



**SECRETARIA DE EDUCACION, CULTURA Y
DEPORTE DEL ESTADO DE CAMPECHE
UNIDAD UPN 042**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
MOTIVAR EN LA LECTURA A LOS ALUMNOS
DE SEGUNDO GRADO**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Que para obtener el título de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Plan '94

Presenta:

ALMA DEL ROSARIO AYALA LEON

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE, MÉXICO, 2003



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042
CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE, MÉXICO



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD UPN 042
CIUDAD DEL CARMEN
CAMPECHE, MEXICO

DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACION

Ciudad del Carmen, Campeche a 28 de MARZO del 2003

PROFR. (A) ALMA DEL ROSARIO AYALA LEON
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa
PROYECTO DE INTERVENCION PEDAGOGICA

titulado " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MOTIVAR EN LA
LECTURA A LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO "

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado de Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.



SISTEMA
EDUCATIVO NACIONAL
CAMPECHE

ATENTAMENTE

MTRA. LEDDY MARIA CRISTINA JABER PARRA
EL PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

DEDICATORIAS

A mis padres

Por haberme dado el apoyo
y comprensión, durante la
realización de mis estudios.

A mis Amigas

Briseida Patricia Mendoza Carrillo.
Alicia Pastrana Pacho
Isabel Jiménez Salvador
Sara Cupil Sandoval

A mis maestros

Con respeto y admiración ya que
con sus enseñanzas amenas
y entusiastas hicieron de mí, una
persona crítica y reflexiva

INDICE

	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	6
1. DIAGNÓSTICO	
1.1. Planteamiento del problema	10
1.2. Justificación del problema.....	13
1.3. Delimitación del problema	16
1.4. Contextualización del problema.....	20
1.5. Conceptualización del problema.....	25
1.6. Interpretación de resultados.....	35
2. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN	
2.1. Propósitos	42
2.2. Fundamentación Teórica y práctica.....	44
2.3. Planificación.....	51
3. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA	
3.1. Ejecución del plan de trabajo y novela escolar	58
3.2. Evaluación de la alternativa.....	65
CONCLUSIÓN	69
ANEXOS	
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCION

El presente proyecto se realiza con la finalidad de lograr que el niño aprenda, de manera fácil y divertida, ya que a veces los programas resultan un poco monótonos e ineficientes para algunas regiones; y por tanto el profesor debe ser un constante innovador.

En este proyecto se analizan los problemas que tienen los niños en el salón de clases, los cuales son muchos, pero en este caso enfocados al aprendizaje desde la lectura y sobre todo tomar muy en cuenta las estrategias que hay que emplear para que el niño se sienta motivado y con alegría al construir su conocimiento.

Este trabajo está estructurado en tres capítulos titulados: Diagnóstico, Alternativa de innovación y Aplicación de la alternativa.

En el Diagnóstico se presentan los siguientes apartados: en el primero se hace el Planteamiento del problema, en él se da una descripción del mismo; ¿cómo surge? ¿qué solución inicial se le ha dado? y se centra en conocer cuál es realmente la dificultad.

Posteriormente en la justificación se pone énfasis para tratar de responder a las interrogantes del ¿por qué? y ¿para qué? de la presente investigación, y al hacer ésta se trató de exponer los motivos para realizarla y sobre todo los beneficios que aportarán.

En la delimitación se mencionan los aspectos específicos del espacio, el tiempo, el tipo de investigación a llevar a cabo; así como las variables que benefician o complican la labor al igual que se enuncia la hipótesis que guiará la investigación.

En la contextualización se establece una relación entre el contexto y el problema, de manera que se expone la forma en que obstaculizan o benefician la problemática. La conceptualización ofrece teorías que otros investigadores han desarrollado sobre el objeto de estudio y de la que se sostendrá la elaboración de la alternativa.

En la interpretación de resultados se incluyen ideas finales de valoración del problema, donde se analizan los elementos antes mencionados para llegar a una evaluación profunda de la problemática real tal como se presenta en ese momento.

En el capítulo: Alternativa de innovación, se consideran los propósitos que se pretenden lograr tomando en cuenta el tipo de alumnos y los conocimientos previos.

La fundamentación teórica y práctica se centra en los estudios de los teóricos Rousseau, Pestalozzi, Froebel y Piaget para tomar aportes valiosos de ellos, con el fin de elaborar la alternativa innovadora, ya que brindan conceptos relacionados con la investigación.

En la planificación se plasman las alternativas de solución, se dosifican las estrategias, actividades, acciones, y demás elementos que se ponen en práctica para lograr conocimientos significativos.

En el capítulo de la aplicación de la alternativa contempla la ejecución del plan de trabajo y novela escolar, donde se describe cada una de las sesiones, así como su consecuente aplicación, los obstáculos, los elementos inmersos en cada alternativa de solución, considerando en cada acción productos cuantitativos y cualitativos.

La evaluación de la alternativa es donde se describen los aspectos más sobresalientes del proceso, estos van acordes con los propósitos planteados, y las expectativas que se lograron cubrir.

Posteriormente se presenta la conclusión donde se especifican los resultados obtenidos.

Se enriquece el trabajo con la presentación de diversos anexos que facilitan la explicación de los test aplicados.

Asimismo se ofrece una bibliografía que sirvió de apoyo en la elaboración del presente proyecto.

La intención de realizarlo es tener un apoyo que nos brinde la oportunidad de resolver algunos problemas que se presenten en el aula escolar. Tal vez a algunos compañeros y padres de familia pueda serle útil la información planteada, y aplicarla en su momento.

1. DIAGNÓSTICO

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente el propósito de la educación es: que todos los niños mexicanos adquieran una formación integral, un desarrollo armónico de todas sus facultades y es aquí donde el profesor debe procurar que desarrollen su capacidad para aprender permanentemente y con independencia, porque ellos son la parte esencial en el proceso educativo.

Se sabe que en la actualidad todos los mexicanos aspiran a tener una buena educación aunque muy pocos podemos tener una con calidad; esto significa que la educación que se recibe no es igual para todas las personas.

Cuando se inicia la enseñanza y el aprendizaje, se debe realizar a través de estrategias que propicien el análisis, la reflexión y la comprensión, en lugar de la memorización de datos aislados; tomando en cuenta, desde luego que al alumno la comunidad o el ambiente en el que se desarrolla le afecta por diversos factores, los que pueden ser: psicológicos, económicos, culturales, sociales, religiosos, etc.

Cuando se incursiona al salón de clases se revelan los problemas que en él existen, es por eso que como primera instancia al iniciar el periodo de clases se debe aplicar la evaluación diagnóstica para ver cómo vienen los educandos del grado anterior, dónde están deficientes para de ahí empezar a planear los objetivos que nuestros alumnos requieran. Podemos observar que se dan muchos tipos de conductas en los niños y mediante estos comportamientos manifiestan actitudes que dicen más que las palabras, es posible que algunos se aburran, otros se duerman o que no demuestren el interés necesario para participar en las actividades propuestas.

En el salón de 2do. Grado donde se presenta la problemática, se constató que cuando se está dando la clase, al poner un ejercicio de lectura se propone que abran sus libros y comiencen a leer, cuando se nombra a uno de los alumnos a que inicie con la lectura, los demás empiezan a distraerse, no prestan atención inclusive les da sueño, no siguen la línea del párrafo en su libro, hay que estar llamándolos para que no se distraigan o al alumno que está molestando a otros es al que se pone a leer, al final de esta lectura se pide que los alumnos identifiquen las características

de los personajes, se les dice también que mencionen cómo es el ambiente en el que se desenvuelve la historia, entonces es cuando comienzan a interesarse y al menos así es como se involucran, pero hay algunos que prefieren quedarse callados y no participar, por lo tanto se busca que la clase sea de otra manera, mas dinámica pero no se ha logrado que sea lo suficiente para que se motiven, porque hay veces estando en clase dicen que ya se quieren ir y eso significan que están aburridos. ¿Será que las estrategias utilizadas no son las adecuadas, el maestro no ayuda a motivar a sus alumnos o estos son los que no quieren estudiar o no les gusta leer?.

Este problema de la lectura es muy serio en el salón de clases ya que cuando se intenta leer en forma grupal, los niños se distraen y si se le pide a uno que lo haga y los demás escuchen siempre existe el alumno que no quiere escuchar o tan sólo se divierte molestando, suele suceder que algunos se duermen al estar escuchando a su compañero o compañera que está leyendo; hay otros que ni siquiera siguen las líneas de la lectura.

Una tarea fundamental de la escuela es contribuir a la formación de niños lectores, que lean con gusto y por gusto, que reflexionen, dentro y fuera de la escuela esto es, que lean por placer y no por obligación; debemos tomar muy en cuenta que no sólo la escuela tiene la obligación sino también los padres de familia, aunque este punto lo analizaremos más adelante.

No debemos olvidar que el alumno tiene conocimientos previos que lo ayudarán a entender la lectura; sin dejar atrás el hecho de que en todo el ciclo escolar debe extenderse la enseñanza de ésta.

Por lo antes mencionado se toma la iniciativa de buscar ciertas estrategias para que los niños se sientan motivados al trabajar con español, esto es, al momento de aplicar las actividades planeadas sobre los ejes temáticos, los alumnos no responden de la manera requerida, principalmente durante las actividades de lectura, que es donde se requiere cambiar las estrategias para que los alumnos alcancen el grado de conocimiento que se desea.

Analizando estas perspectivas se observa que los alumnos necesitan una motivación para sentirse atraídos y que los lleve a una mejor comprensión, ya que en la escuela es donde se sientan las bases para aprender. En el caso de estos alumnos que pertenecen a la zona rural se torna más difícil, ya que hay algunos que desde pequeños sus padres los ponen a trabajar y no les brindan el suficiente apoyo para que aprendan.

Con todo lo anterior, el profesor tiene una gran responsabilidad, debe poseer una relación más directa, tratando de que exista confianza para que se dé un mayor aprendizaje, ya que las relaciones interpersonales son de gran trascendencia, para el desarrollo de nuestra vida cotidiana y así el alumno podrá tenerle confianza a su profesor al igual que a sus padres y sentirse más motivado para hacer las tareas.

Para compensar este problema es necesario conocer sus causas y formas en que se manifiestan, por lo que hemos planteado la siguiente problemática de investigación. ¿Qué estrategia didáctica se puede emplear como apoyo para motivar en la lectura a los alumnos del Segundo Grado de la Escuela Primaria "Nicolás Toache Díaz" ubicada en Frontera, Tabasco?.

1.2. Justificación

Es necesario que el alumno forme parte de su proceso de enseñanza y aprendizaje que sepa y comprenda lo que se le enseña, pero en la actualidad este proceso no se da como debe de ser, ya que el alumno aprende por medio de lo que ve y experimenta, el profesor no se ha dado cuenta de esto y es necesario analizar cómo el alumno va aprendiendo; él debe empezar a cambiar su forma de enseñanza para que los niños puedan ser personas reflexivas logrando ser ciudadanos de bien en un futuro.

La investigación se lleva a cabo para que el docente encuentre las diferentes formas de plantear las actividades de la asignatura con los educandos, no es posible seguir con el mismo método tradicionalista; los tiempos cambian y nuestros niños no son la excepción, cada vez son más dinámicos, más abiertos y es necesario ir a la par con ellos.

Muchos niños –y adultos- no leen libros porque no saben leer bien, porque no entienden lo que leen y no pueden leer bien ni entender lo que leen porque no han leído suficientes libros. Hay que romper este círculo vicioso ayudándolos a que encuentren lecturas a su alcance, que tengan interés y sentido para ellos.

Es importante que al tratar de fomentar la lectura en los niños no lo sientan como una obligación, debe estimularse procurando que al principio sea por placer y sin que ellos se den cuenta se convertirá en deber el cual estará fundado en un aprendizaje que saldrá del aula.

La escuela Primaria debe procurar al niño una formación que le permita vivir en el mundo de hoy y de mañana. Las técnicas modernas de producción reclaman de personas competentes para desempeñar muy diversas actividades y entender los principios esenciales de las nuevas tecnologías atendiendo al mismo tiempo el cuidado y mejoramiento del medio ambiente, como parte de un desarrollo que favorezca el equilibrio entre el avance científico-tecnológico y la preservación de la

naturaleza; dentro de este avance la televisión a ocupado un lugar importante en la familia.

Cabe mencionar que en la actualidad el hombre ocupa mucho tiempo frente al televisor y esto a la vez nos lleva a entender que el tiempo que el niño pasa frente a este aparato sea mayor al que pasa en la escuela y no se aproveche el tiempo libre en actividades que incluyan una buena lectura o alguna que pueda propiciar ese placer por leer (distracción, diversión y aprendizaje).

Una de las razones por las que se emprende toda investigación de una problemática es para darle solución ya sea de manera total o parcial. En este caso debe haber motivación en el alumno para que no se presente apatía en la lectura y falta de atención del niño hacia esta actividad ya que al realizarla no aprende ni comprende lo leído y esto significa que necesitan un estímulo, se pretende desarrollar alternativas las cuales nos llevarán a una respuesta favorable.

Es importante empujar al niño a leer, esto tiene que realizarse de manera inconsciente para él, logrando que se sienta capaz y deseoso por leer y aprenderá sin que sienta que lo hace por obligación.

El papel del maestro, según Piaget, es asegurarse que los materiales que utilice sean lo suficientemente ricos como para permitir preguntas sencillas al principio y que tengan soluciones que abran cada vez nuevas posibilidades hacia una educación de calidad.

Para Richmond, es una tarea básica del maestro ofrecer situaciones y guiar al alumno para que pueda adaptar sus experiencias pasadas a los nuevos aprendizajes.

El profesor interactúa con el colectivo escolar, desde la hora de entrada a clases, esto es al convivir con alumnos, compañeros de trabajo, con el director y con algunos padres de familia. El docente trata de crear un ambiente coherente, participa en la creación de normas para los alumnos y padres de familia, organiza actividades extraescolares, y elabora el reglamento del plantel, también interviene en la toma de decisiones de la comunidad escolar.

Por la monotonía que en la actualidad existe y la falta, en ocasiones de preparación de los profesores, hacen que no haya un buen motivo para que ellos aprendan de manera más dinámica; por esto se realiza la presente investigación para propiciar en el profesor esa estrategia, la cual le llevará a un resultado más productivo.

No debemos olvidar que el principal beneficiario de la educación es el alumno, él es el receptor activo y participante de todo esfuerzo educativo, y desde luego, de todo impulso por mejorar la calidad de la educación. Él progresará cualitativamente como resultado de un proceso educativo mejorado. El alumno es, entonces, el beneficiario inmediato y más importante de la educación.

1.3. Delimitación del problema

Al realizar la práctica docente, el profesor enfrenta dificultades con los alumnos, los padres de familia e inclusive en la propia escuela; él tiene que tratar de darle solución a cada uno de ellos, pero donde encuentra más dificultad es en el aula escolar porque tiene enfrente a 30 o 35 pequeños distintos, con necesidades educativas diferentes, con toda una gama de complejidades que tiene que desenmarañar y muchas veces todo esto lo realiza solo.

Uno de esos problemas que se le presenta es el bajo rendimiento escolar, una problemática añeja en nuestro medio, y que repercute sobre todo en la formación integral de cada educando.

Si bien esto no ha pasado desapercibido por el docente quien trata de obtener los mejores resultados en su trabajo, se considera necesario que sea el propio maestro quien investigue hacia el interior de su labor, por tanto debe considerar las diferentes concepciones teóricas, con relación al desarrollo físico, biológico, psicológico y social de los comprometidos, específicamente del educando, de la misma forma, analizar los elementos que conforman la situación del docente y de los contextos que están relacionados con los involucrados.

Cualquier modificación en la práctica puede darse a través de un acercamiento reiterado y analítico de lo que ocurre en el aula. Las prácticas cotidianas tienen una fuerza que se finca en la rutina, en el hábito, en el hecho de que se dan por naturales y no se ven como producto de una historia de la escuela, del maestro y de los niños. Para romper con esto, es necesaria una toma de distancia en relación con la situación de enseñanza, el ver desde otro lugar (incluso físico, ya que el observador no toma el escritorio del maestro como mirador) brinda la posibilidad de ampliar la perspectiva, de ver el mismo objeto desde un ángulo hasta entonces desconocido. Esto trae consigo la reflexión y con ella, se posibilita el cambio consciente.

Se pretende realizar estudios sociales, económicos y culturales para aportar información significativa en el desarrollo de este trabajo, al mismo tiempo fundamentarlo con teorías que traten sobre la manera en que los alumnos responden ante las diferentes motivaciones que les permiten asimilar su entorno e interactuar en él.

En esta investigación se analiza que la finalidad del **proyecto de intervención** es transformar la práctica docente, mirar al profesor como un formador no sólo como un hacedor.

Con el proyecto de intervención pedagógica nos limitamos a abordar los contenidos escolares, se realiza la investigación de los problemas que hay en el aula, también la actuación de los sujetos, a partir del proceso de su evolución y el cambio que pueda derivarse de ella. El proyecto inicia cuando se identifica un problema en particular en el aula, detallado en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los contenidos escolares.

La escuela donde se presenta dicha problemática, se encuentra en el estado de Tabasco y más específicamente en el municipio de Centla, en la Ranchería Rivera Alta 2da. Sección (Salsipuedes) en el margen derecho, del río Usumacinta, el nombre de la escuela es "Profr. Nicolás Toache Díaz" esta es una escuela tridocente y con muchos problemas de alimentación en los niños, y sobretodo de economía.

El tipo de investigación que se lleva a cabo en este proyecto es de **investigación-acción** por lo que se busca que en un grupo se cambie la situación o el problema que exista ya sea por medio de los valores que tengan, se trata de involucrar a los alumnos para que se mejore el grupo y en especial el problema planteado se solucione por medio de dicha investigación. Y dirigido a abordar problemáticas vinculadas a los procesos de enseñanza aprendizaje de contenidos escolares.

El objetivo fundamental de la investigación acción consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos.

La investigación-acción para Kurt Lewin es investigación en la acción y con esto creó un sistema que tiene las siguientes características:

- "a) Es una actividad desarrollada por grupos o comunidades con el propósito de cambiar su situación, de acuerdo a un marco de referencia común: los valores compartidos. Trata de comprometer a los individuos en la mejora del grupo a través de la investigación en los problemas que se les plantean.
- b) En una práctica social reflexiva que integra la práctica o tareas que se investigan y el proceso de investigación sobre esas tareas. Trata de eliminar la separación entre teoría y praxis y entre investigación teórica y aplicada. En el ámbito de la interacción didáctica del docente es a la vez profesor e investigador, sin que ello quiera decir que se rechace el recurso a investigadores y expertos externos al propio ámbito". ⁽¹⁾

Al llevar a cabo el profesor esta investigación deberá partir de la acción, el maestro mostrará su interés por el grupo y los alumnos se verán obligados a participar.

A continuación se presenta la definición de **variable** y más adelante las que intervienen en el proyecto.

“VARIABLE: Es un constructo que permite definir y asignar valores, cuantitativos y/o cualitativos, dentro de un espacio simbólico claramente determinado (en general matematizado)” ⁽²⁾

En el presente proyecto se identifican las variables que intervienen en la interrogante, éstas son las que guían en cierta forma la investigación y en este caso son:

VARIABLE DEPENDIENTE: “Fenómeno o característica cuyos cambios se observan y miden en función de los datos controlados en la variable independiente.

¹ Diccionario de las Ciencias de la Educación. Pág. 809

² Ob. cid. Pág. 1395

Los cambios así medidos se relacionan o atribuyen a los de la variable independiente. La Variable Dependiente se denomina también función” (3)

VARIABLE INDEPENDIENTE: “Variable sometida al control experimental y a la que se atribuyen los cambios observados en el experimento. Estos cambios son medidos y constituyen la variable dependiente. La variable independiente es controlada por el experimentador, que ha de medir los valores alcanzados por la variable dependiente” (4)

Se define a continuación las variables del problema planteado:

Variable Independiente: La motivación en la lectura.

Variable Dependiente: Estrategias Didácticas.

De acuerdo al desarrollo de la práctica docente, ésta ha permitido ciertas explicaciones a las situaciones que se presentan al respecto, por lo que se trata de dar una respuesta tentativa a la interrogante y que será objeto de comprobación.

La **hipótesis** que guiará este trabajo es la siguiente:

La estrategia didáctica que se puede emplear como apoyo para motivar la lectura en los alumnos del segundo grado de la Escuela Primaria “Nicolás Toache Díaz” ubicada en Frontera, Tabasco es el juego, ya que esta actividad la realizan de manera natural y sin presión.

³ Diccionario de las Ciencias de la Educación. Pág. 1395

⁴ Ob Cid Pág. 1395

1.4. Contextualización

Conocer la situación geográfica de una comunidad es muy importante, es imprescindible tener en cuenta su localización y saber en gran medida sus factores para buscar soluciones acordes a la misma población.

El lugar donde se realiza la problemática se encuentra ubicado en el Estado de Tabasco, que pertenece a la República Mexicana, la mayoría de los que habitan en Tabasco se dedican a las labores del campo, otros a la pesca, a la ganadería, existen obreros, comerciantes y hay algunos oficinistas.

Con respecto a lo económico Tabasco se encuentra clasificado en tres sectores, el primario que incluye la agricultura, la ganadería, la silvicultura, la pesca y la caza, el secundario, las actividades de extracción y procesamiento de materiales como la industria azucarera, chocolatera, aceitera y jabonera, fábricas de cal, embotelladoras de refrescos, industria textil, etc.; El terciario abarca las actividades comerciales y los servicios.

La ganadería tiene una larga tradición, aunque ésta no tiene tanto cuidado como la agricultura, no es una actividad de la que se otorgue directamente beneficio a los tabasqueños. En Tabasco predomina el ganado bovino, que representa el 88% de la producción, el cebú fue introducido alrededor del año de 1930.

La pesca es una gran forma de explotación ya que alrededor del año de 1991 el ostión ocupaba el primer lugar en venta, en orden de importancia seguía la mojarra, el camarón, y la bandera para quedar en los últimos lugares los demás productos.

Con respecto a lo agrícola los recursos más abundantes son el cacao, el plátano y el coco.

Tabasco cuenta con 17 municipios, entre los cuales se encuentra: Centla, éste se localiza en la región de los Ríos; su principal actividad económica es la pesca, la ganadería y la agricultura. Esta región se llama así porque se encuentra bañada por muchos ríos.

Centla es uno de los municipios más importantes de Tabasco y se localiza al norte del mismo; la cabecera municipal de Centla es Frontera; los historiadores nombran a esta región prehispánica: Sintla, Cintla, Acintla, y Centla.

La superficie de Centla es de 3,245.54 Km² y la población hasta el año de 1985 era de 66,785 habitantes; colinda al norte con el Golfo de México, al este con la municipalidad de Carmen, Campeche y las de Jonuta y Macuspana, al sur con la del Centro y al oeste con Nacajuca y Paraíso. En este municipio existen varias comunidades pobladas por indígenas Chontales, una de ellas de nombre Quintín Arauz, ubicada en el margen izquierdo del río Usumacinta (a 33 Km de Frontera). Frontera fue un centro camaronero: allí se empacaba y se embarcaba camarón, desde el siglo pasado fue puerto de entrada y salida de valiosos productos; en barcos que venían de Europa para cargar palo de tinte o de Campeche, llegaba un espléndido lastre con tejas y losetas de barro pulido procedentes de Marsella que darían un acabado característico a los techos y los pisos de las casas tabasqueñas.

Ahora con respecto a la pesca ésta es la actividad más relevante del municipio ya que cuenta con 80 Km de litoral; el puerto de Frontera representa el polo más importante del estado, en un principio llevó el nombre de Álvaro Obregón y después se le cambió a Puerto de Frontera y se ubica al margen derecho del río Grijalva, este río fue descubierto el 8 de Junio de 1518 por Don Juan Grijalva, quien lo bautizó con su apellido, y así nombró a Frontera como "la mejor tierra que el sol alumbra".

La institución educativa donde se localiza el problema de estudio, pertenece al sistema federal, con clave C.T.27DPR1413K ubicada en la Ranchería Rivera Alta 2da. Sección, Salsipuedes, pertenece al municipio de Centla, Tabasco, cuenta con tres maestros, su infraestructura fue construida en 1936 estando como presidente el Señor Agapito Hipólito Hernández; el nombre de la escuela Prof. Nicolás Toache Díaz fue impuesto por la Secretaría de Educación Pública al ser escuela rural y no contar con los suficientes alumnos es catalogada como multigrado.

La escuela, como institución, es uno de los factores relevantes de la vida escolar, cada centro educativo tiene su propia historia que se destaca en su forma de organización y sus prácticas. Las relaciones establecidas entre su personal, determinan los rituales de los docentes ya que de esta manera las autoridades educativas controlan su labor de administración; esta ritualización de la enseñanza, favorece la organización pero no debe caer en la monotonía y la cotidianidad. En la escuela los alumnos aprenden procedimientos, "lo que hay que hacer" con los ejercicios del libro y los problemas que les plantea el docente.

El grupo designado por la Directora del Plantel es Segundo grado es un grupo de 11 alumnos, todos de escasos recursos, ya que la comunidad se encuentra al margen derecho del río Usumacinta y las familias que allí viven se dedican a la pesca, problema que afecta a la economía familiar porque no tienen para comprar calzado a sus hijos y repercute en que hayan niños con bajo aprendizaje y falta de asistencia porque sus padres se los llevan a trabajar.

Los niños que se encuentran en el grupo son inquietos ya que existen algunos que ni siquiera quieren poner atención a la clase o simple y sencillamente se les explican las cosas y se quedan pensando en lo que se dijo o se quedan viendo como si no captaran.

Al principio las expectativas eran que los niños tuvieran un buen rendimiento y a la vez un buen aprendizaje; nos formulábamos que los niños aprenderían más y mejor y que obtendrían mejores resultados escolares aunque faltó más motivación y por lo tanto se considera que todavía no es el final para decir que no se haya cumplido; ya que ser maestro es un rol que uno va aprendiendo desde que se es niño al acudir a la escuela.

El grupo en el que se presenta la problemática no quiere leer, y al no leer no hay avance en su aprendizaje debido a que el niño cuenta con una serie de problemas en su casa lo que repercute en sus estudios; algunos llegan a sus casas y la mamá o el papá en lugar de ponerlos a estudiar los ponen a laborar ocasionando

que los niños no tengan tiempo para revisar sus cuadernos o leer las lecturas marcadas y aun es más difícil llevar continuidad de las clases.

Hay estudiantes que se distraen demasiado con el simple hecho de que un niño o algún profesor pase y pierden por completo la secuencia de la clase; o se ponen a jugar con el lápiz y piensan en otras cosas, ya que cuando se les hacen algunas preguntas están tan distraídos que no contestan, por ello el profesor debe procurar que el alumno le preste la atención requerida; para interactuar de tal manera que convivan en sus casas y en la sociedad en general.

Los padres de familia deben tener una intervención importante dentro del ámbito escolar ya que el trabajo educativo se debe realizar entre personal docente, alumnos y padres de familia; en algunas comunidades las condiciones económicas propiciadas por las actividades productoras de la región, permiten una participación activa y positiva que redunde en el mejoramiento de la escuela en un mejor rendimiento educativo del alumnado y una participación más activa del personal docente, más cuando las condiciones productivas son deficientes, esta economía repercute directamente en la escuela ya que los padres de familia necesitan más tiempo para resolver sus problemas económicos provocando que no asistan regularmente a las reuniones a preguntar sobre el aprovechamiento escolar de sus hijos, porque temen alguna cooperación que requieren los maestros para el mantenimiento de la institución y por ello no se puede avanzar en el rendimiento escolar, por lo que el profesor debe plantear soluciones adecuadas organizando grupos de padres que deseen colaborar para realizar actividades que sirvan para el mejoramiento y rendimiento de la escuela y apoyarse en instituciones oficiales con el aval de los padres de familia que se vayan presentando.

Precisamente estos estratos influyen en la problemática en estudio que se presenta en el aula, debido a que los padres de familia no le brindan suficiente apoyo a sus hijos para que ellos muestren interés por la lectura; en la actualidad se debe reforzar la enseñanza de los niños ya que de ellos depende en gran medida que la nación sea próspera.

Se ha tratado de incentivar al padre de familia para que apoye a sus hijos, esto es que cuando los niños se encuentren en su casa, el padre lo motive a leer sus libros o bien lea las lecturas marcadas por el profesor para el siguiente día pero el padre no puede o no se siente con la obligación para ayudar al profesor ya que es más importante para él la pesca, y le deja al profesor toda la tarea educativa.

1.5. Conceptualización del problema

Todo profesor de grupo tiene la responsabilidad de propiciar en el niño un aprendizaje significativo, y para ello debe provocar en él un desarrollo de su capacidad y es por eso que el problema se enfoca en la lectura, ya que en estos tiempos es importante que el alumno exprese ideas y comentarios propios, al igual que aprenda el desarrollo de la lectura, el cual es otro paso fundamental para un amplio conocimiento y desarrollo de sus habilidades.

Las personas serán buenos lectores si aprenden a leer por gusto y voluntad, descubriendo que es una actividad gozosa y que podremos entendernos y entender a los demás en base a esta y podrá realizarse algunas veces por y con entretenimiento.

Las diferentes teorías tratan de explicar lo que es el juego en el niño. Estas teorías se basan en apoyos técnico-científicos que le dan validez en el orden cultural encontrando diversos puntos de vista, de psicólogos, filósofos, médicos, etcétera, que intervienen en las ciencias y en las artes, ya que en el juego se encuentran conductas que expresan las manifestaciones e inquietudes del hombre.

Estos investigadores, a través de los tiempos han observado y tratado de explicar el juego que existe tanto en los animales como en el niño, determinando a la naturaleza y el significado del juego, para asignarle su lugar dentro de las actividades que desarrollan en su vida.

Los siguientes pedagogos defienden una forma probable de enseñar o de dar consejos de cómo motivar al niño para lograr un aprendizaje sustancioso según análisis de ellos mismos.

JEAN JACQUES ROUSSEAU (1712-1778) Introduce nuevas ideas en la Pedagogía señalando la trascendencia de los juegos infantiles en la educación. Creía firmemente que había de permitir al niño, crecer sin una excesiva supervisión y dirección por parte de los adultos, demostrando que éste, aprende en forma natural;

desde entonces se viene considerando el juego como un factor decisivo en el desarrollo integral del niño.

Rousseau insiste mucho en la acción pedagógica de la dialéctica imaginario-real-simbólica "...sólo lo que quisieres que haga, debe él querer"⁽⁵⁾. Esto significa que al tener poder y autoridad esto se puede confundir, con respecto a la noción de moral de voluntad, y en razón del deseo del niño la libertad se convierte en un instrumento pedagógico de aprendizaje.

La formación del ciudadano toma en cuenta las realidades externas e internas. Al abordarlas en el proceso de producción de conocimientos, Rousseau establece un procedimiento inductivo. Este procedimiento, caracterizado por el descubrimiento a partir de lo que se observa, se ve, se escucha y se siente permite el acceso lógico a conjuntos más grandes. Asimismo se evoluciona desde el espacio-tiempo personal hacia los espacios y tiempos de los mundos.

JUAN ENRIQUE PESTALOZZI (1746-1827) Fue uno de los grandes pedagogos reconocidos, y sobre todo porque trascendió en la historia y quedó para la eternidad. Siempre se esmeró en educar con amor, fe y esperanza y eso lo distinguió por encima de los demás educadores.

Pestalozzi utilizó algunos procedimientos descritos por él para enseñar la lectura y en particular el que se describe, el que utilizaba para el tratamiento de los disléxicos:

"Con el fin de facilitar...el conocimiento de las letras ... las he unido a mi libro, grabadas en caracteres gruesos; de esta manera, los signos que las diferencian saltan más a la vista.

Cada una de estas letras se pegarán aparte, sobre un cartón, y se mostrará por separado al niño. Se comenzará con las vocales, a las que se habrá pintado de rojo para distinguirlas. Antes de avanzar, el alumno deberá reconocerlas y pronunciarlas sin dificultad.

⁵ LOUIS-PIERRE JOUVENET. Rousseau. Pág. 34

Se les mostrarán entonces las consonantes, igualmente una tras de otra, pero acompañadas siempre de una vocal, puesto que carecen de sonido por sí mismas y sólo pueden pronunciarse con ayuda de las vocales.”⁽⁶⁾

Este tipo de enseñanza fue el que Pestalozzi utilizó en su época, por lo que él hace un análisis y afirma que “la vida es la que educa y por consiguiente, el educador deberá tratar de encontrar en su alrededor los temas de sus lecciones”.

La verdadera función de la educación para este investigador no solo era enseñar sino también fomentar en el niño el amor para su formación, ya que el niño ama y cree antes de pensar y actuar; coincidiendo, así Rosseau y Pestalozzi en que el juego es el elemento vital para la educación de los niños, siendo éste una forma de trabajo en la educación primaria.

... FRIEDERICH WIHELM AUGUST FROEBEL (1782-1852) Fue el primero que sistematizó la pedagogía del jardín de niños, formulando una teoría de la educación infantil.

La base de su concepción pedagógica fue el reconocimiento del valor que para el niño tiene el juego, al que definió como la más pura actividad del hombre en esa etapa y por lo que le concede particular importancia a la actividad espontánea de los niños utilizando el juego y el trabajo manual como medios para ejercitarlo. La actividad espontánea o autoactividad que anteriormente en uno de sus postulados menciona, implica el reconocimiento de una naturaleza infantil plenamente activa y la necesidad de realización de la personalidad del niño en plena libertad.

JEAN PIAGET (1896-1980) nos dice que el juego simbólico señala el apogeo del juego infantil aunque considera que el niño está obligado a adaptarse al mundo de los adultos, por lo que no satisface sus propias necesidades y transforma en juego todo lo real.

⁶ PIATON GEORGE: Pestalozzi. Pág. 38

Para Piaget la realidad es una actividad lúdica que el niño juega gustoso con los adultos.

Este autor según su teoría, la evolución del pensamiento en el niño es a través de las distintas edades y hasta la adolescencia. Para Piaget es una teoría interdisciplinaria que comprende, además de los elementos psicológicos, componentes que pertenecen a la biología, sociología, lingüística, lógica y epistemología.

Su punto de partida para definir la inteligencia es el biológico, toda conducta, ya se trate de un ciclo realizado en el exterior, o interiorizado en forma de pensamiento, es una adaptación o, mejor dicho, una readaptación.

El individuo actúa cuando experimenta una necesidad, o sea, cuando se rompe momentáneamente el equilibrio entre el medio y el organismo. Una conducta es, entonces un caso particular de intercambio entre el mundo exterior y el sujeto.

Piaget no descarta la influencia de los factores sociales en el desarrollo de la inteligencia, si bien sus conceptos se centran en establecer los elementos intrínsecos que determinan los cambios de las estructuras cognoscitivas descritas.

Es indiscutible que en la actualidad contemos con conocimientos acerca del desarrollo del niño que pueden orientar nuestras decisiones para lograr una participación más positiva en el proceso educativo.

Teorías como la de Piaget demuestran la forma cómo se construye el pensamiento desde las primeras formas de relación con el medio social y material, son prueba indiscutible para explicar el desarrollo del niño, su personalidad y la estructura de su pensamiento a partir de las experiencias tempranas de su vida y de la importancia del juego para ayudarlo a desenvolverse mejor.

Para Piaget la infancia se divide en tres períodos:

PERIODO SENSORIOMOTOR. (0-2 años). Durante las primeras semanas que siguen al nacimiento, el infante responde sobre la base de esquema sensorio-motriz innato (reflejos). El niño avanza del ejercicio no intencional de reflejos, al aprendizaje

de la discriminación y el aprendizaje por ensayo y error, y de allí a los comienzos del pensamiento simbólico y la comprensión de la casualidad.

PERIODO PREOPERACIONAL. (2 a 7 años). Se caracteriza por la aparición de acciones internalizadas que son reversibles en el sentido de que el niño puede pensar en una acción, o verla, y a continuación en lo que ocurriría si esa acción fuese anulada. Empieza a demostrar un aprendizaje cognoscitivo cada vez mayor. El niño descentra las acciones y presenta una conducta perceptual primitiva. Hacia el final del tercero y al comienzo del cuarto año, el niño está generalmente acostumbrado a los objetos que tiene a su alrededor y ha aprendido a usarlos correctamente. Sabe manipularlos porque son de su uso diario y le gusta jugar con toda clase de juguetes. Ya puede hablar con fluidez, escucha con interés cuentos cortos o versos, mira láminas, etcétera. Un amplio campo de fenómenos se le abre ante sus ojos y oídos. Su actividad es despertada no sólo con las cosas que se enfrenta diariamente; bajo la influencia de las primeras percepciones, el niño también siente deseos de hacer o de emprender algo. Siempre idea algo nuevo y trata de ponerlo en práctica. Esta es la etapa en la cual el deseo de hacerlo todo por sí mismo, tan conocido por los padres, se pone de manifiesto, "Yo solo" es el lema del niño, cuando todavía necesita tanto de la ayuda de los adultos.

El niño quiere poner en acción por medio de su propia actividad todo lo que ha visto y aprendido de los cuentos de los adultos o de los libros infantiles, aún cuando todo ello no pueda ser accesible para él todavía. Esta es la base sobre la cual surgen contradicciones entre la diversidad del mundo circundante que se abre ante sí y las limitaciones de sus posibilidades reales de acción.

Las nuevas cosas que el niño descubra a su alrededor son ante todo, tipos de actividades humanas y actitudes de los hombres hacia las cosas.

EL JUEGO CREADOR.- Lo que importa al niño ahora en este nuevo tipo de juego, es actuar tan exactamente como sea posible al modo de sus padres o su hermano, un chofer, o un panadero, es decir ocupar y representar cierto papel.

En este juego, el niño se familiariza mediante la actividad creadora con ciertos eventos que suceden a su alrededor: un viaje en tren, la visita de un médico, la construcción de una fábrica, etc. Puede parecer a simple vista, que tales juegos conducen al niño fuera del mundo real y hacia un mundo de fantasías e imaginación, pero no es así.

EL JUEGO REPRESENTATIVO.- La representación dijo Gorki, es al mismo tiempo una manera mediante la cual los niños aprenden a conocer el mundo en el que viven y que están llamados a cambiar.

La representación creativa de los niños no debe ser considerada como un pasatiempo sin sentido y sin importancia para el desarrollo de los mismos. Más bien, debe realizarse con el mayor esfuerzo para dirigirla y enriquecerla.

Al estimular a los niños hacia los juegos de valor educacional, debe procurarse que ellos obtengan impresiones y sugerencias útiles.

PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS. (7 a 11 años) Durante este período, el pensamiento del niño se descentra y se vuelve totalmente reversible. Esta capacidad está sujeta a una limitación importante: el niño necesita presenciar o ejecutar la operación en orden para invertirlo mentalmente.

El niño, según Piaget en su teoría, desde que llega a la etapa preoperatoria, comienza a sufrir cambios, tanto en su conducta como en su modo de pensar; para ayudar al niño en estos cambios y en los problemas que se le puedan presentar y detectar, se han creado las escuelas primarias.

La teoría recreativa expone que cuando el hombre juega, renueva sus energías reponiendo las que ha gastado en sus ocupaciones habituales, activando otras fuerzas diferentes a las que normalmente participan, de manera que la actividad lúdica proporciona la posibilidad de crear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras entran en acción.

A continuación se enumeran siete principales teorías que nos plasman la importancia y necesidad que tienen los niños con referencia al juego dentro de su desarrollo:

1. - Excedente de energía. En esta perspectiva, el juego es la válvula de escape de excedente de energía que el niño tiene. Spencer decía que los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, encuentran en el juego un escape para su excedente de energía.
2. - Esparcimiento y recuperación. Una segunda teoría sostiene que el juego es un medio de descansar y de recuperarse después de gastar energías (Lazarus). La frecuencia con que el juego se da entre los niños, se explica por la enorme necesidad de esparcimiento que tienen debido a la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos conceptos nuevos y tantas nuevas habilidades.
3. - Preparación. Groos, menciona que, el juego se describe como conducta instintiva en la que los jóvenes practican los elementos más pequeños de conductas adultas más complejas. Por ejemplo, bañar una muñeca, es la práctica anticipada de la paternidad responsable. Hay dos críticas importantes de esta explicación. Primero: es muy difícil identificar qué clase de patrones de conducta adulta se podrían aplicar a muchos juegos infantiles, segunda, la premisa de que actividades tan complejas como ser padres, trabajar o construir una relación amorosa, son instintivas, son muy cuestionables, sin embargo, esta explicación sugiere relaciones entre las actividades infantiles y las actividades de los adultos.
4. - Recapitulación. Hall, trata de ligar el juego con la evolución de la cultura humana, dice que el niño al jugar, reacciona la transición de la humanidad desde la etapa de la casa y de la recolección, hasta la sociedad industrial actual.
5. - Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar al juego, es mirarlo como un modo de aumentar las capacidades del niño. Es el medio que el niño utiliza para practicar nuevas capacidades, y para realizar ensayos ya obtenidos. Appleton, nos explica que esta posición considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y afectiva. Pero no diferencia el juego como una actividad que produce crecimiento de otras actividades, como la repetición, la resolución de problemas, el estudio o la exploración que cumple una función similar.

6. - Reestructuración Cognoscitiva. En esta teoría Piaget afirma que el juego es sobre todo una forma de asimilación. Empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad, a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos como el objeto y la situación nueva, se asemejan a conceptos ya conocidos.

Piaget considera al juego como un fenómeno de importancia que decrece en la medida en que el niño adquiere la capacidad intelectual que le permita entender la realidad de manera exacta.

7. - Expresión socioemocional. La tradición psicoanalítica de Freud, ofrece dos explicaciones del juego. Primero, el juego es una expresión simbólica de deseos; segundo, el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión. Ambos tipos de juegos son un desahogo para las emociones, al contrario de lo que piensa Piaget que el juego es asimilación. El Psicoanálisis considera al juego como la creación de las oportunidades específicas, para dominar retos que todavía no se han conquistado en la realidad. Pero esta explicación no da a entender por qué algunos conflictos se transforman en juegos y otros no.

Con base en las teorías expuestas, incrementa considerablemente la dificultad de exponer un concepto universal del juego, porque abordan el tema con distintos estudios.

El juego es la razón de ser de la infancia, es vital, porque condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de inteligencia y de afectividad.

Los problemas sociales y la violencia hacen que se marchite la personalidad; el juego constituye una de las actividades educativas esenciales y ofrece al pedagogo el medio de conocer mejor al niño.

El juego desempeña una función muy importante tanto en la personalidad como en la inteligencia y su función en los procedimientos de aprendizaje ayudando

al desenvolvimiento del niño como individuo activo de la sociedad, es universal ya que intervienen en la formación intelectual y éste puede variar de una época a otra, de una cultura a otra.

El juego por ser universal se encuentra en todas las instituciones sociales y es también origen del arte.

Cuando el juego se une con la lectura se crea un binomio que provoca construir imágenes de personas, lugares y situaciones a partir de la palabra escrita, imaginamos lo que leemos, lo recreamos y esto contribuye a una mejor comprensión y apropiación de lo que estamos leyendo, buscando esta finalidad en el aula.

Aunque muchos sabemos lo que es la lectura, definirla no es tan simple, pues cuando se ha incorporado a nuestros conocimientos, y debido a tantos estímulos que nos rodean, parece que ya no es tan importante. Pero si analizamos un poco, leemos a cada momento y en muchos lugares

En el sentido más estricto, la lectura es un proceso mental complejo y por lo tanto a continuación se presentan distintos conceptos.

Etimológicamente lectura proviene de *lectum*, que es el significado del verbo latino *legere* cuyo sentido primario es “elegir”, “seleccionar”. De acuerdo a esto la lectura significaría: acción de seleccionar o la selección misma. Podríamos entonces definir la lectura como interpretación y selección de un mensaje que se ha recibido por escrito.

Otro significado de la lectura podría ser asociación de ciertas palabras con determinados objetos y asociación de imágenes de palabras con imágenes de objetos.

Por estas definiciones podríamos afirmar que la lectura es una actividad seria y disciplinada que exige esfuerzo y atención; y es también un proceso de interacción entre el lector y el texto. Cuando se enseña a leer se debe tomar en cuenta que esta actividad es placentera y sobre todo que debe ser de forma voluntaria, que sea significativa para ellos que responda a una finalidad que puedan comprender y compartir.

A partir del segundo grado de educación primaria la lectura es, en la escuela, uno de los medios más importantes para la obtención de nuevos aprendizajes. El propósito de la lectura es que al alumno le guste leer y que aprenda leyendo. Los niños que lean tendrán la facultad de comprender, y esto a la vez los llevará a ser eficaces en la lectura.

En la actualidad hay mucha gente que piensa que ya no es tan necesario leer como antes. Esto lo podemos constatar con la televisión ya que ha acaparado muchas de las funciones; aunque hay que reconocer que desempeña muy bien algunas de sus funciones como por ejemplo: la combinación visual de las noticias.

La lectura, está considerada como el instrumento más eficaz para la adquisición de la cultura, y es una actividad de fundamental relevancia para la integración de la personalidad del hombre moderno, ya que su objetivo máximo es leer con el fin de aprender.

Podemos basar la lectura desde un patrón que será basado por motivos que provocaran que el niño se interese por ese aprendizaje que después le va a ser benéfico al haber motivación su comportamiento cambiara y mientras esa motivación lo impulse y la meta no se logre o no sea satisfactoria el alumno seguirá mostrando interés.

El saber porque hacemos algo en nuestra vida cotidiana nos lleva hacia el ámbito de la lectura, ya que podemos leer con muchos objetivos distintos, por esto en la enseñanza, es bueno que los niños y las niñas aprendan a leer con diferentes intenciones, para lograr fines diversos. De esta manera aprenden no sólo a activar un gran número de estrategias, sino que aprenden que la lectura les puede resultar útil para muchas cosas.

Leer es comprender, y comprender es ante todo un proceso de construcción de significados acerca del texto que el alumno pretende comprender.

1.6. Interpretación de resultados

Después de haber analizado los problemas y los beneficios que traen el aplicar diferentes tipos de juegos en la escuela primaria a los educandos, se darán a conocer algunos resultados, producto del diagnóstico obtenido de la evaluación realizada en el estudio de campo considerado de los datos recabados a través de los instrumentos de aplicación.

Después de haber aplicado los cuestionarios, las visitas, y entrevistas tanto a los maestros como a los alumnos y padres de familia en las diferentes escuelas rurales, se analizaron las respuestas y se llegó a determinar que:

En el cuestionario para los docentes en la pregunta no. 1, un 60% de los 25 profesores encuestados de diferentes escuelas asegura jugar con sus alumnos dos días a la semana y esto lo podemos comprobar mediante la gráfica #5 que se muestra en el anexo 7.

Continuando con el cuestionario aplicado a los profesores se analizó la pregunta no. 2 la cual nos lleva al anexo 8, los encuestados respondieron a la pregunta de utilizar el juego como motivación para el aprendizaje, de forma muy variada ya que hubo un 72 % que afirmaron utilizarlo, aunque un 28 % menciona que algunas veces lo utilizan y por último se obtuvo un 0% a la respuesta sobre el no utilizar el juego como motivación.

Con respecto a la pregunta no. 3 se manejaron 4 tipos de juegos y el psicomotriz obtuvo un 52% tomándose éste como el más importante para los profesores y los juegos sensomotores, simbólicos y de reglas tuvieron un 16% cada uno de ellos mostrándose gráficamente el resultado en el anexo 9.

Cuando se entrevistó a los maestros y se les preguntó sobre si el juego motiva a los niños para trabajar la entrevista nos dio el resultado de que un 48% afirma su motivación quedando un 52% entre las respuestas de algunas veces y no, para un mejor planteamiento se graficaron las respuestas y se encuentran en la gráfica 10.

En relación a la utilidad del juego un 40 % de los entrevistados comenta que causa estimulación, más sin embargo un 36 % mostró indisciplina al utilizar el juego y solo 24 % afirma que el juego les da distracción a sus alumnos, en el anexo 11 se encuentran graficados los resultados.

Tenemos que los docentes utilizan diversos tipos de juegos, según el grado que imparten. La mayoría utiliza los juegos Psicomotrices para un mejor aprendizaje, ya que mediante éste, el niño desarrolla su capacidad intelectual dando como resultado que el educando tenga noción de las cosas que suceden y pueda dar solución a problemas reales.

En lo que respecta a las preguntas realizadas a los alumnos, fueron un total de 100 encuestados, también de diferentes escuelas y los resultados son los siguientes:

En análisis a la pregunta no. 1 que se encuentra en el anexo 3, el 46% contestó que su maestro juega poco con ellos en clase, un 33% que su maestro juega mucho y un 21% que nada.

Al ver el resultado de la pregunta no. 2 en el anexo 4 nos podemos dar cuenta que un 90% de los encuestados tienen ganas de estudiar después de jugar con su maestro y con respecto a que si les da igual, se obtuvo un 5%; al igual que el que no se sienten con ganas de estudiar después de que juegan con su maestro.

Y esto conlleva a que los educandos se sienten motivados cuando juegan con sus maestros lo que redundará en deseos de estudiar.

Analizando la pregunta no. 3 que encontramos en el anexo 5, los niños contestaron de la siguiente manera: un 81% afirmó que sí aprenden por medio del juego, un 11% que no aprenden y un 8% que algunas veces el juego los ayuda a aprender mejor.

Por medio del juego los niños manifiestan que sí aprenden más, haciendo que la labor del docente se facilite.

También es importante mencionar que los juegos que el docente realiza en las aulas se relacionan con el tema tratado y se puede observar en el anexo 6, en donde los alumnos en su mayoría contestaron en un 60% que sí se relaciona, un 32% dijo que algunas veces se relaciona con el tema tratado y un 8% de los alumnos respondió que no se relaciona y es importante vincularlo porque la enseñanza se realiza de una manera eficaz.

Al hacer un análisis reflexivo sobre lo que piensan los profesores con respecto al juego se pudo observar que es muy importante para ellos, que lo utilizan de acuerdo al tema y que realizan juegos de psicomotricidad, esto porque proporciona un mayor desarrollo físico y mental, provocando un aprendizaje armónico en el educando.

Es importante para el alumno que el profesor los motive al momento de poner la actividad o el juego que vayan a tratar según el tema, ya que hasta los niños en la encuesta realizada mencionaron que cuando juegan y son motivados, aprenden más.

Ahora podemos decir sin temor a equivocarnos que, los juegos son un apoyo en el aula de clases, puesto que van a inducir al educando para tener un mejor aprovechamiento e ir logrando que los niños vayan obteniendo el gusto por la lectura que es nuestro principal objetivo y que el docente tenga una labor más fácil y se pueda llevar a cabo satisfactoriamente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

Para que los alumnos puedan tener un buen enfoque sobre alguna materia o tema en particular que el profesor esté llevando a cabo en su salón de clases es importante que se le motive y el juego es una buena base.

Cuando el profesor se encuentra en la institución educativa lo considera un momento muy importante, ya que es una convivencia aproximadamente de cinco horas en el aula con los alumnos, hay ciertos momentos en que estos alumnos se comportan de manera difícil y es fundamental que el profesor sea una persona bien preparada.

Estando en el salón de clases es importante la actitud que el educador tenga, o el ánimo con el que haya llegado a dar sus clases; existen maestros que tienen cierta simpatía y provoca que los niños se acerquen a ellos y a veces lleguen a tenerles tal confianza que por equivocación le llamen papá o mamá; esto se toma muy en cuenta, porque estos maestros dan a conocer la facilidad que tienen para lograr que los niños sientan esa confianza que provoque en ellos el entusiasmo de estudiar e inclusive hay algunos que reflejan la capacidad que realmente tienen y basados en la motivación que el profesor les proporcione.

En ocasiones se tiene que recurrir a ciertas estrategias como la siguiente, hay que hacer de cuenta que en la calle te encuentras a dos niños y éstos están platicando sobre las inquietudes de quién tenía animales y quién plantas en su casa y con esa narración se puede empezar para que clasifiquen los tipos de plantas y animales que tienen en su casa, esto hace divertida la clase ya que el pizarrón se puede dividir en dos partes; la clase surge desde el momento en que se les pregunta quienes tiene pollos y gallinas en su casa, y por supuesto no falta el alumno que diga ¡Yo! y todos dirán: ¡yo tengo patos!; otro dirá, ¡yo tengo pavos! y así se nombrarán a todos los animales que en una comunidad se pueden tener, de ahí iniciarán nombrando todas las clases de plantas que tienen en sus casas y se comenzará una serie de comentarios sorprendentes en los niños, ya que algunos no tendrán algunas plantas y frutas y otros sí y todos tendrán la curiosidad de saber cómo es, entonces se seguirá con el tema ¿en qué se diferencian los animales de las plantas?; para que los niños vayan conociendo las características que existen entre las plantas y los

animales. Motivándolos a investigar en diversos documentos, como pueden ser su libro de lecturas, cuentos, revistas, etc. y ellos tendrán la oportunidad de sentirse inmersos en los beneficios que proporciona la lectura.

Partiendo de estos ejemplos, se fundamenta que el juego representa un apoyo didáctico que podemos utilizar en el aula escolar para estimular a nuestros alumnos en la lectura.

Existen teorías que detallan qué funciones desempeña el juego en el aprendizaje del niño, que se tomarán en cuenta. Pero, hay que recordar que el juego no es un tipo de conducta exclusiva de la niñez, se da en todas las edades. El hombre juega durante toda su vida en diversos sentidos y formas; y el maestro, no puede ser la excepción, es necesario utilizar el juego para poder interactuar con los alumnos.

La interacción es según W. H. Pitersen "Un modo de encuentro profesional entre docente y discente. Se pueden determinar dos tipos: la centrada en el profesor y la centrada en el alumno."⁽⁷⁾

Cuando se es pequeño, el niño juega desempeñando una función para que su organismo se desarrolle sin notarlo. Posteriormente pasa al juego social y por lo tanto a las reglas.

~ EL JUEGO

Es necesario jugar con los niños e incluso gozarlo; pero lo que en verdad se requiere es una actitud responsable de los profesores respecto a esas actividades y a la espontaneidad de las interacciones con los educandos. Debe reconocerse que el juego es una respuesta de la conducta dominante, en otras palabras durante el juego el niño debe tener el control de la situación de acuerdo con su nivel de desarrollo. Esto requiere un cambio de actitud y una cierta sensibilidad, respecto al juego, por parte de docentes, quienes deben preocuparse que el juego sea apropiado a cada edad.

⁷ Diccionario de las Ciencias de la Educación. Pág. 817

El juego es un comportamiento que no trata de obtener información sobre los objetos sino que está relacionado con generar estimulación y se encuentra gobernado por las necesidades y deseos del niño.

El juego como realidad, comprende al mundo animal y al mundo humano. La presencia del juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de vida.

2.1. Propósitos

Si la idea de que el juego es preparación para la vida, perfeccionamiento de hábitos y estímulos de crecimiento, entonces los juegos tienen un valor educativo, ya que el niño adquiere conceptos sobre colores, formas, tamaños y texturas de los objetos y materiales que usa en ellos. Desde el punto de vista psicológico, contribuyen a la salud mental del individuo; cumplen un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales.

Desde el punto de vista social, dan oportunidades para la satisfacción del deseo de contactos sociales, facilitando cierto adiestramiento moral, ya que el niño aprende a estimar lo que el grupo considera correcto o incorrecto.

Las características propicias de la actividad que denominamos juego tienen un algo; este algo que no pertenece a la vida corriente, se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso; se intercala en él como actividad provisional o temporal, actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción de su misma práctica; así es, por lo menos, como se presenta el juego en primera instancia, como un intermedio de la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo.

Analizando que la lectura es nuestro problema de falta de motivación abordaremos que tiene como característica importante que el lector involucre no solamente su capacidad intelectual cuando la realiza, sino además su imaginación y emotividad, esto hace que el lector recree lo que lee, y cuando lo comprenda verdaderamente, lo incorpore a su acervo cognoscitivo y vivencial.

Tomando en cuenta las consideraciones anteriores; en este Proyecto de Investigación se plantean los siguientes objetivos:

1. Objetivo general.

- a) Estimular el interés del niño por la lectura a través del juego.

2. Objetivos particulares:

- a) Sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia que tiene la lectura en el aprendizaje de sus hijos.
- b) Lograr el apoyo de los padres de familia para facilitar el trabajo que se realizará en el aula escolar.
- c) Conocer e identificar las deficiencias que tiene el grupo.
- d) Fomentar actividades objetivas y comprensivas respecto a la lectura.

2.2. Fundamentación teórica y práctica

Desde la teoría

Jean Jacques Rousseau

Analizando el punto de vista de este autor se observa que concibe a la educación como una educación natural, esto seguido de una conducta espontánea, que lleva a los instintos naturales del educando con sus primeras impresiones, sentimientos y juicios de acuerdo al contacto cotidiano que tiene con la naturaleza, por todo esto es que Rousseau expresa que de ahí partirá la forma de proceder y la enseñanza que el niño obtendrá y será valiosa en su desarrollo.

Un ejemplo muy claro de cómo la vida es un juego y por medio del cual se aprende más fácilmente, es la obra "El Emilio" en la cual Rousseau pretende demostrar cómo el hombre tiene una educación natural, porque de acuerdo a la sociedad el niño debe vivir y experimentar para aprender de los errores que en ella existen y también buscar la manera de sobrevivir y a la vez de pertenecer y permanecer en ella.

Si en toda vida hay juego entonces hay que motivar al educando a través de juegos para que aprenda; no necesariamente dice Rousseau que el libro es el que enseña, las emociones que el niño posee y es en éstas que se debe poner mayor énfasis para educar.

Juan Enrique Pestalozzi

Menciona que la educación debe llevarse en un ambiente de libertad, amor y creación. La educación debe ser productiva.

En 1762 aparecen las obras de Rousseau "El contrato social" y "Emilio", causando una profunda conmoción en Pestalozzi ya que necesitaba una estabilidad económica porque deseaba casarse con una muchacha de la burguesía de Zurich, comienza su educación dedicándose a la agricultura en una granja, después adquiere su propia granja pero en malas condiciones, se casa pero al fracasar se tiene que trasladar con su familia a la finca que había adquirido, es entonces cuando

le surge la idea de crear un establecimiento para la educación de los niños pobres, el cual consistía en ser educados por medio de la experiencia del trabajo; que es a lo que ahora se le llama escuela activa o del trabajo.

Mientras los niños trabajaban les inculcaba el sentido de la observación, les corregía su lenguaje, les refería cuentos y parábolas, les enseñaba a contar, a restar a multiplicar y a dividir.

No desaprovechaba el tiempo, trataba que los niños aprendieran las cosas según el sentido de cada uno, les explicaba el por qué de las cosas y el por qué se hacían.

De aquí, Pestalozzi tiene otra idea y decide formar lo que él llamó la educación elemental y de intuición esto con 400 huérfanos, no se les despegaba ni de noche ni de día, aunque esto no le duró mucho pero le dejó una gran experiencia, a tal grado que creó un instituto de educación al que acudían alumnos de Europa para visitar el lugar.

Para él la educación era enseñar al niño desde lo que él poseía; Pestalozzi decía que la educación debe realizarse en la vida misma, en la esfera de las necesidades y de los objetos correspondientes.

Friedrich Wilhelm August Froebel

Tuvo una gran influencia en Alemania, y aquí en México lo consideraron el "padre de los jardines de niños"; para Froebel la educación está relacionada con el juego.

Froebel tuvo mucho interés en la forma en que se educaba, porque la educación debía guiar al hombre hacia una claridad de sí mismo y en sí mismo y a la vez tendría unidad hacia Dios y paz con la naturaleza.

Para él es importante que haya libertad y creatividad hacia el niño, y que la educación debe basarse en las necesidades de éste, para que pueda ser más efectiva.

Menciona que la escuela debe vivirse porque es la vida misma y que sólo de esta manera puede ser educación. Por lo tanto debe haber una actividad tal, que sea una escuela de juego.

Según Froebel la naturaleza infantil del niño o su actividad es el juego, por medio del cual llega a conocer el mundo y la sociedad en la que vive. El educando debe desenvolverse según las leyes de su propio desarrollo.

Por tanto, lo que debe inspirar la escuela según para Froebel como principio de la educación, es la espontaneidad del niño y el interés que tenga.

Jean Piaget

Para Piaget los niños adquieren y desarrollan sus conocimientos mediante un proceso que no se basa en el aprendizaje de contenidos, para él es una distinción entre el pensamiento físico, el lógico matemático y el social, que va directo a su desarrollo intelectual.

Piaget menciona que el juego espontáneo de los niños debe ser el primer contexto en el que los profesores deben centrarse para propiciar el uso de la inteligencia y la iniciativa del niño.

También aporta que son importantes las actividades que realicen con los niños; de las cuales él menciona: el juego simbólico y el canto, por medio de estas actividades el niño construye su conocimiento jugando o entreteniéndose.

Por esto: él define a la escuela como institución activa ya que hay una interrelación entre profesor y alumno, un aprendizaje mutuo y no un autogobierno que concierne sólo al docente.

Desde la práctica

Al analizar las teorías de estos pedagogos se sustenta que todos están de acuerdo en que al niño se le tiene que enseñar por medio de su propia naturaleza teniendo solo lo que él hace como un apoyo para que de ahí el profesor se

desenvuelva y a la vez desarrolle la clase y pueda guiar al propio alumno de acuerdo a sus intereses y no a lo que el profesor impone. Es por eso que debe ser una educación natural para la vida.

En las distintas entrevistas hechas a profesores los puntos de vista fueron diversos de acuerdo con el enfoque y preparación de cada uno.

Alguno de los entrevistados mencionó que el juego es muy importante en la etapa del niño, y el profesor debe ayudar al niño a que se socialice constantemente y que el juego en este caso se plantea como un sustento y apoyo didáctico para lograr dicha socialización.

También se dijo que el proceso de ajuste o de modificación en la conducta del niño se va a dar en la interacción que realice con sus compañeros y maestro, por lo que se necesita analizar desde su necesidad social ya que es primordial para que el alumno, este bien adaptado con su sociedad y con la naturaleza.

Menciona que para llevar a un buen fin este problema se debe tomar en cuenta el nivel del niño ya que no se le puede dar de golpe las enseñanzas o que se le quiera enseñar de manera rápida porque lo que puede suceder es un desorden o desequilibrio mental generando un problema peor.

Por todo esto se planteó un resumen o análisis global de todos los maestros entrevistados llegando a la conclusión de que el juego es una necesidad vital y por lo tanto ellos le llamaron un equilibrio humano, que provoca en el niño una actitud exploradora, ellos llaman al juego como un proceso de educación completa ya que es indispensable para el desarrollo intelectual y social del niño en la lectura.

Al ver y analizar la práctica escolar de los niños se llega a la conclusión de que el juego les produce alegría y a la vez satisface de manera simbólica sus deseos.

Recomendaciones que debe tener presente el maestro para un mejor desarrollo de los juegos: un maestro debe ser breve en sus explicaciones, no irritarse, mostrar siempre buena voluntad, ser compañero, tratar de que el interés se mantenga vivo, en los alumnos, valorar el juego como estrategia de aprendizaje, no

ser autoritario, siempre procurar que sea un juego limpio, fomentar el espíritu del grupo, mostrar mayor entusiasmo en su labor.

Para aplicar un juego deben haber ciertos principios los cuales serán: Que el grupo de niños esté en relación con el juego, el tiempo que tendrá cada juego consistirá de acuerdo a la reacción física y emotiva de los alumnos, los juegos se pondrán en un determinado momento para que los niños sientan interés y suspenderlo antes de que ellos se aburran para que tengan deseos de seguir jugando cuando se amerite, los juegos tienen que ser de tal forma que participen todos, es necesario que haya una buena preparación, esto es, que todo lo que se vaya a utilizar esté listo, si el grupo es muy numeroso, dividirlo.

Cuando un grupo se divide se puede tomar a algunos compañeritos para enseñar la actividad, para que los demás lo vean y así lo aprenderán mejor y más fácilmente; si siempre se tienen grupos numerosos hay que planear el juego difícil para que el niño este preparado, el profesor tendrá que llevar un récord de los juegos puestos, pues así podrá saber los que hayan tenido más éxito en la semana, en el mes y en el año escolar.

La imaginación y el ingenio del profesor en la lectura desempeñan un papel muy importante; pues si el maestro mira a su alrededor encontrará elementos útiles y económicos que pueden servir tanto para hacer más atractiva la clase como para mejorar el aspecto del aula.

Un ejemplo sería para el caso del aprendizaje de la lectura, utilizar palabras que puedan ser volteadas por sílabas, para crear nuevas y promover que los niños lean, cada una de ellas antes y después del cambio; para esta actividad se pretende trabajar en el pizarrón, los alumnos utilizarán su cuaderno y lápiz para que ellos vayan realizando las actividades y sea más fácil para cuando se desee trabajar en equipos.

Para enseñarles a los niños de una determinada forma se trata de desarrollar sus memorias de diferentes maneras, una de ellas ha sido para enseñar los tipos o formas de letras, sus sonidos y sus características, seleccionando distintos tipos de

materiales como espejos, pelotas, cuerdas o inclusive el pizarrón, pues en éste, se dibujan las letras ya sean en mayúsculas o minúsculas y los niños trataran de imitar las letras ya sea con las cuerdas o con sus cuerpos, lo cual tratan de rectificar, las formas de las letras en los espejos o inclusive se forma una serie de diálogos entre ellos y aprenden la pronunciación y la forma de cómo se escriben las letras.

En algunos libros se menciona que la mejor forma de enseñarle a los alumnos a aprender los diferentes tipos de animales es que el alumno imite a los animales, desde como caminan, hasta el sonido; un ejemplo sería al elefante caminando y empleando todo el brazo para simular su trompa, después que simulan uno de los animales, se les da la orden de que imiten a otro y uno los va dibujando o escribiendo el nombre en el pizarrón para que se vaya siguiendo una secuencia de los animales que se imitaron.

Para enseñarles a los niños a leer, comprender y desarrollar su imaginación, una de las estrategias es que ellos mismos inventen sus cuentos, pero para hacerles un poco más divertida la actividad, se deberá realizar empleando palabras que contengan ciertas sílabas, como, por ejemplo: bra, bre, bri, bro, bru; ésta se debe llevar a cabo, procurando que todos los alumnos participen dando su opinión, para crear el cuento uno comenzará, los demás le seguirán hasta terminarlo, después leerlo y proceder a ponerle título al cuento realizado.

Los niños necesitan de cercanía y cariño. El calor, el compartir personal de uno mismo con un libro y con su niño fomenta en los niños el amor a la lectura. Es buena idea dejar que los niños lleven la pauta en la lectura, dejándolos que escojan los libros y los lugares donde quieran leer. Hay que ser muy generosos en el tiempo que se les dé a los niños para que vean bien los dibujos; así es como van aprendiendo pistas del cuento que van leyendo.

Todo lo anterior mencionado son pequeños métodos, estrategias o procedimientos para motivar a los pequeños en la lectura por medio de juegos, esto desde luego se empieza a analizar a partir del principio del ciclo escolar para tratar de terminarlo en ese mismo y llevar a un buen fin aunque todo esto ha llevado una

serie de pasos y problemas que a veces hacen subir dos escalones pero se retrocede uno por pequeñas dudas o correcciones que se le hacen a todo esto.

Cuando estas estrategias se llevan a cabo proporciona que haya un buen avance e inclusive como a pasado con los cuentos que se les relata a los alumnos, al haber una buena preparación va a llegar a un buen término.

2.3. Planificación

El profesor al utilizar el juego debe primero saber dirigirlo, y al hacerlo debe proyectar exaltación, para que los alumnos muestren alegría e interés en el juego que proyectará la motivación y en el aprendizaje la lectura, esto hará que exista buena participación; también debe ser un buen observador ya que así indicará el grado o la medida de aceptación del juego de acuerdo a la lectura.

En ocasiones el profesor deberá intervenir en el juego para darles una motivación a los participantes y además animarlos en el juego para que haya un buen desempeño.

Las reglas del juego que realizará deben conocerlas en su totalidad, para aplicarlas en el momento adecuado y evitando caer en improvisaciones, debe también mostrar confianza y comprensión para el éxito del juego. El profesor propiciará y a la vez estimulará la participación de todos los niños por igual.

El profesor debe tomar muy en cuenta los recursos disponibles y tenerlos listos para su utilización para evitar demoras y que los niños pierdan interés; las instalaciones es un aspecto importante ya que de éstos depende estar a gusto; las condiciones climatológicas es un factor que se debe tomar muy en cuenta porque si se pretende realizar alguna actividad en el patio de la escuela un las lluvias podrían echar a perder esta.

En nuestra aula escolar tenemos deficiencia en la lectura pero en algunas ocasiones el niño tiene limitado su vocabulario, esto es producto a veces del ambiente en el que se desenvuelve, que tal vez no es muy enriquecedor.

La personalidad que los padres tienen parece ser el factor más influyente en los niños; por esto se pretende concientizar a los padres de familia sobre la importancia que tiene la lectura en el aprendizaje de sus hijos.

Se les pedirá apoyo para que realicen con sus hijos ciertas actividades las cuales podrían ser: sin que se de cuenta el niño el padre preste atención a todo lo que su hijo lee, los niños siempre leen no solamente en los libros, sino también

suelen leer chistes, un comercial de televisión, ofertas de los periódicos e inclusive los resultados de encuentros deportivos.

La lectura la pueden desviar hacia revistas que traten de algún tema con el que ellos se familiaricen ya sea de carros, actores y actrices, deportes e inclusive catálogos.

El padre deberá leerle libros en voz alta, estos deberán ser los que el niño pueda en algún momento volver a leer; para que sienta afinidad entre padre e hijo, ya que al haber leído los dos el mismo libro podrán intercambiar comentarios y se sentirá más atraído por leerlo o terminarlo.

El padre o la madre de familia leerá un libro o el periódico pero deberá hacerlo con frecuencia actuando como si leer fuera la cosa más normal del mundo como comer o bañarse ya que el padre es el modelo que el hijo seguirá.

El ambiente de familiaridad que se va desarrollando en los niños cuando se comparten cuentos con adultos que se preocupan por ellos es el mejor regalo que las familias y quienes cuidan de los niños, pueden ofrecerles, ayudándolos a emprender un excitante viaje en la carrera de su aprendizaje.

Los alumnos suelen ser inquietos desde los primeros días de su educación, esto provoca en el maestro buscar estrategias para aplicar en su salón de clases; en el presente proyecto estas estrategias se presentaron en la alternativa de Innovación.

A continuación se plantean las estrategias para la aplicación de la alternativa de innovación:

- El profesor, realizará un teatro con guiñol como tema central será la lectura para que los niños comprendan la importancia que tiene el leer; se desea que con esta actividad los niños perciban el valor que esta posee y se sientan motivados hacia la lectura.
- Se propondrá a los niños que escojan libros del rincón de lecturas o libros que el maestro haya escogido con anticipación para que los hojeen, esto con la finalidad de que ellos se familiaricen con los libros.

- Se les invita a los niños a participar en un juego, el que consistirá en trabajar con sílabas y se realizará escribiendo palabras en el pizarrón y de ahí se les dará vuelta por sílabas para crear nuevas palabras, esta actividad se puede seguir hasta que se quiera o trabajar en equipos y cada alumno explicará los cambios que debió hacer por cada palabra a todo el grupo.
- Se les propone a los niños redactar un cuento que inventarán con la participación de todos y ayuda del diccionario, esta acción se realizará buscando que tenga coherencia y a la vez deberán tener palabras que contengan sílabas como BRA, BRE, BRI, BRO, BRU, para hacer divertido el cuento; propósito: se pretende que con este se amplíe su lenguaje, comprensión, imaginación, facilidad de palabra y el goce por la lectura.
- La estrategia consistirá en jugar con el final de cuentos, el profesor se los leerá a los alumnos mientras ellos ponen atención para después cambiar el final de este de acuerdo al gusto del grupo o de manera individual y procederán a escribirlo buscando que se obtenga coherencia en el cuento.
- Procurando que los alumnos echen a volar su imaginación el profesor elegirá un cuento leyéndoles el título y preguntándoles sobre el desarrollo del cuento y ellos idearán de que trata, procediéndose a la lectura para confirmar los presentimientos, lográndose que desarrollen al contar el cuento su lenguaje oral.
- Se les informara a los niños que deberán leer un instructivo que consiste en la letra de un juego y el propósito de esta actividad es que lo comprendan para después jugarlo, leerán por turnos mientras los demás siguen la lectura en su libro.
- Las lecturas se disfrutaron y con esta estrategia se pretende que al leerle a los niños diferentes escuche con atención sin que tenga que cuestionársele al final de esta.

Estrategias con padres de familia

- Se citará a los padres de familia para que en el salón de clases jueguen con sus hijos esto lo pueden hacer con diferentes juegos pero uno de los más fáciles es al teléfono descompuesto para que de padre a hijo le pase la pregunta que le fue proporcionada por la anterior persona; con esto se pretende que el niño aprenda más palabras y que el padre de familia tenga una buena comunicación con su hijo y con el maestro.
- Por medio de juegos que se pretenden realizar entre padres e hijos se debe provocar una gran interacción y que al final de esta comprenda una convivencia armónica entre ellos.
- En base a convivios que se realizan en el transcurso del ciclo escolar se pretende provocar una convivencia entre alumnos, padres de familia y maestros para una mejor integración del plantel.
- Una aproximación entre padres e hijos se podría lograr con la estrategia de: que cada semana se invite a un padre de familia para que asista a leer frente al grupo diferentes historias o cuentos.

ESTRATEGIAS REALIZADAS CON ALUMNOS

ESTRATEGIAS	DURACIÓN	RECURSOS	ACTIVIDAD A DESARROLLAR
1	1:30 hrs.	- Guiñol - Teatrín	Dramatización con guiñol
2	30 min.	- Libros varios	Exploración con los libros
3	1 hr.	- Niños - Cuaderno - Pizarrón - Lápiz - Gís	Juego de Sílabas
4	1 hr.	- Niños - Cuaderno - Pizarrón - Lápiz - Gís	Cuento con palabras que contengan las sílabas bra, bre, bri, bro, bru.
5	1:30 hr.	- Cuentos - Niños	Lectura de cuentos para cambiar finales.
6	1:30 hr.	- Cuentos - Niños	Predicción de cuentos por medio de títulos.
7	1:30 hr.	- Juegos - Niños	Juegos para los niños.
8	10 min.	- Cuentos - Niños	Lectura gratuita

ESTRATEGIAS REALIZADAS CON PADRES DE FAMILIA

ESTRATEGIAS	DURACIÓN	RECURSOS	ACTIVIDAD A DESARROLLAR
1	1:30 hr.	<ul style="list-style-type: none"> - Padres de Familia - Profesor 	Plática de sensibilización
2	1 hr.	<ul style="list-style-type: none"> - Padres de Familia - Niños - Profesor 	Juegos de interacción.
3	2 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> - Padres de Familia - Niños - Profesor 	Convivencia con padres e hijos.
4	1 hr.	<ul style="list-style-type: none"> - Padres de Familia - Niños - Profesor - Cuentos 	Lectura en el aula con padres de familia.

3. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

3.1. Ejecución del plan de trabajo y novela escolar

Al haber planteado en la planificación las actividades que se llevarían a cabo, se compilaron los resultados siguientes:

ESTRATEGIA 1

DRAMATIZACIÓN CON GUIÑOL

Propósito.- Despertar en el alumno el interés por la lectura.

Desarrollo.- Se realizó una dramatización con guiñol en el salón de clases en el que los educandos presenciaron esta y el maestro u otras personas apoyaron en la realización.

Tiempo de duración.- 1:30 hr.

Evaluación.- El alumno expresó después de esta actividad interés hacia la lectura.

ESTRATEGIA 2

EXPLORACIÓN CON LOS LIBROS

Propósito.- Comprender la relación que existe entre la escritura y las imágenes.

Desarrollo.- Los niños tuvieron la oportunidad de hojear libros, detenerse en las imágenes que llaman su atención, animarse a hacer preguntas sobre los posibles contenidos del texto a partir de las imágenes y adelantar explicaciones sobre el posible contenido de las lecciones. Esta se realizó por parejas y en grupos de tres o más niños.

Tiempo de duración.- 30 min.

Evaluación.- En esta actividad los niños perdieron el miedo al material escrito.

ESTRATEGIA 3

JUEGO DE SILABAS

Propósito.- En base a algunas palabras crear nuevas, con la finalidad de ampliar el conocimiento de los niños.

Desarrollo.- Se trabajó en el pizarrón con palabras cortas, de las que se separaron en sílabas para darles vuelta creando nuevas de acuerdo al interés del niño estas fueron palabras conocidas o inventadas por ellos mismos, analizando cada paso que se debió hacer para cada una de ellas.

Tiempo de duración.- 1 hr.

Evaluación.- Los alumnos se sintieron entusiasmados y se logró una buena participación.

ESTRATEGIA 4

CUENTO DEL PAÍS DE LA BRA, BRE, BRI, BRO, BRU

Propósito.- Desarrollar la capacidad de imaginar y crear.

Desarrollo.- Se proporcionó a los niños palabras que contenían las sílabas bra, bre, bri, bro, bru y en caso de no ser suficientes se les propuso que utilizaran el diccionario para crear historias o cuentos que sean coherentes y graciosos.

Tiempo de duración.- 1 hr.

Evaluación.- Los alumnos crearon cuentos por equipo y algunas veces con ayuda del diccionario.

ESTRATEGIA 5

CAMBIANDO EL FINAL

Propósito.- El alumno deberá jugar con el final del cuento.

Desarrollo.- Se leyó en clase un cuento al que los niños prestaron atención para posteriormente cambiar el final al cuento de acuerdo a su imaginación o a su interés.

Tiempo de duración.- 1:30 hrs.

Evaluación.- Al leer el final se verificó que hubiera coherencia con el cuento.

ESTRATEGIA 6

PREDICCIÓN DE CUENTOS POR MEDIO DE TITULOS

Propósito.- Que el alumno deje volar su imaginación.

Desarrollo.- El maestro eligió un cuento y dijo el título a los alumnos y les preguntó ¿De que creen que trata este cuento? procurando que por medio de su imaginación percibieran de que trataba y después se leyó el cuento para confirmar sus predicciones.

Tiempo de duración.- 30 min.

Evaluación.- El alumno desarrolló su lenguaje oral al contar el cuento.

ESTRATEGIA 7

JUEGOS PARA LOS NIÑOS

Propósito.- Estimular a que los niños tengan lecturas de comprensión.

Desarrollo.- La actividad consistió en darle a los niños los juegos escritos para que los leyeran y comprendieran, ya que se comprendió jugaron pero siguiendo las instrucciones.

Tiempo de duración.- 1:30 hrs.

Evaluación.- El profesor verificó que jugaran de acuerdo a las instrucciones.

ESTRATEGIA 8

LECTURA GRATUITA

Propósito.- Que el alumno disfrute la lectura.

Desarrollo.- El maestro escogió una lectura amena y se las leyo a los niños sin cuestionarlo después sobre la misma.

Tiempo de duración.- 5 a 10 min.

Evaluación.- El alumno al escuchar la lectura, prestó atención

ESTRATEGIAS CON PADRES DE FAMILIA

ESTRATEGIA 1

PLATICA DE SENSIBILIZACION CON PADRES DE FAMILIA

Propósito.- Apoyo en los alumnos para obtener un resultado satisfactorio en la motivación hacia la lectura.

Desarrollo.- Se realizó una platica que consistió en hacerles saber la importancia que tiene la lectura en el aprendizaje de sus hijos y el deber que tienen de apoyarlos en las actividades que realizarán diariamente.

Tiempo de duración.- 1:30 hrs.

Evaluación.- El profesor verificó por medio de las tareas que el alumno realizó en su casa el apoyo por parte de los padres de familia.

ESTRATEGIA 2

JUEGOS DE INTERACCION

Propósito.- Provocar una interacción entre padres e hijos.

Desarrollo.- La actividad se realizó con diferentes juegos durante el tiempo estimado en el que participaran padres y alumnos.

Tiempo de duración.- 1 hr.

Evaluación.- Lográndose una convivencia armónica entre padres e hijos.

ESTRATEGIA 3

CONVIVENCIA CON PADRES E HIJOS

Propósito.- Lograr la convivencia entre alumnos, padres de familia y maestros.

Desarrollo.- En la escuela se preparo en conjunto, con todo el plantel educativo los convivios, que se realizaron en diferentes momentos del ciclo escolar.

Tiempo de duración.- 2 hrs.

Evaluación.- Provocó integrar a todo el plantel escolar.

ESTRATEGIA 4

LECTURA EN EL AULA CON PADRES DE FAMILIA

Propósito.- Tener un acercamiento de los padres con sus hijos por medio de la lectura.

Desarrollo.- El profesor invito a participar a los padres de familia en el aula escolar presentándose uno cada semana a leer diferentes historias o cuentos a los niños.

Tiempo de duración.- 1 hr.

Evaluación.- Los padres participaron en las actividades de sus hijos.

ESTRATEGIAS	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL			MAYO				EVALUACIÓN			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
Dramatización con guiñol	X				X				X				X			X			X				
Exploración con los libros	X				X	X		X		X		X		X					X				
Juego de sílabas			X	X			X		X			X			X		X						
Cuento con palabras con las sílabas bra, bre, bri, bro, bru	X		X		X		X		X				X		X				X				
Lecturas de cuentos para cambiar finales.		X		X		X				X		X		X			X		X				
Predicción de cuentos por medio de títulos			X		X			X			X		X					X	X				
Juegos para los niños	X		X	X		X		X		X	X			X	X				X				
Lectura gratuita	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				

ESTRATEGIAS	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL			MAYO				EVALUACIÓN			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
Plática de sensibilización	X				X				X				X			X							
Juegos de interacción		X					X			X				X					X				
Convivencia con padres e hijos						X									X		X						
Lectura de cuentos en el aula con padres de familia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				

3.2. Evaluación de la alternativa

En el aula escolar es muy importante la motivación que el profesor proporciona ya que de sus actitudes dependerá el logro; en este caso se proporcionará el resultado de las actividades realizadas en las diferentes sesiones.

En la evaluación se valoró todo el esfuerzo realizado por los profesores, padres de familia y alumnos, se observó el interés que ellos mostraron en cada una de las actividades, éstas desde luego vigiladas por el profesor.

El conocimiento previo de alumnos y padres se tomó muy en cuenta ya que esto les proporcionó una expectativa positiva con respecto a lo que aprendían.

Las actividades se desarrollaron en un ambiente agradable y con secuencia; el interés que el alumno demostraba fue también un ejemplo a seguir, para modificar algunas estrategias.

La actividad del teatro con guiñol se llevo a efecto con gran aceptación ya que todos los niños estuvieron atentos y emocionados lográndose esta en un 100 %.

Cuando se llevo a cabo el propósito de que los niños hojearan libros se cumplió en un 90 % la finalidad de que se familiarizaran con ellos.

La estrategia del juego de las sílabas obtuvo un buen logro y entusiasmo para realizarla por parte de los niños, hubo mucha motivación y se logro que se sintieran alegres al realizarla, cumpliéndose el objetivo de hacer divertida la lectura en un 100 %.

Con respecto a la actividad de realizar un cuento con palabras que contuvieran las sílabas BRA, BRE, BRI, BRO, BRU; se trabajo en dos sesiones, la primera fue realizada con poco interés y con muchas confusiones al redactar el cuento, ya que no lograron captar la idea de cómo plantear el inicio, tampoco las palabras que debían utilizar; en la siguiente sesión se explicó nuevamente, lográndose en un 90 % la actividad, propiciando su goce por la lectura, imaginación y comprensión.

Al realizar la actividad de cambiar el final de un cuento se pudo apreciar entusiasmo, pero a la vez poca atención hacia la lectura de este, ya que les causo monotonía al principio porque debían estar atentos en los personajes y el desarrollo de este para realizar después el final, obteniéndose en la actividad un 95%.

Se obtuvo en un 75 % la comprensión para confirmar sus predicciones del cuento de acuerdo a leer con anticipación el título, algunos alumnos mostraron interés por la lectura y otros no se enteraron cual fue el final.

Al realizarse los diferentes juegos, los niños pusieron interés pero no lo suficiente cumpliéndose en un 85 % está.

La estrategia de proporcionar lectura a los niños sin tener que cuestionarlos posteriormente se cumplió con un gran entusiasmo propiciando que esta se valorara un poco más realizándose en un 100 %

Estrategias con padres de familia

Al plantear en la aplicación de la alternativa las estrategias, se pretendió que se llevaran a efecto de manera sustanciosa y que ante todo hubiera respeto y comprensión, más aún en la plática realizada con los padres de familia, ya que consistió en hacerles una breve explicación de cómo se comportaban sus hijos en las actividades de lectura y haciendo hincapié en que éstas son de mucha importancia y que comprendan que las familias que apoyan este sustento, ofrecen amplias y calurosas oportunidades para la lecturas de cuentos o los libros de la escuela y tienden a crear hijos que desde muy temprana edad son niños competentes en la lectura.

Se les manifestó que el objetivo de las actividades que se realizarían dependía del apoyo que ellos proporcionen a sus hijos en casa; ya que deberían continuar la secuencia de las lecturas que se realicen en el salón de clases; se les comentó que una de las mejores estrategias que podrían implementar es dejar que los niños elijan el lugar donde quieren leer. En esta sesión se contó con un 100 % de asistencia de los padres de familia estando todos de acuerdo en la ayuda que

proporcionarían en sus hogares teniendo un resultado satisfactorio, provocando que en el aula los alumnos llevaran sus lecciones repasadas y llegaran con ganas de leer más.

La actividad sobre el juego de interacción que se realizó con los padres y alumnos tuvo éxito pero solo se logró tener un 95 % de resultado, se esperaba que fuese un 100 % lo más importante es que se logró unir a alumnos y progenitores, tomando conciencia plena de la importancia que tiene que los padres valoren el esfuerzo que se realiza en el aula y lo importante que es la convivencia con sus hijos. Por los motivos planteados se afirma que el proyecto formulado y aplicado fue el adecuado para los alumnos dándonos cuenta que se cubrieron las expectativas de manera personal y profesional como docente.

Al realizar la estrategia de lograr la convivencia entre alumnos, padres de familia y maestros, se cumplió con gran aceptación ya que la mayoría de los padres colaboraron muy bien y con entusiasmo en cada una de las actividades lográndose en un 90 % su cumplimiento.

Cuando se propuso a los padres de familia que uno de ellos asistiera a la escuela a leerles a los alumnos historias o cuentos pusieron al principio algunos contratiempos porque les daba pena, pero después de aceptar a los que realmente querían colaborar y al enterarse por sus hijos que los padres de sus compañeros ya se habían presentado, los que se portaron negligentes aceptaron participar aunque fue muy difícil porque algunos no podían leer muy bien pero lo hacían por no dejar mal a sus hijos con sus compañeros lográndose en un 100 % la actividad.

CONCLUSIÓN

Cuando los niños leen bien, aumenta increíblemente su aprendizaje durante sus vidas y surge un potencial bastante alto para su desarrollo en el futuro. Pero cuando sucede lo contrario y los niños leen muy pobremente, se les cierran las puertas, lo mismo que las posibilidades de crecer culturalmente, la escuela y el aprendizaje se vuelven más bien una carga o algo peor. Como resultado, los niños que no saben leer bien, no podrán desempeñarse correctamente cuando lleguen a ser adultos.

El interactuar con otros niños a través del juego brinda la posibilidad de intercambiar ideas, aceptar puntos de vista, respetar turnos, al mismo tiempo adquieren controles internos que permitirán dominar agresividad y timidez al participar en los diferentes tipos de juegos.

Es muy importante para los niños tanto jugar solos, como hacerlo con sus compañeros, pues con ellos conviven y adquieren experiencias, esto también influye en el ámbito familiar ya que los padres estimulan la confianza que tengan con sus hijos.

Es necesario que los niños propongan algunas reglas o normas que consideren convenientes en la práctica de ciertas actividades lúdicas pues la aceptan con mayor convicción, también el maestro debe proponer ciertos límites por la propia seguridad de los mismos.

En este proyecto se pudo constatar que el juego es una actividad que nos ayuda a desarrollarnos en la sociedad, y con base en los educadores como Piaget, Rousseau, Froebel y Pestalozzi, se fundamentó el juego como una estrategia didáctica que ayudó a los alumnos a leer más y mejor y que sintieran que la lectura es algo agradable y necesario para nuestra educación.

La participación de los padres de familia propició un mejor trabajo en el aula ya que después de haberlos concientizado, ayudaban a sus hijos en sus casas apoyándolos con las lecturas que en el aula se le marcaban, favoreciendo que cuando el niño se presentaba a clases, participara más, y cuando se les pidió a los

padres su presencia en el salón para alguna actividad asistieron provocando en el niño alegría al ver que sus padres jugaban con ellos.

Este proyecto fue documentado desde el inicio de la problemática hasta el final de la solución, plasmándose la forma en que se pueden abordar algunos juegos para la lectura, lográndose así los objetivos propuestos.

Esto es precisamente el asunto que el docente nunca debe descartar en su práctica cotidiana, el aspecto lúdico. Los alumnos aprenden mejor si las clases son dinámicas y si a esto se agrega un toque de diversión.

Valdría la pena favorecer el juego en las horas escolares para que el niño sienta que ir a la escuela no es una carga, sino un gusto.

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS DE DISTINTAS ESCUELAS Y GRADOS.

Con este cuestionario se pretende analizar y evaluar la actuación del docente a través de la estrategia del juego y así obtener mayor eficacia en el aprendizaje de los niños.

ESCUELA: _____

GRADO: _____ GRUPO: _____

1.¿ Con qué frecuencia juega con sus alumnos en la semana?

a) 1 día

b) 2 días

c) Más de 3 días

2.¿ Utiliza el juego como motivación para el aprendizaje?

a) Sí

b) No

c) Algunas veces

3.¿ Qué tipos de juegos maneja más en el grupo?

a) Sensomotores

b) Simbólicos

c) Psicomotrices

d) De reglas

4. Al momento de jugar con los niños ¿se motivan a trabajar?

a) Sí

b) No

c) Algunas veces

5.¿ Qué utilidad le dá al juego?

a) Distracción

b) Estimulación

c) Indisciplina

ANEXO 2

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS DE DISTINTAS ESCUELAS Y GRADOS.

Con este cuestionario se pretende analizar qué tan importante es en el aprendizaje el juego para los niños.

ESCUELA: _____

GRADO: _____ GRUPO: _____

1. ¿Tu maestro juega contigo en clases?

a) Mucho

b) Poco

c) Nada

2. Después que juegas con tu maestro, ¿Te sientes con ganas de estudiar?

a) Sí

b) No

c) Me da igual

3. Por medio del juego, ¿aprendes más?

a) Sí

b) No

c) Algunas veces

4. El juego que practicas con tu maestro, ¿se relaciona con el tema tratado?

a) Sí

b) No

c) Algunas veces

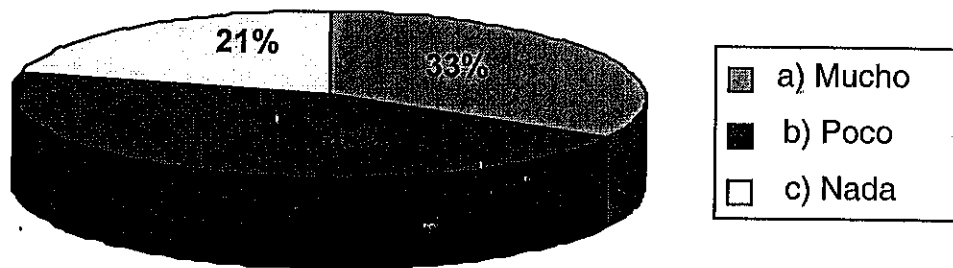
ANEXO 3

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRAFICA # 1

1.- ¿Tu maestro juega contigo en clases?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Mucho	33	33 %
b) Poco	46	46 %
c) Nada	21	21 %
TOTAL	100	100 %



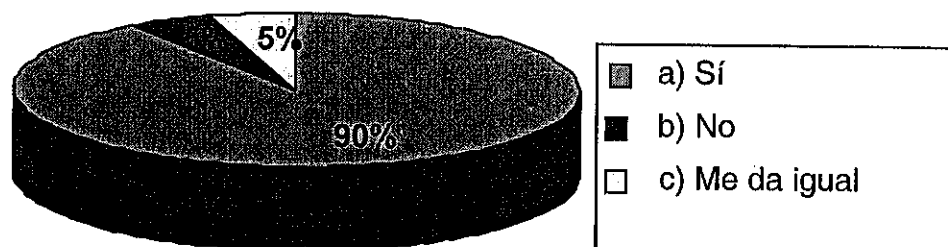
ANEXO 4

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRAFICA # 2

2.- Después que juegas con tu maestro, ¿Te sientes con ganas de estudiar?

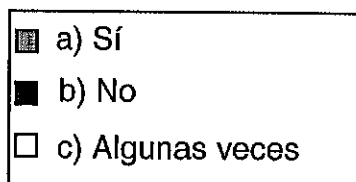
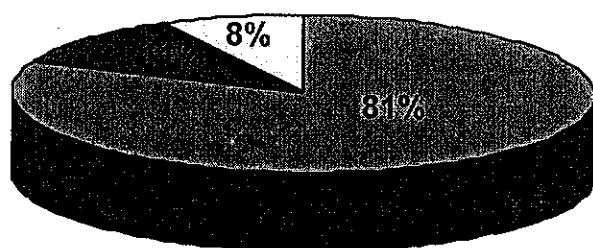
RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Sí	90	90 %
b) No	5	5 %
c) Me da igual	5	5 %
TOTAL	100	100 %



ANEXO 5
CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS
GRAFICA # 3

3.- Por medio del juego, ¿Aprendes más? .

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Sí	81	81 %
b) No	11	11 %
c) Algunas veces	8	8 %
TOTAL	100	100 %

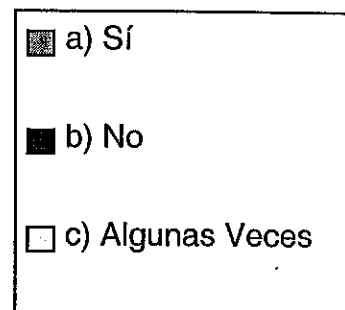
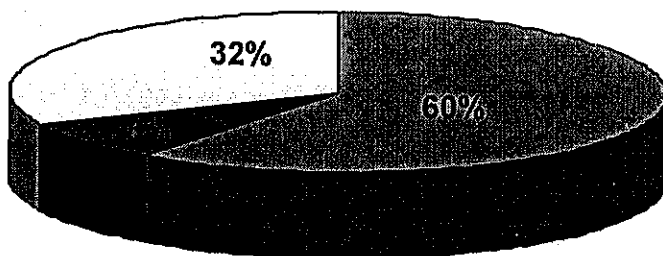


ANEXO 6
CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS

GRAFICA # 4

4.- El juego que practicas con tu maestro, ¿se relaciona con el tema tratado?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Sí	60	60 %
B)No	8	8 %
c) Algunas Veces	32	32 %
TOTAL	100	100 %

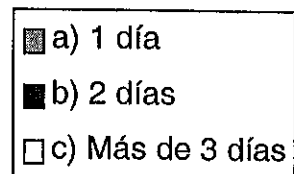
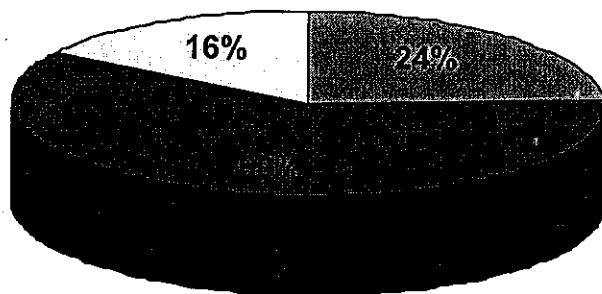


ANEXO 7
CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

GRAFICA # 5

1.- ¿Con qué frecuencia juega con sus alumnos en la semana?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) 1 día	6	24 %
B)2 días	15	60 %
c) Más de 3 días	4	16 %
TOTAL	25	100 %

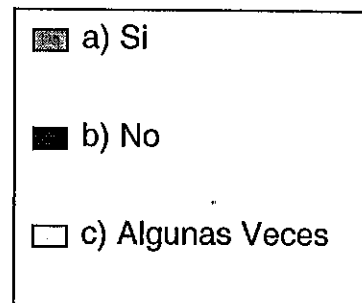
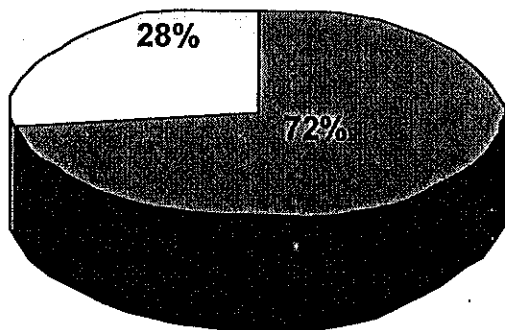


ANEXO 8
CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

GRAFICA # 6

2.- ¿Utiliza al juego como motivación para el aprendizaje?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Sí	18	72 %
B)No	0	0%
c) Algunas Veces	7	28 %
TOTAL	25	100 %

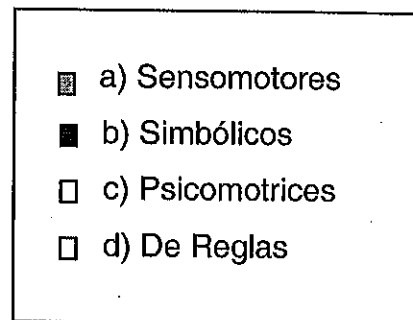
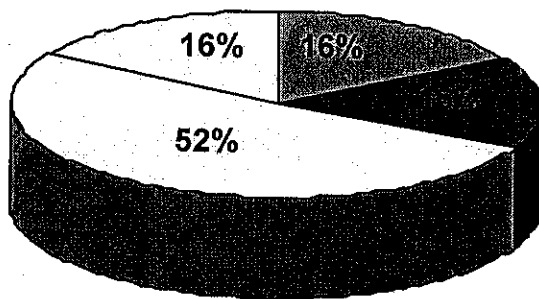


ANEXO 9
CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

GRAFICA # 7

3.- ¿Qué tipos de juegos maneja más en el grupo?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Sensomotores	4	16 %
b) Simbólicos	4	16 %
c) Psicomotrices	13	52 %
d) De reglas	4	16 %
TOTAL	25	100 %

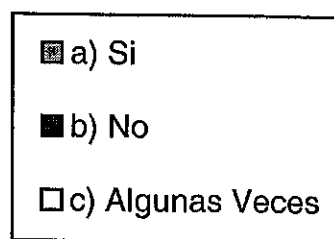
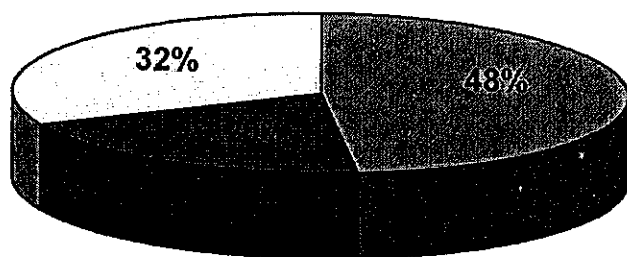


ANEXO 10
CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

GRAFICA # 8

4.- Al momento de jugar. ¿los niños se motivan a trabajar?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Sí	12	48 %
b) No	5	20 %
c) Algunas veces	8	32 %
TOTAL	25	100 %

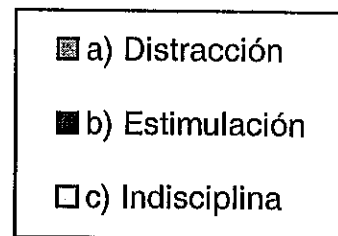
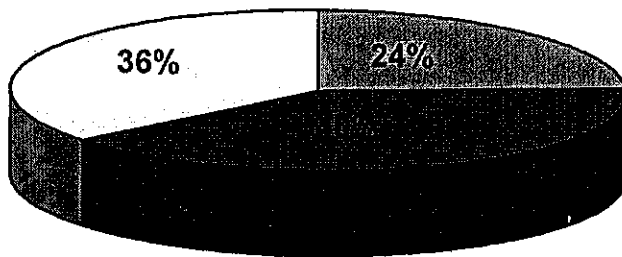


ANEXO 11
CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

GRAFICA # 9

5.- ¿Qué utilidad le dá al juego?

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Distracción	6	24
b) Estimulación	10	40
c) Indisciplina	9	36
TOTAL	25	100 %



ANEXO 12

Lobo, ¿Estás ahí?

Instrucciones:

- 1.- Aprendan la canción.
- 2.- Escojan a la niña o niño que será el lobo.
- 3.- Formen un círculo tomados de la mano y giren mientras cantan la canción.
- 4.- Cuando pregunten ¿Lobo estás ahí?, el lobo puede contestar lo que se le ocurra.
Por ejemplo: ¡Me estoy bañando! ¡Me estoy poniendo el pantalón!
- 5.- Cuando el lobo conteste ¡sí, aquí estoy!, los perseguirá a todos para atrapar a alguien.
- 6.- El que sea atrapado será el nuevo lobo.

Canción

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está.
Porque si el lobo se aparece
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?
¡Me estoy bañando!

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está.
Porque si el lobo se aparece
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?
¡Me estoy secando!

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está.
Porque si el lobo se aparece
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?
¡Me estoy vistiendo!

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está.
Porque si el lobo se aparece
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?
¡Me estoy peinando!

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está.
Porque si el lobo se aparece
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?
¡Sí, aquí estoy!

ANEXO 13

EL INSOMNIO DE LA BELLA DURMIENTE

La Bella Durmiente tenía insomnio.

¡Qué tragedia!

Tú recordarás el cuento de la Bella Durmiente: la maldición del hada mala y cómo la princesa se pincha el dedo con un huso de hilar y cae como muerta. Recordarás que interviene el hada buena y modifica el hechizo:

- La princesa no morirá. Dormirá por cien años y entonces vendrá un príncipe a despertarla.

También te acordarás que todo el palacio se duerme y crece un espeso bosque a su alrededor.

Todo había salido bien hasta ese momento. Dormirán ya el rey y la reina, los perros y los canarios, las damas y caballeros, los guardias y los lacayos. Dormirán el fuego en la chimenea y el agua de la fuente, pero la protagonista del cuento, la mismísima Bella Durmiente, ¡tenía insomnio y no se podía dormir!

El hada madrina no sabía qué hacer. En todo aquel palacio dormido sólo velaba el aya anciana que había criado a la princesa y había venido a vigilar su sueño. ¡Pero no había tal sueño! La Bella Durmiente padecía insomnio.

El hada agitaba en vano su varita mágica: la princesa no se dormía. Se paseaba con el aya por los salones dormidos, pero no le llegaba el sueño.

-¡Esto no es posible! Se quejó la anciana, fatigada de caminar-. ¡La Bella Durmiente no puede pasar cien años despierta!

-¡Estaré hecha una ruina cuando aparezca el príncipe! –clamó la pobre princesa-. Hada madrina, ¡tienes que hacer algo!

El hada se quedó pensativa un momento. Luego exclamó:-¡Ya sé! Pediré prestada la manzana de Blancanieves. La morderás y caerás como dormida. Contrataremos a los siete enanos: ellos te fabricarán un precioso ataúd de cristal para que te encuentre el príncipe.

... -¡Noooo! -protesto la princesa-. ¡Yo no quiero al príncipe de Blancanieves, ella se pondría celosa! Yo quiero a mi propio príncipe. ¡Este es mi cuento! –sollozaba.

-Podríamos cambiarle el nombre... –meditó el hada- Ponerle... “La Bella Insomne del Bosque”... Pero significaría mucho trabajo extra –recapacitó-. Habría que irse al siglo dieciocho y cambiar el texto original, contratar otras seis hadas madrinas, una bruja especial, ¡el sindicato de brujas protestaría por las horas extras! Y, con la inflación – terminó diciendo el hada- el costo sería prohibitivo.

-Además –clamó la princesa- los niños me conocen como la Bella Durmiente y no es justo que me cambies el nombre! ¡Ay, madrina! ¿Qué voy a hacer durante cien años despierta y sola?

-Podrías escribir un libro de soledad... –sugirió el aya.

-Ya está escrito! Exclamó la pobre Bella Despierta, y se echó a llorar.

Los niños escucharon su llanto.

Los niños solos oyeron los sollozos de aquella pobre princesa y decidieron ayudarla. Vinieron de todas partes y le contaron cuentos para entretener su vigilia.

Cada niño y cada niña inventó un cuento sobre el insomnio de la Bella Durmiente. ¡Hay tanto qué hacer en cien años!: cosas útiles y bellas, juegos y viajes, libros, fantasías y realidades.

La Bella Despierta jugó con los niños y los cien años se le pasaron en un suspiro.

Cuando, al fin, llegó el príncipe, se sorprendió de encontrarla despierta y fresca como una niña. ¡Hasta el aya se había conservado fresca!

El palacio despertó, como en el cuento original, y las bodas del príncipe y la princesa se celebraron con gran pompa y alegría. Ninguno de los dormidos supo nunca del insomnio de la Bella Durmiente.

Pero tú si sabes el secreto y, cuando quieras, puedes inventar un cuento para consolar a la Bella Durmiente cuando no pueda dormir.

ANEXO 14

Las maravillas de la lectura

GATO: ¡Hola amiguitos! Ayer mi amigo el conejo me dijo que me contaría algo muy interesante, pero aún no ha llegado, ¡ya se ha tardado mucho!

- Entra el conejo

CONEJO: ¡He llegado! ¿Cómo están todos?.

Tengo mucho que contarles.

GATO: ¡Cuéntanos! ¡Cuéntanos!

CONEJO: Esta bien, fíjense que el verano pasado fui a visitar a unos parientes y en su casa tienen muchos libros, toda clase de libros y a ellos les gusta mucho leer, al principio me aburría mucho porque ellos en vez de divertirse como yo, jugando en el campo les gustaba mucho sentarse a leer esos libracos. Algunas veces los invite a jugar al campo y nos divertíamos mucho pero cuando regresábamos después de comer les gustaba ponerse a leer esos libracos, no entendía como podían estar sentados leyendo un libro. Un día vi que mi tía leía un libro y sus ojos brillaban, como que reía, como que soñaba, como que no estaba, como que estaba lejos, entonces un día me acerque y le dije –tía que te pasa siento que no te diviertes que tus ojos parecen que no están aquí ¿Qué pasa? Y mi tía me contestó, has leído alguna vez un libro que te guste. ¡No! Le conteste los libros son aburridos, no sobrino dijo mi tía estas equivocado, con un libro puedes soñar, viajar, sentir amor, ternura, conocer personas, países, dolor y pena que nos dan experiencias de la vida, el libro que estoy leyendo se llama “El patito feo”, quieres que te lo lea, ¡No!, me voy a aburrir, espera dijo mi tía guarda silencioso y cuando termine me dirás que sentiste sobre lo que te he leído, cuando termino de leerlo puedo decirles que no podía hablar, sentía en mi corazón a la pequeña vendedora de fósforos con sus piecitos helados y no se si alguna vez había sentido tanta ternura ahora me gusta leer y he viajado por mundos maravillosos y he sentido el gozo, la dicha, la pena y todas

las cosas que poseemos dentro de nuestro corazón y no sabemos que lo llevamos dentro, por eso ahora me gusta mucho leer. ¡Has leído "La pequeña vendedora de fósforos"!

GATO: ¡No!

CONEJO: Entonces lo leeremos juntos.

- Lo leyeron y quedo tan maravillado el gato que le pidió al conejo que lo llevara a visitar a sus parientes para poder leer los libros que en esa casa habían.

BIBLIOGRAFIA

BYANT J. GRATTY. Desarrollo intelectual Juegos activos que lo fomentan. México, 1997 Ed. Pax., p. p. 125

CABRERA ANGULO, ANTONIO. El juego en Educación Primaria México, 1983 Ed. Talleres de Grafomagma S. A. p. p. 274

DEL POZO SÁNCHEZ, Hugo Recreación Escolar México 1992, Ed. Avante S.A. p. p.215

DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. México 1996, Aula Santillana, p. p. 744

----- Recursos para el aprendizaje México 1996, SEP, p. p. 75

<http://www.educar.org>

<http://www.universidadabierta.edu.mx>

... <http://www.efdeportes.com>

<http://www.latarea.com.mx>

<http://www.usuarios.lycos.es>

<http://www.geocities.com>

<http://www.aldeaeducativa.com>

<http://www.universidadabierta.edu.mx>

LARRY B. SILVER El niño incomprendido México 1984, Edit. Mc. Graw Hill Book, p. p. 215

LOUIS – PIERRE JOUVENET Rousseau México 1995, Edit. Trillas p. p. 104

MAKARENKO, A. S. Conferencias sobre la educación de los Niños Berlín/Leipsing 1949, Edit. Pueblo y saber, p. p. 104

PIATON GEORGE Pestalozzi Primera Edición, México 1995, Edit. Trillas, p. p. 110

SEP EDUCACIÓN PRIMARIA Guía para el maestro México 1998, p. p. 140

TABASCO Monografía Estatal SEP 1996 p. p. 287

----- Historia y Geografía SEP 1996 p. p. 305

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento Antología básica. México 1995, p. p. 157

----- El juego Antología Básica, México 1995, p. p. 368

----- Hacia la Innovación Antología Básica, México 1995, p. p. 134

----- Investigación de la Práctica Docente Propia Antología Básica México 1994, p. p. 107

----- Mecanismos, procesos y estrategias de titulación Licenciatura en educación plan '94 UPN p. p. 54