



GOBIERNO DEL ESTADO DE VERACRUZ DE IGNACIO DE LA LLAVE

SECRETARIA DE EDUCACION

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD REGIONAL UPN 305

**EL JUEGO: ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL SINGULAR Y PLURAL
EN SEGUNDO GRADO**

ELIZABETH MARTINEZ CRUZ

MODALIDAD: ENSAYO

**QUE PRESENTA PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN
EDUCACION PRIMARIA PARA EL MEDIO INDIGENA**

Coatzacoalcos, Ver. Diciembre de 2010.

Secretaría de Educación

Coordinación de Unidades Regionales de la
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad Regional 305, Coatzacoalcos, Ver.



"2010, Bicentenario de la Independencia Nacional y Centenario de la Revolución Mexicana: Año del Desempeño Escolar"

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Coatzacoalcos, Ver., a 24 de Junio 2010

C. ELIZABETH MARTÍNEZ CRUZ
PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado: **EL JUEGO; ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DEL SINGULAR Y PLURAL EN SEGUNDO GRADO** Opción: Ensayo del Programa Cero Rezago a propuesta de su asesor Lic. José Luis Hernández Gutiérrez manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos que en materia de titulación exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


LIC. ANGELA HEREDIA ESPINOSA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
UNIDAD 305 UPN



Prof. Mártires de Chicago S/N
Col. El Tesoro C.P. 96536
Coatzacoalcos, Ver.
Tel. 01 (921) 21-8-31-47 Fax: 218-44-88
E-mail: upn305@hotmail.com

Como un testimonio de gratitud ilimitada a Dios por sus bendiciones por que en los momentos más difíciles; me ha regocijado y me ha brindado la confianza que debo de tener en mi misma de lograr todo lo que se desea en la vida.

¡Gracias!

A mis padres:

Sabiendo que jamás existirá una forma de agradecer a Dios y a ustedes la vida de lucha y existencia que me brindaron deseo expresarles que mi esfuerzo y logro también ha sido de ustedes y constituye el legado más grande que pudiera recibir. Los quiero.

¡Gracias!

A mi familia:

A mis hijos; por que la presencia de ellos ha sido y será siempre el motivo mas grande que me ha impulsado para lograr esta meta; a mi esposo por su amor, apoyo, comprensión y tolerancia. Los amo.

¡Gracias!

INDICE

	PAG.
• INTRODUCCION	01
• DESARROLLO	
I.- EDUCACION BILINGUE.....	03
II.- PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS.....	04
III.- EL JUEGO: UN APOYO EN EL AULA.....	06
IV.- APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS.....	07
V.- RESULTADOS DE LA APLICACION.....	15
• CONCLUSIONES	17
• BIBLIOGRAFIA	
• ANEXOS	

INTRODUCCION

El desarrollo del siguiente ensayo esta basado en mi propia experiencia y en el problema que presentaron los alumnos de segundo grado de primaria. La decisión que me llevó a enfocar mi atención en el mismo fue que las personas no se expresan de manera clara, no reconocen ni aplican de manera correcta el uso del plural y singular. Problema que se detectó en su momento en las pruebas diagnósticas que se le aplicó al grupo que se atendía, así como la aplicación de técnicas de investigación como es la encuesta, entrevista al personal que labora en la institución, padres de familias y los mismos alumnos a través de todo lo anterior pude determinar que los alumnos no reconocen las reglas gramaticales y esto es una de las causas que originan el problema.

Con el presente ensayo se pretende lograr que la educación básica contribuya a la formación de ciudadanos con estas características analítico, reflexivo y critico implica plantear el desarrollo de competencias como propósito central. Considerando que “Una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes) y que el docente desenvuelva todas sus capacidades y potencialidades para dotar los elementos necesarios para que el alumno desarrolle sus habilidades lectoras que le permitan pasar del pensamiento simple al complejo, para que sean capaces de comprender el uso de las reglas gramaticales.” (PLAN DE ESTUDIOS, 2009, p. 34).

Mi práctica docente se desarrolla en la comunidad de Loma de Sogotegoyo Mpio. De Hueyapan de Ocampo; ver para llegar a ella se toman los autobuses de los Tuxtla o Sotaventos, otra opción es tomar los taxis colectivos de Col. Hidalgo la desviación se encuentra a 24 km del tramo Acayucan- Covarrubias, se llega a la comunidad de Col. Hidalgo, se toman las camionetas de mixto rural y se hace aproximadamente una hora para llegar a Loma de Sogotegoyo la terracería esta en mal estado y esto ocasiona que se retrasen un poco mas y también porque la camioneta va haciendo paradas en las siguientes localidades: Nuevo Quiamolupan, Paso Limón, Cerro de Castro y el Aguacate.

Actualmente cuento con cinco años de servicio es preciso mencionar que al inicio de mi labor docente considere un obstáculo el no poder realizar una buena planeación el cual se

me dificulto mucho, pero a través de los cursos que se me impartió en la supervisión y de dialogar con otros compañeros fue que poco a poco logre entender algunos aspectos que contemplaba la elaboración de una planeación; y de este manera logre superar estos problemas, con el paso del tiempo he aprendido que la base fundamental de impartir la educación bilingüe a niños es con el fin de que ellos reconozcan la diversidad cultural y lingüística; así como el derecho a ser diferentes y a respetar esas diferencias en el proceso educativo, fortaleciendo el desarrollo de identidad personal, partiendo de la valoración de lenguas y culturas indígenas.

Ante la situación que presente en mis primeros años de servicio con los alumnos del segundo grado que fue; el que no lograban comprender bien el uso correcto del singular y plural tuve que buscar estrategias que me ayudaran a mí como docente, y que proporcionara a los alumnos los elementos necesarios para la comprensión del mismo. Fue por ello que me apoye en el juego, ya que este es una actividad en donde el niño aprende y refleja su conocimiento, en el no hay censura y por ello es ideal como estrategia didáctica.

El presente ensayo incluye una introducción en donde se plantea el propósito, el contexto, la justificación y estructura del ensayo.

En un segundo momento el desarrollo esta conformado por lo que se entiende por Educación Bilingüe; los propósitos del Plan y Programa de Estudios del segundo grado de primaria de la materia de Español; también se plantea el concepto y la importancia de el juego como estrategia didáctica; así como la fundamentación teórica y autores que explican por que es importante en el proceso enseñanza-aprendizaje; su aplicación y los resultados que tuve con mis alumnos.

Por ultimo planteo una conclusión en donde resalto que el juego es un apoyo fundamental en la labor del docente; se incluye una bibliografía y anexos.

I.- EDUCACION BILINGUE

Una de las primeras funciones de la educación consiste en lograr que los individuos puedan dirigir su propio desarrollo; es decir, permitir que cada persona se responsabilice de su propio destino en fin de contribuir al progreso de la sociedad en la que vive fundando el desarrollo en la participación responsable de las personas y las comunidades.

La educación que se les ofrece a los niños y a las niñas indígenas busca fomentar la responsabilidad de los sujetos para respetar y enriquecer su herencia cultural y lingüística de igual manera que desarrollen sus capacidades y que con ello contribuyan y se integren a la sociedad. Sin embargo, es en el terreno educativo en donde el respeto a la diversidad y a la especificidad de los grupos y de las personas constituyen un principio fundamental que nos debe llevar a buscar nuevas formas de enseñanza que tomen en cuenta las diferencias individuales.

La educación que se brinda al medio indígena no limita el desarrollo personal, mucho menos impone cultura, tiene el objetivo de atender educativamente a la diversidad que presentan los niños y las niñas indígenas es por ello que surge la Educación Intercultural Bilingüe, es preciso destacar que esta reconoce y atiende a la diversidad cultural y lingüística, de igual forma promueve el respeto a las diferencias procura la formación de la unidad nacional y el fortalecimiento de su identidad; así como el desarrollo de sus actitudes y practicas que atiendan a la búsqueda de la libertad y el derecho a todo; de manera más clara y sencilla la educación bilingüe favorece adquisición, desarrollo y consolidación de la lengua indígena y del español eliminando la imposición de una lengua sobre otra.

Si bien se reconoce que el Plan y los Programas de estudio de Educación Primaria dan continuidad a los planteamientos en relación con tres elementos sustantivos: la diversidad y la interculturalidad, el énfasis en el desarrollo de competencias y la incorporación de temas que se abordan en más de una asignatura.

La diversidad y la interculturalidad: El tratamiento de esta temática no se limita a abordar la diversidad como un objeto de estudio particular, por el contrario, las asignaturas buscan que los alumnos comprendan que los grupos humanos forman parte de diferentes culturas, con lenguajes, costumbres, creencias y tradiciones propias. Asimismo, se reconoce que los

alumnos tienen ritmos y estilos de aprendizaje diferentes y que en algunos casos presentan necesidades educativas especiales asociadas a alguna discapacidad permanente o transitoria. En este sentido se pretende que las niñas y los niños reconozcan la pluralidad como una característica de su país y del mundo, y que la escuela se convierta en un espacio donde la diversidad pueda apreciarse y valorarse como un aspecto cotidiano de la vida.

La atención a la diversidad y a la interculturalidad es una propuesta para mejorar la comunicación y la convivencia entre comunidades con distintas características y culturas, siempre partiendo del respeto mutuo. Esta concepción se traduce desde las asignaturas en propuestas prácticas de trabajo en el aula, sugerencias de temas y enfoques metodológicos. Se busca reforzar el sentido de pertenencia e identidad social y cultural de los alumnos, así como tomar en cuenta las distintas expresiones de la diversidad que caracterizan a nuestro país y a otras regiones del mundo.

II.- PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS.

Desarrollo de competencias: El plan y los programas de estudio propician que los alumnos movilicen sus saberes dentro y fuera de la escuela; esto es, que logren aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas y consideren, cuando sea el caso, las posibles repercusiones personales, sociales o ambientales, por lo que plantea el desarrollo de competencias. Es decir, se pretende favorecer que los alumnos adquieran y apliquen conocimientos, así como fomentar actitudes y valores que favorezcan la convivencia, y el cuidado y respeto por el ambiente.

A fin de orientar el trabajo de los maestros respecto al desarrollo de las competencias establecidas, los programas de estudio expresan, además de los contenidos que se abordarán, los aprendizajes que se espera los alumnos logren en cada grado y en cada asignatura. Esto puede facilitar la toma de decisiones de los maestros. Los aprendizajes esperados también son un importante referente para mejorar la comunicación y colaboración entre profesores, alumnos y padres de familia.

Incorporación de temas que se abordan en más de una asignatura: Por esta razón “Una de las prioridades que presenta la educación primaria es favorecer en los alumnos la integración de saberes y experiencias desarrolladas en las distintas asignaturas de cada uno

de los grados. Se busca que dicha integración responda a los retos de una sociedad que cambia constantemente y que requiere que todos sus integrantes actúen con responsabilidad ante el medio natural y social, la vida y la salud, y la diversidad cultural” (UTTECH, 2001, p. 39).

En este contexto, de manera progresiva en cada uno de los grados en diferentes asignaturas se abordan contenidos que favorecen el desarrollo de actitudes, valores y normas de interrelación. Dichos contenidos están conformados por temas que contribuyen a propiciar una formación crítica, a partir de la cual los alumnos reconozcan los compromisos y las responsabilidades que les atañen con su persona y con la sociedad en que viven.

Es preciso destacar que la sociedad requiere de la escuela de una institución capaz de transitar de la enseñanza y aprendizaje memorístico a un cuerpo de conocimientos estáticos; a tareas de mucho más complejidad ya que “en la escuela se adquieren actitudes y valores que en la vida son indispensables; como son la responsabilidad, la solidaridad, el espíritu de cooperación, el respeto, la tolerancia, el optimismo, la perseverancia, el orden y la puntualidad” (AUSUBEL, 2002, p. 39). Aspecto que es muy importante rescatar dentro del aula ya que esto nos permitirá a los docentes tener resultados favorables en la aplicación de nuestras actividades.

Para lograr lo anterior es necesario saber que “los alumnos necesitan que aprendan a aprender y aprendan a convivir ya que comprender es una actividad compleja, implica un proceso en el cual se absorbe la información, se interpreta y se conecta con lo que ya se sabe y si es necesario, se organiza su comprensión” (TEDESCO, 2002, p. 124).

El problema que detecte con el grupo que atendí se mostró en la aplicación del diagnóstico pedagógico; este instrumento se llevo acabo con el fin de tener un panorama breve de los conocimientos que los alumnos han adquirido encontrándose algunos contenidos que presentaron un mayor índice de errores, es por ello que con el fin de solucionar este problema se realizó las estrategias en el cual el docente tiene que facilitar el aprendizaje y que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo.

Para que se de el aprendizaje significativo será posible en la medida en que el cuerpo de conocimientos a enseñar este estructurado significativamente y, para ello, son necesarios los conocimientos previos del niño.

Lo anterior ya mencionado deberá abrir el camino del aprendizaje, respetando la estructura lógica de la disciplina, sin perder de vista la perspectiva transversal.

III.- EL JUEGO: UN APOYO EN EL AULA.

Uno de mis objetivos que considere dentro de mi practica docente era lograr realizar una planeación en donde se considerara todos los aspectos que habría de tomarse en cuenta para la aplicación del mismo, así como el de implementar las estrategias adecuadas para poder lograr resolver un problema; situación que se logro; sin embargo actualmente se implementa el enfoque por competencias, en el cual el alumno lograra con la ayuda del docente desarrollar todas sus habilidades y conocimientos para que su desarrollo dentro de la sociedad no sea muy complejo. Así contribuir a brindar una educación más integral para el futuro que nos toca enfrentar, y que el alumno posea un aprendizaje significativo.

Cada una de ellas tiene el propósito a lograr, son actividades lúdicas porque corresponde al desarrollo genético siguiendo sensiblemente esta progresión: juego sensorial, motor, de imaginación y social; reconociendo que el juego “es una actividad espontánea, que parece escapar pero que también nos permite explorar y desarrollar las capacidades nacientes ya sean físico-motrices, cognoscitivas o socio afectivas” (DICCIONARIO MAGISTERIO, 2003, p. 1152).

Además lo anterior es la forma mas apropiada e interesante que permite a los alumnos participar sin crear miedo o rechazo, a través del juego el ser humano se expresa, da a conocer sus sentimientos, habilidades e ideas, además de que aprende se divierte y crea. Es importante conocer los tipos de juego que existen y que son: los naturales o los de ejercicios, el cual recurre a la actividad de placer y que los niños practican en forma cotidiana dentro y fuera de la escuela que cumplen una función importante para su desarrollo y que constituyen un instrumento de afirmación individual; su característica básica consiste en que permiten establecer y aceptar normas mínimas, generalmente propuestas por los mismos niños. Los juegos con reglas determinan el desarrollo de la

actividad, las cuales se deben respetar y asumir y se ponen a prueba actitudes y aptitudes personales, pues al medirse con ellos mismos, los alumnos se dan cuenta de lo que son capaces de hacer; y los juegos modificados son actividades participativas y cooperativas centradas en promover las posibilidades de movimiento y fomentar el pensamiento estratégico uno de sus propósitos es impulsar la imaginación y la creatividad de los alumnos.

Para la elaboración de las estrategias que se presentan en este apartado(ANEXO: CUADRO 1.1, 1.2, 1.3, 1.4) se consideran los juegos de reglas y los modificados ya que se pretende que el alumno desarrolle su capacidad y están diseñadas con base a la fundamentación teórica del constructivismo, el cual proporciona elementos que explican el proceso enseñanza-aprendizaje, no es propiamente una teoría psicopedagógica sino se inscribe en un marco de referencia mas amplio que permite proyectar los procesos educativos de manera general y planificar los procesos relacionados con la construcción del conocimiento. De esta manera las actividades propuestas se elaboraron para trabajarse en la reflexión sobre la lengua a través del juego para distinguir el singular y plural y hacer aprendizajes significativos contenido correspondiente al componente reflexión sobre la lengua. Los cuadros antes mencionados se presenta como metodología de trabajo por proyectos como una alternativa posible de solución al problema esto es con la finalidad de que el alumno desarrolle sus competencias básicas, fortalezca sus valores y que se propicie el aprendizajes de contenidos curriculares en un ambiente de participación diversificada donde se de el trabajo cooperativo y de esta forma se ayudara a los alumnos a comprender el contenido para luego tener una mejor expresión lingüística con el fin de fortalecer el aprendizaje significativo en niños de segundo grado de educación primaria

IV.- APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

Con estas actividades se pretende que el alumno logre desarrollar sus habilidades; así pues el resultado dependerá del plan de trabajo que se formule, tomando en cuenta los aspectos señalados del problema, la aplicación de las estrategias formuladas pueden ser un proceso lento puesto que por lo tanto “el conocimiento no es el resultado de un acto instantáneo de comprensión sino el fruto de una actividad intelectual que requiere un proceso constructivo” (SASATRE, 1994, p. 40).

Entonces no esperemos los mejores resultados después de una aplicación, estos llegarán si somos constantes y seguimos trabajando a pesar de que alguna de ellas no funcione; ello nos servirá para reformular y reconsiderar las actividades trabajadas a efecto de obtener mejores resultados.

Para su elaboración fue necesario analizar que las actividades propuestas sean acordes a las necesidades del problema que se enfrenta para ello fue necesario escudriñar diversos materiales tanto del alumno como del docente como son: biblioteca del aula, libros del rincón, biblioteca de la escuela, enciclopedia, internet, etc.

Tanto la teoría como las experiencias han sido grandemente ampliadas en el curso del tiempo, todas estas experiencias y sus conclusiones teóricas tienen su enfoque y se refieren al desarrollo del niño en el cual se agrega un nuevo concepto, que es el de la imitación y que se adquiere a través de la observación.

Es importante mencionar que el juego es una de las actividades que facilita y motiva al alumno a que adquiera los conocimientos y se basa en la observación y experimentación ya que; “el juego en el niño se transforma en una actividad creativa subordinada al principio de la realidad” (JOAD, 2001, p.104).

Los seguidores de la teoría del aprendizaje admiten que el juego es un medio de salida en relación con previas frustraciones; y este, el juego hace puente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto, en la medida que evoluciona desde su forma inicial de ejercicio sensorio-motriz.

El aprendizaje significativo es aquél que se adquiere, una vez que se han establecido vínculos no arbitrarios entre lo que se sabe; es decir los conocimientos pedagógicos del alumno y lo que se pretende aprender.

Además “Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje dicha atribución sólo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trate. Esos esquemas no se limitan a asimilar nueva información; sino que el aprendizaje significativo supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento, estableciendo

nuevas conexiones y relaciones entre ellos, con lo que se asegura la funcionalidad ya la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos significativos.” (AUSBEL, 1999, p. 158).

Para el desarrollo de una buena enseñanza se necesita contar con estrategias para que el alumno adquiera aprendizajes significativos que contribuya al desarrollo de habilidades intelectuales, la adquisición reflexiva de conocimientos y la formación de valores, de igual forma que el aprendizaje que se adquiera sirva para la vida actual y futura que contribuya a la satisfacción de las necesidades básicas; es decir que el aprendizaje sea permanente.

Es necesario mencionar que lo que me llevo a la elección de aplicar las estrategias de aprendizaje es por que en la comunidad los alumnos como las personas mayores desconocen el uso de las reglas gramaticales tal y como se debería de aplicar, ya que utilizan los artículos pero no conocen en que genero se utiliza cada uno de ellos; sustituyen a la p por f (pripol por frijol), g por la d (piegra por piedra), la o por la u (to por tu) todo lo anterior se debe de que en la lengua indígena zoque popoluca las reglas gramaticales son diferentes al español; sin embargo se pretende que el alumno adquiera conocimientos acerca del uso oral y escrito de le lengua indígena y el español para ello la propuesta que se presenta es flexible a la agregación de otras actividades ya que las que integren el dispositivo de coaprendizaje deben de impulsar al alumno a elegir, explorar, crear, experimentar y resolver problemas mediante la combinación de acciones individuales y colectivas. A continuación se da a conocer el desarrollo de las actividades resaltando el uso del lenguaje oral y escrito como eje transversal en las asignaturas.

PLAN DE ACTIVIDADES:

1.- TEMA:

ESTRATEGIAS DIDACTICAS A TRAVES DEL JUEGO PARA DISTINGUIR EL SINGULAR Y PLURAL.

2.- AMBITO O EJE TEMATICO:

- LENGUAJE ESCRITO
- LENGUAJE ORAL

3.- COMPETENCIAS:

PRACTICAR LA CONCORDANCIA ENTRE ADJETIVOS Y ARTICULOS EN REDACCIONES Y EN LA EXPRESION.

4.- ACTIVIDADES:

EL JUEGO DEL CARTERO.

- ❖ Los alumnos expondrán el mensaje que recibieron y el resto hará las observaciones acerca de lo que expongan.
- ❖ Realizaran un enlistado de las palabras que no tienen concordancia en la pronunciación.
- ❖ Se les mostrara fotos o imágenes en los cuales se presentan uno o más objetos de diferentes géneros.
- ❖ Que los alumnos analicen el mensaje que el libro de español actividades presenta en la Pág.190.
- ❖ Los alumnos completaran las oraciones agregándole los artículos el, la, los y las de tal manera que tenga concordancia.
- ❖ A través de imágenes redactaran pequeños textos.
- ❖ Se intercambiaran los textos elaborados con otros compañeros y se harán las correcciones.

Evaluación:

- Mediante la participación individual.
- Participación por equipo.
- Participación grupal.

EL JUEGO DEL BASTA

- Se entregaran a los alumnos los formatos.

- Se les explicara las reglas del juego que consistirá en escribir los nombres de las cosas que pide cada uno de los rubros y debajo si es singular y plural, femenino o masculino y el tiempo para responder será de 50 seg.
- El maestro pedirá a que un alumno voluntario inicie el juego
- El alumno mentalmente ira mencionado las letras del abecedario.
- El grupo determinara el tiempo que le quieran dar y dirán “basta”.
- En ese momento el alumno les dirá que letra estaba mencionado cuando decidieron decir basta.
- Escribirían palabras que inicien con la letra que el alumno les diga y que el alumno que termine primero dirá basta y el resto no podrá continuar.
- Posteriormente será otro el que pase a seleccionar la letra.

Evaluación:

Este se realizara de manera individual y cada alumno leerá lo que respondió en cada uno de los rubros y si están incorrectos se corregirán, tendrá un valor de 2 puntos si los alumnos contestaron correctamente y de acuerdo a las respuestas el maestro determinara si los alumnos comprendieron el contenido.

EL JUEGO DE LA RULETA

- ✍ El maestro elaborara un círculo.
- ✍ Y el espacio los dividirá en 10 o 15 dibujos seleccionados.
- ✍ Formaran equipos de 3 el cual cada uno de los participantes pasara cuando le toque girar.
- ✍ Se pondrá una flecha que será el indicador del dibujo seleccionado.
- ✍ El alumno mencionará el nombre del dibujo que cayo en la flecha.
- ✍ La regla será anteponer los artículos: el, la, los y las en su cuaderno.
- ✍ Ganará el equipo que más aciertos haya obtenido.

Evaluación:

En esta actividad el maestro evaluara a través del desenvolvimiento que ellos tengan en responder en la anteposición de las silabas y calificara los aciertos que ellos obtuvieron.

EL GRAFÓMETRO.

- ☉ Cada equipo elaborará 6 tiras y un cuadro con 6 cuadros pequeños.
- ☉ A las tiras se les escribirán las letras del abecedario.
- ☉ El maestro los integrará en equipos de 3 o 4 elementos.
- ☉ Les dirá las reglas del juego que consistirán en las composiciones de los campos semánticos en plural y singular, masculino y femenino.

- ☉ Para cada ronda el maestro
- ☉ Les dará un tiempo determinado para formar las palabras.
- ☉ En la pizarra se irán haciendo las puntuaciones.

Evaluación:

Se evaluará en equipo de acuerdo a los aciertos que los alumnos hayan obtenido así como la agilidad para formar las palabras.

6.- CONTENIDOS TRANSVERSALES:

- MATEMATICAS:

COMPETENCIAS:

Elaborar e interpretar graficas de barras.

ACTIVIDADES:

- * Se inicia preguntando ¿cuantos integrantes tiene su familia?, ¿Qué son mas hombres o mujeres?
- * realizaran dibujos con los que represente a la población de: niños, adultos y 3ra. Edad.

- * Que los alumnos registren en su cuaderno un cuadro de concentración a partir de lo que cada niño aporte ¿Cuántos y quienes viven en sus casas?
- * realizar una grafica de barras a partir del conteo final.
- * realizar la actividad de su libro de matemáticas: ¡la votación! pp. 164-165- (LIBRO DE ACT. MATEMATICAS, 2009)

* escribir ordenadamente los nombres de los animales que obtuvieron mayor número de votos así como al género al que pertenece: masculino y femenino.

* Se hará una grafica de barras a partir de los datos que se obtenga en el grupo, ¿Cuántos alumnos son en total? ¿Cuántos pertenecen al género femenino y masculino?

MATERIAL DIDACTICO:

Libro de texto, hojas blancas, colores, lápiz, marcadores, libro de rincón y papel bond.

EVALUACION:

Mediante la expresión de números (cantidades) y géneros (femenino y masculino).

El trabajo por equipo.

Trabajo individual.

- CONOCIMIENTO DEL MEDIO (CIENCIAS NATURALES)

COMPETENCIAS:

Identificar semejanzas y diferencias entre plantas, animales y personas.

ACTIVIDADES:

- para la recuperación de saberes es necesario plantearles ¿en que nos parecemos a los animales y a las plantas y en que somos diferentes?

- realizar en sus cuaderno una lista de los animales y plantas mas comunes que habitan en su comunidad.

* Se plasmara en la pizarra a través de un mapa conceptual las características y semejanzas que los alumnos mencionen de ambos.

* investigar el genero de animales, plantas y personas concepto “macho”, “hembra”, “femenino” y “masculino”.

* realizar la actividad del libro integrado p. 106. (LIBRO DE INTEGRADO 2º, 2009)

- se le facilitara al alumno material ya elaborado para que el a través de lo que ya se analizo exponga los conocimientos que ya tiene acerca de las funciones exclusivas de cada una así como las comunes.

MATERIAL DIDACTICO:

Libros de lecturas, revista, libro de rincón de lecturas, libros de cuentos, cuaderno de notas, recortes, tijeras, resistol, hojas blancas, cartón, regla, lápiz, goma, etc.

EVALUACION:

Esta se realizará en la aplicación de cada una de las estrategias y será mediante la observación y participación individual y por equipo.

7.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ESPAÑOL: Que el alumno amplié su vocabulario en el uso correcto del singular y plural y de adjetivos y artículos.

MATEMATICAS: Reconozca la utilización de las graficas de barras.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO (CIENCIAS NATURALES): Identifique funciones de los seres vivos a través de las diferencias físicas y semejanzas de unas de otras.

8.- RECURSOS DIDACTICOS:

Se utilizara lo necesario para que se logre lo que se pretende con los aprendizajes que se esperan de los alumnos.

9.- TIEMPO:

La actividad anteriormente expuesta esta programada para una semana de actividades pero también es necesario plantear que es flexible a cualquier propuesta.

10.- ASPECTOS A EVALUAR:

Para realizar lo anterior será necesario que el docente observe las diferentes habilidades que el alumno logrará desarrollar a través de la enseñanza de los diferentes contenidos.

V.- RESULTADOS DE LA APLICACIÓN.

Los juegos didácticos que se presentaron son producto del análisis de las expresiones lingüísticas; así como de los factores que interviene en ella, implicaciones pedagógicas y sociales y de la necesidad de plantear una propuesta que pretenda dar solución al problema planteado, el cual fue detectado en la practica docente y se basa en las dificultades que el alumno presenta en cuanto a la habilidad verbal y escrita ya que estas van íntimamente ligadas.

La estrategia es una herramienta que nos ayuda en la solución de problemas, pues a través de esta nos planteamos propósitos que deseamos lograr de igual forma, permite la utilización de medios didácticos para su aplicación que se adapten al problema y contribuyan en el fin que se persigue. “Se caracteriza por particular aspectos propositivos que definen un método y procedimiento cuya intención es superar el problema planteado.” (RANGEL, 1994, p.91)

Para ello se considero que los juegos didácticos tienen como finalidad ayudar al niño a descubrir la importancia de su uso como medio para lograr una expresión y que gracias a ello también se pueda lograr una redacción competente de textos. Para que una estrategia sea completa es necesaria que sea evaluada como parte de un proceso y este va mas allá de asignar cifras numéricas si no que es el alumno quien debe evidenciar su aprendizaje.

A continuación se presentan las graficas y los análisis e interpretación de cada una de las estrategias aplicadas a los alumnos de segundo grado de educación primaria. (ANEXO: CUADRO 1.5, 1.6, 1.7, 1.8) Los resultados de las estrategias aplicadas nos sirven para determinar que actividades les llama mayor la atención de los alumnos. Si hacemos la jerarquización de lo anterior quedaría de la siguiente manera:

1.- “EL JUEGO DE LA RULETA”: en este los alumnos se divirtieron y por los resultados obtenidos fue entendido se aprobó con el 86%, por lo que desde mi punto de vista será necesario realizarlo mas frecuentemente.

2.- “EL JUEGO DEL GRAFOMETRO”: Para realizarlo se trabajó en binas esto permitió que fuera mas colaborativo aunque si se presentaron dificultades se sacó adelante y tuvo un 86% de comprensión en los alumnos.

3.- “EL JUEGO DEL CARTERO”: Este juego presentó dificultad ya que se trabajó con la redacción e imaginación de cada uno de los alumnos y esto en el nivel en el que se encuentran si tiene mayor dificultad; pero si hubo respuesta del grupo y el 71% a probo el juego aplicado.

4.- “EL JUEGO DEL BASTA” Este es un juego de competencia y que requiere de mucha habilidad ya que se pone en juego la habilidad de cada uno y quizás fue esto lo causó un bajo rendimiento en el resultado que se esperaba, pero considero que será mejor el resultado si se realiza con mayor frecuencia, ya que para ser la primera vez solo obtuvo un 64% de resultados positivos.

Es importante mencionar que estas propuestas didácticas se pueden transferir a otras áreas del conocimiento ya que las actividades de trabajo no se limitan solo a las asignaturas de español sino que son flexibles a cualquier otra que se presente y que es necesario decir que para obtener el resultado que se desea su practica debe ser constante.

CONCLUSIONES

En lo personal puedo compartir mi experiencia y a la misma vez mencionar cuales fueron los alcances que se lograron así como las limitaciones que se presentaron y que no permitió el logro en su totalidad y que obstaculizaron que los resultados fueran de acuerdo al objetivo que se pretendía lograr.

- RETOS PROFESIONALES

- A) Realizar la planeación con apoyo del nuevo plan y programa de estudio 2009.
- B) Presentar estrategias que promuevan la apropiación reflexiva de conocimientos y desarrollo de habilidades.
- C) Elaboración de material didáctico con el fin de que el aprendizaje obtenido se represente.
- D) Consultar los libros de la Biblioteca del Aula pues en ellos podemos obtener informaciones interesantes.
- E) Compartir el trabajo docente de forma colegiada para fortalecer la calidad educativa.

- DEBILIDADES

- A) Poca participación por parte de los padres hacia con sus hijos en cuanto a la participación que ellos puedan recibir.
- B) La falta de elaboración de material didáctico para realizar actividades que sugiere los libros de textos.
- C) El no aplicar estrategias de enseñanzas acorde al nivel que se atiende.

Es por ello que actualmente se están aplicando corrientes pedagógicas innovadoras en el campo docente como la teoría de Jean Piaget, la cual menciona “que la educación consiste en la adaptación del individuo a su ambiente social, puesto que el pensamiento del niño es cualitativamente diferente del pensamiento adulto, el objetivo de la educación es crear y formar su raciocinio intelectual y moral.” (JOAD, 2002, p. 108).

Con lo anterior puede decirse que debido a los problemas que enfrentaron mis alumnos recurrí a diferentes técnicas de investigación. Una de las primeras herramientas fue la entrevistas a padres de familias, alumnos y docente y por último fue la aplicación de un diagnóstico pedagógico el cual “es el estudio de una situación atendiendo su calidad educativa, tomando cuatro pasos para su elaboración; a continuación se mencionan:

- 1.- se describe la situación.
- 2.- se estudian los recursos.
- 3.- se realiza un pronóstico.
- 4.- Se dictamina el problema”. (DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA, 2003, p, 304)

Es un proceso de indagación que nos lleva al análisis de las problemáticas que se están dando en la práctica docente, es a través de este que conocemos el origen, desarrollo y perspectiva de los conflictos y dificultades que se manifiestan, donde están involucrados docentes, alumnos, padres de familias y autoridades educativas. Este diagnóstico pedagógico estudia de manera integral los diferentes aspectos de la práctica docente, reconociendo las relaciones que se establecen entre todos los elementos y agentes que intervienen en la situación investigada.

Es preciso mencionar que cada uno de los elementos que se consideraron como propuesta para abatir el problema que presento mi grupo escolar a través de las estrategias que se aplicaron al grupo, los resultados que se obtuvieron de esta puesta fueron favorables ya que si se lograron algunos de los objetivos que se contemplaron como:

- Que el alumno haya logrado desarrollar sus habilidades así como reforzar sus conocimientos en cuanto a conocer más sobre las reglas gramaticales.
- Que el docente haya puesto en práctica sus potencialidades para dotar los elementos necesarios para que el alumno desarrolle sus habilidades lectoras y que le permita pasar del pensamiento simple al complejo.
- Que a través del juego el niño transforme sus conocimientos en una actividad recreativa subordinada a la realidad.

Con lo anterior se pretendió abarcar todos los contenidos que nos proporciona los planes y programas de 2009 así como todos los materiales de apoyo que la Secretaría de Educación Pública nos da con el fin de impartir una educación de calidad. Sin embargo haciendo una autoevaluación a mis actividades docentes considero que aun es mucho lo que falta por hacer; ya que todavía desconozco y carezco de técnicas y estrategias de enseñanza para favorecer el aprendizaje en los niños.

Como comentario final puedo agregar que educar no es solo exhibir el conocimiento, sino brindar y proporcionar todos los medios adecuados para transmitir y facilitar el aprendizaje.

Es importante mencionar que el problema pedagógico de nuestra práctica docente va mas allá de un aula y alumnos y se convierte de manera inobjetable en un asunto social de corresponsabilidad colectiva entre padres de familias y maestros esto con la finalidad de obtener los resultados que se pretenden alcanzar en el nivel de primaria y que es necesario que nos involucremos en el entorno social que es donde el alumno crece y desarrolla y esto nos llevara a conocer el contexto comunitario que es de suma importancia para que nos relacionemos a ella, pues no hay que perder la idea que debemos de formar parte de la misma para fortalecer nuestra enseñanza-aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

- AUSUBEL, D. O: (2002) *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona. Edit. Paidos.
- CASSANY, Daniel. (2003). *Temas de educación*. Ed. Paidos, Madrid.
- COLL, Cesar. (2002) *Constructivismo e intervención educativa: ¿Cómo enseñar lo que se ha de construir? corrientes pedagógicas contemporáneas*. Antología básica.
- DELVAL, J. (1999) *Creer y pensar*. Ed. Trillas. México.
- *DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA*, (2003) Ed. GEASA.
- *DICCIONARIO DEL MAESTRO*, (2005) Ed. Pairo.
- GOODMAN, Kenneth. (2002.) *El Desarrollo Psicolingüístico y social*. Ed. México.
- SEP. UPN (2000) *El Desarrollo del Niño (Antología)* JOAD B, Araujo y Clifton B. Chadwick. *La teoría de Piaget El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento*. México D.F
- LARROYO. F. (2004) *Psicología Infantil* Porrúa. Barcelona.
- MORENO, Montserrat. (2005). *"Aprendizaje y Desarrollo Intelectual"* Ed. Gedisa Barcelona.
- SEP. (2009) *PLAN DE ESTUDIOS*. México.
- RANGEL. Ruiz de la Peña. Adalberto y Teresa de Jesús Negrete. (2004). *Proyecto de Intervención Pedagógica*. Ed. Porrúa. México. D.F.

- SASATRE, Genoveva. (2004). *En busca de alternativas*. Ed. Gedisa. México. D. F
- TEDESCO, J. Carlos. (2002), *Educare en la Sociedad del Conocimiento*. Ed. Paidos. Argentina.



ANEXOS

“EL JUEGO DEL CARTERO” (CUADRO 1.1)

PROPOSITOS	EJES	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICA	ACTIVIDADES
<p>QUE EL ALUMNO AMPLIE SU VOCABULARIO EN EL USO DE LAS TERMINACIONES QUE GENERALMENTE INDICAN GENERO Y NUMERO</p>	<p>REFLEXION SOBRE LA LENGUA</p>	<p>PRACTICAR LA CONCORDANCIA ENTRE SUSTANTIVOS Y ARTICULOS EN REDACCIONES Y EN LA EXPRESION ORAL</p>	<p>EL JUEGO DEL “CARTERO”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ EL MAESTRO ORGANIZARA A LOS ALUMNOS EN BINAS. ➤ MOSTRARA UNA IMAGEN Y LO COLOCARA EN LA PIZARRA. ➤ ENTREGARA A CADA UNO HOJAS BLANCAS Y UN SOBRE. ➤ LOS ALUMNOS DESCRIBIRAN LA IMAGEN QUE EL MAESTRO PRESENTE A TRAVES DE UNA CARTA. ➤ POSTERIORMENTE SE LO ENTREGARAN A SU COMPAÑERO MENCIONANDOLE LA SIGUIENTE FRASE” EL CARTERO TRAE CARTAS PARA Y DIRA EL NOMBRE DE SU COMPAÑERO. ➤ EL ALUMNO LEERA LO QUE DICE EN LA CARTA Y HARA CORRECCIONES SI ES NECESARIO.
<p>EVALUACION NEL MAESTRO EVALUARA ESTA ACTIVIDAD DE MANERA INDIVIDUAL YA QUE SE LLEVARA ACABO LA LECTURA EN EL CUAL SE TOMARA ENCUESTA LA FLUIDEZ QUE EL ALUMNO TENGA ASÍ COMO LA ESCRITURA.</p>				

“EL JUEGO DEL BASTA” (1.2)

PROPOSITOS	EJES	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICA	ACTIVIDADES
QUE EL ALUMNO AMPLIE SU VOCABULARIO EN EL USO DE LAS TERMINACIONES QUE GENERALMENTE INDICAN GENERO Y NUMERO	REFLEXION SOBRE LA LENGUA	PRACTICAR LA CONCORDANCIA ENTRE SUSUTANTIVOS Y ARTICULOS EN REDACCIONES Y EN LA EXPRESION	EL JUEGO DEL “BASTA”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ SE ENTREGARAN A LOS ALUMNOS LOS FORMATOS. ➤ SE LES EXPLICARA LAS REGLAS DEL JUEGO QUE CONSISTIRA EN ESCRIBIR LOS NOMBRES DE LAS COSAS QUE PIDE CADA UNO DE LOS RUBROS Y DEBAJO SI ES EN SINGULAR O PLURAL, FEMENINO O MASCULIN Y EL TIEMPO PARA RESPONDER SERA DE 50 SEG. ➤ EL MAESTRO PEDIRA A QUE UN ALUMNO VOLUNTARIO INICIE EL JUEGO. ➤ EL ALUMNO MENTALMENTE IRA MENCIONANDO LAS LETRAS DEL ABECEDARIO. ➤ EL GRUPO DETERMINARA EL TIEMPO QUE LE QUIERAN DAR Y DIRAN “BASTA”. ➤ EN ESE MOMENTO EL ALUMNO LES QUE LETRA ESTABA MENCIONANDO CUANDO DECIDIERON DECIR BASTA. ➤ ESCRIBIRAN PALABRAS QUE INICIEN CON LA LETRA QUE EL ALUMNO LES DIGA Y EL ALUMNO QUE TERMINE PRIMERO DIRA BASTA Y EL RESTO NO PODRA CONTINUAR. ➤ POSTERIORMENTE SEAR OTRO EL QUE PASE A SELECCIONAR LA LETRA.
EVALUACION				
ESTE SE REALIZARA DE MANERA INDIVIDUAL Y CADA ALUMNO LEERA LO QUE RESPONDIO EN CADA UNO DE LOS RUBROS Y SI ESTAN INCORRECTOS SE CORREGIRAN, TENDRA UN VALOR DE 2 PUNTOS SI LOS ALUMNOS CONTESTARON CORRECTAMENTE Y DE ACUERDO A LAS RESPUESTAS EL MAESTRO DETERMINARA SI SE CUMPLIO EL OBJT.				

“EL JUEGO DE LA RULETA” (1.3)

PROPOSITOS	EJES	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICA	A C T I V I D A D E S
QUE EL ALUMNO AMPLIE SU VOCABULARIO EN EL USO DE LAS TERMINACIONES QUE GENERALMENTE INDICAN GENERO Y NUMERO.	REFLEXION SOBRE LA LENGUA	PRACTICAR LA CONCORDANCIA ENTRE SUSTANTIVOS Y ARTICULOS EN REDACCIONES Y EN LA EXPRESION ORAL.	EL JUEGO DE LA “RULETA”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ EL MAESTRO ELABORARA UN CIRCULO. ➤ Y EL ESPACIO LOS DIVIDIRA EN 10 O 15 DIBUJOS SELECCIONADOS. ➤ FORMARA EQUIPOS DE 3 EL CUAL CADA UNO DE LOS PARTICIPANTES PASARA CUANDO LE TOQUE A GIRAR. ➤ SE PONDRÁ UNA FLECHA QUE SERA EL INDICADOR DEL DIBUJO SELECCIONADO. ➤ EL ALUMNO MENCIONARA EL NOMBRE DEL DIBUJO QUE CAYO EN LA FLECHA. ➤ LA REGLA SERA ANTEPONER LOS ARTICULOS: EL, LA, LOS Y LAS EN SU CUADERNO. ➤ GANARA EL EQUIPO QUE MAS ACIERTOS HAYA OBTENIDO.
EVALUACION				
<p>EN ESTA ACTIVIDAD EL MAESTRO EVALUARA A TRAVÉS DEL DESENVOLVIMIENTO QUE ELLOS TENGAN EN RESPONDER EN LA ANTEPÓSICION DE LAS SILABAS Y CALIFICARA LOS ACIERTO QUE ELLOS OBTUVIERON.</p>				

“EL GRAFOMETRO” (1.4)

PROPOSITOS	EJES	CONTENIDO	ESTRATEGIA DIDACTICA	ACTIVIDADES
<p>QUE EL ALUMNO AMPLIE SU VOCABULARIO EN EL USO DE LAS TERMINACIONES QUE GENERALMENTE INDICAN GENERO Y NUMERO.</p>	<p>REFLEXION SOBRE LA LENGUA.</p>	<p>PRACTICAR LA CONCORDANCIA ENTRE SUSTANTIVOS Y ARTICULOS EN REDACCIONES Y EN LA EXPRESION ORAL.</p>	<p>EL JUEGO DEL “GRAFOMETRO”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CADA EQUIPO ELABORARA 6 TIRAS Y UN CUADRO CON 6 CUADROS PEQUEÑOS. ➤ A LAS TIRAS LES ESCRIBIRAN LAS LETRAS DEL ABECEDARIO. ➤ EL MAESTRO LOS INTEGRARAN EN EQUIPOS DE 3 O 4 ELEMENTOS. ➤ LES DIRA LAS REGLAS DEL JUEGO QUE CONSISTIRAN EN LAS COMPOSICIONES DE LOS CAMPOS SEMANTICOS EN PLURAL Y SINGULAR, MASCULINO Y FEMENINO. ➤ PARA CADA RONDA EL MAESTRO LES DARA UN TIEMPO DETERMINADO PARA FORMAR LAS PALABRAS. ➤ EN LA PIZARRA SE IRAN HACIENDO LAS PUNTUACIONES.
<p>EVALUACION</p> <p>SE EVALUARA EN EQUIPO DE ACUERDO A LOS ACIERTOS QUE LOS ALUMNOS HAYAN OBTENIDO ASÍ COMO LA AGILIDAD PARA FORMAR LAS PALABRAS.</p>				

ACTIVIDAD 1.1



ACTIVIDAD 1.2



ACTIVIDAD 1.3



ACTIVIDAD 1.4

