

“2020 Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense”.

## **COORDINACIÓN DE ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ZONA R050**

### **MEMORIA DE EXPERIENCIA PROFESIONAL**

**PRESENTA:**

**RUFINO ALBERTO MARTINEZ CASTILLO**  
**ASESOR METODOLÓGICO**

**Mayo 2020**

## INTRODUCCIÓN

El juego, es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda relación con lo que no es juego, es decir, lo relaciona con una realidad: con su creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales y con esto podemos determinar que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo del ser humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, afectivo, social e intelectual.

En el presente documento se realiza una memoria de experiencia profesional de 20 años a lo largo de todo este tiempo, lo que más ha marcado mi trayectoria y mi quehacer docente en el Sistema Educativo Estatal, es la Reforma que viene a darle una nueva dinámica a la encomienda educativa. Estos dos últimos años como profesor de Educación Artística en el nivel Primaria, me ha permitido darme a la tarea de llevar a cabo los contenidos de los planes y programas correspondientes a mi nivel, generando la articulación entre los niveles de educación básica que antecede el nivel de Educación Preescolar; en ambos niveles se deben desarrollar competencias y habilidades, y somos quienes habremos de impulsar al alumno de manera integral, por lo que el juego seguirá siendo de gran importancia para la adquisición de aprendizajes en el niño.

Desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital, espontánea y permanente; además de ser un derecho, es practicado por los niños como medio creativo, recreativo y educativo; éste se convierte en un mundo de fantasía, que le da vida al aprendizaje de nuevos conocimientos, pues permite que la adquisición sea más atractiva. Al propiciar actividades lúdicas durante las clases, se desarrollan las competencias que los niños habrán de poner en práctica en su vida futura; por lo que se constituye como un estímulo para el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social.

Es importante conocer conceptos, estructuras y bases que nos conduzcan a la realización del juego dentro y fuera del aula, para ayudar al niño a mejorar sus aprendizajes, pero también lograr una buena convivencia entre los alumnos y alumnas.

Es por eso que la presente memoria ofrece una serie de actividades como una alternativa, para que mediante el juego el alumno fortalezca los valores de la convivencia y el respeto, para su socialización, apoyándose en los cuatro pilares de la educación básica saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir.

### Memoria de experiencia profesional

Consiste en la elaboración de un informe técnico del proyecto desarrollado, en este caso para el sector educativo; es un resumen de actividades profesionales de innovación, con relación a los campos de desarrollo profesional del pedagogo. La memoria debe dar cuenta de estas actividades profesionales de intervención pedagógica, respecto a las cuales habrá de hacerse un análisis reflexivo y sistemático, apoyado en el adecuado sustento teórico.

### Proyecto

#### **“El juego una alternativa para favorecer los valores de la convivencia y el respeto en alumnos de primer grado de primaria”**

---

---

### INTRODUCCIÓN

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

La alternativa del juego en un tiempo y lugar determinado, permiten fomentar la realización de actividades saludables. Es un medio donde se puede entregar una nueva modalidad para realizar actividades lúdicas que pueden propiciar también la actividad física, mental y social, además de crearles buenos hábitos y educarlos en valores, de manera que los alumnos lo puedan proyectar hacia sus compañeros, familia y comunidad. Teniendo en cuenta que los juegos activos pueden desarrollarse en forma libre y espontánea, por el solo placer de jugar, o con una intencionalidad pedagógica y para mejorar la convivencia, es necesario abordar el tema desde varias instancias: libre, educativa y cultural.

---

---

## OBJETIVOS

---

---

1. Promover y fortalecer la participación e integración de la población escolar a la práctica de la actividad física, recreativa y cognitiva.
2. Promover la sociabilización escolar, hábitos y valores que favorezcan a la convivencia.

---

---

## PROPÓSITO

---

---

1. Abordar la importancia que tiene el juego como alternativa didáctica en la edad infantil, para promover los conocimientos con placer y motivación para los alumnos de primer grado.

---

---

## DESCRIPCIÓN

---

---

En la edad escolar los niños y niñas conforme crecen, necesitan más la actividad lúdica para despertar su interés en las actividades escolares, haciendo que sea parte de su vida cotidiana. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural, y aprovechando este gran recurso podremos lograr mejores resultados en su aprendizaje. No importa si las actividades son de tipo estructurado, en el caso de las clases de las diferentes asignaturas o sin estructuración como lo es el recreo; todo esto forma parte de las necesidades de los niños para mantenerse siempre activo para la recepción de valores.

---

---

## BENEFICIOS

---

---

1. Potencia la sociabilización.
2. Fortalece la autonomía.
3. Refuerza la memoria a largo plazo.
4. Mejora la disposición frente al aprendizaje.
5. Mejora la calidad de vida.
6. Disminuye el estrés y con ello las conductas agresivas y pasivas.
7. Desahoga tensiones
8. Estimula la atención, la memoria y la imaginación.
9. Desarrolla la creatividad, la discriminación entre la fantasía y la realidad.
10. Despierta el pensamiento científico y matemático.
11. Produce satisfacción emocional.
12. Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos.

## PROPUESTAS

---

1. Juegos didácticos.
2. Juegos de salón
3. Juegos recreativos
4. Juegos tradicionales

## MATERIALES

---

1. Música: uso del CD
2. Balones, pelotas de vinil, pelotas de esponja.
3. Cuerdas cortas o largas.
4. Aros, conos, bastones, paliacate, hojas de papel reciclado.
5. Resorte o elástico, listones.
6. Marcación de juegos en el patio con gis o pintura como el avioncito o el caracol.
7. Juegos de mesa.
8. Canicas.

## PROGRAMACIÓN

---

### **Inicio del proyecto:**

Diciembre del 2013

### **Termino del proyecto:**

Marzo del 2014

### **Seguimiento y evaluación del proyecto:**

Docente de Arte

### **A quién va dirigido:**

A los alumnos, padres de familia y docente

### **Función del docente:**

Planear, organizar, dirigir y conducir las actividades de los juegos; así como motivar a los alumnos más inquietos, a los alumnos que no se integran con facilidad con sus compañeros y que tienen problemas de participación en alguna de las actividades planeadas.

CALENDARIZACIÓN				
NP	FECHAS DE APLICACIÓN	Tiempo de juego	ORGANIZACIÓN	
			Actividades	Nombre del juego
1	2013 Diciembre 4,11 y 18	40 min	Juegos De Mesa	Memorama
				toboganes y escaleras
				Lotería
2	2014 Enero 15,22 y 29	40 min	Juegos Tradicionales	El avión
				Caracol
				Stop
3	2014 Febrero 5,12 y 19	40 min	Juegos Recreativos	Doña blanca
				La víbora de la mar
				Acitrón
4	2014 Marzo 5,12 y 19	40 min	Juegos Deportivos	Las flores y el viento
				Pelota en circulo
				Remolino

El uso de esta alternativa persigue una serie de objetivos que están dirigidos a la ejercitación de valores en diferentes áreas. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, y en cada una de las áreas de desarrollo educativo.

Todo esto con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión y el rescate de los valores y el respeto.

---

### Planificación de actividades

La Planeación estratégica debe ser para las organizaciones de vital importancia, ya que en sus propósitos, objetivos, mecanismos, etc. se resume el rumbo, la directriz que toda la organización debe seguir, teniendo como objetivo final, el alcanzar las metas fijadas.



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



<b>ESCUELA:</b> ALFREDO DEL MAZO VÉLEZ		<b>NIVEL:</b> PRIMARIA		<b>ZONA:</b> P 162	
<b>MUNICIPIO:</b> TEZOYUCA		<b>FECHA:</b> 4,11 Y 18 Diciembre		<b>ENTRADA:</b> 8:00	
<b>SALIDA:</b> 13:00					
<b>COMPETENCIA</b>					
Cultural y artística construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.					
<b>GRADO:</b> 1°		<b>BLOQUE:</b> III		<b>LENGUAJE ARTÍSTICO:</b> EXPRESIÓN CORPORAL	
<b>APRECIACIÓN</b>	<b>EXPRESIÓN</b>	<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>TÉCNICA</b>	<b>VINCULO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferenciación del espacio personal (el que está inscrito en su propio cuerpo) y general (el que Comparte con los demás).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración del espacio personal y general utilizando los alcances de movimiento.</li> <li>Preparación de secuencias sencillas donde se ubique en el espacio general y en el persona</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexión acerca del espacio personal y general en el contexto cotidiano, al observar cómo se desplazan las personas de su comunidad en lugares abiertos o estrechos.</li> </ul>	JUEGO DE MESA	ESPAÑOL MATEMÁTICAS	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>		<b>FUNDAMENTOS DE LA PRIORIDAD EN LA QUE INCIDE</b>	
Utiliza el espacio personal y general para ejecutar movimientos		MEMORAMA		CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA	
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>					
<b>SESIÓN 1</b>					
<b>INICIO</b>					
SE LES CUESTIONARÁ SI SABEN LO QUE ES UN ESPACIO. SE LES GUIARÁ PARA COMPRENDER CUÁL ES LA DIFERENCIA ENTRE ESPACIO PEQUEÑO Y GRANDE. SE LES PROPORCIONARÁ UN GIS PARA QUE MARQUEN SU ESPACIO PERSONAL, MENCIONANDO SI ES GRANDE O PEQUEÑO.					
<b>DESARROLLO</b>					

SE EMPLEARÁ EL JUEGO “MEMORAMA” QUE CONSISTE EN ENCONTRAR LA FICHAS EN PARES, ÉSTAS SE COLOCARÁN BOCA ABAJO, Y LOS ALUMNOS POR TURNOS TENDRÁN OPORTUNIDAD DE IR DESTAPÁNDOLAS Y AL OBSERVARLAS DESARROLLAR LA MEMORIZACIÓN, PARA ASÍ IR ENCONTRANDO LOS PARES DE LAS FICHAS. DEBERÁN CUBRIR CIERTAS REGLAS COMO: RESPETAR EL ESPACIO QUE EXISTE EN SU PROPIA BANCA; POSTERIORMENTE SE COLOCARÁN EN EQUIPOS DE 4 INTEGRANTES JUNTARAN LAS FICHAS ENTRE TODOS Y CADA QUIEN TENDRÁ UNA OPORTUNIDAD PARA IR RECOLECTANDO SUS PARES, ASÍ MISMO ENTRE ELLOS TENDRÁN QUE RESPETAR EL ESPACIO ESTABLECIDO ENTRE ELLOS MISMOS.

**CIERRE**

CADA UNO DE LOS ALUMNOS COMENTARÁN CUAL ES LA DIFERENCIA QUE ENCONTRARON ENTRE EL ESPACIO INDIVIDUAL Y EL COLECTIVO YA QUE SON SENSACIONES DIFERENTES.  
AL JUGAR ENTRE ELLOS DEBE EXISTIR UN ESPACIO.

**SESIÓN 2**

**INICIO**

SE ORGANIZARÁ EL JUEGO “LA ISLA”  
LA ISLA REPRESENTADA CON PAPEL PERIÓDICO.  
COMO SI ESTUVIERA NARRANDO UN CUENTO, EL MAESTRO DICE A LOS PARTICIPANTES QUE HAY UNA TORMENTA Y LA ISLA SE ESTÁ HUNDIENDO.  
MIENTRAS EL MAESTRO HABLA VA CORTANDO CON LAS TIJERAS ALREDEDOR DEL PAPEL.  
A MEDIDA QUE EL MAR ENTRA Y LA ISLA SE HACE MÁS PEQUEÑA, LOS NIÑOS SE VAN HACIA EL CENTRO DE LA ISLA UNIÉNDOSE UNOS CON OTROS.  
EL JUEGO TERMINA CUANDO NO QUEDA MÁS ISLA Y TODOS CAEN AL MAR.

**DESARROLLO**

SE ORGANIZARÁ EL JUEGO DE “TOBOGANES Y ESCALERAS”  
SE DARÁN A CONOCER LAS REGLAS DEL JUEGO  
SE EJECUTARÁ LA ACTIVIDAD

**CIERRE**

SE PROPICIARÁ UNA REFLEXIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD DE INICIO Y EL JUEGO DE MESA Y RESCATARÁN LA IMPORTANCIA DE RESPETAR EL ESPACIO PERSONAL.

**SESIÓN 3**

**INICIO**

CÍRCULOS DE ESPACIO PERSONAL  
LOS ALUMNOS SENTADOS EN EL SUELO AL ESTILO INDIO. CADA NIÑO TENDRÁ UNA CUERDA DE SALTAR. FORMARÁN LA CUERDA EN UN CÍRCULO ALREDEDOR DE SÍ MISMOS EN EL SUELO. SE EXPLICA QUE ESTE CÍRCULO REPRESENTA SU ESPACIO PERSONAL. Y EL ESPACIO QUE COMPARTIEN CON LOS DEMÁS ES EL ESPACIO GENERAL.

**DESARROLLO**

SE ORGANIZARÁ EL JUEGO DE “LOTERÍA”  
SE ESTABLECERÁN LAS REGLAS DEL JUEGO  
EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD. SE OBSERVARÁN LAS ACTITUDES DE LOS NIÑOS AL COMPARTIR SU ESPACIO

**CIERRE**

LOS ALUMNOS REALIZARÁN COMENTARIOS SOBRE SUS EXPERIENCIAS DURANTE LAS ACTIVIDADES.  
EXPLICARÁN LA DIFERENCIA ENTRE ESPACIO PERSONAL Y ESPACIO GENERAL.

**SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN :**

DESARROLLO DEL JUEGO  
MEMORIZACIÓN

ELABORO

DIRECTOR ESCOLAR

PROF. RUFINO ALBERTO MARTÍNEZ CASTILLO

PROF. RUBÉN ELIZALDE VENEGAS

Evidencias de sesión I



Se nota el desequilibrio del valor del respeto y el egocentrismo entre ellos, antes de exponer los valores y las reglas para este juego



Alumnos de primer grado de primaria jugando en el salón de clases “memorama” 4 de diciembre

Se nota el respeto y la convivencia sana entre ellos.

Evidencias Sesión II



Alumnos de primer grado conociendo el juego de toboganes y escaleras



Alumnos de primer grado de primaria jugando toboganes y escaleras

Evidencias sesión III



Alumnos de primer grado de primaria aprendiendo a jugar la lotería



Alumnos de primer grado de primaria jugando la lotería



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



GENTE QUE TRABAJA Y LOGRA  
**enGRANDE**

<b>ESCUELA:</b> ALFREDO DEL MAZO VÉLEZ		<b>NIVEL:</b> PRIMARIA		<b>ZONA:</b> P 162	
<b>MUNICIPIO:</b> TEZOYUCA		<b>FECHA:</b> 15,22 Y 29 Enero		<b>ENTRADA:</b> 8:00	
<b>SALIDA:</b> 13:00					
<b>COMPETENCIA</b>					
Cultural y artística construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.					
<b>GRADO:</b> 1°		<b>BLOQUE:</b> III		<b>LENGUAJE ARTÍSTICO:</b> ARTES VISUALES	
<b>APRECIACIÓN</b>	<b>EXPRESIÓN</b>	<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>TÉCNICA</b>	<b>VINCULO</b>	
• Observación de imágenes artísticas y de su entorno, en donde se identifique la importancia del color.	• Creación de una imagen que con formas y fondos destaque el uso de colores...	• Investigación de imágenes de su entorno para discutir la presencia del color en la vida cotidiana.	JUEGO TRADICIONAL	MATEMÁTICAS	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>		<b>FUNDAMENTOS DE LA PRIORIDAD EN LA QUE INCIDE</b>	
• Utiliza el color como un elemento plástico en la creación de imágenes.		PATIO JUEGOS PINTADOS EN PATIO PINTURA VINCI, PINCELES, CARTULINAS Y LIENZO		CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA	
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>					
<b>SESIÓN 1</b>					
<b>SESIÓN 1</b>					
INICIO:					
A TRAVÉS DEL JUEGO DEL "AVIÓN" CADA UNO DE LOS ALUMNOS DESARROLLARÁN EL JUEGO QUE CONSISTE BRINCAR LOS CUADROS QUE LOS CUALES CADA UNO DE ELLOS ESTARÁ PINTADO EN UN COLOR DIFERENTE Y DE ESTA MANERA IDENTIFICAR LOS COLORES PRIMARIOS Y AL IR BRINCADO LOS CUADROS TENDRÁN QUE DECIR EL NUMERO Y EL COLOR DEL CUADRO, DE ESTA MANERA LOS ALUMNOS RECONOCERÁN LOS COLORES.					
DESARROLLO:					
OBSERVARÁN IMÁGENES ARTÍSTICAS MENCIONANDO LOS COLORES QUE HAY. SE DARA LA EXPLICACIÓN DE LOS COLORES BÁSICOS (PRIMARIOS) REALIZARÁN UNA PALETA CON LOS COLORES BÁSICOS.					

CIERRE

PRESENTARÁN LOS TRABAJOS ELABORADOS Y MENCIONARÁN LAS IMÁGENES DE SU ENTORNO EN DONDE ENCUENTREN ESTOS COLORES.

SESIÓN 2

INICIO

SE REALIZARÁ CON EL JUEGO STOP. CADA CASILLA TENDRÁ UN COLOR PRIMARIO Y EL NOMBRE DE UN VALOR (SALUDAR, RESPETO, PAZ, HONESTIDAD, HONRADEZ, ETC.)

DESARROLLO

MENCIONARÁN LOS COLORES QUE VIERON EN EL JUEGO  
SE LES MENCIONARÁ QUE AL COMBINAR ESTOS COLORES PRIMARIOS, CREAMOS OTROS.  
USANDO PINTURA VINCI, CREARÁN LOS COLORES SECUNDARIOS.

CIERRE

EXPOSICIÓN DE LOS NUEVOS COLORES MENCIONARÁN LUGARES DE LA NATURALEZA EN DONDE EXISTAN ESTOS COLORES.

SESIÓN 3

INICIO

SE ORGANIZARÁN EQUIPOS PARA REALIZAR EL JUEGO "EL CARACOL".  
CADA EQUIPO TENDRÁ EL NOMBRE DE UN COLOR.

DESARROLLO

USANDO LOS DIVERSOS COLORES Y CON LA GUÍA DEL PROFESOR CREARÁN UNA IMAGEN CON FONDO Y FORMA

CIERRE

EXPLICARÁN SU OBRA DE ARTE Y SE REALIZARÁ UNA EXPOSICIÓN.  
LOS ALUMNOS COMENTARÁN LA DIFERENCIA QUE ENCONTRARON ENTRE LOS JUEGOS Y CUÁL CONSIDERAN EL MEJOR Y POR QUÉ.

**SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN**

PARTICIPACIÓN EN LAS DIFERENTES ACTIVIDADES

ELABORO

DIRECTOR ESCOLAR

PROF. RUFINO ALBERTO MARTÍNEZ CASTILLO

PROF. RUBÉN ELIZALDE VENEGAS

Evidencias de sesión I



Los alumnos de primer grado de primaria, recibiendo instrucciones de como jugar el avion.



Alumnos de primer grado de primaria jugando el “ el avion”



A lumnos de primer grado conociendo el juego del stop



Alumnos de primer grado de primaria jugando estop

Evidencias de sesion III



Alumnos de primer grado de primaria conociendo el juego del caracol



Alumnos de primer grado de primaria jugando el caracol



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



<b>ESCUELA:</b> ALFREDO DEL MAZO VÉLEZ		<b>NIVEL:</b> PRIMARIA		<b>ZONA:</b> P 162	
<b>MUNICIPIO:</b> TEZOYUCA		<b>FECHA:</b> 4,11 Y 18 Febrero		<b>ENTRADA:</b> 8:00	
<b>SALIDA:</b> 13:00					
<b>COMPETENCIA</b>					
Cultural y artística construcción de habilidades perceptivas y expresivas que dan apertura al conocimiento de los lenguajes artísticos y al fortalecimiento de las actitudes y los valores que favorecen el desarrollo del pensamiento artístico mediante experiencias estéticas para impulsar y fomentar el aprecio, la comprensión y la conservación del patrimonio cultural.					
<b>GRADO:</b> 1°		<b>BLOQUE:</b> III		<b>LENGUAJE ARTÍSTICO:</b> MÚSICA	
<b>APRECIACIÓN</b>	<b>EXPRESIÓN</b>	<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>TÉCNICA</b>	<b>VINCULO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de las distintas cualidades de la voz (timbre, tono, altura) utilizadas en diferentes Situaciones de su vida cotidiana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de juegos vocales para descubrir diferentes tonos de voz y utilizarlos al comunicar distintas ideas y sensaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Argumentación acerca de la importancia de comunicar sus ideas y sensaciones en diferentes situaciones dentro de la escuela y la comunidad.</li> </ul>	JUEGOS RECREATIVOS	ESPAÑOL	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>		<b>RECURSOS DIDÁCTICOS</b>		<b>FUNDAMENTOS DE LA PRIORIDAD EN LA QUE INCIDE</b>	
Expresa sensaciones y comunica ideas utilizando las posibilidades de su voz.		LETRA DE CANCIONES DOÑA BLANCA LA VÍBORA DE LA MAR ACITRÓN		CONVIVENCIA SANA Y PACÍFICA	
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>					
<b>SESIÓN 1</b>					
<p>INICIO EXPLICACIÓN DE LAS DIFERENTES CUALIDADES DE LA VOZ (TIMBRE, TONO, VOLUMEN) Y GRACIAS A ELLO PODEMOS COMUNICARNOS Y EXPRESAR NUESTRAS EMOCIONES Y SENSACIONES.</p> <p>DESARROLLO USAREMOS LAS CUALIDADES DE NUESTRA VOZ A TRAVÉS DEL JUEGO DE “DOÑA BLANCA, QUE CONSISTE EN TOMARSE DE LAS MANOS UNOS A OTROS FORMANDO UN CÍRCULO, DEJANDO UN INTEGRANTE (MUJER= DOÑA BLANCA) DENTRO DE ÉSTE Y OTRO AFUERA (HOMBRE= JICOTILLO), GIRANDO ESTE CÍRCULO CANTARÁN LA CANCIÓN, CADA BRAZO DE LOS NIÑOS REPRESENTA UN PILAR QUE PUEDE SER DE: ORO, PLATA, BRONCE, CARTÓN, ETC. LA CANCIÓN DE ESTA RONDA LA INTERPRETAREMOS DE DIFERENTES FORMAS: CON UN TIMBRE CHILLÓN, NASAL, ETC.</p>					

CIERRE

ACTIVIDAD DE RELAJACIÓN. INHALA.... EXHALA.  
PREGUNTAR SI LES GUSTÓ EL JUEGO Y SUS VARIANTES

SESIÓN 2

INICIO

SE ESCRIBIRÁN FRASES EN EL PIZARRÓN Y LOS ALUMNOS LAS EXPRESARÁN CON TONO AGUDO Y GRAVE

EJEMPLO: ¡SE MURIÓ MI PERRITO!

¡YA VAMOS A SALIR AL RECREO ¡

¡HOY SAQUÉ UN DIEZ!

DESARROLLO

ORGANIZAREMOS EL JUEGO “LA VÍBORA DE LA MAR”  
Y LA ENTONARÁN USANDO LOS DOS TONOS DE VOZ.

CIERRE

SE RETROALIMENTARÁN LAS CUALIDADES YA VISTAS AL LEER UN CUENTO (TIMBRE Y TONO).

SESIÓN 3

INICIO

DIREMOS UN ESTRIBILLO:

PACO GUARDA LAS POCAS COPAS QUE POCO A POCO PEPE SACÓ.

SE REPETIRÁ CON VOZ ALTA Y VOZ BAJA.

SE EXPLICARÁ QUE EL VOLUMEN PUEDE SER FUERTE Y DÉBIL

DESARROLLO

SE REALIZARÁ EL JUEGO “ACITRÓN”, SENTADOS EN EL PATIO FORMANDO UN CIRCULO, USANDO UN BOTE PARA ENTONAR LA CANCIÓN CON UN VOLUMEN FUERTE Y SE USARÁ UNA PELOTITA PARA CANTAR CON UN VOLUMEN DÉBIL.

CIERRE

LOS ALUMNOS EXTERNARÁN LAS SENSACIONES QUE TUVIERON CUANDO ESTABA POR CONCLUIR LA CANCIÓN Y AUN TENÍAN EN SUS MANOS EL BOTE O PELOTA.

LOS ALUMNOS COMENTARAN LA EXPERIENCIA VIVIDA EN CADA UNO DE LOS JUEGOS.

**SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:**

**Respetar los turnos del juego**

**Disfrutar el juego**

**Ayuda a compañeros con dificultades a participar en el juego**

ELABORO

DIRECTOR ESCOLAR

PROF. RUFINO ALBERTO MARTÍNEZ CASTILLO

PROF. RUBÉN ELIZALDE VENEGAS

Evidencias de sesión I



Alumnos de primer grado de primaria jugando a "Doña Blanca"

### Evidencias de sesión II



Alumnos de primer grado de primaria jugando a “la víbora de la mar”

## **CONCLUSIONES**

El juego y el trabajo poseen los mismos requerimientos morales fundamentales; la disposición de ayudar, la diferencia, la actuación colectiva, el esfuerzo creador, el cumplimiento de las reglas del juego, el desarrollar sentimientos sociales y la capacidad de someterse a normas estipuladas socialmente

Al finalizar el desarrollo de este proyecto y aplicar las actividades planteadas como alternativa para la adquisición de valores y la convivencia, puedo concluir que:

1. La formación de valores constituye un problema de la educación de la personalidad, para resolverlo es esencial tener en cuenta una serie de condiciones positivas que lo favorezcan tanto en la escuela como espacio fundamental y en los lugares donde el niño se interrelaciona.
2. Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente hace aparecer signos de alegría y motivación para la realización de actividades.
3. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad, para el niño o niña es el equivalente al trabajo del adulto y por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.
4. El juego es una experiencia de libertad ya que se propicia la libertad de elección.
5. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones.
6. El alumno aprende que cuando el juego es grupal se tienen que acatar las reglas.

7. El juego en la escuela primaria crea, fomenta normas de relaciones sociales, morales y contribuye a la transmisión de ideas.
8. Mediante el juego se descubren y desarrollan en los niños valores y aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir puliendo y perfeccionando.
9. El juego fomenta la socialización, la diversión, la adquisición de reglas morales. Se fomenta un aprendizaje más activo y dinámico que motiva a los niños a la hora de aprender y también enseñar, ya que estos juegos le servirán para enseñárselos a más niños.
10. Las actividades realizadas y expuestas en esta memoria lograron una expectativa favorable en cada uno de los alumnos de primer grado ya que se logró desarrollar la concientización y un mejor desempeño al rescatar los valores, actitudes y sociabilización entre sus iguales
11. A través de los distintos juegos que se realizaron el niño irá formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.
12. El juego le ayudará a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.
13. El rescatar los juegos tradicionales le servirán para evitar la rutina, como mecanismo de aprendizaje sencillo, por su fácil acceso al acomodarse a las características tanto personales del niño como del contexto social y cultural.
14. Es importante que en la escuela primaria se de preferencia a la práctica de los juegos teniendo en cuenta la edad cronológica.

## **Bibliografía**

Sugerencias para trabajar con juegos, María Luisa. Editorial Trillas. Primera Edición. México 1995.

Juegos en la escuela en los grupos, Salette Pereira, maría. Ediciones paulinas. Sao paulo. 1982.

Rondas de juegos, Vivian Mansour Manzur 2003

Juegos para desarrollar habilidades motrices, Coordinación pedagógica, Marie Chamussy Lesort, Puebla, México

Monografía municipal "Tezoyuca", Jorge Cruz Peralta Pacheco 1era edic. 1999

Recreación escolar, Hugo del Pozo, Editorial Avante.

Mex.1981, Juegos Escolares para Primaria, Edgren D. Henry. Editorial pax. Mex. 1967

Juegos escolares que desarrollan la conducta, Bryant J. Cratty. Editorial Pax. Mex. 1982

[http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm)

