal, hacerlos lo más resistentes y reutilizables posibles, para que puedan ser guardados y usados en diversas ocasiones.

Esta es mi alternativa, que tiene como propósito impulsa el saber a través del juego. A continuación, se presenta en contenido el documento; el problema, mi estrategia de intervención, sustentos teóricos que resaltan la importancia de aprender jugando, y un concentrado de los resultados arrojados.

CAPÍTULO I. PROBLEMA

1.1.1 Problema identificado

Como punto principal y de necesidad, se detecta el bajo rendimiento en la asignatura de matemáticas: Los alumnos tienen problemas para multiplicar, sumar, dividir y restar, provocando un retroceso en la enseñanza y debido a esto, se pausan frecuentemente a retomar estos temas básicos, generando un atraso en las planeaciones. El maestro de matemáticas es estricto y saca del salón a los que no presentan tarea, están indisciplinados, etc. Esto incita a la desnivelación en el aprendizaje grupal. El alumno refleja su bajo aprovechamiento en el registro de calificaciones que proporciona la Secretaría de Educación y Cultura (SEC), provocando un índice de reprobaciones alto y un posible rezago escolar.

¿Qué es el rezago escolar? “Condición de atraso en la que se encuentran las personas que, teniendo 15 años o más de edad, no han alcanzado el nivel educativo que se considera básico, que en México son los estudios de secundaria” (Macias, 2015, pág. 74)

Se atestigua que el docente, se dedica a enseñar lo que sabe, siguiendo los mismos patrones de enseñanza, desarrollando el tema en el pizarrón, resolviendo sus propios cálculos de forma mental, a una velocidad no considerable, por lo tanto, no involucra a las distintas formas de aprender. El alumno no realiza sus tareas porque no les entiende, el maestro no es accesible a resolver dudas y culpa a los mismos alumnos de desinterés escolar. Por otra parte, también es considerado por la institución como uno de los docentes más complejos, quien cree tener la razón y, por lo tanto, tiene la última palabra.

Estos alumnos son considerados como próximos a caer en el rezago escolar y la institución los ha considerado para recibir el programa “Proyecto de gestión: Nivelación para la resolución de problemas matemáticos mediante el uso de las operaciones básicas, establecido a nivel Estatal y Nacional”, mismo que se imparte en la institución, y al cual, se les informó a los padres de familia que recibiría su hijo. El problema no termina aquí, puesto que, en este club de nivelación, se sigue el mismo control de enseñanza, solo que, en horas adicionales, pero con otro docente.

Se imparte como tipo asesoría, en horario de salida, después de clase, con duración de dos horas, de lunes a viernes.

1.1.2 Análisis

Este programa, el cual es impartido en la institución para estos alumnos, necesita una transformación para que sea una clase atractiva y dinámica, puesto que, se imparte al concluir con el horario escolar cuando el alumno ya está sin energía, posiblemente con hambre, desmotivado, con ganas de ir a su casa, entre otros.

El programa necesita mostrar al alumno su capacidad de aprender y de ser cada vez mejor, darle las herramientas básicas para poder enfrentar los retos matemáticos en el aula y en cualquier otro contexto, en diferentes situaciones de su vida diaria, donde sea necesario.

Para esto, es primordial ir más allá de las formas de enseñanza tradicional. A los programas les hace falta trabajar métodos de inclusión, de atención personalizada, actividades dinámicas, donde el alumno razone y reflexione, que el alumno pueda sentirse ganador ante su mejora a través del juego, o competir por un mejor puntaje en los retos que se proponga.

Esto sucede en la realidad social y educativa, lamentablemente algunos docentes se enfocan en el cumplimiento de sus planeaciones y no en la detección y sustento al déficit.

“La memorización, la repetición, lo habitual en el aula, descarta radicalmente el aprendizaje significativo en los estudiantes.” (Caira Rojas & Urdaneta, 2014, págs. 93-103)

Debe atenderse de manera inmediata esta situación, mediante el rompimiento de lo tradicional, donde se reduce la capacidad de pensamiento lógico y resolución de problemas. Se hace necesario crear humanos activos mediante estrategias innovadoras que abastezca a los diversos tipos de inteligencias y diferentes estilos de aprendizaje.

La escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los adolescentes son verdaderos especialistas en el juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante la participación de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Gemma, 2008)

Los materiales manipulativos favorecen en el estudiante; la facilidad de relacionarse adecuadamente con los demás, desarrollar procesos de pensamiento, ejercitar procesos científicos como observar e interpretar modelos, experimentar aprender a ocupar el tiempo libre y la actividad sugerida en la escuela. De aquí nace el trabajar con la elaboración y diseño de los juegos para que el alumno manipule el material y esta forma sea testigo de la construcción de su propio aprendizaje.

CAPÍTULO II. DESCRIPCIÓN DEL ÁMBITO

2.1 Contexto

La “Escuela Secundaria Técnica No. 3 Adolfo López Mateos”, se localiza en la ciudad de Nogales, Sonora, México. Es una institución de Educación Básica, ubicada en la carretera internacional km 5.5, entre calle con Avenida Obregón y Boulevard Luis Donald Colosio, a un costado de CECATI 118 y Preparatoria CONALEP. CP: 84065.

La institución se dedica a la formación de alumnos, basándose en competencias que estos deben ir adquiriendo para su desarrollo integral y personal. Actualmente son 67 docentes repartidos en ambos turnos, quienes atienden a 1550 alumnos, de entre 12 y 15 años, los cuales habitan en colonias aledañas, tal como; Bellotas, Colinas del Yaqui, Villa Sonora y Nuevo Nogales, entre otros.

La institución es reconocida por ser la segunda secundaria en Nogales Sonora, teniendo hasta hoy 54 años de ser fundada por el ex presidente Adolfo López Mateos un 12 de noviembre de 1964.

Este centro educativo es dirigido actualmente por la directora: Karla Jazmín Sánchez Salazar y la subdirectora: Mtra. Erika Acebedo, quienes son encargadas de encaminar los programas que ahí se implementan, tal como el programa; “Proyecto de gestión: Nivelación para la resolución de problemas matemáticos mediante el uso de las operaciones básicas, establecido a nivel Estatal y Nacional”, en el cual se le proporciona asesoría a un total de 30 alumnos, este mismo es proporcionado por la Secretaria de Educación Pública.

Cabe de mencionar, que la institución se reconoce por haber ganado competencias estatales de aprovechamiento en Ajedrez y Ciencias, concursos de deporte, artísticos y culturales.

Se distingue con facilidad, puesto que, está a línea de la carretera principal que da entrada a esta ciudad, la cual es conducida diariamente por trasportes de distinta gama y automóviles, que ingresan y egresan a esta frontera, o que por consiguiente utilizan esa avenida para moverse a distintos sitios en este sector.

CAPÍTULO III. SUSTENTOS TEORICOS

3. Teóricos recocidos

3.1.1 Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Para este autor, el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. (Ezequiel, 2008, pág. 24)

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

3.1.2 Jean Piaget: El juego forma parte de la inteligencia del niño

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio-motrices (presenta el desarrollo del pensamiento de los niños mediante reflejos, esquemas y estructuras) simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget se centró en la cognición, el tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

“Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz, es la capacidad del niño por representar y entender el mundo, en donde aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa; el niño representa el mundo a su manera mediante juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos y actúa sobre estas representaciones (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta; desarrolla la comprensión, todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal; donde el joven tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.” (Maria, 2013, pág. 51) Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden.

3.1.3 Lev Semyónovich Vigotsky: El juego como fenómeno de tipo social

“Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.” (Mireia, 2005, pág. 32)

Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

CAPÍTULO IV. ESTRATEGIA DE INTERVENCION EDUCATIVA

3.1 Propósitos

3.1.1 Objetivos

General: Reforzar el conocimiento básico matemático, en los alumnos seleccionados para recibir el programa nacional de Nivelación Académica, mediante la utilización de juegos Lúdicos.

Específicos:

- Proponer una serie de juegos de mesa comunes tales como; La lotería, Domino, Juego de pares, adivina que, Dados, etc. A Coordinadores Académicos y Directivos.
- Diseñar los juegos seleccionados (diseño Lúdico) en base a las necesidades detectadas en el programa de Nivelación en la asignatura de matemáticas.
- Construir materiales didácticos que apoyen las deficiencias y lo temas aplicados en el programa de Nivelación Académica.
- Llevar la lúdica a los alumnos seleccionados en el programa, dando énfasis a la utilización, instrucciones y beneficios del juego en la construcción de su aprendizaje.
- Identificar en cada sesión puntos de evaluación con el llenado de un check list.

3.1.2 Metas.

Selección y realización de cuatro juegos (Lotería, Jenga, serpientes y escaleras, dominó) esto, para ser diseñados en base a las necesidades detectadas en el programa de Nivelación Académica, y de esta manera ser trabajados y presentados en un periodo de tres meses (inicio de ciclo septiembre- noviembre 2018). Esto se hace con la intención obtener una respuesta efectiva en el interés de los alumnos. Por otra parte, se busca lograr el reforzamiento de elementos básicos, la respuesta rápida y pensamiento asertivo mediante la concertación, el pensamiento lógico para tomar decisiones basadas en el razonamiento y la resolución de conflictos, la memorización y escucha activa, pensamiento estratégico y aptitudes matemáticas.

3.1.3 Población a la que destina.

Este proyecto se designa como apoyo a los maestros asesores, coordinadores académicos y directivos, contribuyendo con el manejo del material lúdico como un

sostén para que pueda atenderse el déficit, en el programa Nivelación Académica y hacer uso de este, en diversas situaciones cuando se requiera.

Por otra parte, tiene como interés, beneficiar a todos aquellos alumnos de los tres grados, matutinos y vespertinos asignados para recibir el programa de Nivelación y que presentan una secuenciación de reprobaciones en esta asignatura.

Y futuros alumnos de otras generaciones que presenten problemas matemáticos, y necesiten una nivelación básica en la materia.

Posteriormente, puede ser utilizado por los mismos docentes de la institución para retomar temas matemáticos en su clase, si así se requiere.

3.1.4 Productos.

Con este proyecto se obtienen cuatro temas lúdicos, entre ellos; cuatro jengas, tres serpientes y escaleras, dos juegos dominó y una lotería con 50 tablas. Esto cumple la función de ser entretenido, agradable, llamativo y de interés para los estudiantes y mantiene el propósito de proporcionar el reforzamiento de aprendizaje en los alumnos.

Por otra parte, el cumplimiento del objetivo principal, que fue ayudar en la construcción de su aprendizaje a los alumnos asignados en el Programa de Nivelación Académica.

3.1.6 Plan de trabajo.

- Propuse una serie de juegos de mesa a Coordinadores Académicos y Directivos. El día 10 de septiembre del 2018.
- Diseñé de manera virtual los juegos seleccionados (diseño Lúdico) en base a las necesidades detectadas en el programa de Nivelación en la asignatura de matemáticas. Esto en un lapso de dos días, contemplando el martes 11 y miércoles 12 de septiembre del 2018.
- Ilustré de manera virtual a Coordinadores y Directivos las modificaciones lúdicas a realizar en cada juego seleccionado. Se presentó el jueves 13 de septiembre.
- Realicé la “Primera actividad”: Se hizo en un lapso de cuatro días abarcando la semana del lunes 17 de septiembre al jueves 20 de septiembre.
- La “primera Actividad” se presentó en el club de matemáticas el lunes 24 de septiembre al jueves 27 de septiembre para ser utilizado y es aquí donde se

evaluó durante las sesiones de cuatro días el nivel de aprovechamiento que se obtuvo con este material lúdico.

- La realización de la “Segunda Actividad”: Se llevó a cabo del lunes 1 de octubre al jueves 4 de octubre.
- La segunda Actividad” se aplicó con los estudiantes del club de matemáticas la semana del lunes 8 de octubre al jueves 11 del mismo mes, en esta misma semana se evaluó en cada sesión y a término el estándar de aprovechamiento del material lúdico.
- La “tercera actividad” se realizó en la semana del lunes 15 al jueves 18 de octubre.
- La “tercera actividad” se aplicó en el club de matemáticas en la semana del lunes 22 al jueves 25 de octubre, en donde se evaluó en cada sesión el estándar de aprovechamiento que ofrece el juego lúdico.
- La “cuarta actividad” se realizó en la semana del 29 de octubre al 01 de noviembre.

La “Cuarta Actividad” se aplicó en el club de matemáticas la semana del 05 al 08 de noviembre, y de esta forma se evaluó en cada sesión el estándar de aprovechamiento que brindó al alumno.

3.1.7 Metodología y técnicas.

a. Diseño y realización de la “Cartas de Lotería”:

- La institución proporciona a sus estudiantes el taller de carpintería y pidió que los triplay fueran medidos y cortados.
- Se cortaron 50 unidades de madera en donde se pusieron las cartas de lotería para posteriormente se lijaron las orillas cortadas.
- Se diseñaron en computadora las 50 cartas numéricas con sus 9 recuadros.
- Se diseñó en computadora las tarjetas de lotería.
- Se imprimieron en la institución las tarjetas y las cartas a color para después recortar.
- Se pegaron en cada unidad de madera la imagen impresa de la carta
- Se forraron las tablas con papel contac
- Se forraron cada una de las tarjetas.

b. El diseño y realización de los “jengas”:

- Se diseñaron las operaciones básicas, suma, resta multiplicación, división y fracciones.
- Se transcribió con marcador de aceite, en cada tablita de madera cada una de las operaciones.

c. El diseño y transformación del “dominó que represente a números de enteros, fracciones, sumas y restas”:

- Se diseñaron 28 figuras divididas, en medios, tercios, cuartos, etc.
- Se diseñaron 8 fracciones, sumas y restas
- Se imprimió cada diseño y se recortaron.
- Se recortaron 28 fichas con cartón grueso a una medida de 8x4 centímetros
- Se colocó en cada ficha un diseño y una fracción diferente a la figura, para que al momento de colocar la pieza identifiquen la figura que continúa con su respectiva fracción ejemplo: con división de $\frac{3}{8}$ relacionándola con la figura.

d). Diseño de serpientes y escaleras.

- Se diseñó la imagen de la secuencia a seguir con las escaleras y las serpientes.
- Se imprimió y se recortó cada diseño.
- Se pegó sobre cartones comprimidos de 30x20 cm.
- Se forraron con papel Contac

3.1.7 Recursos necesarios.

Los recursos del material para la realización, se obtuvieron de la asociación de padres de familia, con ingresos que se recauda a inicio del ciclo escolar. Por otra parte, también se utilizó material de papelería que ahí mismo se usa por el personal tal como: pegamento, tijeras, marcadores, colores, impresiones, hojas recicladas, etc.

3.1.8 Responsables

Los responsables que realizaron el proyecto son; La estudiante en la Licenciatura en Intervención Educativa, Diana Patricia Leyva Espinoza, junto con el Asesor del Programa de Nivelación el maestro Baltazar Ledezma Pérez encargado de dar atención en el área de matemáticas.

CAPÍTULO V. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

4.1 Concentrado

El proyecto se evaluó desde la primera sesión de aplicación, comenzando con un total de 10 alumnos, quedando ausentes 20 alumnos de 30 registrados a recibir el programa de Nivelación Académica.

Cabe a señalar que, en un primer momento, habían salidas al baño, alumnos platicando, el docente atendía a unos pocos, alumnos distraídos, etc.

El diseño del Check list para los juegos lúdicos, contemplaba puntos de importancia, así como: actitudinales, manipulación de los materiales, interés del alumno, la socialización, el razonamiento lógico, nivel de aprendizaje, proceso en sesiones, mejora continua, aportación, trabajo en equipo.

Inicie con la lotería como primer juego lúdico, atrayendo totalmente la atención, hubo caras de preocupación y miedo, sin embargo, quedo claro la intención de incluir la lúdica a las asesorías. Los alumnos guardaron silencio, tenían interés, estuvieron concentrados, al principio fue complicado en la resolución, pero a como se fue desarrollando el juego, había más intención en ganar, hubo jóvenes que sacaban hoja de cuaderno para realizar sus operaciones rápidamente, los alumnos se retiraron satisfechos, motivados y haciéndose preguntas de los demás juegos que estarían por aplicarse. Así fue en el trayecto de una semana, los alumnos ponían atención a la parte teórica y practica del docente, en donde se exponía diversidad de técnicas para la resolución lógica de problemas matemáticos, y prepararse continuamente para ganar en las próximas partidas.

El jenga de operaciones básicas, fue de máximo interés para los estudiantes, puesto que, es un juego muy conocido. En este se manifestó risas, apoyo, socialización, trabajo en equipo, comunicación, el pensamiento asertivo, la concentración, la inclusión y la mejora continua. En las cuatro sesiones, se iba notado la rapidez con la que se resolvía, no en todos los participantes, pero si la mayoría. El asesor puso una actividad en el pizarrón, la cual se iba resolviendo de acuerdo con las operaciones que iban saliendo en las piezas, así es como se mantuvieron atentos y

motivados. Es importante mencionar que, al inicio de esta semana, ya había 22 alumnos en las asesorías, los cuales ya estaban registrados, pero no entraban por desinterés.

Seguidamente, se presentó el juego tradicional conocido como dominó, cabe a señalar que este fue un juego complicado para los alumnos, puesto que incluía fracciones, tema que ya debían comprender después de un mes de haber tenido asesorías referentes al tema. Fue difícil y tardado, en la utilización había algunos alumnos confundidos, y cambiamos la dinámica del juego, se repartieron las fichas y el maestro explicaba en el pizarrón, a como se daban respuestas el alumno armaba la estructura del juego. Después, los alumnos realizaron la construcción solos, se manejó el trabajo en equipo, la socialización, el intercambio de ideas, pensamiento lógico matemático, la concentración y cooperación entre los mismos.

En la aplicación del juego lúdico serpientes y escaleras; los alumnos estaban motivados por iniciar el juego, ya no prestaban atención a la explicación del asesor, unos alumnos presentaban respuesta rápida, a excepción de unos cuantos, necesitaban otro nivel más alto que no fuera el básico, todos respondían asertivamente, les gusta la competencia, estaban concentrados, manipulaban efectivamente el juego, querían utilizarlo todo el tiempo, el asesor respondía dudas, tenían dificultad en algunas operaciones de fracción más sin embargo, perdieron el miedo a preguntar, no se quedaban con dudas como era habitualmente, conocieron a otros compañeros, había apoyo y compañerismo.

Directivos y coordinadores del plantel, estaban conformes con los resultados, notaron la mejora, unos en niveles más altos que otros, pero quedaron satisfechos con la estrategia, y decidieron ponerla como seguimiento, en un banco de juegos lúdicos, para que fueran utilizados por los docentes y jóvenes de los demás grupos.

Frecuentemente se cita a dirección a estos alumnos para hacerle pruebas orales, sobre su desarrollo de aprendizaje en la asignatura, se les evalúa asertividad y el pensamiento lógico matemático.

CONCLUSIÓN

La realización de este proyecto como estrategia de intervención me permitió tener una organización y un control consecutivo de los temas a desarrollar en cada una de las sesiones ya que estas fueron programadas en el cronograma de actividades de la ejecución.

Primeramente, pude ser testigo de la realidad existente en el programa, cada día fue una observación distinta, algo jamás previsto al momento de diseñar la propuesta, esto me facilitó hacer las modificaciones para atender las necesidades presentes en los alumnos asistentes. Pude notar que es difícil desarrollarlo en tiempo y forma a lo establecido ya que todos los días hay imprevistos, situaciones que impiden el desarrollo, creando un posible descontrol, pero es aquí donde deben proponerse diversas formas para poder alcanzar el tiempo perdido y que de esta forma no se pierda el objetivo que cada una de las actividades tiene.

Por otra parte, la institución estuvo siempre pendiente del desarrollo, se mantuvo al margen de lo que yo quería hacer, hicieron propuestas las cuales se establecían solo con mi consentimiento ya que el proyecto yo lo estaba manejando. Sin embargo, hubo ayuda y atención por parte de dirección y los docentes.

Fue una gran experiencia haber puesto en marcha el proyecto “El juego como estrategia lúdica en nivel básico” para atender a un total de 33 alumnos en el programa y el haber aportado mi granito de arena a la institución, con material lúdico, que abastezca la necesidad en la asignatura de matemáticas de los alumnos presentes y para alumnos de las futuras generaciones.

REFERENCIAS

Castilla, M (2013) La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. Ed. Universidad. Valladolid. P.51

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

[Martinez, E. \(2008\) Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional. Magister Revista de publicación pp. 24-58](#)

<file:///C:/Users/Diana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>

Rios, Mireia (2005) El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa. Ed. Rioja facultad educación. Madrid. P.32- 56

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, Esequiel (2008) Karl Gross y la Teoría del Juego Como Anticipación Funcional. MAGISTER. P. 7-22

[file:///C:/Users/Diana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Diana/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(1).pdf)

Rojas Caira, Edy Maritza (2014) Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación constructivista Opción, Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. pp. 92-103

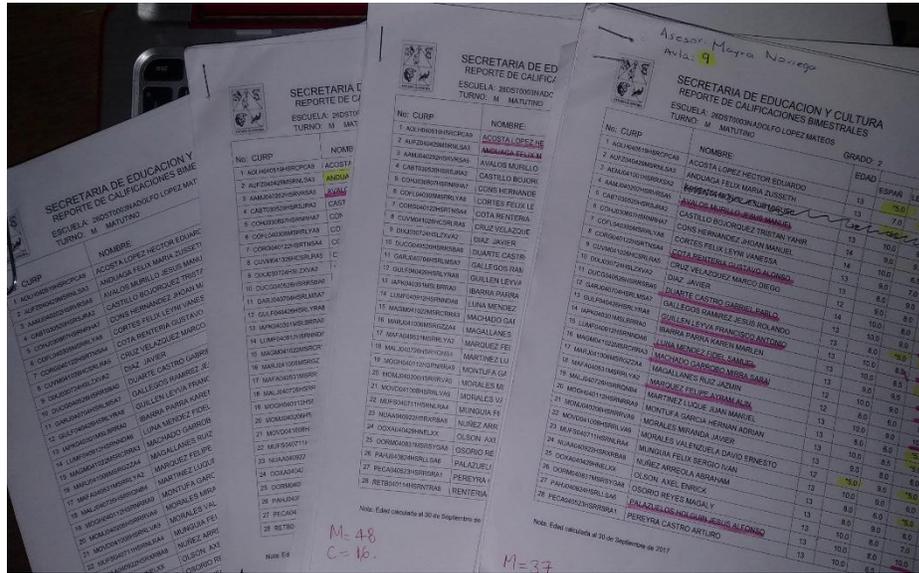
<http://www.redalyc.org/pdf/310/31035400006.pdf>

Sánchez, G. (2008) Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. <Http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

Yáñez, sara. (2007) La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica?, Estado de Coahuila. [File:///C:/Users/Admin/Downloads/658-2586-1-PB%20\(1\).pdf](File:///C:/Users/Admin/Downloads/658-2586-1-PB%20(1).pdf)

ANEXOS

1. La proporción de documentos físicos de la SEC.



DISEÑO DE ACTIVIDADES:

2. Lotería de multiplicación.



3. Jenga de operaciones básicas.



4. Juego de dominó fracciones, suma y resta.



5. Serpientes y escaleras de Suma y resta.

