

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**División Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia**

**Licenciatura en Pedagogía**

**INFORME ACADÉMICO DE ACTIVIDAD PROFESIONAL**

**El juego, recurso didáctico en el aprendizaje de alumnos de 5º  
año de primaria en el colegio Edwark Salk**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO

DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA  
PRESENTA

MARÍA DEL ROCÍO RAMÍREZ MONTIEL

ASESORA: DRA: MARGARITA MATA ACOSTA

Ciudad Universitaria, México, Distrito Federal.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## INDICE

	Pág.
Introducción.....	3
Capítulo 1. ESCUELA PRIMARIA EDWARD SALK.....	5
1.1 Antecedentes y organización.....	6
1.2. Misión y Visión.....	9
Capítulo 2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL.....	10
2.1. Enfoque teórico de Henri Wallon.....	11
2.2. Enfoque teórico de Lev Vygotsky.....	15
2.3 Enfoque teórico de Jean Piaget.....	17
Capítulo 3. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO.....	24
3.1 Características y uso de los recursos didácticos.....	27
3.2. Aplicación y uso.....	28
Capítulo 4. ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA.....	30
4.1. Programa de 5º grado propuesto por la Secretaría Educación Pública..	33
4.2. Plan estratégico centrado en el juego como recurso didáctico para el aprendizaje, realizado con alumnos de 5º grado de primaria.....	36
4.3. Actividades de Integración grupal como sustento del plan estratégico realizado .....	48
REFLEXIONES Y CONCLUSIONES DE LA EXPERIENCIA.....	51
BIBLIOGRAFÍA.....	58

## INTRODUCCIÓN

El profesor debe valerse de todos los recursos didácticos que le ayuden en su labor educativa y que sean acordes con el tipo de alumnos con los que se está trabajando.

Es por eso que consideré la modalidad de informe académico de actividad profesional, porque así tengo la oportunidad de describir cómo apliqué parte de mi formación pedagógica en las funciones que realicé como profesor en alumnos de 5°. grado de primaria en la Escuela Edward Salk.

El propósito de este trabajo es explicar, de una manera sencilla y práctica, cómo diseñé, apliqué y utilicé materiales didácticos en algunas materias que a los niños se les dificultaban o no les interesaba aprender lo que me motivo a compartir un poco de mis experiencias como docente frente a grupo y que a mi me sirvieron como apoyo para que algunos niños salieran del rezago en el cual estaban y también sentirme por instantes cómplice de los niños en alguna faceta de su desarrollo, es parte importante del ser pedagogo. Crear alternativas para ampliar las habilidades de los infantes, para que sean independientes y creativos, yo utilicé el aspecto lúdico para favorecer el aprendizaje y generar un ambiente agradable para que ellos aprendieran o reforzaran algunos saberes.

Los recursos y materiales aplicados fueron para mí un auxiliar circunstancial para motivar, estimular e impulsar al niño en su proceso educativo.

Es importante examinar el papel que desempeñamos como profesores, la forma en que pensamos y nos aproximamos a nuestros alumnos, en mi caso, el juego me permitió aproximarme como acompañante en la gran travesía hacia el aprendizaje, más que como experto en la tarea educativa. Es por eso que a continuación expongo la estructura de mi trabajo realizado en el aula en la institución de práctica.

En el primer capítulo se exponen las generalidades de la institución, su historia, ubicación, organización social, su contexto interno y externo, su misión y visión, a fin de presentar el contexto en el que se desarrolla mi informe.

En el segundo capítulo presento al juego desde la perspectiva de distintos autores sus fines e importancia en el desarrollo de los niños.

En el tercer capítulo hablo sobre el juego como recurso didáctico, es decir, como herramienta para impulsar el aprendizaje dentro del salón de clases.

En el cuarto capítulo expongo propiamente la experiencia que con y desde el juego realicé en mi práctica, así como señalo los lineamientos que propone la Secretaría de Educación Pública (SEP) para la enseñanza y el aprendizaje en 5º grado de la primaria en el cual realicé mi informe.

Por último presento mis conclusiones después de realizar la experiencia y sistematizarla en este informe.

## **CAPÍTULO 1. LA ESCUELA PRIMARIA EDWARD SALK**

### **1.1. ANTECEDENTES Y ORGANIZACIÓN**

La escuela Primaria Edward Salk, con clave: 21-2635-145-19PX-016, se ubica en la calle de Abundio Martínez no. 253, colonia Vallejo, turno matutino. Actualmente cuenta con una población de 103 alumnos en los seis grados.

Esta escuela fue creada en 1954; como resultado de la necesidad que el dueño visualizó en la colonia. La falta de escuelas de educación básica en la zona y la distancia que había de las demás escuelas en otras colonias, lo llevó a buscar un sitio que pudiera acondicionar como escuela; al inicio se utilizó el inmueble como estaba y, posteriormente, se le hicieron mejoras para dar un mejor aspecto y comodidad a los trabajos de enseñanza y aprendizaje.

El nombre de Edward Salk corresponde a un médico y bacteriólogo, el cual obtuvo la primera vacuna eficaz contra la parálisis infantil y gracias a su aportación esta enfermedad se encuentra erradicada. La escuela inició labores en el ciclo escolar 1955-1956, con el grado de primer año y con nueve alumnos.

El entorno de la escuela primaria es principalmente urbano habitacional, pero también existen algunos comercios pequeños. La escuela se encuentra cerca del metro La Raza y de un paradero de autobuses y microbuses; para arribar se puede utilizar tanto transporte privado, como público. La mayoría de los alumnos llegan caminando, ya que sus hogares se encuentran en las calles

aledañas, un gran número de alumnos llega en metro, otros tantos en microbuses, una minoría en taxi.

La mayoría de los alumnos viven con sus padres y residen en la colonia, ambos padres son el sustento económico de la familia. Las principales ocupaciones de los padres son el comercio informal, empleados de negocios o de industrias en las colonias cercanas; la situación económica de estas familias es diversa, existen desde las que tienen ingresos de más de seis salarios mínimos hasta los que sobreviven con menos. También hay madres solteras que combinan el trabajo y la atención de los hijos. Cabe destacar que la institución está cerca de un tianguis y algunos padres no terminaron la primaria.

Del crecimiento de alumnos en 2004 surge la necesidad de una mayor remodelación y acondicionamiento de espacios para funcionar adecuadamente como escuela. Además de los seis salones de primaria, la escuela cuenta con un salón extra de música, una bodega donde se guarda el material didáctico, así como un lugar donde se clasifican los uniformes y libros.

En la planta baja del edificio se encuentra la dirección general, oficina de pagos, cooperativa, sala de música y videos, un patio y cuatro baños. En el primer piso se ubican cuatro salones que son los de primero a cuarto grado, dos baños, dos bodegas; una de papelería y otra de uniformes. En el segundo piso se ubican tres salones, uno para quinto, otro para sexto grado y la sala de computación, así como dos baños.

Para el ciclo escolar 2007-2008 con base en el cual realizo este informe la escuela contaba con una matrícula de 80 alumnos y con todos los grados funcionando, además de impartir clases extracurriculares como: inglés, danza, música que se imparten en la última clase, un día a la semana danza y música, y las clases de inglés diario una hora.

La escuela está organizada de la siguiente manera: un Director, un contador, un asistente administrativo, un profesor por cada uno de los seis grados, un profesor de educación física, así como otros profesores de danza, música, taekwondo, computación. También cuenta con apoyo de limpieza y transporte. Los padres de familia participan a partir de una asociación de padres de familia, para supervisar todo lo relacionado con campañas de vigilancia, recolección de basura y rondines.

Las actividades de la escuela estan sistematizadas de acuerdo con los lineamientos establecidos por la Secretaría de Educación Pública. La entrada de los alumnos es de 7:45 a 8:00 de la mañana, y la entrada de los maestros es a las 7:30, así se inicia el día a las 8:00 a.m., con un receso de 30 minutos tocando a las 10.30 a.m. Y la salida de los alumnos a las 13:45 de la tarde.

Con la finalidad de que cada grado practique valores, respeto, orden y organización. En los recreos los maestros hacen guardias, en puntos asignados, para vigilancia y orden, cada semana toca la comisión a un grupo diferente para que vigile la tira de basura de los alumnos en los botes y el respeto entre compañeros (puntualidad, limpieza de patio, salones, etc.), esto se realiza a la

hora del receso y al final de día una comisión supervisa la limpieza del salón a la salida.

Cada lunes se lleva a cabo la ceremonia cívica y participan diferentes grupos en eventos de acuerdo con las efemérides de la semana, los grupos hacen honores a la Bandera, cantan el toque de bandera y el Himno Nacional; cada mes le toca el periódico mural a una maestra diferente.

El personal docente de la escuela en su mayoría son egresados de la Escuela Normal y cuentan con los elementos necesarios para formar parte de la plantilla. Participan en las distintas tareas como: periódico mural, ensayos, ceremonias, etc.

En el aspecto administrativo se cuenta con una Secretaria Administrativa y un apoyo a la Dirección General, que son personas que realizan varias tareas como: cubrir un grupo cuando faltaba un profesor o éste llega tarde, repartir y entregar materiales o sacar copias, etc.

El colegiado de la escuela cumple con la función requerida para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje. Al inicio de cada ciclo escolar se entregaba un plan de trabajo anual por parte de cada profesor, y se trabajaba por semana el avance programático; estos documentos son revisados por la directora del plantel, cada lunes, y firmados para su autorización y desarrollo.

## 1.2. MISIÓN Y VISIÓN

**La Misión de la escuela primaria es:** Formar alumnos reflexivos e independientes que, a través del uso de valores sociales, sean capaces de incorporarse en los diversos grupos de los que han de formar parte.

La equidad e inclusión son parte del crecimiento personal de cada individuo. Haciendo uso de estos valores, los alumnos serán capaces de solucionar situaciones de la vida cotidiana.

**La Visión:** Ser personas reflexivas que, a través del uso de la comprensión y reflexión, sean capaces de solucionar conflictos que se presenten en su vida cotidiana.

El uso de valores sociales será parte fundamental de su formación, la diversidad, la equidad, tolerancia, respeto, serán las bases para crear individuos que sientan amor a su país, que recuperen la armonía de la sociedad que los rodea.

## **CAPÍTULO 2 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL**

Es posible observar que el juego tiene una clara función educativa, en cuanto ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, cognitivas, sociales y afectivas; además de estimular su interés, sus ganas de explorar y conocer el mundo que lo rodea. El juego puede apoyar la forma como el niño crea y recrea las experiencias vividas, es a través del juego que los alumnos también se expresan y desarrollan sus potencialidades, es además el medio más efectivo por el cual el educador va a lograr despertar el interés en otras actividades. De ahí su valor didáctico.

Dentro de la pedagogía contemporánea existía la posibilidad de auxiliarse del juego para contribuir a una mejor enseñanza, tomando en cuenta los intereses del niño, para un mejor desarrollo del mismo, dejando atrás otros aspectos relacionados con la pedagogía tradicional.

La visión psicoanalítica del juego considera lo socio-emocional, es decir, que el niño resuelve miedos irracionales o conflictos psicológicos con los demás.

En el desarrollo social, el juego es como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas.

El juego es una actividad , en forma popular, es consideran lo opuesto al trabajo, pero en el salón de clases permite generar situaciones imaginarias creadas por los niños y que dirigen su conducta espontánea, su lenguaje, sus gestos y movimientos corporales. A través de la influencia lúdica se resuelven algunos problemas que se presentan en la enseñanza, porque los niños en ocasiones, dentro de una situación lúdica, pueden ser más rápidos y más hábiles en conseguir la meta o un fin, lo cual da el nombre de funcional al juego en situaciones de aprendizaje.

A continuación se expondrán las posturas de tres teóricos en relación con el juego, a partir de los cuales se trabajó para establecer líneas de acción y la coordinación de diversas estrategias. Los autores que se presentarán son Wallon, Vygotsky y Piaget.

## **2.1. ENFOQUE TEÓRICO DE HENRI WALLON**

Se abordo este enfoque porque dentro de la práctica docente que se presenta en este informe, se pudo observar que los niños, por su naturaleza, tienen que experimentar cosas nuevas dentro de su proceso educativo , rodearse de situaciones que los lleven a desarrollar un papel más activo y no pasivo como se acostumbra en la escuela tradicional; hoy en día ellos necesitan de innovaciones didácticas más estimulantes que generen el desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y físicas de una manera más agradable y dinámica.

Este autor se centra en tres factores que se consideran importantes para su evolución: el físico, biológico y social.

Wallon señala que la pedagogía debe convertirse en una ciencia en la que los métodos y las técnicas educativas deben ser experimentalmente elaboradas, es decir, de acuerdo con la inducción experimental, adecuarlas a sus propósitos, fines u objetivos, es decir el profesor debe adecuar cada método o técnica de acuerdo con las necesidades o carencias que manifiesta el niño en su desarrollo.

Sostiene que la eficacia de la acción educativa se basa en el conocimiento exacto del niño, de su naturaleza, de sus necesidades, su historia, su contexto, es decir de una manera global e integral en el niño. Considera un enfoque dialéctico que se da en tres aspectos: psicológico, pedagógico y social, porque están íntimamente relacionados, es decir, que se debe conocer tanto su desarrollo socio-emocional, su forma de interacción social que refleja con los demás de acuerdo a lo aprendido.

Respecto al rol que juega la escuela en el niño, este autor afirma que las relaciones y los intercambios sociales tienen, en la edad escolar primaria, beneficios en su proceso de desarrollo y formación.

El niño interactúa a nivel social con los demás en tres niveles: familiar, escolar y social, y surge una transformación que da una visión integradora lo que sirve como un intermediario para un mejor desarrollo.

Para el niño el juego es una actividad social que coopera para que se logre adquirir el conocimiento en forma independiente y, cuando se tiene se comparte con los demás y después se vuelve a modificar en forma individual, es decir si un

niño entiende una multiplicación, al explicar a su compañero, él refuerza lo aprendido, lo comparte y lo vuelve a consolidar.

La postura de este autor, plantea que para que el niño evolucione psicológicamente hay que considerar la emoción, el medio (físico-químico, biológico y social) y el movimiento (acción y actividad). Es, por tanto, gracias a la emoción y a través de ella como el niño se convierte en ser biológico, en ser social.

Las reacciones que se producen en el niño, a partir de la conducta de los otros, van a constituir el origen de las primeras representaciones; y éstas son los mediadores que permiten la integración de los factores biológicos y sociales; en un niño pequeño los primeros gestos son un llamado de atención para los adultos que lo rodean; estos gestos expresivos se convierten en culturales, en la medida que sean capaces de suscitar en los otros un conjunto de reacciones dirigidas a satisfacer sus necesidades, sean biológicas o afectivas, y en la medida que los adultos atribuyan intenciones a las conductas de los niños que inicialmente no las tienen. A partir de estos momentos se establece una simbiosis afectiva con sus cuidadores; para Wallon la emoción no tiene un valor adaptativo, sino que posee también un valor genético, ya que es capaz de generar nuevas estructuras de conocimiento.

Sin embargo, se define un estadio como un conjunto de características específicas que se establecen a partir de las relaciones que el sujeto mantiene con el medio, en un momento dado del desarrollo.

Su método consiste en estudiar las condiciones materiales del desarrollo del niño, condiciones tanto orgánicas como sociales, y en ver cómo a través de esas condiciones se edifica ese nuevo plano de la realidad que es la personalidad.

Nos dice que el desarrollo humano se produce en una transición desde lo biológico o natural, a lo social o cultural; esto se da gracias a la presencia del otro. En este pensamiento se deben tener en cuenta dos consideraciones:

a) Una es que tanto los factores sociales como los biológicos pueden ser innatos o adquiridos, dado que unos se construyen gracias a la presencia de otros.

b) La segunda afirma que las diferencias biológicas pueden acabar convirtiéndose en sociales.

El juego, para el niño, es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación de sus pares se logran adquirir papeles que son complementarios del propio, es decir, se adquiere el conocimiento en forma independiente y, cuando lo tienen, lo comparten entre dos o más personas, y después se vuelve a modificar en forma individual, convirtiéndose así en los mediadores (alternancia funcional).

Los niños, en primaria, son guiados por un maestro en torno a un contenido específico de acuerdo con cada materia o tema, es aquí donde ellos consideran y comienzan a adquirir nociones básicas como conceptos matemáticos, ciencias naturales o historia, esto se presenta como una disciplina, si se aplica el aspecto

lúdico, estos niños son espontáneos, socializan, desarrollan y fijan hábitos adquiridos mediante la repetición agradable de actos, lo que da origen a una modificación de las relaciones sociales y los intercambios sociales tienen para el niño en la edad escolar primaria los beneficios que darán un proceso de desarrollo en su formación.

## **2.2. ENFOQUE TEÓRICO DE LEV VYGOSKY**

Este autor señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el niño encuentra en su medio ambiente (entorno), entre ellos el lenguaje es el que amplía habilidades mentales como la atención, memoria y concentración.

Habla de un proceso de internalización, en donde el niño se apropia gradual y progresivamente de un control, regularización y dominio de sí mismo, conducta que se evidencia en el ámbito sociocultural (la cultura se va apropiando del sujeto).

Menciona que el individuo, a partir de su nacimiento, interactúa con sus congéneres en su medio familiar y escolar, experiencias que van transformando procesos mentales, las acciones de un niño sobre los objetos son benéficas para su desarrollo, siempre y cuando sucedan en un contexto social y que estén mediados por la comunicación con los demás. 1

1 Bodrova Elena. Herramientas de la mente. Ed.Pearson. México,2004.pág.95

Este autor afirmaba que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, por lo tanto tenía una visión más integrada del valor del juego en el desarrollo.

El juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular la conducta. El juego supone, pues, una situación imaginaria explícita y reglas ocultas o implícitas. La situación imaginaria es la situación ficticia que los niños crean.

De acuerdo con Vygotsky el juego es una relación cambiante y, sobre todo, impulsa el desarrollo mental del niño, ya que centra la atención, memorización y repetición de lo aprendido y hace al juego una manera consciente y divertida para los niños, sin ninguna dificultad para ellos.

Esta teoría es constructivista, porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con los niños se amplía la capacidad de comprender la realidad de su entorno social, natural, aumentando continuamente lo que se llamaría “la zona de desarrollo próximo “.

Dicho de otra manera, esta zona es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o ayudarse de otros niños más capaces.(2)

En la zona de desarrollo próximo, el niño es capaz de resolver distintas actividades y distintos problemas por sí mismo, o bien con ayuda del resto de las personas que forman su entorno.

La postura de este autor en el juego surge de la necesidad de reproducir el contacto con los 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. Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran papeles o roles que son complementarios al propio.

### **2.3. ENFOQUE TEÓRICO DE JEAN PIAGET.**

La teoría de Piaget en relación con el juego plantea que éste está regulado desde el punto de vista de los mecanismos que conducen a la adaptación por “asimilación”, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a

sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas:

2 Op Cit. Pág. 35

Piaget considera al pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que se basan en un substrato orgánico-biológico determinado que va desarrollándose de forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

Piaget se interesa en la adquisición del conocimiento como un proceso de construcción continuo que va de la infancia a la adolescencia, estableciendo períodos en los que el desarrollo cognitivo es producto de equilibrios progresivos cada vez más abarcadores y flexibles en donde el juego tiene un papel importante.

A lo largo del desarrollo, Piaget identifica, con claridad, tres etapas o períodos, las cuales, lejos de corresponder a las edades, señalan la configuración y la consolidación de determinadas estructuras intelectuales, las cuales se conocen como etapa sensoriomotriz, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales. Se pueden considerar que los alumnos que cursan la primaria se ubican en la etapa de las operaciones concretas (de los 7 u 8 años a los 12).

Ningún conocimiento es una copia de lo real, nos dice Piaget, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es una integración a las estructuras previas de cada sujeto. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla, y es aquí donde el juego puede apoyar al docente en la enseñanza.

De acuerdo con Piaget el desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, es decir, a partir de la asimilación de experiencias y la acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas que posea cada alumno. De esta forma, si la experiencia entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras que posee el alumno se reacomodan para incorporar la nueva experiencia, o bien, no necesariamente entran en conflicto, sino aumenta y profundiza el esquema previo a partir del nuevo conocimiento, y esto es lo que produce el aprendizaje, el cual resulta de la organización en esquemas de conocimiento desde los cuales se interpreta e interactúa con la realidad.

Es decir, para Piaget el desarrollo cognitivo ocurre a partir de la reestructuración de las estructuras cognitivas internas del niño, de sus esquemas y estructuras mentales, de tal forma que al final de un proceso de aprendizaje deben aparecer nuevos esquemas de acción y estructuras como una nueva forma de equilibrio.

A lo largo de toda la propuesta de Piaget el juego tiene un papel relevante como factor que permite incorporar e interactuar con la realidad para conocerla, y de esta forma es que considera que el juego evoluciona a lo largo y junto con el desarrollo cognitivo.

Atendiendo a la evolución cognitiva de los niños, se pueden reconocer cuatro grandes categorías de juego que plantea Piaget, establecidas de acuerdo con un comportamiento del juego en forma acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio y las reglas sustituyen al símbolo sin dejar a un lado el ejercicio simple. Piaget clasifica a los juegos de la siguiente manera: de ejercicio o funcional, simbólico y de reglas.

El primero, de ejercicio o funcional, tiene que ver con las acciones que los niños realizan en los dos primeros años de vida antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico; carece de normas internas y se realiza por el placer que produce la acción en sí misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la misma, por ejemplo, los niños miran y se llevan a la boca sus manos, emiten sonrisas al mismo tiempo que mueven espontáneamente sus brazos y manos. La actividad lúdica sensoriomotriz tiende principalmente a la satisfacción inmediata y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

En el segundo que corresponde al juego simbólico de 2 a los 6 o 7 años de edad predominan el descubrimiento y la imaginación. Lo importante no son las cosas u objetos, sino más bien lo que el niño puede hacer con ellos, por lo que

el juguete vendría a ser lo que se pueda transformar con su imaginación, como utilizar un trocito de madera para simular un barco, arrastrar sobre el suelo una caja de cerillos, imaginándose un coche; simula acontecimientos imaginarios , interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes reales o ficticios, y coordina a un nivel cada vez más complejo muchos roles y diferentes situaciones.

El lenguaje que se inicia a esta edad ayudará a esta nueva capacidad de representación.

Por último, este autor habla del juego de reglas, que corresponde a los 7 u 8 años a los 12 el cual señala está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad. Aquí el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otras personas, por ejemplo, jugar al escondite, fútbol o algún juego de mesa.

Su inicio depende del medio en el que se desenvuelve el niño, los modelos que tenga a su disposición en la escuela y con la presencia de otros niños. A través de éstos, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, practican la responsabilidad y la democracia. Las reglas obligan a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la del niño en sí mismo.

Cabe señalar que el juego de reglas se ve enriquecido por el juego simbólico y de función, es decir no son excluyentes

### **Diferencias y semejanzas entre Vygotsky y Piaget**

Una semejanza entre estos dos autores es que mantienen la concepción constructivista, el primero destaca el valor cultural y el contexto social en su aprendizaje, mientras que el segundo afirma que los niños dan sentido a las cosas principalmente, a través de las acciones en su entorno.

Para Vygotsky el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia, y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental superior cuando interacciona en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

Para Piaget 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, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del niño, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Este autor presenta una teoría del desarrollo por etapas, cada una supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También indica discontinuidad que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una a otras, se pueden construir e incorporar elementos de una anterior.

Se expondrá solamente la etapa que se aplica a este informe: la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once u doce), que es cuando el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos,

especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo: la comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos, y no de ideas abstractas o hipotéticas.

Con estos conceptos y propuestas en relación con el aspecto lúdico es que se considera que el juego aplicado a la enseñanza es de suma importancia, porque al aplicarlo se puede definir que forma parte de la inteligencia del niño y que la labor docente puede verificar en el aspecto social un cambio en alumno, tanto cuantitativo como cualitativo; porque se observa que éste incorpora experiencias nuevas y reafirma las anteriores, lo que fortalece su desarrollo educativo

### **CAPITULO 3. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO**

El maestro, para realizar su labor didáctica, no puede limitarse sólo a planear su trabajo, sino que debe utilizar instrumentos y actividades llamadas recursos didácticos. Éstos son auxiliares que están como apoyo, Gimeno Sacristán (1981) señala que tanto los materiales del entorno, como cualquier recurso audiovisual, a virtuales son considerados recursos instrumentales, y en este sentido se puede hablar de recursos didácticos, de ahí que, según este autor, un medio didáctico es "cualquier forma de recurso o equipo que sea usado normalmente para transmitir información entre personas".<sup>3</sup>

Tirado Benedeti señala, por su parte, que los recursos y materiales didácticos son el conjunto de instrumentos necesarios para enseñar o instruir: es todo aquello de que se vale el maestro y que sirve para llevar a cabo la enseñanza y estimular a los alumnos en determinados momentos. Es el factor instrumental que utiliza el maestro, para poner al alumno en contacto con las ideas que ha de asimilar o con los actos o ejercicios que ha de ejecutar. <sup>4</sup>

3 Gimeno Sacristán. Comprender y Transformar la enseñanza. Ed. Morata, España 1987. Pág.46.

4 Ogalde Careaga Isabel y otros. Los materiales didácticos. Ed.Trillas. México,1999. Pág. 146-147

Es importante considerar que los recursos tienen ciertas estrategias, limitaciones y posibilidades, es decir que por ellos mismos o su utilización no se puede alcanzar el aprendizaje, que se trata de que cada maestro los incorpore dentro del continuo proceso de enseñanza y los pueda utilizar en los momentos que considere más adecuados dentro de la práctica.

Es en este contexto que el juego puede ser considerado un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje.

El juego, entre otras muchas acepciones, designa, todo lo relativo al ocio, entretenimiento o diversión. Es una actividad natural que hombre ha practicado a lo largo de su vida, y en la que participa instintiva y espontáneamente. Es el medio por el cual en determinado momento demostramos nuestras inquietudes y necesidades, es considerado el medio más eficaz por el cual descubrimos y aprendemos el mundo en que vivimos. 5

Algunas definiciones no llegan a tratar todos los aspectos del juego, sin embargo, podemos sacar los siguientes conceptos: “actividad generadora de

placer “; “ser él mismo “; actividad espontánea “; “acción libre “: “práctica social reproductora de acciones “; “pasatiempo, diversión. “

5 Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) 22ª. Edición 2001.

El juego es un asunto significativamente importante, no sólo por el gran tiempo que los niños le dedican, sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano. En la escuela los alumnos aprenden en interacción con sus pares y el juego potencia su desarrollo y aprendizaje.

Según Enrique Gaurner, citado por José Luis Díaz “ el juego no es sólo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento, en el cual el niño no sólo se muestra tal como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades “ 6

Se ha comprendido que desde que el hombre apareció sobre la tierra ha basado su infancia en un continuo dinamismo, es decir, su interrelación con el mundo que lo rodea se caracteriza por la creación, y esto materialmente, aparece en el juego.

La mayoría de los niños juegan y esta actividad es tan importante en su existencia que podemos decir que es una razón de ser de la infancia.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico, así lo muestra la teoría psicogenética la

cual se presenta a continuación, con el propósito de tomar algunos aspectos teóricos que sustentan la incorporación del juego en la enseñanza con alumnos de primaria para desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para su aprendizaje.

6 Díaz Vega José Luis. Definición del Juego, en el “ Juego y el juguete. México. Ed.Trillas 1997. Pág. 140

### **3.1. CARACTERÍSTICAS Y USO DE LOS RECURSO DIDÁCTICOS**

Tanto el juego como los recursos que utilice el maestro en su enseñanza es importante que vayan de acuerdo con el nivel de comprensión de los alumnos. Así es posible señalar que hay que cuidar la incorporación de cualquier recurso o juego en la enseñanza que: a) corresponda al interés del niño y resulte útil para que exprese sus ideas con facilidad; b) proporcione actividades facilitadoras de la enseñanza; c) corresponda a los objetivos o propósitos de la enseñanza.

Al preparar los distintos juegos como recurso de apoyo didáctico se deben tener en cuenta distintos elementos:

- 1).- Seleccionar el tema, número de alumnos, espacio.
- 2).- Recopilar el material necesario, construirlo en colores llamativos, vistos y fáciles de manipular.
- 3).- Elaborar reglas sencillas y explicarlas muy bien para evitar fricciones o malos entendidos.

4).- Colocar a los alumnos o jugadores en condiciones favorables para crear un clima armónico.

5).- Variar la forma y presentación de cada juego.

6).- Dar resultados, esto es importante para que el juego tenga importancia y logro.

7).- Respetar el tiempo establecido en cada juego.

Es también importante resaltar que el juego favorece tanto el aprendizaje como la enseñanza en tanto:

El alumno.

- a) Logra una mejor destreza y habilidad.
- b) Adquiere actitudes.
- c) Desarrolla aptitudes.
- d) Desarrolla sociabilidad.
- e) Adquiere el conocimiento con agrado

Por parte del Maestro

- a) Hacer más amena la clase.
- b) Tomar en cuenta los intereses y necesidades del niño en lo individual y lo colectivo.
- c) Lograr integración grupal.
- d) Utilizar el juego como un recurso didáctico.

### **3.2. APLICACIÓN Y USO**

Al preparar los distintos juegos se debe tener en consideración:

- 1).- Selección del tema.
- 2).- Objetivos, fines y metas.
- 3).- Material adecuado.
- 4).- Espacio donde se aplicará.
- 5).- Reglas
- 6).- Dar resultados, esto es importante para que el juego tenga importancia y logro.
- 7).- Respetar el tiempo establecido en cada juego.

En relación con las finalidades podemos valorar las ventajas que se pueden obtener al utilizar el material didáctico :

- 1.- Motivar la clase, hacerla fácil y agradable.
- 2.- Aproximar al niño a la realidad de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos a estudiar.
- 3.- Facilitar la percepción y la comprensión de los hechos y de los conceptos.
- 4.- Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de hechos y conceptos.
- 5.- Estimular el pensamiento reflexivo del niño, a fin de que comprenda las causas que originan los fenómenos y también los conceptos que facilitarán el aprendizaje.

#### **CAPÍTULO 4. ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA**

Ingresé en la Escuela Primaria Edward Salk como profesora titular del grupo de quinto grado, en el ciclo escolar 2008-2009, con 13 alumnos ocho mujeres y cinco hombres, con una edad aproximada de 10 a 12 años.

Una de mis primeras actividades fue realizar un examen diagnóstico a los alumnos, mediante el cual pude identificar algunos problemas que presentaban en relación con el aprendizaje de conocimientos del año anterior. Entre ellos, faltas de ortografía; dificultad en identificar las operaciones básicas para hacer razonamientos lógicos matemáticos; fluidez en lectura y la falta de comprensión de lo que se leía.

En ese momento sabía que el camino a recorrer no era fácil y me enfrentaba a varios retos. Inicé creando un ambiente de confianza y de seguridad, es decir, que los niños se sintieran a gusto en su aula de trabajo para

así comenzar a jerarquizar debilidades y dar seguimiento al desarrollo educativo de cada uno.

Para el desarrollo del curso elaboré un plan estratégico motivo de este trabajo. Debo aclarar que no conté con gran apoyo por parte de la directora para el desarrollo de mi plan, en tanto la directora veía el aspecto lúdico no como un apoyo didáctico, sino como una circunstancia que no se apegaba a la práctica tradicional de enseñanza de quietos y en silencio que ella defendía mucho.

Al reconocer que tener una visión de las condiciones y características de los alumnos me ayudaría a diseñar medios y recursos acordes con ellos, me di a la tarea de conocerlos con mayor cuidado. La mayoría eran hijos de comerciantes, vendedores y empleados. Lo que me daba algunos parámetros sobre el ambiente familiar y posible apoyo de lo visto en la escuela en casa. También diseñé una ficha pedagógica, en la que esperaba que los padres describieran en qué condiciones se había desarrollado la gestación y nacimiento del alumno, con el propósito de detectar, si existía algún problema de nacimiento que pudiera afectar el aprendizaje o descartar esta posibilidad. La respuesta que obtuve por parte de los padres fue de algunos de cooperación y de otros de desinterés por llenar dicha ficha. Observé, también, que algunos niños eran muy tímidos, no tenían confianza en lo que hacían o decían. El grupo era muy dado a individualizar el trabajo, porque no sabían trabajar en equipo o en parejas, o simplemente les daba pena participar porque no sabían la respuestas y evitaban la burla de los demás, les costaba trabajo integrarse entre ellos para el trabajo en

pequeños grupos. También algunos alumnos faltaban mucho a clases, sobre todo los días lunes.

Pude apreciar, así mismo, que a algunas mamás no les importaba mucho que sus hijos hicieran tareas o seguir el control de bitácora de lectura diario. En este renglón fue para mí un poco difícil involucrar a ciertos padres de familia que consideraban, que por ser una escuela particular, eran los profesores los que debían hacer todo el proceso educativo y los padres solamente eran espectadores.

Por otro lado, también me interesó impulsar un trabajo de reflexión acerca de nuestra práctica profesional, lo cual nos permitiría actuar críticamente sobre nuestro desempeño como profesores en la escuela y en el aula, y así generar más herramientas que nos apoyaran para la aplicación de otro tipo de estrategias en el aula a nivel colectivo. Esta iniciativa no fue bien acogida por muchos profesores, lo que limitó el hecho de considerar el trabajo en equipo de profesores para el desarrollo y aprendizaje de los alumnos.

En cuanto al tiempo para desarrollar el programa de estudio en 5º grado fue el siguiente:

<b>Asignatura</b>	<b>Horas semanales</b>	<b>Horas anuales</b>
Español	6	240
Matemáticas	5	200

Ciencias Naturales	3	120
Geografía	1.5	60
Historia	1.5	60
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
Total	22.5	900

El programa se propone que el maestro organice, y dé secuencia a las actividades de aprendizaje para alcanzar los objetivos, por lo tanto, el maestro debe organizar y planear su enseñanza a lo largo del año considerando las características y condiciones particulares de sus alumnos.

#### **4.1. PROGRAMA DE 5º GRADO PROPUESTO POR LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA**

Asignatura: Español. En esta asignatura se busca el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas. Las primeras son entendidas como las habilidades para utilizar el lenguaje, es decir, para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones a través de discursos orales y escritos, para interactuar lingüísticamente en todos los contextos sociales y culturales.

El propósito de la enseñanza del Español, en la educación primaria es que los alumnos desarrollen las competencias necesarias para participar activamente en las prácticas sociales del lenguaje, más comunes en la escuela, la familia y la comunidad; puedan hacer uso de la lectura, la escritura y la oralidad, para lograr sus propios fines, y para que construyan las bases para otras prácticas propias de la vida adulta.

El desarrollo del alumno tiende a la reflexión sobre las funciones de la ortografía, análisis y disfrute de textos literarios, participación de textos originales, empleo de una diversidad de tipos textuales, participación en conversaciones y exposiciones.

Asignatura: Matemáticas: En esta asignatura se busca que los estudiantes desarrollen formas de pensar que les permitan formular conjeturas y procedimientos para resolver problemas, y que utilicen diferentes técnicas o recursos para hacer más eficiente la solución.

El propósito de esta asignatura es el desarrollo de competencias (resolución de problemas de manera autónoma, comunicar información matemática, validación de procedimientos y resultados y manejo de técnicas eficientemente).

Los conocimientos y habilidades que se espera que los alumnos desarrollen son de aceptación y no al rechazo a estudiar las matemáticas y es ahí donde entra la creatividad para buscar soluciones.

Asignatura: Ciencias Naturales: En esta asignatura se busca que los estudiantes reconozcan el conocimiento científico acerca del funcionamiento integral del

cuerpo humano y factores que afectan la salud, las características de una dieta correcta y cambios en la pubertad.

Uno de los propósitos es que los estudiantes reconozcan la ciencia como una actividad humana en permanente construcción, con alcances y limitaciones; aprecien la importancia que tienen las ciencias naturales en los procesos biológicos, físicos y químicos.

Asignatura: Geografía: En esta asignatura se busca que los niños comprendan la organización y transformación del espacio donde viven, mediante el análisis de los procesos geográficos. Reconozcan desde una perspectiva temporal, a partir de la interacción de los componentes naturales, sociales, económicos y políticos del espacio geográfico que lo estructuran.

El propósito es que desarrollen competencias en el manejo de información geográfica para que analicen, representen e interpreten la misma, valoren la diversidad cultural y construyan su propia identidad y adquieran conciencia de las diferencias socioeconómicas.

Asignatura: Historia. En este grado se pretende que los niños ubiquen temporal y espacialmente los principales procesos de la época de estudio, utilicen fuentes para explicar los cambios y continuidades, valoren los principios que han permitido a nuestro país construir una sociedad democrática y soberana.

El propósito de esta asignatura es que los educandos establezcan relaciones de secuencia, cambio y multicausalidad para ubicar temporal y espacialmente los principales hechos y procesos históricos del lugar donde viven,

del país y del mundo, identifiquen elementos comunes de las sociedades del pasado y del presente para fortalecer su identidad. Que valoren y cuiden el patrimonio y la herencia cultural de México.

Asignatura: Formación Cívica y Ética: Esta asignatura pretende que los alumnos desarrollen el conocimiento y cuidado de sí mismos, la autoregularización y el ejercicio responsable de la libertad, respeto y aprecio de la diversidad, el sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad, sepan manejar y resolver conflictos, participen social y políticamente con apego a la legalidad y sentido de justicia, comprensión y aprecio por la democracia.

El propósito de esta materia es que los alumnos se reconozcan como personas con dignidad y derechos, con capacidad para desarrollarse plenamente y participen en el mejoramiento de la sociedad de la que forman parte; que asuman libre y responsablemente compromisos consigo mismos y con el mundo en que viven, lo cual se logrará al desarrollar competencias para la vida, la actuación ética y la ciudadanía.

Considero importante mencionar que lo que establece la Secretaría de Educación Pública, son los lineamientos generales a partir de los cuales revise objetivos y propósitos a fin de jerarquizar objetivos y diseñar el material lúdico que utilicé como apoyo para cumplir con los objetivos que establecen para el trabajo con los estudiantes.

#### **4.2. PLAN ESTRATÉGICO CENTRADO EN EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE REALIZADO CON ALUMNOS DE 5º GRADO DE PRIMARIA.**

Es indispensable reconocer que con el propósito de que los alumnos aprendan lo que se espera que tienen que aprender en cada grado, se requiere que los docentes puedan elaborar una estrategia integral para el desarrollo de todo el curso. En este sentido, ante el reto que enfrentaba, a fin de que los alumnos alcanzaran un aprendizaje adecuado de lo que se esperaba en el quinto grado, me di a la tarea de:

Considerar como punto principal, integrar y motivar al grupo para que ellos se dieran cuenta de qué era lo más importante; para mí tenía una gran importancia que ellos se sintieran en un ambiente agradable y confortable para que aprendieran con interés y curiosidad; que se sintieran a gusto y con confianza para expresar sus emociones, sentimientos, inquietudes, dudas o preferencias.

Buscar involucrar a los padres de familia para que me apoyaran con las actividades que pretendía desarrollar en la escuela y ayudaran a sus hijos en casa con las tareas que se dejaran. Para lo cual apliqué la ficha pedagógica y realice una junta con padres de familia para pedir su apoyo, básicamente en relación con importancia de que los niños leyeran diariamente 20 minutos y llevaran una bitácora diaria de lectura; algunos padres se comprometieron, pero no todos. Con la ficha pedagógica y el acercamiento a los padres me fue posible

conocerlos más y determinar de qué forma podría ayudarlos y apoyarlos para que se diera un desarrollo integral.

También busqué impulsar la integración grupal por medio de juegos sencillos y que comenzaran a relacionarse los niños con todos sus compañeros, esto me dio un buen resultado porque empezaron a socializar y a tomar confianza en ellos mismos y con los demás. Inclusive algunos me platicaban cosas personales que les pasaban con sus padres, pero en este aspecto fui muy reservada.

Me di cuenta de que el lo lúdico me funcionaba mejor con mis alumnos; empecé a dar seguimiento primero a mi plan de acción y después a mis estrategias, fortalecer más las debilidades y carencias de mi grupo.

La primera parte de mi plan era que el grupo se integrara y después era ver sus carencias en Español y Matemáticas, para poder escoger temas que pudiera yo apoyar con actividades lúdicas. En este sentido comencé incorporando actividades lúdicas para la ortografía y lectura, después seguí con Matemáticas, Geografía e Historia, pero esto lo explicaré más detalladamente en las estrategias lúdicas que apliqué.

Incorporar lo lúdico en diferentes materias a través de temas específicos buscaba romper con la resistencia por poner atención y la apatía que observaba en el grupo de alumnos. Lo primero era centrarme en los objetivos y propósitos del programa y después en qué quería mejorar, reforzar o fortalecer.

En este aspecto las primeras asignaturas fueron Español y Matemáticas, en los que los niños estaban mal, sabía de antemano que no podría abarcar

todas las materias o temas aplicando lo lúdico, porque algunas se prestaban y otras no.

En Español trabajé: la sílaba, el acento, la clasificación de las palabras de acuerdo con su sílaba tónica, en este aspecto ellos no tenían dominado el conocimiento de estos elementos básicos. En lectura ellos no sabían unir algunas unidades lingüísticas, es decir, la fonética de las palabras, respetar signos de puntuación; no sabían comprender una lectura, no identificaban el tema.

En Matemáticas primero ubiqué el aprendizaje de las tablas de multiplicar porque considero que es lo básico para la resolución de operaciones matemáticas y había un déficit de aprendizaje, inclusive algunos no sabían multiplicar y dividir, al hablarles de que íbamos a dividir ellos se cerraban y decían “ es muy difícil de hacer”, es cuando decidí aplicar la estrategia del “ dominó gigante “.

En Geografía abordé la división política de los continentes, localización de capitales y ciudades, ríos, lagos, lagunas, a los alumnos les costaba trabajo ubicarlos y reconocer las relaciones básicas entre las características naturales; entre ellos y yo hicimos un memorama.

En Historia tratamos la comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos; busqué propiciar el interés y el gusto por esta materia, ya que para los niños era aburrida; elaboré diagramas de flujo y esquemas con ilustraciones o dibujos con el espacio de distintas épocas o procesos históricos.

Así fue como me centré en impulsar, a través de actividades lúdicas en Español, la ortografía y la lectura; en Matemáticas el aprendizaje de las tablas de

multiplicar, restas, divisiones y multiplicaciones, en cuanto al aprendizaje de la Geografía, sobre todo lo relacionado con la ubicación geográfica; y en Historia, la ubicación temporal y espacial de hechos o sucesos.

A continuación describo con mayor detalle la forma en que incorporé lo lúdico en cada una de estas asignaturas.

### **Ortografía:**

Diseñé e incorporé un juego que llamé “basta“, el cual consistía en identificar sílabas para formar palabras y después, cuando se aprendiera lo anterior, pasar a la división silábica para formar palabras y por sílaba (agudas, graves y esdrújulas) reconociendo acentuación. El material que utilicé fue pizarrón y marcadores de colores para distinguir cada sílaba.

En forma individual cada niño tenía que buscar 10 palabras que tuvieran dos sílabas, después 10 palabras que tuvieran tres sílabas, 10 que tuvieran cuatro sílabas, el que terminara primero gritaba “basta “ y los demás dejaban de escribir ; después cada uno leía sus palabras e identificaba sus errores, aquí ellos empezaron a identificar la sílaba tónica de las palabras y así saber clasificarlas cuando ellos ya sabían identificar la función, pasé a otro juego más complicado que consistía en buscar un determinado número de palabras que iniciaran con una determinada sílaba, esto se anotaba en el pizarrón con diferentes colores.

I n i c i o

En medio

Al final

Cuando un alumno terminaba gritaba “basta”, el que terminaba primero, era el que escribía sus palabras en el pizarrón. Esto originó entusiasmo por encontrar primero las palabras. Después lo hacíamos a nivel equipo; consistía en formar equipos de cinco y en igual forma se jugaban, pero eran más de 20 palabras las que tenía que encontrar el equipo y todos deberían de anotarlas en su cuaderno; el equipo que ganaba juntaba puntos con tarjetas de colores y se anotaba en la tabla que se tenía en una pared del salón de clases con el nombre de cada alumno, con lo que todos podían ver el avance de los equipos y los alumnos.

Este juego lo apliqué una vez a la semana y, conforme se me daban los tiempos, hasta dos veces por semana.

Otra vertiente de este juego que también incorporé en el grupo, consistía en formar equipos de cuatro alumnos ( se podía trabajar también con pizarrón o cartulinas), se empezaba a trabajar palabras que iniciaran con letras de fácil comprensión en el cuaderno, como por ejemplo: piensen 20 palabras que inicien con la letra “ a” y conforme se va dominando las palabras se trabajan con sílabas compuestas por columnas en el cuaderno y en el pizarrón, donde se buscan palabras otra vez que inicien al principio, en medio y al final de cada columna. Cuando ellos tenían más dominio sobre este juego se hacían competencias individuales y por parejas. Cuando ya se dominaba más la escritura se iba complicando más el juego por ejemplo: de un palabra: papel salen más palabras al dividirla en letras ejemplo: p: papá, pa: pan, pap: papalote, papel: papelería

De las letras de una palabra se forman otras más. Este juego les gustó mucho y lo aceptaron con gran entusiasmo, al igual que el anterior; se llevaba el registro de los ganadores. Esto mejoró mucho su ortografía.

### **Lectura:**

Primero llevé un control para identificar a los niños que estaban más atrasados en fluidez, velocidad y comprensión lectora, y grande fue mi sorpresa que algunos no leían de acuerdo al grado que cursaban, cambiaban letras o sílabas, no respetaban signos de puntuación; es aquí donde consideré las características y finalidad del material didáctico por aplicar en este rubro.

En lectura coordiné con el grupo un juego llamado “error y aplauso”, el cual consistió en hacer que el grupo se acomodará en círculo, escoger una lectura por mayoría de votación y se empezara a leer de derecha a izquierda, el primero leía en voz alta, el que sigue está atento y cuando escucha que su compañero se equivocan aplaude y sigue la lectura en donde tuvo el error, y así sucesivamente. Esto generó que los niños pusieran más atención y concentración en la lectura. Cada uno llevaba su récord de aciertos, y el que tuviera menos errores ganaba, así se iban seleccionando los mejores para hacer competencia mensual, y los tres primeros lugares, una vez al mes, iban a leerles un cuento a los niños de preescolar.

También, una vez a la semana ellos tenían el “Rincón de la lectura”, éste consistía en que cada uno escogía un libro y salíamos al patio a leerlo, en silencio y en forma individual, les ponía diferente música, empecé por ponerles

clásica, cada semana les cambiaba el estilo. En un determinado tiempo decía, “voy a lanzar la pelota y al que le caiga, nos va a contar sobre lo que está leyendo“, el que expresaba mejor lo que leía (podía dramatizarla si quería), de acuerdo con el número de votos de los compañeros, ganaba y se le daba una tarjeta de color verde para que las juntara y al final de mes se les premiaba y felicitaba frente al grupo por su desempeño. Los ganadores preparaban un cuento para narrar a los pequeños de preescolar, en forma de teatro, ellos mismos escogían su material, ya sean títeres, guiñoles, inclusive ellos mismos hacían su escenografía con una caja de cartón grande, la decoraban para la escenografía, la abrían de la parte de arriba para manipular sus personajes, esto les gustaba mucho porque experimentaban la cara de satisfacción de los pequeños al terminar su narración y veían su esfuerzo con agrado y motivación.

Para la competencia lectora del mes se seleccionaba a los mejores, y de entre ellos, al que mejor leyera se le felicitaba en el periódico mural y en la ceremonia de cada inicio de semana. Esto me dio muy buenos resultados y satisfacciones a nivel individual y grupal. También me permitió observar lo que señala Vigotsky en relación con el lenguaje, en cuanto a que amplía las habilidades mentales como la atención, concentración, etc.

Con estas sencillas estrategias lúdicas se cumplió un propósito del plan de estudios, en lo referente a Español: el desarrollo y competencia de prácticas sociales del lenguaje, haciendo uso de la lectura, escritura, ortografía y la oralidad.

## **Matemáticas:**

En esta asignatura diseñé, por cada eje temático, un juego de oca con contenidos previamente escogidos y con grado de dificultad de simple a complicado; para mecanizar; este juego lo diseñé en una cartulina, la cual dividí en secciones de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, de sencillas a complicadas. El juego consistía en formar equipos de cuatro; tenían que tirar un dado y avanzar las casillas cuando les tocaba, tenían que dar el resultado de esa operación, llevando el récord de los aciertos y fallas de cada alumno y el que ganaba acumulaba puntos para el desempeño matemático del mes. En este juego algunos alumnos lo aceptaron en un principio y otros no, ahí me integré con ellos en el juego para que pudieran ver que era sencillo y práctico, lo practicábamos una vez a la semana, lo que permitió que ellos pudieran aprender mejor cada contenido y así se apropiaran con más confianza del conocimiento. Después se dieron las competencias entre parejas, lo que hizo todavía más atractivo el juego.

Algunos niños tenían problemas serios en el aprendizaje de las tablas de multiplicar, aprendizaje que sabemos, resulta básico para otras operaciones, por lo que aquí escogí un dominó grande, el cual hice con cajas de pañuelos kleenex que forré con masking y pinté de blanco el anverso, y el reverso de negro, recortando y pegando en la pintura blanca círculos de papel terciopelo rojo, los puntos del dominó los dividí con una línea negra. Cuando los puse a jugar en el patio se asombraron al verlo tan grande y lo aceptaron de muy buena forma, porque era algo fuera de lo común para ellos. El juego consistía en sentar a los alumnos en círculo y revolver las fichas, cada uno de ellos tomaban dos fichas,

se ponía al centro la mula de seis y después se iniciaban el juego de derecha a izquierda, cuando les tocaba poner una ficha ellos tenían que decir en voz alta 8 por un lado y cuatro por el otro : 32 es el resultado. Este juego se podía adecuar también a la suma o resta según la ficha. Los alumnos que se quedaban sin fichas y contestaban bien eran los que ganaba.

Cada semana llevé a cabo competencias de tablas de multiplicar, lo que originaba que acumularan sus puntos para utilizarlos al final de mes y subir promedio en matemáticas.

Este tipo de juegos les da a los alumnos seguridad y confianza para realizar multiplicaciones y divisiones; en este rubro considero que ellos aprendieron y se logró el objetivo del plan de estudios (generar competencias y gusto por las matemáticas, así como el desarrollo de habilidades).

En este juego pude observar lo que señala Piaget, con respecto a que en la etapa operativa en que se encuentra el niño es capaz de asumir un proceso lógico, mediante experiencias concretas con determinados objetos.

A los alumnos también se les complicaba el cálculo mental, no estaban acostumbrados a calcular cantidades, ni aun pequeñas para ejercitar este renglón, por lo que hice que cada niño me trajera envases, latas y envolturas de paquetes que ellos utilizaron en casa (cajas de leche, bolsas de jabón, cajas de pasta de dientes, botellas, etc.) para formar una tienda en un espacio que solicité a la Dirección y en donde ellos acomodaron en cajas de madera sus envases para que se hiciera un supermercado y se jugara una vez a la semana al

vendedor y el comprador, les entusiasmó mucho, hasta se aprendieron los precios de los productos que cada uno vendía y los otros compraban, haciendo uso del cálculo mental y operaciones de suma y resta. Algunos trajeron billetes de juguete y una caja registradora. Este juego lo apliqué una vez a la semana.

### **Geografía:**

En la materia de Geografía observé que los alumnos no tenían consolidados conocimientos previos a ciertos temas o contenidos, por ejemplo, no sabían ubicar puntos cardinales, ni países, ni capitales del Continente Americano. En este aspecto se elaboraban tarjetas pequeñas, con cartulina de colores parecido al memorama, pero aquí se anotaba en una tarjeta el nombre del país y en la otra tarjeta la capital y en la parte de abajo una pregunta del continente donde se ubicaba, se volteaban, todas las tarjetas y se revolvían y cada niño iba volteando una y diciendo si era capital o país, y en qué continente estaba, y se volvía a su lugar volteada, y así sucesivamente; esto hacía que los niños, por ubicación de continentes, aprendieran más fácil el país y su capital; ganaba el que tenía más parejas de país y capital; este juego les gustó mucho y les divirtió, ya que prestaba para que hubiera competencias.

### **Historia:**

En la materia de Historia hice una ruleta de madera con colores llamativos, cada color era un determinado tema, por ejemplo, el Porfiriato era de color azul, había una caja pequeña con tarjetas azules que contenían preguntas acerca del tema, sus principales causas, diferencias políticas; se integraban todas las tarjeta de

diferentes colores; se formaban equipos de cuatro o cinco integrantes de acuerdo con el tema; un integrante de cada equipo daba vuelta a la ruleta y de acuerdo con el color sacaba una tarjeta y se ponían de acuerdo sobre quién de todos contestaría esa pregunta, todos tenían que participar para contestar las preguntas y si un equipo no sabía y el otro sí, se le daba la oportunidad de que contestaran y el punto era para ellos, y así sucesivamente hasta acabar el juego .

En el mismo tema del Porfiriato a la Revolución Mexicana se elaboró, conjuntamente con los niños diagramas de flujo que consistían en hojas de colores, se dibujaba o pegaban recortes de las causas o acontecimientos por orden de hechos, para que los alumnos los pegaran en el pizarrón, de acuerdo con su orden de acontecimientos y los enumeraban de acuerdo con los sucesos.

Inclusive esta ruleta de colores la utilicé al final de ciclo escolar en la mayoría de materias para hacer competencias; esto consistió en anotar varias preguntas de diferentes temas en tarjetas blancas que se identificaban con colores diferentes según las asignaturas, por ejemplo, de Español era el color azul, matemáticas era roja, Ciencias Naturales verde y así sucesivamente, el material de la ruleta era una base redonda, se dividió en fracciones y se pintó cada una con diferente color,

el alumno daba vuelta y en el color que se detenía de acuerdo con la materia se le preguntaba a los alumnos, si ellos contestaban bien acumulaban puntos para su promedio final en todas las materias.

Antes de iniciar cada actividad expliqué las reglas y normas para que no hubiera peleas o desacuerdos al ganar o perder.

Algunas normas que utilicé fueron:

- 1.- Explicar cada juego en forma sencilla y breve.
- 2.- Insistir en jugar de manera honesta y limpia.
- 3.- Fomentar el espíritu de equipo.
- 4.- Tener entusiasmo para aplicarlo y conducirlo.
- 5.- Motivar a cada alumno para que fuera el mejor.
- 6.- Tener una condición en el juego de: orden y cumplimiento de reglas.

Algunas reglas fueron:

- 1.-Considerar que es un juego, se pierda o se gane.
- 2.-No sentirse mal porque se pierda, habrá más oportunidades para ganar.
- 3.-Respetar turnos para participar.
- 4.-Mejorar para destacar en el próximo evento.
- 5.-Ser tolerantes con los que les cuesta trabajo integrarse al equipo.

Con estas pequeñas reglas se enseñó también a los niños a participar sin enojarse y a considerar que no siempre se gana, en un inicio algunos alumnos se resistían a perder o a seguir las reglas, pero poco a poco conforme se fue

jugando, ellos iban participando con mayor entusiasmo y de acuerdo con las reglas de cada juego.

#### **4.3. ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN GRUPAL COMO SUSTENTO DEL PLAN ESTRATÉGICO REALIZADO.**

Muchas veces he considerado que para tener un compromiso con los alumnos; para mejorar su aprendizaje, hay que generar un ambiente de cierto reto y de confianza con ellos, para que se generen mejores condiciones de enseñanza y que logren competencias. La interacción entre maestro y alumnos debe estar basada en la confianza. Generar un ambiente adecuado y una aceptación más comunicativa lo experimenté en mi labor. Fue un curso en el que los retos eran grandes en tanto que los alumnos traían muchas lagunas de años anteriores y se encontraban un tanto apáticos en participar en su aprendizaje. Aquí es donde empecé aplicar mi plan de acción que consistía en generar primero una empatía con mis alumnos y con los padres de familia, para tener su apoyo.

Lo primero que hice fue integrar a los alumnos como grupo; esto lo logré con una dinámica llamada “la caja hablante”, consistía en tener una caja de zapatos forrada y con una ranura donde se pudiera meter comentarios, sugerencias, peticiones o propuestas a lo que ellos querían hacer en el salón, con sus compañeros o con el profesor, aclarando que no debían enojarse ni molestarse si alguno escribía o mencionaba algo sobre un compañero en forma educada y respetuosa, si alguien quería anotar su nombre lo haría, y si no, también, era válido. Aclaré que esa caja no era para ofender o insultar a algún

compañero, sino para mejorar las relaciones entre maestro y compañeros y así como el trabajo en el aula.

Propósito	Acción	Actividades	Recursos	Aplicación
Integración del grupo	“la caja hablante”	Cada alumno podrá meter comentarios, sugerencias,....	Una caja de zapatos	Durante todo el ciclo

Con esta estrategia aprendí a entender y dirigirme a cada uno de los alumnos conforme a sus limitantes y fortalezas, lo que les originó más confianza y apertura para comunicar lo que a ellos les molestaba o preocupaba en el salón de clases.

Se generó un ambiente más cordial y agradable y lo pude comprobar porque las faltas de asistencia disminuyeron notablemente, los niños aprendieron a respetar y sobrellevar a los compañeros a los que les costaba más trabajo algunos temas, inclusive ellos mismos se proponían para apoyarlos o los integraban en sus equipos, esto cumplió apenas un objetivo que me propuse, pero faltaban más todavía por lograr.

Se mejoraron las condiciones grupales de mis alumnos, ahora faltaba adecuar algunas estrategias lúdicas para trabajar el aspecto enseñanza-

aprendizaje, y me di a la tarea de adaptar, en algunas materias y temas, material lúdico para reforzar conocimientos.

## **REFLEXIONES Y CONCLUSIONES DE LA EXPERIENCIA.**

En el desarrollo de esta experiencia no sólo adecuó algunos materiales con los que contaba (cartulinas, masking, marcadores, tijeras, etc.) además de usar los distintos recursos con los que cuenta una escuela: los salones, el mobiliario, el patio escolar, las aulas especiales (computación y danza). Sobre todo vi, con gran satisfacción, la forma en que los alumnos adquirieron confianza en ellos mismos, sus habilidades y capacidades para aprender y como se fortalecieron como un grupo integrado.

Es importante resaltar que observé con cuidado, y en cada materia y temas consideré las características, función y objetivos del material lúdico para mi grupo de acuerdo con sus características, con el fin de aplicar y evaluar si me funcionaba con ellos o no. Investigué, también, con gran responsabilidad todo lo relacionado con el aspecto lúdico para poder utilizarlo adecuadamente al interior del salón de clase. Es decir, la experiencia fue resultado de un profundo compromiso y preparación.

Además de la asignación y el uso de los recursos en función del aprendizaje de los alumnos, busqué dar una utilidad a todos los recursos con los que cuenta una escuela: los salones, el mobiliario, el patio escolar, las aulas especiales (salón de computación), los impresos (libros de la biblioteca, revistas, esquemas, mapas, etc.) y no solamente usarlos cuando nos soliciten un trabajo especial de la Subdirección de Zona.

Considero que como profesor busqué aplicar con gracia y destreza mi práctica, para lograr elevar la calidad de la educación, sin embargo, siempre fue importante contar también con el apoyo y liderazgo pedagógico de los directivos de la institución, del apoyo al personal no docente y el apoyo que lograron dar algunos padres de familia en casa.

En cuanto a las limitaciones con las que me enfrenté, cabe mencionar el hecho de que el modelo de la escuela está más orientado a la enseñanza y no tanto al aprendizaje, lo que no hacía siempre fácil y/o de manera inmediata la comprensión de lo que pretendía con los juegos propuestos.

El valor que manifesté frente a mis alumnos fue siempre el de encauzar y guiar su aprendizaje mientras estuvieron a mi cargo, pero en ocasiones también tuve desilusiones porque lo que había logrado en unos, los mismos padres de familia no lo consolidaron en casa y fue para mi un reto no cumplido, porque aquí en la educación interviene mas de una triada: niño, maestro, escuela y padres si alguno falla, fallan los demás, esto me pasó también en la institución, cuando solicitaba tiempo para aplicar algunas estrategias, me decían: la semana próximo las aplicas, entonces algunas veces por mi parte las aplicaba en mi salón de clases, cuando las autoridades veían un cambio benéfico en mi alumnos entonces me permitían ciertas actividades, pero no en su totalidad.

Esto por momentos me frenó y me desmotivó, pero siempre tuve el carácter de ser perseverante para realizar las actividades y estrategias que

planeé para mi grupo, tuve satisfacciones en la gran mayoría de los niños, cuando los vi más seguros, confiados y dispuestos a aprender más.

Es importante, dentro de nuestra práctica, considerar continuamente que la crítica reflexiva logra un compromiso ético y social que pueda transformar la realidad educativa que se está viviendo, existe una gran demanda social para una transformación educativa para cambiar situaciones de aprendizaje que generen un cambio positivo y enriquecedor, porque esto lo vamos a ver reflejado en nuestra labor docente y con los educandos.

En relación con las necesidades actuales, se pretende que la educación genere líderes socialmente comprometidos, sin olvidar el respeto y el cumplimiento ante normas y reglamentos, el aprendizaje y ejercicio de competencias para la vida.

En un contexto competitivo, la escuela tiene la tarea de tomar las necesidades sociales de nuestros tiempos, y ser constructora de valores e ideales, de recuperar la responsabilidad moral que le compete, de llenar esos espacio que otros tendenciosamente ocupan, y de responderles con el cambio positivo.

La aceleración que se está visualizando en nuestros días es la necesidad de conocimientos nuevos, de acuerdo con el aceleramiento tecnológico que se está presentando, crear futuras generaciones que tendrán que aprender a lo largo de su vida para ser competitivos. Por ello, es un requisito cada vez más fuerte que la educación básica logre que cada persona sea capaz y esté deseosa de seguir

aprendiendo. Esto se constituye en un desafío para los sistemas educativos, cuyas consecuencias no se han sopesado aún: la prioridad que debe dársele a la educación es necesaria para desarrollar competencias y habilidades de información, políticas, laborales, lingüísticas, dominio de tecnologías, etc.

Esto es un reto enorme y un compromiso profundo que se deberán adquirir los docentes, las autoridades, instituciones, sistemas educativos, etc.

En este nuevo milenio hay una exigencia más en los alumnos: el alcanzar un desarrollo humano como personas individuales y como miembros de una comunidad y de una sociedad cada vez más universal.

Nosotros, como docentes, tenemos que poner nuestro granito de arena en nuestros alumnos, porque considero que en la educación básica, como su nombre lo dice: se adquieren las bases necesarias para que se formen personas críticas y reflexivas de su entorno, así como el gusto por aprender, porque es una etapa trascendental en su vida.

La pedagogía tiene como objeto de estudio a la educación, y el pedagogo tiene frente a él un reto tanto con los educandos como con la sociedad, es decir, que como profesionales debemos contar con una formación comprometida y planeada, lo que daría una transformación cuantitativa y cualitativa de la educación.

Con base en esta experiencia es posible señalar que la labor docente debe crear una necesidad de investigación de nuevos elementos que permitan ir modificando

cada vez más la tarea, es decir, edificando nuevas alternativas didácticas pedagógicas que proporcionen una formación integral a los educandos.

El ejercicio del magisterio no es fácil, requiere de una vocación para cumplirla a través de la conciencia. El ser maestro no solamente es hacer uso del pizarrón, dictar y hacer memorizar a los alumnos tal o cual conocimiento, es despertar en cada educando la necesidad y el deseo de investigar, consultar, discutir, no olvidemos que hay que enseñar en qué pensar; y cómo pensar, el educar no es transmitir solamente conocimientos, sino propiciar el desarrollo integral del alumno a fin de llegar a un ajuste armónico de sus destrezas, actitudes, habilidades, potenciales, etc.

Es necesario reflexionar sobre la práctica día tras día para lograr la calidad en la educación, es decir, que sea comprometida para que los alumnos reciban y formen sus propios criterios y desarrollen habilidades y potencialidades. Sabemos que la sociedad actual es un continuo cambio, que crece a paso acelerado, y que requiere conocimiento teórico práctico que le ayuden a la solución de problemas de la vida con la claridad suficiente para estar en condiciones de juzgarla y adaptar en ella su acción.

Dentro de la práctica docente se debe manifestar en los alumnos que el maestro sea el compañero, el generador, estimulador, encauzador y coordinador del trabajo en común, a fin de generar ambientes propicios para el proceso educativo de los mismos.

El desafío para la educación, en este momento, es desarrollar en los alumnos competencias básicas que les permitan la adquisición de un amplio conocimiento y destrezas para que los que lo deseen puedan seguir avanzando hacia niveles más sofisticados de comprensión y análisis.

Los saberes y destrezas básicas les darán autonomía y productividad en el trabajo, y así como herramientas para comprender la ciencia y la tecnología, desempeñarse en los diferentes ámbitos de la vida, en lo laboral, en lo familiar y en social.

Como lo dije anteriormente, los profesores que estamos frente a grupo tenemos un reto y un desafío muy comprometedor para desempeñarnos con más competencias e innovaciones en nuestra práctica; es necesario construir en el aula un ambiente que fomente la reflexión y la elaboración participativa de los conocimientos, superando la clásica exposición magistral y el aprendizaje memorístico tan habitual en las escuelas.

Que el conocimiento que adquieran los alumnos sea reflexivo, siendo significativo para ellos, porque al ser construido significativamente implica el intercambio y la socialización de ellos con los demás de manera ética y afectiva.

El trabajo realizado representó para mí varios retos; algunos no los cumplí al 100% como yo hubiera querido, pero sí en un 80% y me queda la satisfacción de que mi labor en esta escuela fue ver en mis alumnos una actitud positiva, productiva, participativa a nivel individual y social.

Aprendí de ellos que también en mi práctica docente soy alumna por momentos, porque ellos también nos enseñan que hay que ser más sensibles para entenderlos y comprenderlos, y no etiquetarlos por sus debilidades y carencias sino al contrario, ayudarlos para que tengan primero un compromiso consigo mismos y también con los demás, en tanto seres que forman parte de una sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Baena. Guillermina. Instrumentos de investigación. Editorial Mexicano Unidos.134 p.1990.
2. Bandet Jeanne. Cómo enseñar a través del juego. Editorial Fontanella Barcelona, España, 1975. 240 p.
3. Bryant J. Cratty. Juegos didácticos activos. Editorial Pax- México 1974. 184 p.
4. Bigge, Morris L. y Maurice P. Hunt. Bases psicológicas de la educación. Editorial Trillas, 1990. 736 p.
5. Bodrova Elena. Herramientas de la mente. Editorial Pearson, México 2004.179 p.
6. Brunos K. Frank. Psicología Infantil y Desarrollo. Editorial Trillas 1999. 325 p.

7. Carrero Francisco. La investigación como proceso enseñanza aprendizaje. Elaboración de trabajos de investigación escolar. Editorial Sol., 1997. 736 p.
8. Contreras Fertz Raúl. Evaluación en la escuela primaria. Editorial Oasis, 1998. 400 P.
9. Chateau Jean. Psicología de los juegos infantiles. Editorial Kapelus Fondo de Cultura General. Buenos Aires, 1973. 147 p.
10. Díaz Vega, José Luis. “ Definición del juego.” En: El juego y el juguete. México, Ed. Trillas 1997. 210 p.
11. Gimeno Sacristán. Comprender y transformar la enseñanza. Editorial Morata, España 1987. 140 p.
12. Hans Aebli. Una didáctica fundada en la psicología de Jean Piaget. Editorial Kapelusz, Buenos Aires. 178 p.
13. Heredia Ancona Bertha. Manuel para la elaboración de materiales didácticos. Editorial Trillas, 1998. 171 p.
14. Mussen CONFER Kagan. Desarrollo de la personalidad en el niño. Editorial Trillas, 1999. 152 p.
15. Moreno Bueno María Guadalupe. Didáctica, fundamentación y prácticas. Editorial Progreso. México 1985. 102 p.

16.Nava Vélez Araceli. “ La situación de la evaluación.” En: Revista Educativa No.8 . 31 p.

17.Nerci Irmedio. Métodos y técnicas de la enseñanza. En: Hacia una didáctica general dinámica. Kapelusz, Buenos Aires, 1969. 243 p.

18. Ogalde Careaga Isabel y otros. Medios y recursos de apoyo a la docencia. Editorial Trillas 1999., 108 p. .

19. Pieron Henri y otros. La formación educativa. Editorial Kapelusz, Buenos Aires , 1960.250 p.

20..Piaget Jean. Seis estudios de psicología. Editorial Seix Berral, S.A., Barcelona España,  
1984. 227 p.

21. Planchard Emila. Introducción a la psicología infantil. Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1973. 250 p.

20. Rocha María Luisa de Anda. Recursos para el aprendizaje. SEP. Colaboradores, 1995.Pare programas.

21. Villareal Canseco Tomás. Didáctica general. Editorial Oasis, México, 1980. 375 p.

22. Wallon Henri. La evolución psicológica del niño. Colección pedagógica. Editorial Grijalbo, México, 1977. 300p.

23. Zarzar Charur Carlos. Temas de didáctica. Reflexiones sobre la función formativa de la escuela y el profesor. Editorial Patria, México, 1995. 81 p.