



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



2020. “Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la Mujer Mexiquense”

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO



LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA FAVORECER EL MANEJO DE CONCEPTOS GEOGRÁFICOS

ENSAYO

QUE PARA SUSTENTAR EL EXAMEN PROFESIONAL
Y OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN GEOGRAFÍA

PRESENTA

CLAUDIA VACA DEL VALLE

JULIO DE 2020.

ASESORA

MTRA. IRMA HUERTA ENCARNACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

A nuestro creador

Por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi formación profesional, por darme la fuerza y el coraje para poder continuar y sobre todo a verme brindado una vida llena de aprendizaje, experiencia y felicidad.

A mi padre
José Luis Del Valle García

Por todos los sacrificios que has tenido que hacer por mi bienestar, por haberme brindado siempre lo mejor, eres un gran ejemplo de rectitud, honestidad y esfuerzo, siendo la persona más importante y a quien me debo, gracias por todo el cariño, la comprensión y la dedicación que me has brindado de forma incondicional. Te amo papá.

A mi abuela
Ma. Soledad García Arzate

Por enseñarme el camino de la vida, proporcionándome sus sabios consejos que han sido parte esencial en mi formación, te agradezco por todo el amor que me has brindado y sobre todo tú apoyo incondicional en mi vida.

A mi hermano
José Luis Del Valle Vaca

Por ser mi acompañante a lo largo de toda mi vida, has demostrado valentía ante todas las circunstancias que se han presentado, por ello me has motivado cada día a ser un ejemplo para ti, al ser la hermana mayor, demostrándote que los límites no existen.

A una persona especial
Brandon González Genaro

Por la ayuda que me brindaste de forma incondicional a lo largo de mi formación profesional, por las veces que estuviste a mi lado en los momentos y situaciones más tormentosas demostrándome que eres una persona extraordinaria, gracias por nunca dudar de mí.

A mi asesora
Mtra. Irma Huerta Encarnación

Por el tiempo, el apoyo y la dedicación, le agradezco por brindarme todas las herramientas necesarias para lograr tener un desarrollo profesional y así mismo ser mi guía en este último tramo de mi formación.

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN.....	1
TEMA DE ESTUDIO.....	4
DESARROLLO DEL TEMA.....	17
<i>Aplicación de Juegos Tradicionales en el grupo.....</i>	29
<i>Ejercicio 1.....</i>	35
<i>Ejercicio 2.....</i>	38
<i>Ejercicio 3.....</i>	41
<i>Valoración de la Propuesta Didáctica.....</i>	44
<i>Valoración del crecimiento profesional de la Docente en Formación.....</i>	46
CONCLUSIONES.....	48
REFERENCIAS.....	51
ANEXOS.....	54

INTRODUCCIÓN

El presente documento se encuentra basado en la experiencia obtenida a lo largo de la preparación profesional que se llevó a cabo durante los ocho semestres en la Escuela Normal, en los cuales se integran diversas asignaturas que permitieron diseñar y aplicar estrategias en función del logro del perfil de egreso, aplicando los conocimientos, habilidades y actitudes que se fueron adquiriendo y fortaleciendo a lo largo de la formación docente.

Durante la preparación profesional, se llevan a cabo una serie de actividades en forma gradual, aumentando en la calidad de diversos campos entre las cuales destacan la observación e inclusión en el futuro campo laboral mediante las prácticas de observación y trabajo docente, donde se crean y aplican varios instrumentos como la planificación para continuas sesiones de clase, la elaboración de material didáctico, al igual que recursos y métodos de evaluación que se basan en los planes y programas de estudio del nivel a trabajar.

Cada una de las actividades van relacionadas con el logro de los cinco campos del perfil de egreso de formación que la futura docente debe concretar, los cuales son: habilidades intelectuales específicas, dominio de los propósitos y los contenidos de la educación secundaria, competencias didácticas, identidad profesional y ética, capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno educativo.

Teniendo como finalidad el desarrollo de la propuesta didáctica, el trabajo frente a grupo y la reflexión de la experiencia obtenida en la escuela secundaria, culminando así con la elaboración del documento recepcional, el cual fue establecido a partir de una reflexión metodológica, donde se permitió determinar la problemática a enfrentar y seleccionar una propuesta didáctica en el logro de las competencias profesionales a alcanzar en el proceso formativo del alumno.

El trabajo fue realizado en la Escuela Secundaria Federalizada “Emiliano Zapata” en un grupo de primer año donde a partir de la documentación y las intervenciones educativas que se tuvieron durante el servicio social fueron identificando cada una de

sus fortalezas y áreas de oportunidad del grupo seleccionado para llevar a cabo la aplicación de la propuesta didáctica donde se rescataron diversos resultados, que permitieron el proceso de análisis y reflexión de la práctica docente, con apoyo de instrumentos de valoración entre ellos el diario de trabajo docente el cual cumple con la finalidad de mantener un registro de los avances obtenidos en el último año de su preparación profesional.

Por otro lado, se encuentra el cuaderno circulante el cual es utilizado como un instrumento de recolección de trabajos donde los alumnos a lo largo de las sesiones van plasmando las actividades elaboradas durante las jornadas de trabajo frente al grupo. El Diario del Tutor en donde se plantea un registro de actividades realizadas durante cada sesión, incluyendo recomendaciones y felicitaciones por el trabajo realizado durante el desarrollo de las clases, al igual que se retoma un plan general, en el cual se permite tener una visualización de lo que se pretende lograr a lo largo del ciclo escolar, por otra parte el diagnóstico funge como un elemento fundamental para identificar las características del grupo, todo enfocado en el logro de resultados positivos enfocada a la implementación de la propuesta diseñada.

Para la realización del documento fue importante la implementación de cuatro elementos relevantes para obtener la estructura y los propósitos del documento recepcional, los cuales son: el tema de estudio, el desarrollo del tema, las conclusiones y las fuentes de consulta que aportan el sustento teórico de la propuesta seleccionada, así como los anexos, evidencia tácita de la experiencia docente aquí presentada.

Dentro del tema de estudio se encuentra la información referente al contexto social, político, cultural, económico, geográfico y educativo de la zona donde se encuentra localizada la secundaria en la cual se tuvo la oportunidad de poder llevar a cabo el trabajo docente, de igual forma la información recabada referente a las características del grupo a partir de la aplicación de los instrumentos, así mismo el ejercicio de reflexión de la práctica docente donde se permitió identificar la problemática.

El desarrollo del tema está enfocado a dar respuesta a las preguntas que se formularon en cada uno de los propósitos que se propusieron alcanzar a lo largo de la

práctica educativa, los cuales van enfocados a la identificación de las aportaciones que puede brindar la implementación de los juegos tradicionales.

De igual forma se plantean los juegos que pueden ser aptos a partir del desarrollo cognitivo de los adolescentes, y la propuesta de modificación para poder cumplir con un mejor manejo de los conceptos geográficos, de tal manera que la experiencia y los resultados obtenidos en la aplicación de la propuesta didáctica, en donde se presentan las dificultades que se presentaron en el diseño y la ejecución de los juegos tradicionales, mediante la valoración de la propuesta aplicada con respecto a las competencias geográficas que se pudieron lograr en el grupo y en el crecimiento profesional de la docente en formación.

En el apartado de las conclusiones se presentan los resultados obtenidos conforme a la aplicación de la propuesta, los retos presentados y las soluciones que se pudieron hacer durante el trabajo realizado en la escuela secundaria.

Para finalizar, en dicho documento se encuentran las referencias, que fueron fundamentales para dar sustento teórico de la práctica educativa realizada con el grupo de primer año, de tal forma que las evidencias en la aplicación de la propuesta se encuentran en el apartado de los anexos.

TEMA DE ESTUDIO

El trabajo que se realiza durante el séptimo y octavo semestres de la Licenciatura en Educación Secundaria, con base al Plan de Estudios 1999, señala en sus propósitos educativos el cumplimiento del Trabajo Docente en el nivel secundaria, mediante el diseño de propuestas didácticas y el análisis de experiencias, concluyendo con la realización del documento recepcional, donde se muestran los resultados obtenidos durante la aplicación de la propuesta didáctica.

El trabajo docente, está relacionado con el fortalecimiento de las competencias profesionales y la experiencia obtenida, las cuales se plasman en el documento recepcional, buscando así el mejoramiento y cumplimiento de los rasgos del perfil de egreso del Plan de Estudios 1999. La implementación de la propuesta didáctica se llevó a cabo en la Escuela Secundaria Federalizada “Emiliano Zapata” ubicada en Raúl Anguiano esquina con Juan O ‘Gorman S/N perteneciente a la Unidad Habitacional Emiliano Zapata- ISSSTE, Texcoco, Estado de México.

Esta unidad habitacional es comúnmente llamada Unidad ISSSTE y se localiza a los 19° 29' 07” de longitud norte y a los 98° 52' 34” de longitud oeste del meridiano de Greenwich y según datos oficiales proporcionados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía, la Unidad Habitacional ISSSTE tiene una superficie de 739.33 metros, equivalentes a 0.74 km y limita directamente al Norte con San Diego y La Trinidad, al Sur con San Luis Huexotla, al Este con la colonia Bella vista y Tequesquinahuac y al Oeste con Chapingo.

Dentro de sus tradiciones, se celebran todas las festividades marcadas en el calendario anual, sin embargo, han dedicado una festividad principal a San Judas Tadeo celebrado el 28 de octubre, venerado por los miembros pertenecientes a la religión católica considerado como el santo de las causas difíciles y desesperadas. En cuanto a la música tradicional, los habitantes de la unidad no tienen una música que los represente, sin embargo, se encuentran grupos de música tropical u orquestas con variados ritmos, escuchando de igual manera toda música nacional.

La vegetación de la unidad es muy variada, debido a que sus alrededores se encuentran los campos pertenecientes a la Universidad Autónoma de Chapingo, donde se puede visualizar diferentes cultivos como el maíz, frijol, tomate, calabaza y cebada, otros cultivos importantes son el nopal y el maguey que se utiliza para limpiar parcelas.

En el sector educativo la Escuela Secundaria General “Emiliano Zapata” satisface las necesidades educativas de la comunidad desde octubre de 1979. El profesor fundador fue Armando Peralta Orozco; quien logró levantar a la escuela, desde los cimientos hasta la construcción de los primeros seis bloques. En aquel tiempo, el servicio comenzó a brindarse en parte de las instalaciones del ISSSTECALLI (Centro de Capacitación y Recreación para los beneficiarios del ISSSTE), lugar que él mismo gestionó con las autoridades delegacionales de manera provisional. No había aulas, butacas, pizarrones, profesores ni alumnos.

La Universidad Autónoma de Chapingo donó el terreno donde se construiría el plantel en un área de 7610 m². Una vez elegido, éste fue un tema de gran controversia pues pasaron 6 años para decidirlo. Los trabajos de construcción de las instalaciones quedaron a cargo del Comité Administrador del programa Federal de Construcción de Escuelas (CAPFCE). En el año 1989 fallece el fundador de la institución. Tomó el cargo el supervisor de zona, quien preocupado por el desacuerdo sobre el nombre elegido y consiente de su importancia, inicio los trámites pertinentes. Según los distintos grupos que conformaban la comunidad escolar y por decisión unánime, se asignó el nombre “Emiliano Zapata”.

La institución educativa está guiada y enfocada conforme a la misión de: elevar la excelencia educativa, mediante una investigación colectiva que permita la concreción de las cuatro prioridades educativas normativas mínima de operación escolar con atención al rezago y a la deserción escolar en mejora de los aprendizajes clave con énfasis en lectura, escritura y matemáticas y convivencia escolar fortalecer la transformación de la escuela en un espacio que promueven oportunidades de aprendizaje en ambiente de convivencia que fomenten la inclusión y equidad sana, segura calidad y la confianza, asimismo implementar los clubes y talleres que fortalezcan a los dos primeros campos del componente curricular y tener la visión de lograr que los estudiantes adquieran los

conocimientos en la consolidación del perfil de egreso de la educación básica a través del desarrollo y fortalecimiento de aprendizajes clave que le permitan ser concordantes con los retos que se derivan del momento histórico complejo y globalizado en el que viven y conviven.

La escuela cuenta con todos los servicios: agua, luz, drenaje e internet en condiciones regulares, el salón de usos múltiples tiene el equipo necesarios para llevar a cabo la proyección de algún recurso audiovisual, teniendo conexiones eficientes que permiten conectar un dispositivo electrónico, sin embargo, este espacio es utilizado solamente por los profesores con fines educativos. La biblioteca de la institución se encuentra ubicada en el edificio administrativo, almacena más de 200 libros enfocados en diversos ámbitos, 6 globos terráqueos y es utilizado como almacén de tambores pertenecientes a la banda de guerra.

Hay 2 laboratorios científicos con instrumentos funcionales para llevar a cabo experimentos, hay luz, sin embargo no hay una buena iluminación, el agua no sale en todas las llaves y las tuberías no se encuentran en óptimas condiciones para utilizar el gas. La sala de cómputo se encuentra en buenas condiciones con 40 computadoras suficientes para los alumnos, el internet llega de manera lenta en cada una de las máquinas. La sala de maestros es amplia, mostrado buena iluminación y mesas donde se puede trabajar, cuenta con luz aunque son escasos los enchufes para conectar aparatos electrónicos, esta sala es utilizada por las docentes en formación para trabajar y dejar materiales, y como zona de descanso para los docentes de la institución.

El espacio de la dirección y subdirección son pequeños. La cafetería es un espacio grande y está dividida en dos, en la primera parte venden comida del día y para segunda es una zona con mesas para que la comunidad escolar pueda ingerir sus alimentos, de igual forma se encuentran ubicadas algunas mesas, frente a la estatua de Emiliano Zapata donde se venden algunos alimentos. Se cuenta con cuatro módulos sanitarios en buenas condiciones, contando con los servicios de agua, drenaje y luz, se tratan de mantener limpios.

Todos los salones tienen un escritorio, butacas, pintarrón, ventanas, lámparas, un proyector y bocinas pero hay una sola conexión de luz para conectar aparatos electrónicos. Hay tres cubículos para orientación, las canchas deportivas están al centro de la institución con cuatro aros para básquetbol, cuatro canchas sin red y están protegidas por un arco techo.

En lo que respecta a la matrícula registrada al inicio del ciclo escolar 2019- 2020 está conformada por 638 Alumnos de los cuales 312 son mujeres y 325 hombres, 196 en primer grado, 230 para segundo grado y tercer grado con 212, estos se encuentran ubicados en los 18 grupos que están subdivididos en 6 grupos por cada uno de los grados los cuales son atendidos por la planta docente que cuenta con 27 miembros.

La plantilla docente se encuentra conformada por un director, un subdirector, 3 orientadoras que están a cargo de los grupos de primero, segundo y tercer grado y 4 secretarías. Todos los profesores son licenciados en alguna rama que no se encuentra orientada al ámbito educativo a excepción de 4 profesores que son normalista de las especialidades de Formación Cívica y Ética, Matemáticas, Educación Física y Geografía.

El director junto con el subdirector, las secretarías y las orientadoras se encargan de vigilar el área administrativa, atender a los padres de familia, tener las llaves de todos los salones y revisar desde la entrada el cumplimiento del uniforme. Todos los profesores deben participar en las actividades de la escuela, cada martes de 7:00 a 7:30 a.m. un maestro realiza el homenaje con su grupo tutorado. Los espacios abiertos y cerrados de la escuela están destinados a ciertas asignaturas. La explanada es ocupada para hacer convivios, ceremonias y en este espacio se encuentran ubicados los alumnos a la hora del receso.

El Director y Subdirector mantienen un seguimiento a todos los acuerdos que se proponen en el CTE. Los docentes tienen una relación de trabajo entre ellos basada en el respeto lo que fortalece la comunicación para aclarar dudas o recibir sugerencias.

El personal manual y de limpieza conllevan una relación sana con toda la planta docente, trabajan de manera eficiente acatando las normas que establece el subdirector.

Desde que se inició el trabajo docente en esta institución los profesores junto con los directivos han permitido que la docente en formación ocupe los espacios que tiene la escuela, han apoyado y respetado su trabajo dentro de los grupos asignados.

De acuerdo con lo plasmado dentro del plan de estudios 1999 para que la docente en formación logre integrar los conocimientos adquiridos se debe reconocer las características de los alumnos y procesos de aprendizaje.

A partir de las intervenciones que se tuvieron durante las jornadas de trabajo en los dos grupos de primer año se seleccionó el que mostró más debilidad en la comprensión de los conceptos esto se observó durante el inicio de las sesiones donde se recababan los conocimientos previos de los alumnos a partir de la integración de dinámicas donde se cuestionaba de forma directa lo que entendían con respecto a los temas que se abordaban, al igual en el cuaderno de la asignatura se podía ver como en repetidas ocasiones los alumnos confundían los conceptos con otros o simplemente dejaban en blanco el apartado del inicio debido a que no tenían como tal una definición, provocando mayor dificultad en la adquisición de los conocimientos de la asignatura

El 1° grado grupo E, fue el grupo seleccionado como objeto de estudio, contando con una matrícula de 32 alumnos, de los cuales 16 pertenecen al género femenino y 17 al masculino, su edad oscila entre los 11 y 12 años.

Los instrumentos utilizados para recabar el diagnóstico del grupo son: el examen de conocimientos de Geografía, además del test de canales perceptivos de Woolfolk (1996), también se retomó el test de estilos de aprendizaje de Honey-Alonso (1998), así como el test de inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983), al igual que un cuestionario de gustos e intereses y la ficha biopsicosocial que fue proporcionada por las autoridades de la institución.

Como instrumento de recuperación de conocimientos previos de la asignatura de Geografía se aplicó un examen con 10 reactivos de opción múltiple proporcionado por la tutora, tomando en cuenta temas básicos del nivel anterior cursado por los alumnos, es decir la educación primaria, a partir de los temas que marca el plan y programa

Aprendizajes clave 2017, de tal forma que se integró en la prueba preguntas relacionadas con el espacio geográfico, representación del espacio geográfico, procesos naturales y biodiversidad, dinámica de la población y sus implicaciones. (Anexo 1). Dando como resultado que el 27 % de los alumnos obtuvieron una calificación aprobatoria de entre 6 y 7, sin cambio el 63 % del grupo reprobó el examen, obteniendo un promedio de forma general de 5.2 marcado como nivel de desempeño insuficiente (Anexo 2).

Interpretando los resultados en el examen, se obtiene que los alumnos reconocen la extensión territorial de México y las entidades federativas que la integran además de identificar los elementos que conforman los mapas y la utilidad para obtener y reconocer información acerca del territorio, pero no lograron diferenciar conceptos relacionados con la distribución y características de la población, además de presentar dificultad al relacionar el significado correcto a cada conceptos geográfico.

Destacando que un problema al que se enfrentaron los alumnos durante la aplicación y solución de dicha prueba fue la mala calidad de la impresión en la imagen que representa los círculos y puntos imaginarios de la tierra, causando que la mayoría no la contestaran o dando una respuesta incorrecta, de igual forma manifestaron confusión para poder relacionar números con letras desconocer algunas palabras básicas que se presentaban en el examen.

Tomando en cuenta así las preferencias sensoriales siendo los canales físicos y perceptuales mediante los cuales se percibe la información, es decir, por medio del ojo, del oído y del cuerpo. Desde el punto de vista de la teoría de la programación neurolingüística la cual “consiste en un sistema para preparar sistemáticamente la mente del ser humano con la finalidad de que comunique de manera correcta lo que se piensa con las acciones que se realizan, logrando de esta manera una congruencia y comunicación efectiva mediante una estrategia que enfoca al desarrollo humano” (Ortiz Rosales, 2013)

Por lo tanto se considera que estos canales pueden clasificarse en tres áreas: visual, auditiva y kinestésica. El test de canales perceptivos de Woolfolk (1996) cuenta

con 15 reactivos y su respectivo cuadro de resultados el cual arroja inmediatamente el canal predominante en el estudiante. (Anexo 3)

De tal forma que el alumno con un canal de aprendizaje preferentemente visual aprenderá mejor si la información que recibe es por el sentido de la vista, es decir, en forma de gráficas, imágenes, diagramas, tablas, etcétera a diferencia si su canal de aprendizaje auditivo requiere escuchar la información, discutir el material y hablar consigo mismo y con otros. Un educando kinestésico se desempeña mejor usando experiencia física, realizando una actividad, moviéndose o manipulando objetos.

A través de la aplicación del test de canales perceptivos podemos identificar las preferencias cognoscitivas de los alumnos. El resultado obtenido señala que el 47% utiliza el sistema de representación kinestésica el cual se caracteriza por asociar la información con las sensaciones y movimiento del cuerpo, puede resultar más lento, siendo los conocimientos suelen ser más sólidos y perduran más tiempo (Woolfolk, 1996). El 37 % de los alumnos presentan un sistema de representación auditiva, de tal forma que aprenden de forma eficaz cuando reciben explicaciones oralmente, cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona.

El 16 % de los alumnos presentan un sistema de representación visual, aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera, permitiéndoles almacenar información de manera conjunta y con mayor velocidad. (Anexo 4).

Dando énfasis a que un estilo de aprendizaje es el conjunto de características psicológicas, afectivas y fisiológicas que se expresan cuando una persona se enfrenta a una situación de aprendizaje. No todos los alumnos aprenden de la misma forma, sino que existen estilos diferentes (Honey, 1998).

El Cuestionario Honey-Alonso de Estilos de Aprendizaje (CHAEA) cuenta con 80 preguntas donde los alumnos colocaron SI o NO dependiendo de la afirmación que se presentaba, encontrándose dentro de los enfoques cognitivos del aprendizaje determinando así como el estudio de los procesos mentales por medio de los cuales el individuo aprende e imparte un significado a un objeto o idea .(Anexo 5) Por lo tanto

partiendo de la aplicación del cuestionario Honey-Alonso, se obtuvo la siguiente información: el 34% de los alumnos dieron como resultado que su estilo de aprendizaje de acuerdo a como es empleada la información es de forma reflexiva, este tipo de alumnos aprenden mejor cuando adoptan una postura de observadores, esto quiere decir que pueden ofrecer observaciones y analizar la situación, pensando antes de actuar, el 29% presentan un estilo teórico, aprenden mejor a partir de modelos, teorías, sistemas con ideas que presenten un desafío para la adquisición de conocimientos, el 26% son alumnos activos participan de forma continua, suelen mejorar su aprendizaje a partir de actividades que presenten un reto, actúan antes de pensar, finalizando con un 11% se encuentran los alumnos pragmáticos, que aprenden mejor con actividades que donde se relaciona la teoría y la práctica. (Anexo 6).

Ahora bien, enfocándonos a la información referente a las características familiares de los alumnos se utilizó un formato proporcionado por los directivos de la institución donde los datos más relevantes que se pudieron rescatar eran referentes al tipo de familia, si padecían alguna enfermedad, los ingresos con los que contaban, entre otros.(Anexo 7)

Los resultados que arrojó la ficha biopsicosocial fueron los siguientes: el 87 % de los alumnos pertenecen a una familia nuclear, donde se encuentran ambos padres e hijos, sin embargo se ha registrado que el 77% de los padres de familia se dedican a trabajar largas jornadas, con el fin de contribuir en el gasto del hogar, dando como resultado que el 83% de los alumnos recibe un acompañamiento y revisión de tareas e investigaciones de parte de los padres u otro familiar que se encuentre en su hogar.

Para conocer los gustos e intereses del grupo se aplicó un instrumento creado por la docente en formación, el cual cuenta con 12 preguntas abiertas. El objeto de este instrumento fue conocer cuáles son los gustos de los alumnos, qué asignatura era su favorita, música de preferencia, deportes, entre otros cuestionamientos personales. (Anexo 8)

La música que más les gusta escuchar es la banda, el reggaetón, la clásica, el rock y la electrónica. Los deportes que practican son el futbol, el basquetbol, el karate y

frontón, 9 educandos manifiestan no practicar ninguno. Sus pasatiempos favoritos son escuchar música, jugar por las tardes con sus amigos o primos, hacer ejercicio, dibujar y caminar. Los colores que más les gustan son el azul, el negro, el rosa, morado y verde. Sus asignaturas favoritas son artes, educación física, español, ciencias y matemáticas. Con respecto a la asignatura de Geografía no a todos les agrada ya que les parece aburrida y complicada.

El test de inteligencias múltiples permitió conocer la capacidad que tiene cada uno para resolver problemas cotidianos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. Para Howard Gardner (1983) se trata de una destreza que, en parte, viene marcada genéticamente, pero que a su vez se puede desarrollar. Nuestras capacidades se pueden potenciar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

El test de inteligencias múltiples cuenta con 10 grupos de afirmaciones que se encuentra relacionadas con el desempeño del individuo en diversos momentos, los alumnos tuvieron que enumerar del 1 al 3, donde el 1 representaba no me importa, el 2 algunas veces lo tomo en cuenta y 3 es muy importante. (Anexo 9)

A partir de la aplicación del test de inteligencias múltiples se recolectaron los siguientes datos. El 21 % de los alumnos con el tipo de inteligencia intrapersonal son considerados como personas capaces para comprender los estados de ánimo y las preocupaciones de los demás, se encuentra la naturalista con un 24 %, este tipo de inteligencia permite distinguir, clasificar y utilizar elementos del ambiente. El 14 % de los alumnos del 1 ° E manejan la inteligencia musical y verbal que suele ser facilitadores para crear y comprender el significado por medio del sonido o de forma escrita o escuchada (Anexo 10).

Un elemento fundamental para la identificación de la problemática y la alternativa más eficiente para su solución fue el análisis y reflexión de la práctica docente, donde se obtuvo mediante un proceso metodológico la propuesta didáctica que se incluirá en las sesiones de clase, para fortalecer las competencias en el alumno y potencializar las habilidades docentes, retomando los datos obtenidos en el diagnóstico.

Después de la primera y segunda jornada de trabajo docente se realizó la reflexión de la práctica educativa para delimitar la propuesta desde una ruta sustentada teórica y metodológicamente, donde utiliza la metodología de Max Van Manen (1998), que parte de tres principales dimensiones: Reflexión antes de la acción, reflexión durante la acción y reflexión para la acción.

Para llevar a cabo la primera dimensión ***reflexión antes de la acción*** a partir de la metodología de análisis de Max Van Manen (1999), afirma que es importante identificar las necesidades a partir de la documentación, de igual forma las intervenciones y la observación directa que se presenta durante el desarrollo del trabajo docente frente al grupo muestra.

Partiendo de la información recabada se elaboró una planificación, haciendo énfasis en cada una de las características que presentaron los alumnos, diseñando actividades acordes a los contenidos, con el fin de poder cumplir con el desarrollo de las habilidades geográficas posteriormente con ayuda de la implementación de las secuencias se identificaron las debilidades y esto fue a partir de la segunda dimensión ***reflexión durante la acción*** donde se encontró que las actividades implementadas en un primer término no eran las más óptimas, debido a que constaban en realizar diagramas, contestar cuestionarios, para la elaboración de mapas y dictados provocando así en los alumnos poco interés y aburrimiento, desmotivación para encontrar la finalidad o el sentido a las actividades aplicadas en las sesiones, en función a su vida cotidiana, permitiendo identificar la problemática principal, demostrando que durante el desarrollo de las sesiones presentaron un mal manejo de los conceptos básicos de la geografía, causando limitación en el desarrollo de sus competencias, en el logro de un aprendizaje significativo.

Para poder replantear las actividades y favorecer la adquisición de conocimientos se trabajó la última dimensión del análisis y reflexión de la práctica, ***reflexión sobre la acción*** en la cual se replantearon actividades y para poder realizar ante las dificultades que presentaron los alumnos durante la segunda jornada del trabajo docente mediante la implementación de un juego tradicional llamado serpientes y escaleras, el cual se aplicó como estrategia de enseñanza, con el fin de que el alumno pudiera poner en juego los

conocimientos que se obtuvieron durante las sesiones de igual forma funcionaría como un motivante, debido a que “el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, es decir, se logra un aprendizaje significativo con el uso de estas herramientas”(García, 2013).

Así mismo se logró que el alumno llevara a cabo el proceso de análisis y reflexión, reforzara los temas abordados en la semana, trabajando de forma colaborativa, integrando equipos para la realización de la dinámica, al principio se mostraron con gran disponibilidad para poder llevar a cabo la propuesta, permitiendo el desarrollo del juego, de tal manera que los alumnos pudieran reconocer y explicar los conocimientos previos y obtenidos durante las sesiones pasadas, creando una relación en el fortalecimiento de los temas y el bloque, así como en los aprendizajes esperados.

A partir de esta información recopilada se planteó que la problemática a atender como eje central del trabajo del primer grado grupo E, era el poco manejo de los conceptos básicos de la geografía causando una limitación en el desarrollo de sus competencias, para el logro de un aprendizaje significativo, de igual forma han mostrado desmotivación ante la asignatura causada por no hallar la finalidad o el sentido a las actividades implementadas en las sesiones, con su vida cotidiana.

Es por ello que se decide trabajar como propuesta didáctica: *Los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para favorecer el manejo de conceptos geográficos*, para poder atender la necesidad que presenta el grupo, donde por medio de los juegos tradicionales pueda manipular, aprender y divertirse, siendo este un gran recurso para el docente en la enseñanza de diversos temas.

Esta propuesta está ubicada en la *línea temática 2. Análisis de experiencias de enseñanza* donde se demanda poner en juego los conocimientos, la iniciativa y la imaginación pedagógica que la futura docente ha logrado desarrollar durante la formación inicial; para diseñar, ampliar y analizar actividades de enseñanza congruentes con los propósitos de la educación secundaria y de la asignatura de la especialidad, enfocado con el núcleo temático: *La competencia didáctica para la enseñanza de la geografía*.

A partir del diagnóstico áulico que se tiene sobre los estudiantes, se identificó y atendió las necesidades del grupo, para ello fue esencial hacer un primer acercamiento a los referentes teóricos – metodológicos sobre las categorías centrales de la temática que se abordó.

De esta manera es esencial como estrategia de enseñanza el manejo de recursos, en este caso se seleccionó a los juegos tradicionales, siendo así “actividades espontáneas y desinteresadas que exigen una regla que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer” (Jarquín, G, 1954) así como en el fomento del trabajo colaborativo en una determinada acción u ocupación que se desarrolla en un límite de tiempo y espacio, tomando en cuenta reglas, generando tensión y alegría.

Se subdividen en diferentes tipos entre ellos se encuentran los tradicionales donde Manchado y Navega (1996) coinciden en definirlos como “manifestaciones recreativas y costumbres espontáneas que realizan los individuos, sin darse cuenta que éstos son un legado de sus antepasados y que forman parte de su cultura”.

El plan de estudio 2011 y en Aprendizajes clave 2017, maneja 3 principales factores que permiten identificar la importancia que tiene el manejo de los conceptos geográficos en los alumnos de nivel secundaria; permite favorecer el desarrollo de las competencias geográficas, se pueden abordar los contenidos de la especialidad desde una perspectiva geográfica dirigida a la comprensión y entendimiento de los diversos cambios que suceden en su entorno inmediato, logrando un análisis y reflexión del espacio geográfico por parte del alumno.

La implementación de los juegos tradicionales en los alumnos, permite estimular la capacidad para razonar y el pensamiento reflexivo, ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se vayan generando para finalizar con el favorecimiento de la comunicación y la interacción, sobre todo con sus iguales.

Para poner en marcha la implementación de la propuesta didáctica, se plantearon propósitos que permitirían llevar de la mano las actividades en cada una de las etapas del ejercicio realizado, los cuales son:

1. Identificar las aportaciones de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza que favorece el manejo de conceptos geográficos.
2. Diseñar y aplicar propuestas didácticas recuperando como eje central los juegos tradicionales para favorecer el manejo de conceptos geográficos.
3. Valorar el impacto de la implementación de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para favorecer el manejo de conceptos geográficos.
4. Analizar y reflexionar sobre los avances y retos que enfrenta el docente a partir de la puesta en marcha de los juegos tradicionales como elemento que permite el manejo de conceptos geográficos.

El plantear como estrategia de enseñanza para favorecer en la comprensión de conceptos geográficos mediante el uso los juegos tradicionales.

Por lo anterior, fue necesario diseñar preguntas que guiaran el proceso de la puesta en marcha de la propuesta didáctica. Las preguntas son las siguientes:

- ¿A qué se le denomina juegos tradicionales?
- ¿Qué es una estrategia de enseñanza?
- ¿Por qué es importante el manejo de conceptos geográficos?
- ¿Qué habilidades y actitudes se favorecen en los alumnos al trabajar con juegos tradicionales?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de trabajar los juegos tradicionales con los adolescentes?
- ¿Qué juegos son los más adecuados para trabajar con los adolescentes?
- ¿En qué momento de los juegos tradicionales se visualiza el logro del manejo de conceptos geográficos?
- ¿Qué habilidades docentes se ponen en juego al poner en marcha la propuesta didáctica?
- ¿Qué retos enfrenta el docente al trabajar con los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza?

DESARROLLO DEL TEMA

Comenzando con los antecedentes históricos acerca de los juegos tradicionales no se encuentra establecida una fecha exacta en la cual se remita la creación de éstos. A lo largo de la historia, se ha manifestado que los juegos han existido con el fin de brindar un ambiente lleno de armonía, sin embargo, en las diversas civilizaciones se habla acerca de la llegada de los juegos a través de diversos grupos, por ejemplo en el caso de España hay varias teorías que hablan sobre la transmisión de algunos de estos juegos a través del Camino de Santiago de Compostela donde coincidían diversas culturas y peregrinos de distintas procedencias.

Por lo tanto, hablar de peregrinos venidos de países como Italia, Francia o Europa en sus visitas y peregrinajes da inicio a un intercambio cultural en el que los juegos tradicionales se vieron envueltos.

De tal manera que los juegos en épocas pasadas, estaban relacionados con los trabajos diarios o con la religión. De esos juegos derivados del trabajo se reflejan las actividades artesanales o laborales más comunes en una zona determinada. Con el paso del tiempo estas demostraciones se convirtieron en competencias que atraían a muchos espectadores, transformándose algunas de ellas en juegos. Cabe destacar la diferenciación entre lo que se consideraba juego tradicional o juego popular.

El juego tradicional se ha venido definiendo desde la antigüedad donde incluso jugaban los adultos de las clases sociales consideradas altas como la aristocracia, lo cual ha prevalecido hasta la actualidad. En cambio el juego popular era considerado aquel que jugaban las clases sociales bajas o medias, el llamado “pueblo llano”.

Para lo cual es importante dar a conocer la diferencia en definición sobre el juego tradicional y juego popular, según Loza E. (2013) “Por juego popular entendemos aquel que es practicado por la masas sin obligatoriamente ser tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación”.

Debido a que el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y costumbres han evolucionado a la par en todo el planeta incluyendo a la ciencia y la tecnología, no obstante, hoy se encuentra a los individuos de cualquier clase social y diversas edades jugando, de forma directa o indirecta en relación a sus antepasados con estas actividades que bien han sido manifestadas como parte de su cultura.

Para acercarse a la necesidad de llevar los juegos tradicionales con los grupos de trabajo de educación en nivel secundaria, se debe de considerar como primer punto su definición. Se han formulado innumerables definiciones sobre el juego, así, el Diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, “la variedad de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico” (Paredes, 2002).

Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos arbitrarios y por ello, las definiciones describen algunas de sus características. Para Carmona y Villanueva (2006) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores de quien juega con una actividad básicamente placentera, y no por los factores externos de la realidad”, de esta manera, las actividades que actualmente se realizan tienen como propósito alcanzar una meta, que de igual forma se ve reflejada en la finalidad de la diversidad de los juegos.

Los juegos que se han transmitido de familia en familia o de generación en generación han sido modificados y evolucionado según la época vivida, a su vez muchos han ido desapareciendo o cayendo en el olvido.

En este caso al incluir el enfoque que se tiene en el uso del juego como estrategia de enseñanza es importante definirlo como “los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos”(Díaz Barriga, 1998) Cabe hacer mención que el empleo de diversas estrategias de enseñanza permite a la docente lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y

vivencial. Las vivencias reiteradas de trabajo en equipo cooperativo hacen posible el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de lograr.

Es importante destacar que las estrategias como recurso de mediación deben de emplearse con determinada intensidad, y por tanto deben de estar alineadas con los propósitos de aprendizaje, así como con las competencias a desarrollar.

El juego tradicional cuenta con una serie de características o aspectos, que justifican su utilización en las clases de secundaria. El juego en sí mismo ya contiene particularidades como el componente lúdico, el respeto por unas normas y la socialización. Según Yagüe (2002) “Nuestros juegos (...) constituyen un gran valor de patrimonio cultural. Son expresiones de una manera de vivir, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”.

Siendo así de suma importancia para el juego tradicional ya que posee éstas mismas características además de otras propias que favorecen el desarrollo de los alumnos de secundaria. En este punto se está de acuerdo con Yagüe (2002), ya que engloba algunas ideas importantes sobre los juegos tradicionales.

Gracias a ciertos autores se pueden establecer algunas características de los juegos tradicionales en relación a la educación en secundaria, Yagüe (2002), Pérez (2011) y Giménez (2009). En general son juegos con reglas y normas fácilmente memorizables y fáciles de entender por parte de los alumnos. Además de ser reglas mutables, es decir, los alumnos pueden negociarlas y adaptarlas.

De acuerdo con Giménez (2009) al asegurar que se trata de juegos que “se convierten en una herramienta muy valiosa y motivadora, que tiene reglas fáciles de comprender y de memorizar para los alumnos que incluso hay ocasiones que van acompañados de canciones agradables, siendo ésta una forma diferente de trabajar y fortalecer el lenguaje” De tal manera que los alumnos mediante este tipo de juegos comienzan a establecer relaciones de aceptación entre las reglas y su cumplimiento, lo que también conlleva a establecer relaciones y vínculos sociales entre los propios alumnos.

Otros autores como Lara (2006) reflejan que los juegos tradicionales mejoran el establecimiento de las relaciones personales entre los niños y niñas o personas mayores. Estos juegos tradicionales pueden contener variantes según la zona en la que se juegan, las variantes pueden ser del tipo: materiales utilizados, lengua utilizada o el sitio en el que se desarrolla el mismo. Por esta razón, este tipo de actividades socioculturales sirven para transmitir a los alumnos otras culturas o costumbres de su propio entorno, de otras comunidades o del mundo entero.

En función del material que se llega a necesitar para su realización o aplicación de acuerdo a Giménez (2009) defiende que los materiales en los juegos tradicionales son de fácil adquisición y con muchas posibilidades, esto favorece y facilita el papel de la escuela, ya que en muchos casos los recursos no son los debidos. Siendo éste un factor importante de los recursos con los que se cuenta en la institución educativa.

Fortaleciendo así diversos factores en los alumnos como lo describe Sarmiento (2008) “el intercambio cultural, la educación en valores se promueven gracias al juego tradicional, gracias a las relaciones que se establecen entre profesorado y alumnado”. Por esta razón coincide con Yagüe (2002) en reflejar que “la escuela constituye un contexto primordial para promover la enseñanza de este tipo de juegos”, con el fin de poder desarrollar en los alumnos una conciencia del espacio, valoren la diversidad natural y cultural y fortalezcan su identidad local, nacional y mundial.

Aprovechando que los juegos tradicionales se pueden practicar en cualquier momento y sitio, logrando seleccionar a los alumnos o compañeros con quién, dónde y cuándo se pueda y deba jugar. Esto propicia directamente la toma de decisiones, así como la negociación y obtener un conceso final.

Para poder valorar el papel que le corresponde al juego en la educación, es importante distinguir su tipología, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo, esto varía en función del tipo de rol que le sea asignado en la actividad y de igual manera se deberá tomar en cuenta la etapa evolutiva en la que se encuentra el jugador.

Desde esta misma perspectiva se puede señalar que en el artículo de Jouer de Diderot (1765) se recogen dos grandes tipos de juegos: los juegos de azar y los juegos de destreza. En los primeros, el acontecimiento no parece depender de las habilidades del jugador y en los de destreza, la inteligencia, la experiencia y la práctica condicionan y determinan el mismo desarrollo del juego. Leibniz (1974) distingue juegos de puro azar, juegos de puro espíritu y juegos en los que el azar está vinculado a la habilidad.

Gross (1898) considera tres clases de juegos: juegos de función corriente, de experimentación y juegos especiales que permiten prepararse para funciones específicas como la lucha y el desempeño de roles familiares. Roberts, Arth y Bush (1959) insisten en la existencia de tres tipos de juegos: de destreza física, de estrategia y de azar; de igual forma se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otra parte, está según la cultura pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998).

Los juegos también pueden ser con base a un líder que los dirija o deje escoger libremente, todo dependerá de los intereses personales, de igual forma influye la edad ya sea para adultos, jóvenes o niños. “De igual forma los juegos pueden ser con base a las probabilidades para ganar: ya sea de azar y de razonamiento lógico” (Yvern, 1998).

Piaget(1946) elaboró una clasificación de los juegos que se encuentra estrechamente relacionado al proceso de evolución del individuo, a partir de los 0 a los 12 años, pero si nos inclinamos a las características de los alumnos nos enfocamos en la etapa de las operaciones formales, donde aparecen los juegos de reglas complejas, más independientes de lección y basada en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, e hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de mesa, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.).

Rubín, Fein y Vandenberg (1983) en su libro *“Manual de psicología infantil: personalidad de socialización y desarrollo social”* (Handbook of child psychology: Socialization personality, and social development), consideran que existen cuatro teorías que fundamentan el uso del juego, la primera está relacionada con el

excedente de energía, en el caso de los alumnos al estar sentados en clase se encuentren distraídos o inquietos, pero al jugar se libera, lo que permite que la concentración otra vez esté presente en el aula y además es una actividad placentera para todos y todas.

La segunda va enfocada a la teoría de la relajación, la tercera teoría de la práctica y en la cuarta teoría sobre la recapitulación, éstas van a estar relacionadas debido a que, si los estudiantes están estresados durante el transcurso de la lección, lo más probable es que no logren poner atención durante la clase y en ocasiones hasta llegue a distraer a los demás con tal de relajarse.

En este punto es donde entra la tercera teoría de la práctica, la cual aparte de permitir una relajación va a traer otros beneficios que serían la adquisición o el repaso de conocimientos, el desarrollo de habilidades o de aprendizaje en la misma, y por su parte la cuarta teoría se une con las dos anteriores al permitir el aspecto social, eso quiere decir, que el aprendizaje va a ser más fuerte cuando hay una interacción entre los diversos alumnos y se logran escuchar sus opiniones y armar una idea general para que todos comprendan de una mejor forma y sientan que aportan algo para el aprendizaje.

Para De Borja (1980) existen dos teorías que resumen como trans-personales y psicológicas, la primera coincide con el excedente de energía, pero en el caso de la segunda se involucra más con el comportamiento de la persona, ya que esto refleja la evolución que puede ir teniendo a nivel individual, y dependiendo del tipo de juego que se utilice, puede ayudar a notar si faltó por mejorar o reforzar algún tema o habilidad necesaria para los problemas que vendrán más adelante.

“El juego es útil para conservar y renovar conocimientos o destrezas, desde esta perspectiva el juego posibilita aprender nuevas cosas y perfeccionar los conocimientos previos a tal punto que pueden realizarse por automatismo” (Pacheco,2005), de buena forma el motivo por el cual debe hacerse el uso de los juegos en clase, utilizando esta idea se puede aprender de forma divertida y eficaz, además de que también puede funcionar como un medio para repasar contenidos que no quedaron muy claros o solo para reforzarlos.

Hay diversas ventajas en la *implementación de los juegos en el ámbito educativo*, Bárbara Kaufman (1994) considera que “las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional, esto quiere decir que favorece y estimula las cualidades morales en los niños, jóvenes y adultos como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio”. Sin embargo, la competitividad se ve reflejada en el momento en el que el individuo se introduce en la búsqueda de aprendizaje, como estímulo para el aprendizaje significativo.

El juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favorecer en aprendizaje que principalmente es aplicado en el interior de las aulas de clase, además a los alumnos les gusta jugar y este tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional, además de otras que agregan Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían favorables en el “aspecto social que incluyen iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicación”, entre otros.

Sin embargo, existen otras ventajas en el desarrollo del juego como lo marca Bodrova y Deborah (2003) quienes afirman “los juegos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino también promueven el aprendizaje de destrezas”.

Generalmente los docentes manejan una noción de que los juegos solo pueden ser utilizados a nivel preescolar y primaria, puesto que en secundaria no tendrían el mismo impacto, pero sin olvidar que esa idea no es del todo cierta, debido a que “los juegos pueden variar sus instrucciones o su dificultad para que sean atractivos para el estudiante de mayor edad” (Calderón, 2013)

Durante el trabajo docente se ha dado a notar que cuando se obliga a los alumnos a realizar alguna acción o tarea en contra de su voluntad esto no es favorable, a partir de ello es que se introduce el juego tradicional, tratando de promover el gusto por la asignatura, destacando que “encuentran en la actividad lúdica un interés inmediato,

juegan porque el juego es placer, porque responde a las necesidades de ellos” (Gavilanez, 2010).

El papel del docente consiste en estimular la colaboración para desarrollar las capacidades individuales de sus alumnos y motivarlos a que resuelvan problemas de la vida diaria de manera conjunta. Covington (2000) menciona que “lo alegre, lo creativo y lo analítico del juego puede cumplir con estos objetivos que son tan importantes a nivel de la educación”.

Ahora bien ¿Por qué utilizar los juegos tradicionales en el ámbito educativo? “Por medio de la aplicación del juego en la enseñanza, los contenidos que vean serán más fáciles de asimilar y de recordar” (De la Torre, 2005). Esto también permite al profesorado conocer un poco más a sus estudiantes en cuanto a su manera de pensar, opinar y resolver preguntas, debido a que cada uno de los alumnos lo puede llegar a hacer de una forma diferente.

Es importante señalar que en la aplicación de los juegos se involucra a todos los individuos del proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera positiva, es por ello que, el hecho de aplicar las propuestas novedosas puede llegar a generar un cambio radical de forma positiva en los alumnos.

Por otro lado, es importante que el docente conozca de forma clara, de qué manera los procesos cognitivos de los adolescentes operan en el proceso de aprendizaje. Por ello, se hizo necesario hacer una revisión teórica – metodológica para dar respuesta a la pregunta *¿Cómo aprenden los adolescentes?* Encontrando que los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales del estudiante mediante los cuales se asimila información ya sean conceptos, hechos, valores, entre otros datos, los cuales permiten construir nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, considerados como conocimientos que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes al de su entorno inmediato.

La clave del aprendizaje escolar está en la actividad mental constructiva del conocimiento de los alumnos. Esta dinámica se relaciona en la actividad en conjunto que

lleva acabo el docente y el alumno en un contexto áulico donde interactúan y desatacan los procesos intrapsicológicos (comunicativos y lingüísticos) asociados de apoyo a la actividad mental del alumno.

Para la importancia del papel que desempeña cada uno de los miembros partícipes del “proceso de enseñanza – aprendizaje donde se ve reflejado en el Triángulo interactivo, el cual se forma por las relaciones mutuas entre alumno (actividad constructiva), profesor (orienta -guía) y contenido (objeto de E/A)” (Barberá ,2008)

La calidad de estos procesos depende de la interacción entre profesor, alumno y contesto áulico, destacando el apoyo que el docente ofrece en esos procesos y al grado en que estos apoyos se ajusten a los recursos cognitivos, motivacionales, emotivos y relacionales que disponen los alumnos y ponen en marcha para aprender. Vigotsky (1994) sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

El enseñar no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar y eliminar conocimientos que ya se tienen, además de que el aprender es más complejo, puesto que no significa solamente memorizar la información, sino que es necesario revisar la información disponible y seleccionarla debido a que el alumno cuenta con muchas fuentes a su alcance como: libros, TV, Internet todo en función de las necesidades del momento, sin embargo es necesario analizar, organizar; interpretar y comprender para poder sintetizar los nuevos conocimientos e integrarlos con los saberes previos para lograr su apropiación e integración en el conocimiento de cada uno para continuar con el siguiente paso que es la aplicación considerando la relación con situaciones conocidas y posibles aplicaciones y así mismo valorar y evaluar logrando así un conocimiento significativo.

Ausubel(1983) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno, ya que no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con *mentes en blanco* o que el aprendizaje de los alumnos comience de *cero*, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983).

Pozo y Monereo, (1999) mencionan que para que se puedan realizar aprendizajes son necesarios tres factores básicos:

- ***Inteligencia y otras capacidades, y conocimientos previos (poder aprender):*** para aprender nuevas cosas hay que estar en condiciones de hacerlo, se debe disponer de las capacidades cognitivas necesarias para y de los conocimientos previos imprescindibles para construir sobre ellos los nuevos aprendizajes. También es necesario poder acceder a la información necesaria.
- ***Motivación (querer aprender):*** para que una persona realice un determinado aprendizaje es necesario que movilice y dirija en una

dirección determinada energía para que las neuronas realicen nuevas conexiones entre ellas. La motivación dependerá de múltiples factores personales, familiares, sociales y del contexto en el que se realiza el estudio.

- **Experiencia (saber aprender):** los nuevos aprendizajes se van construyendo a partir de los aprendizajes anteriores y requieren ciertos hábitos y la utilización de determinados instrumentos y técnicas de estudio.

Otro elemento importante de conocer sobre los procesos de aprendizaje de los adolescentes. Actualmente en nivel secundaria se presenta una variedad de alumnos que enmarcan diferencias múltiples: de tipo cultural, intelectual, afectivo (...) cada estudiante tiene su estilo de aprendizaje en el que según Catalina Alonso y Domingo Gallego (2003) lo definen como "los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje".

Siguiendo a David Kolb (1998) al examinar las fortalezas y debilidades que los estudiantes de primer grado de secundaria presentan para aprender, señala cuatro estilos de aprendizaje:

- **Activo:** Las características distintivas de este tipo de alumnos incluyen una involucración y un compromiso completo y sin ningún tipo de prejuicio. Este tipo de alumnos tienden a aprovechar al máximo el momento y suelen entregarse a los acontecimientos.

Se sienten entusiasmados ante cualquier tipo de actividad novedosa a la cual se entregan completamente y esto se vio reflejado durante la implementación de la propuesta didáctica ya que al ser una actividad nueva en el ritmo tedioso de trabajo que presentaban, manifestaron una actitud positiva ante el juego. No obstante, tienden a aburrirse con facilidad, cuando son actividades a largo plazo o llegan a presentar un papel pasivo ante la sesión.

- **Reflexivos:** Estos alumnos se caracterizan por observar los acontecimientos y tratar la información desde muchos puntos de vista distintos. Su especialidad es la de recolectar la información y examinarla minuciosamente antes de realizar sus hipótesis.

Su manera de trabajar les obliga a ser cautelosos con sus conclusiones, analizando todas las consecuencias de sus acciones antes de realizarlas. Siempre observan, atienden y prestan atención a todos los detalles antes de realizar cualquier aportación.

- **Teóricos:** Este tercer tipo de alumnos tiende a acomodar e integrar la información convirtiéndola en teorías complejas y con una lógica fundamental sólida. Su pensamiento se organiza de forma secuencial, recorriendo una serie de pasos antes de generar cualquier tipo de conclusión.

Tienden a examinar y resumir toda la información, y valoran por encima de toda la lógica y la razón, por lo que se sienten desorientados ante actividades que no poseen una lógica evidente y los juicios subjetivos.

- **Pragmáticos:** Los alumnos pragmáticos se sienten cómodos poniendo en práctica los nuevos conocimientos, las teorías y las técnicas que van aprendiendo. Les disgusta tener que estar debatiendo estas teorías o tener que reflexionar continuamente la información que se les presenta.

En resumen, son personas prácticas, realistas, con una gran capacidad de resolución de problemas y que siempre buscan la mejor manera de hacer las cosas.

El proceso de aprendizaje es un proceso cíclico que implica los cuatro estilos de aprendizaje básicos: "Primeramente se toma información, se capta (estilo activo). A continuación se analiza (estilo reflexivo). Se abstrae para sintetizar, clasificar, estructurar y asociarla a conocimientos anteriores (estilo teórico). Luego se lleva a la práctica, se aplica, se experimenta (estilo pragmático)" (Alonso y Gallego, 2003),

Durante los procesos de aprendizaje, los estudiantes en sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que contribuyen a lograr el desarrollo de sus estructuras

mentales y de sus esquemas de conocimiento. Las actividades de aprendizaje son como un interfaz entre los estudiantes, los profesores y los recursos que facilitan la retención de la información y la construcción conjunta del conocimiento. Suponen realizar operaciones con una determinada información.

En este último siglo diversas teorías han intentado explicar cómo aprendemos; son teorías descriptivas que presentan planteamientos muy diversos, pero en algunas de ellas se pueden observar perspectivas clarificadoras de estos procesos tan complejos.

De acuerdo a Piaget (1979) el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Esto ocurre en una serie de etapas o estadios, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución. En cada uno de estos estadios o etapas se produce una apropiación superior al anterior, y cada uno de ellos representa cambios tanto en lo cualitativo como en lo cuantitativo, que pueden ser observables por cualquier persona.

Considerando así cuatro estadios de desarrollo cognitivo universales: sensorio motor, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales. En todos ellos la actividad es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia.

Construcción del propio conocimiento mediante la interacción constante con el medio. Lo que se puede aprender en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se pueden establecer con el medio. En cualquier caso, los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención. El profesor es un mediador y su metodología debe promover el cuestionamiento de las cosas y la investigación

Reconstrucción de los esquemas de conocimiento. El desarrollo y el aprendizaje se produce a partir de la secuencia: equilibrio - desequilibrio - reequilibrio (que supone una adaptación y la construcción de nuevos esquemas de conocimiento).

Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista (el incorrecto) por otro (el correcto), ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento. Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz.

Implementación de los juegos tradicionales en el grupo.

Mediante el uso de la mecánica de los juegos se pretendió encontrar una vía para involucrar, motivar y mejorar el compromiso del estudiante. Se trata de adaptar e integrar sus características, que tanto les gustan a muchos adolescentes, al proceso educativo a fin de estimularlos a construir nuevo conocimiento y a mejorar sus destrezas y habilidades.

Los componentes de un juego tradicional atraen la atención de los alumnos y hace que se centren en el proceso y el contenido; la dinámica y mecánica de la actividad los mantienen conectados al juego al desencadenar impulsos como la motivación, la ambición, la competencia y la curiosidad. Estos elementos, no son ajenos al proceso de aprendizaje, tal que los docentes pueden utilizarlos como una herramienta para enseñar de forma no tradicional.

Debe tenerse en cuenta que la integración de tales componentes del diseño de los juegos debe ser pedagógicamente planificada y evaluada constantemente como parte del diseño de un ambiente de aprendizaje.

En primer momento para poder llevar a cabo la aplicación de la propuesta se tomaron en cuenta una lista de juegos considerados como “*Juegos tradicionales*”, se investigó el lugar de procedencia, el objetivo del juego y las características que los diferencian de los demás.

1. LOTERÍA.

Lugar de procedencia: Sus orígenes en Italia en el 1400 y fue llevado a Nueva España (México) en 1769.

Características: 54 cartas para jugar, cada una con una imagen diferente, un número y nombre de la carta. Una tabla o más para cada jugador y frijoles para marcar (cubrir) las tablas. Las tablas poseen 16 imágenes del mazo de cartas, las que están distribuidas en una cuadrícula de 4×4.

Objetivo del juego: El objetivo del juego es ser el primero en completar una plantilla específica, establecida al comienzo del juego. Esto se logra cuando las imágenes que conforman la plantilla en el juego del jugador son seleccionadas por el *gritón* y marcados con frijoles.

Modo de jugar: Antes del inicio de cada juego, los jugadores deben escoger sus tablas. Entonces, comienza el juego cuando el *gritón* canta una carta al azar y anuncia el nombre de la carta o el acertijo que se relaciona con ésta. Si la imagen de la carta aparece en el juego del jugador, éste marca la imagen en cada juego con un frijol. Esto se repite hasta que el primer jugador completa la plantilla deseada y grita *Lotería! o ¡buenas!*. Como en el bingo, la Lotería mexicana puede jugarse por diversión o por dinero (por lo general en las ferias). Cuando se juega por dinero, el premio se basa en los fondos recolectados de la compra de las tablas, el ganador es quien primero completa la plantilla correctamente. Si existiesen varios ganadores, el pozo se reparte en partes iguales.

2. LA OCA.

Lugar de procedencia: Podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Phaistos, procedente del 2000 a. C., que podría ser un tablero del juego.

Características: De 2 a más jugadores. Tablero en forma de espiral con 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo.

Objetivo del juego: El objetivo del juego es llegar a la última casilla, ganando el jugador que lo consiga antes. Para jugar, será necesario esperar turno, en el cual el jugador debe tirar el dado y obtener un número que le indicará las casillas que puede avanzar.

Modo de jugar: Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira dos dados (o uno dependiendo de las distintas versiones) que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63 que corresponde al jardín de la oca.

3. SERPIENTES Y ESCALERAS.

Lugar de procedencia: El origen de este juego proviene del hindú mokshapatamu. En su versión original se le atribuyen valores morales, puesto que simboliza el recorrido moral a lo largo de toda una vida, hasta alcanzar el cielo. Las escaleras son nuestros actos virtuosos que acortan el viaje del alma hasta alcanzar un estado de perfección definitiva

Características: Tablero de 100 casillas con ilustraciones de serpientes y escaleras. Fichas (dependiendo del número de jugadores). Par de dados.

Objetivo del juego: Ganará el juego el primero que alcance la casilla número cien. Los demás jugadores deberán proseguir el juego hasta lograrlo igualmente, con tal de definir la clasificación.

Modo de jugar: No hay limitación en el número de jugadores. Cada uno tendrá su ficha de distinto color a las de los demás. Para dar comienzo a la partida, cada jugador deberá sacar un seis, si se juega con un dado, o una pareja de seises si es con dos. A continuación volverá a tirar, y moverá su ficha tantas casillas como puntos haya obtenido con los dados. Si una ficha cae en una casilla con la cabeza

de una serpiente, debe descender siguiendo el curso de la serpiente hasta la casilla donde se inicia su cola. Si la ficha cae en una casilla en la que se encuentra el pie de una escalera, podrá subir hasta la casilla en la que se encuentra el extremo superior de ésta. En el caso de que, en cualquier tirada, el jugador saque un seis (o un doble seis si juega con dos dados), tiene opción a otra tirada. Gana, como se ha dicho, el primero que llega a la casilla cien. Pero el último lanzamiento de dado debe conducir exactamente a la casilla final; si el número sacado es mayor del que se precisa, la ficha retrocederá una casilla por cada punto de más, y el jugador deberá esperar a su siguiente turno para volver a intentarlo.

4. STOP.

Lugar de procedencia: En Alemania se conoce al menos desde el siglo XIX. Algunos autores dicen que provienen de la época colonial.

Características: Juego para 10 o más personas. Gis para la elaboración del círculo y las divisiones.

Objetivo del juego: Gana el que tiene menos X. Cuando ya quedan solo tres personas y esa tercera persona va a ser eliminada.

Modo de jugar: Se elige a una persona para comenzar el juego. Todos los jugadores ponen un pie en las divisiones anteriormente establecidas y la persona que se eligió para empezar el juego va a decir la siguiente frase: *Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es* (dice el nombre de un país de los de sus compañeros) y todos salen corriendo menos aquel del país al que nombraron. El jugador del país nombrado se pone rápidamente en el centro del círculo gritando *STOP* y todos los demás se detienen y se *congelan*. (Pueden girarse en su mismo eje para ver al que está al centro del círculo). El jugador del centro escoge alguno de los jugadores *congelados* y trata de adivinar el número de pasos que los separan. Después da esos pasos para ver si llega hasta donde está el compañero. Si adivina y el número de pasos lo lleva hasta que logre pisar al jugador elegido, el jugador del centro se salva esa ronda y el jugador alcanzado obtiene una X. Si no adivina, el jugador del centro se lleva la X. El siguiente que dirá la frase será el

jugador que más lejos quedó en la ronda anterior. Se van eliminando las personas que junten 5 +X.

Al tener identificados los juegos idóneos para la implementación de la propuesta se llevó a cabo el desarrollo de una secuencia de actividades para la aplicación del juego tradicional seleccionado.

Antes

- Identificación de los juegos tradicionales.
- Verificación de los contenidos que se manejarían en el periodo del trabajo docente.
- Diseño de la secuencia didáctica en la cual se señala en qué momento se aplica el juego.
- Modificación del juego tradicional con los contenidos de Geografía.

Durante:

- Aplicación del juego de forma colaborativa.
- Participación de los alumnos mediante la expresión de los conocimientos que adquirieron en la jornada.
- Trabajo de mediador en la aplicación del juego.

Después

- Identificación de los aprendizajes logrados.
- Reflexión sobre lo que se logró mediante la aplicación del juego.

La implementación de la geografía en nivel secundaria contribuye a la comprensión de las relaciones e interacciones entre la sociedad y la naturaleza que forman y transforman el espacio geográfico. Permitiendo construir a los alumnos un saber crítico, el desarrollo de habilidades para el manejo de información geográfica y la toma de decisiones responsables que ayuden a mejorar su entorno en el contexto global (Aprendizajes clave 2017).

Al incluir el juego tradicional de manera secuencial durante las jornadas de trabajo, permitió que los estudiantes se sientan atraídos por la asignatura, comprendan la importancia del trabajo colaborativo, pero encaminado en lograr una mejor comprensión de las temáticas.

Por ende lo obtenido durante la aplicación de la propuesta fueron variados y significativos durante la jornada de trabajo docente, dando como resultado todo lo positivo que trajo dicha estrategia para la docente, pero de igual forma todas las dificultades a las que se enfrentó y tuvo que resolver a lo largo de la propuesta, para poder obtener un mejor resultados en la implementación de la estrategia en el grupo.

Para el primer trabajo realizado durante la jornada de trabajo docente del séptimo semestre correspondiente al periodo del 30 de septiembre al 25 de octubre donde las estrategias de enseñanza-aprendizaje fueron variadas, sirviendo para poder identificar cuáles eran acordes al grupo, obtenidas a través del proceso de análisis y reflexión de la práctica docente, dando relevancia a las sugerencias de la tutora de la especialidad.

Las actividades implementadas fueron diversas tanto las realizadas por la docente como por los mismos alumnos, se trabajó con materiales desprendibles, esquemas, audiovisuales, organizadores gráficos, cartas geográficas entre otros, sin embargo, durante la interacción con los alumnos se dieron a denotar las áreas de oportunidad que presentaban, por lo tanto se mantuvo el ejercicio de la reflexión de la práctica con el objetivo de poder lograr identificar y seleccionar una estrategia útil para favorecer las áreas de oportunidad del grupo y desarrollar las habilidades para una mejor comprensión de los contenidos de la Geografía.

Durante la segunda jornada de trabajo docente del séptimo semestre correspondiente al periodo que se marca del 18 de noviembre al 06 de diciembre, se trabajó con el eje temático denominado *Naturaleza y sociedad*, en el tema *Procesos naturales y biodiversidad*, en este periodo se pretendía que los alumnos pudieran analizar la distribución y dinámica de las aguas continentales y oceánicas en la tierra, los estudiantes fueron realizando actividades enfocadas en el logro de los aprendizajes esperados: cuadros comparativos, esquemas y el uso de mapas, sin embargo esto permitió

identificar que el bajo manejo de los conceptos geográficos dificultaba la comprensión de los temas que se abordaron durante ese periodo de tiempo. Un claro ejemplo de esta problemática fue en el tema de erosión, los alumnos asociaban el concepto con la acción volcánica erupción, de igual forma mostraron poco interés ante la signatura, provocado principalmente por no hallarle la finalidad.

Durante la misma jornada de trabajo docente se fue apoyando a los alumnos y guiándoles para poder entender mejor los temas, además se trató de evitar que los alumnos cayeran en la memorización de ciertos contenidos, ya que tenían como objetivo solo pasar la asignatura.

Para poder llevar a cabo la aplicación de la propuesta, se tomaron en cuenta diversos factores en la implementación del juego, conforme a las necesidades del grupo, sin dejar a un lado las reglas que se estipulan en el juego seleccionado, siendo importante tomar en cuenta al estructurar las secuencias didácticas para definir en qué momento era conveniente implementar el juego tradicional.

En este caso se decidió aplicar el juego tradicional como una estrategia de enseñanza, con el objetivo principal de fortalecer en los alumnos los conocimientos o actitudes a partir de un aprendizaje esperado teniendo como finalidad el potencializar sus comportamientos, destrezas y competencias.

Ejercicio 1. Serpientes y Escaleras:

Fecha: 03 de diciembre del 2019.

Tema: Procesos naturales y biodiversidad.

Aprendizaje esperado: Analiza la distribución y dinámica de las aguas continentales y oceánicas en la tierra.

Planificación: Al definirse el juego tradicional, en este caso *Serpientes y escaleras* se dieron indicaciones para llevar a cabo la aplicación de la propuesta, trabajando de forma colaborativa y con la libertad de escoger los miembros de cada equipo, sin embargo fue un motivo para desencadenar el caos en el grupo.

Al concluir con la formación de los equipos, se dio una breve explicación del origen del juego, las reglas y como llevarlo a cabo, en este caso se trabajó con 3 comodines, lo cual permitiría respaldar la jugada de cada uno de los miembros de los equipos.

Desarrollo: Ya durante la implementación del juego, se notaron varias dificultades que presentaron los alumnos para poder contestar las preguntas que se encontraban en el juego. Las preguntas que se fueron formulando actuaban como generadoras y organizadoras del saber escolar, éstas permitían dar un panorama general de lo que comprendían los alumnos (Marina J.A, 1993). Sin embargo, recalcan la expresión *no lo sé*, dando a entender que los contenidos no habían quedado claros, o que no los habían comprendido del todo. Sin embargo en varias ocasiones contestaban de forma asertiva ante los cuestionamientos, a través de los ejemplos que la docente les proporcionaba (Anexo 11)

Watsoy y Zaslavsky (2006) mencionan que la principal razón para presentar ejemplos, es que los alumnos lo vean como genéricos e incluso, los lleguen a relacionar con sus conocimientos previos, en este caso al escuchar y observar los ejemplos que presentaba la docente, automáticamente los alumnos lo relacionaban con el concepto que trataban de explicar.

Al término del juego a cada miembro del equipo se le proporcionó los respectivos premios, que constaban en diez boletos que servirían como parte de su evaluación final.

Pero como en cualquier juego los alumnos mostraron enojo, provocado principalmente por no haber ganado, sin embargo eso forma parte del juego al ser un “ejercicio recreativo y de competencia, sometido a reglas donde siempre habrá un ganador o un perdedor”. (RAE, 2017)

Evaluación: La aplicación del juego permitió motivar y “captar la atención de los/as alumnos/as, generando en ellos el deseo de participar en forma activa durante la dinámica, logrando un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta de enseñanza” (García, 2013)

Conforme participaban los alumnos, fueron mostrándose nerviosos, esto provocado principalmente por las preguntas que se iban generando, durante el desarrollo del juego tradicional, por ello se optó en intervenir de manera continua para guiar al alumno en la comprensión y solución de cada cuestionamiento logrando así el proceso metacognitivo de análisis y reflexión asociando sus respuestas con ejemplos.

De acuerdo al propósito del nivel y de la asignatura se debe lograr que los alumnos expliquen las relaciones entre los componen del espacio geográfico con las diversas transformaciones que se presentan en un determinado territorio.

Este proceso fue registrado y evaluado mediante la observación directa con el uso del diario de trabajo, además de una lista de cotejo retomando criterios de evaluación con aspectos en el trabajo colaborativo y a partir del enfoque del plan y programa de Aprendizajes clave 2017 encaminado hacia la observación de rasgos generales de desempeño como localizar, relacionar, comparar, interpretar y representar.

Al evaluarse los resultados obtenidos durante la aplicación de la propuesta se llevó a cabo el análisis y reflexión de la práctica para poder identificar las debilidades y aprovechar las fortalezas que se presentaron durante la implementación del juego tradicional con el fin de poder ir mejorando la propuesta didáctica.

Ejercicio 2. Lotería.

En el tercer periodo de trabajo docente que parte del 08 de enero al 07 de febrero del 2020 se realizó el trabajo frente a grupo en la modalidad de secuencia didáctica, en la cual se integraron los juegos tradicionales como parte de los aprendizajes esperados que se enmarcaron durante este periodo (Anexo 12)

Fecha: 07 de febrero del 2020.

Tema: Dinámica de la población y sus implicaciones.

Aprendizaje esperado: Argumenta implicaciones ambientales, sociales y económicas del crecimiento, la composición y la distribución de la población en el mundo.

Planificación: Para poder llevar a cabo la aplicación de la propuesta se tomó en cuenta el tiempo que se le dedicaría al juego a fin de que no se tuviera que interrumpir o posponer para otro día, en este caso se llevaría a cabo como cierre de la sesión para que se tuviera la oportunidad de concluir con el aprendizaje esperado mediante una dinámica lúdica que permitiera involucrar a los alumnos en su aprendizaje

El juego se implementó en equipos para lograr que los alumnos trabajaran colaborativamente, en este tipo de dinámicas se busca compartir la autoridad, aceptar la responsabilidad y el punto de vista del otro, a construir consenso con los demás dentro del grupo a fin de que las aportaciones que brinden sean fructíferas para los miembros del equipo.

Para ello se dio la libertad de escoger a los miembros que integrarían a su equipo, debían de tener visualizado que cada uno de sus compañeros tendría un objetivo en común para que esto se pudiera llevar a cabo, fue indispensable compartir experiencias y conocimientos y tener clara la meta grupal donde la retroalimentación juega un papel fundamental. "Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo" Gros, 2000).

Al término de la formación de los equipos se dio una breve explicación del origen y las reglas que se rigen en el juego de la lotería, posteriormente se explicó que se daría la definición de los conceptos y ellos tendrían que mencionar a qué se refería, dándole una vuelta a la dinámica que se tiene en este juego. Se entregó el material y las piezas que jugarían como fichas, en este caso frijoles.

Desarrollo: Durante la implementación de la propuesta se visualizaron cosas positivas y negativas, entre ellas se encuentra la lectura de la definición de las palabras, los alumnos durante la aplicación del juego estuvieron motivados a escuchar con atención

lo que se trataba de dar a conocer, esto permitió que de forma inmediata pudieran contestar a lo que se refería, para que posteriormente colocaran su frijol en la imagen que representara dicho concepto. Sin embargo, esto quiere decir que ciertos alumnos tenían una idea errónea acerca de lo que se daba a conocer, sin en cambio a la hora de compartir las respuestas, algunos alumnos no lo hacían con el fin de comprender o reforzar sus conocimientos, solo trataban de llenar su plantilla (Anexo 13)

Lucero, M.M (2003) se enfoca en cuatro principales principios básicos que llegan a englobar el aprendizaje colaborativo el cual se vio reflejado mediante el desarrollo del juego tradicional en el cual se denotó lo siguiente:

- ***Interdependencia positiva:*** Este es el elemento central; abarca las condiciones organizacionales y de funcionamiento que deben darse al interior del grupo. Los miembros de los equipos deben necesitarse los unos a los otros y confiar en el entendimiento y éxito de cada alumno.
- ***Interacción:*** Las formas de interacción y de intercambio verbal entre las personas del grupo, movidas por la interdependencia positiva. Son las que afectan los resultados de aprendizaje. El contacto permite realizar el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo; el alumno aprende de ese compañero con el que interactúa día a día, o él mismo le puede enseñar, cabe apoyarse y apoyar. En la medida en que se posean diferentes medios de interacción, el grupo podía enriquecerse, aumentar sus refuerzos y retroalimentarse.
- ***Contribución individual:*** Cada miembro de los equipos debe asumir su tarea y, además, tener los espacios para compartirla con el grupo y recibir sus contribuciones.
- ***Habilidades personales y de grupo:*** La vivencia del grupo debe permitir a cada miembro de éste el desarrollo y potencialización de sus habilidades personales; de igual forma permitir lograr el crecimiento del grupo y la obtención de habilidades grupales.

El juego concluyó en el momento en que el equipo grito *lotería*, dando a conocer que ya habían llenado su plantilla. Al término del juego a cada miembro del equipo se le entregó el respectivo premio, que constaban en diez boletos que servirían como parte de su evaluación final.

Evaluación: Es importante mencionar que actualmente la mayoría de los instrumentos de evaluación tienen como método pedagógico a las actividades tradicionales, el cual se enfoca en el examen a partir de la memorización de conceptos, la presentación de exposiciones, la entrega de carpetas de evidencia, entre otros. De acuerdo a Méndez (2005) afirma “los problemas que se pueden generar es que el niño aprende nociones que no comprende, es difícil que el alumno llegue a desarrollar el pensamiento crítico”, sin embargo aplicar el juego de la lotería permitió aumentar la motivación de quienes participaron, mejorando la tarea que se estaba llevando a cabo en ese momento. Además Meneses y Monge (2001) menciona que “el juego también puede utilizarse en el proceso de aprendizaje para cumplir con determinado objetivo”, el cuál iba enfocado en determinar si el alumno había comprendido los contenidos, en este caso si tuvo una buena comprensión de los conceptos que se explicaron durante las sesiones.

Para poder recolectar información referente sobre si los alumnos habían comprendido los temas, se optó por mantener una observación directa, la cual permitiría identificar si el alumno pudo lograr un aprendizaje, sin intervenir o alterar el ambiente.

Se podría decir que los alumnos pudieron señalar a qué se refería cada uno de los conceptos que se daban a conocer, de igual forma los alumnos que se mantenían en silencio o llegaban a mostrar poco interés ante la asignatura, causando en varias ocasiones un bajo manejo de los conceptos geográficos, mostraron nociones de lo que se estuvo manejando a lo largo del desarrollo del juego tradicional.

Este proceso fue registrado y evaluado mediante la observación directa con el uso del diario de trabajo, además de una lista de cotejo retomando criterios de evaluación con aspectos en el trabajo colaborativo y a partir del enfoque del plan y programa de Aprendizajes clave 2017 encaminado hacia la observación de rasgos generales de desempeño como localizar, relacionar, comparar, interpretar y representar.

Al igual que se llevó a cabo una evaluación mediante la metodología de análisis y reflexión de la práctica en la cual se determinaría si el juego fue funcional, que se mejoraría en la siguiente aplicación y los logros que se obtuvieron durante la implementación de la propuesta didáctica.

Ejercicio 3. La Oca.

Fecha: 11 de marzo del 2020.

Tema: Diversidad cultural e interculturalidad.

Aprendizaje esperado: Asume una actitud de respeto y empatía hacia la diversidad cultural local, nacional y mundial para contribuir a la convivencia interculturalidad.

Planificación: En primer momento se seleccionó el juego que se aplicaría como cierre de aprendizaje, en este caso se optó por aplicar el juego de la oca, los alumnos jugarían de forma individual y se colocarían monitores que desempeñarían un papel fundamental para poder llevar a cabo la propuesta didáctica, éstos se seleccionaron por el desempeño que presentaron durante las sesiones.

La aplicación de la propuesta se diseñó a partir de la metodología de planificación mediante una secuencia didáctica, la cual se le dedicó una clase entera a la actividad, ya que al ser un juego con reglas estipuladas, llegó a ser algo complicado para el grupo (Anexo 14).

Se dieron a conocer las reglas y cómo se manifestarían durante el desarrollo del juego, de igual forma se explicó el papel de los alumnos monitores, mencionando que serían los intermediarios del proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso eran quienes pasarían a ocupar el lugar de la docente (Querrién, A. 1995).

Observarían si sus compañeros siguen las reglas del juego y sobre todo determinarían si las aportaciones de sus compañeros eran coherentes con lo que se les solicitaba durante la implementación del juego, ya que en el tablero se encontraban varias

preguntas referentes a los temas y conceptos que se abordaron durante las semanas de trabajo frente a grupo. Estos mismos alumnos se apoyaron de información que se les proporcionó sobre las respuestas de las preguntas que se presentaron en el tablero del juego tradicional.

Como el juego se considera de apuesta a cada uno de los alumnos se les dio cuatro participaciones para que pudieran apostar, al final el chico que ganara se llevaría los boletos que se apostaron a lo largo del juego.

Desarrollo: Ya durante el desarrollo del juego los alumnos en varias ocasiones manifestaban confusión por las reglas o no tenían noción de algunas de ellas a pesar de que se encontraban colocadas en el tablero, Alonso (1994) afirma que “las indicaciones deben ser efectivas, breves y claras” esto se puede obtener a partir de que la docente pone de manifiesto estas instrucciones, dando un ejemplo de cómo se aplicarían durante el juego; es por ello que la docente se desplazaba en cada uno de los equipos a fin de guiarlos durante el juego y por supuesto ver qué tanto control iban logrando los alumnos monitores.

Al ir checando el avance de los alumnos durante el juego se detonó que los alumnos a la hora de contestar no daban como tal la respuesta, sino que la noción que tenían con respecto a la pregunta que se presentaba no era la correcta, los alumnos monitores apoyaban a sus compañeros con el fin de que pudieran contestar de forma asertiva y así poder ir avanzando, sin perjudicar a los otros chicos que se encontraban en el juego (Anexo 15)

Como se dedicó una clase al juego, los alumnos en varias ocasiones tuvieron la oportunidad de ganar participaciones que dentro de la asignatura representa un aspecto de evaluación.

Evaluación: En este caso se llevó a cabo una autoevaluación en la que se comparte el criterio, al plantear que “la autoevaluación de los educandos constituye el fin mismo del proceso evaluativo”. (Mena,2003) Es el elemento más personalizado y dinamizador de éste, mediante el cual los educandos evalúan sus conocimientos, modos

de pensar, de sentir y de actuar, de manera más auténtica, reflexiva y crítica, dirigida a la regulación de su conducta, sus aprendizajes, el auto perfeccionamiento.

Retomando a , E. Porrás (2004) considera a la autoevaluación como “una fase más cualitativa que se da a través de la reflexión personal o participativa para describir o valorar la realidad propia o institucional”. A cada uno de los alumnos se le entregó un cuadro con indicadores que irían reflejando el desempeño que tuvieron durante el juego dando a notar que no contestaban de forma correcta ante los cuestionamientos, a pesar de que tuvieron apoyo por parte de la tutora de la asignatura y los alumnos monitor.

En las sugerencias que enmarcan en el libro de Aprendizajes clave 2017 nos menciona que durante la implementación de estrategias que estimulen la reflexión sobre qué se hizo, cómo se hizo y qué se hizo donde se podrían crear espacios de análisis grupal sobre lo que se esperaba aprender y lo que se aprendió, así como sobre por qué es importante y cómo se puede mejorar.

Se llevó a cabo una coevaluación la cual permitió hacer una valoración entre pares, donde los alumnos monitores evaluarían el desempeño que tuvieron sus compañeros a lo largo del juego aplicado donde tomarían en cuenta la participación activa, el seguimiento de las instrucciones y reglas del juego, las respuestas que se obtenían ante los cuestionamientos impuestos durante el juego, de tal forma que fueran claras y precisas.

Para L. Borrego (2005) la estrategia debe centrarse en la evaluación que ejercen entre sí los educandos, ya que, uno evalúa a todos y todos evalúan a uno. Ello contribuye al desarrollo de la valoración crítica, constructiva y colegiada en el colectivo. En este caso los alumnos monitores en su evaluación manifestaron que sus compañeros no estaban aprendiendo, lo cual implica de manera positiva que no necesariamente la docente lo tenga que externar.

Otro elemento importante de recuperación fue que se pudo identificar que los alumnos que no podían contestar correctamente las preguntas o que confundían algunos conceptos con otros, fueron los que de forma continua interrumpían o se encontraban

atrasados con los trabajos, dando a entender que las actividades implementadas , la dinámica de las sesiones o hasta la apatía que suelen presentar hacia la asignatura repercuten durante la aplicación del juego tradicional cuya finalidad es obtener los aprendizajes esperados .

Valoración de la propuesta didáctica.

Con respecto a la valoración de la propuesta didáctica se obtuvieron resultados que pudieron enmarcar algunos beneficios en el grupo de primer año. Para ello durante el desarrollo de los juegos tradicionales se tuvieron que presentar varias modificaciones a partir de las necesidades de los alumnos y de la variación de circunstancias que se presentaron a lo largo de las jornadas de trabajo frente al grupo.

La propuesta en general contempló diversos avances de los alumnos donde a partir del desarrollo del juego tradicional se podía observar el manejo de los conceptos geográficos permitiendo así uno de los propósitos generales que se marcan en Aprendizajes clave 2017, el cual va enfocado a desarrollar habilidades para el manejo de información que requiere el alumno para ampliar el conocimiento a partir de lograr una mejor comprensión de los contenidos geográficos.

Es importante considerar que en la Geografía, el manejo de conceptos es fundamental para la estructura del pensamiento y, para orientar el abordaje de los contenidos escolares. En si el objetivo era que los adolescentes integraran la información adquirida, básicamente a través de los sentidos, mediante las sesiones impartidas.

Para que se pudiera visualizar lo aprendido fue importante incluir instrumentos de evaluación, así como los tres tipos de evaluación: heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación, de igual forma la observación directa que permitió sintetizar el progreso que iban presentando los alumnos, esto se registraba en el diario de trabajo docente donde se pudo resaltar los avances que presentaron los alumnos sin embargo, la docente en formación presento una problemática a partir de la evaluación, siendo difícil el aplicar de manera exitosa debido a que se ponía en duda en varias ocasiones si los alumnos habían logrado un manejo de los conceptos geográficos.

La geografía, integra aspectos de diferentes áreas del conocimiento, contribuye al desarrollo de conceptos, habilidades y actitudes que facilitan a los alumnos el aprendizaje. Por lo que el enfoque pedagógico de la asignatura fue de la mano con el impacto de la propuesta mejorando las habilidades geográficas del alumno mediante la implementación de la estrategia seleccionada de acuerdo a los resultados obtenidos por el diagnóstico, todo en función al logro de experiencias y aprendizajes significativos para el alumno dentro de su formación académica.

En este sentido, resulta conveniente señalar que los temas y aprendizajes que se pusieron en manifiesto con los juegos tradicionales fueron de suma importancia para poder favorecer, ampliar y enriquecer el conocimiento de los alumnos y al mismo tiempo poder desarrollar las habilidades y actitudes.

Por ejemplo, el aprecio por la diversidad cultural, durante la explicación de los temas que se manejaron en ese periodo, uno de los propósitos era poder lograr que el alumno manifestara una actitud de respeto y empatía hacia la diversidad cultural local, nacional y mundial, lo cual se pondría lograr a partir de que el alumno conociera los conceptos que le permitirían posteriormente lograr una mejor comprensión de los temas, esto a fin de que argumentara acerca de la importancia de la cultura en nuestro país y en el mundo.

Lo anterior se vio reflejado en las actividades que se implementaban durante las sesiones en el aula, el alumno al comprender el significado de cada uno de los conceptos que englobaban el tema, podía permitir que él posteriormente los analizara y pudiera lograr asociar lo que había comprendido con argumentos ejemplificados que se ponían en manifiesto en el juego tradicional.

Valoración del crecimiento profesional de la docente en formación.

La experiencia docente que se fue adquiriendo a partir de la práctica educativa a lo largo de los ocho semestres recuperando las diversas asignaturas que se trabajaron

durante el proceso de desarrollo profesional, encaminados a fortalecer diversas habilidades y actitudes que se han adquirido a lo largo de la formación docente.

Durante las jornadas de trabajo frente a grupo se agregó una estrategia apta a fin de lograr que los alumnos obtuvieran clases diversificadas a partir de un régimen de secuencias didácticas, donde en las mismas se integrarían los juegos tradicionales para fortalecer los conceptos vistos durante un determinado aprendizaje, logrando una mejor comprensión de los contenidos geográficos, sin embargo a partir de las recomendaciones en la actualidad, donde se integra lo lúdico en el proceso de enseñanza – aprendizaje, fue complicado al tratar de no perder el objetivo, la organización y sistematización de cada uno de los juegos tradicionales.

La labor docente se fue fortaleciendo a partir del contacto continuo con los alumnos, en el diseño y la aplicación de la propuesta, esto enfocado en el logro de un ambiente de aprendizaje idóneo para los alumnos y fortaleciendo las habilidades docentes a partir de los rasgos del perfil de egreso del plan 1999, las cuales se encuentran agrupadas en cinco campos:

En las *habilidades intelectuales específicas* se fortaleció la expresión de ideas claras, esto a partir del hábito por la lectura, la cual permitiría valorar de forma crítica la realidad que se presentaba en el aula, los comportamientos, las actividades durante la aplicación de la propuesta, buscando poder interpretar todo en el diario de trabajo docente, donde se describía, explicaba y argumentaba, cada uno de los sucesos que podían favorecer o repercutir en la labor docente.

En el segundo campo del *dominio de los propósitos y los contenidos de la educación* se mejoró a partir de lo que se exigía durante las sesiones de clases y para poder llevar a cabo la aplicación de la propuesta, de tal forma que se pudiera transmitir con claridad y fluidez los temas incluidos en los programas de estudios, permitiendo así que los alumnos durante el desarrollo de la propuesta pudieran retener los conceptos básicos, desarrollar sus habilidades y mejorar sus actitud ante la asignatura.

En las *competencias didácticas* se trabajó de tal forma que mediante el diseño y la organización de la propuesta se pudiera tomar en cuenta las necesidades, intereses y las formas de desarrollo de los adolescentes, esto a través de actividades que pudieran estimular a los alumnos a fin de poder lograr experiencias y aprendizajes significativos dentro de su formación académica, utilizando materiales de enseñanza y los recursos didácticos disponibles incorporando los juegos tradicionales como una estrategia viable para la enseñanza- aprendizaje, logrando establecer un clima de trabajo que favorece actitudes de confianza, autoestima, respeto, creatividad y curiosidad por la asignatura.

En el cuarto campo de la *Identidad profesional y ética*, se buscó mantener una sana convivencia con los alumnos, padres de familia y los profesores frente a grupo, a partir de una valoración realista, ya que el trabajo que se desempeñó frente al grupo permitió identificar el significado que tiene la función educativa. Tomando esto en cuenta del último campo del perfil de egreso *la capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales del entorno de la escuela* que esto es una de las principales características que hace a un docente promover la solidaridad y apoyo a la comunidad.

CONCLUSIONES

Durante la elaboración de este documento recepcional se obtuvo una experiencia exitosa, debido a que permitió plasmar por escrito todas las actividades y acciones implementadas durante el trabajo docente demostrando los resultados obtenidos durante su aplicación, todo en función a la propuesta didáctica, fortaleciendo así los cinco campos del perfil de egreso del Plan de estudio 1999.

Para lograr así las herramientas necesarias para el futuro campo laboral, tomando en cuenta el enfoque de la asignatura de geografía el cual se enmarca en el diseño, organización, e implementación de situaciones de aprendizaje que promovieron la participación activa de los alumnos en su propia construcción de conocimientos a partir de la experiencia obtenida durante la implementación de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para favorecer el manejo de conceptos geográficos.

La función de la aplicación de la propuesta didáctica fue diversa porque se implementó como una estrategia de enseñanza, una herramienta de aprendizaje individual o grupal, también como una herramienta de valoración del manejo de contenido y logrando así que los mismos alumnos identificaran y fortalecieran su área de oportunidad logrando así una mejor comprensión de los conceptos, destacando y mejorando continuamente en los diversos juegos tradicionales.

Es por ello que para la implementación de los juegos tradicionales, fue necesario tomar en cuenta en qué momento y cómo se modificarían los contenidos de la especialidad sin dejar a un lado los rasgos que caracterizaba cada uno de los juegos.

En este caso se trataba de involucrar a los alumnos durante la actividad, además de poder mantener un ambiente sano, en el cual se les permitiría dar a conocer su punto de vista con respecto a los contenidos que se fueron manejando durante las sesiones, a fin de que identificaran la funcionalidad de la actividad y lo vieran no necesariamente como una actividad lúdica que se llevaba a cabo en generaciones pasadas sino que se trataba de una estrategia útil donde podrían mejorar la comprensión de los contenidos de la

asignatura, tomando en cuenta sus conocimientos previos en relación a los que iban adquiriendo y reestructurando.

Mostrando el mejoramiento de sus habilidades intelectuales a partir de las dinámicas y actividades que se iban desarrollando en cada una de las sesiones, donde mostraron en varias ocasiones el avance que tenían con respecto al manejo de conceptos geográficos mostrándolo en sus participaciones continuas.

Por lo tanto, mediante la implementación de los juegos tradicionales se mantuvo una reestructuración en los conocimientos previos en los alumnos y los que iban adquiriendo durante la sesión, desarrollando diversas habilidades como el trabajo en equipo, la mejora en la comprensión de los contenidos, la solución de problemas y la relación de lo teórico con lo práctico en su entorno inmediato, siendo reflejado en sus respuestas ejemplificadas.

Cabe recalcar que para que esta estrategia sea funcional, debe crearse un ambiente de aprendizaje óptimo para el grupo y la docente, con una actitud positiva, motivadora y colaborativa, creando un interés en los temas, quitando la idea de que la geografía es aburrida e inservible, logrando así que los alumnos comprendan la importancia de saber geografía, interpretándola a escala local, nacional y mundial, encontrando así la funcionalidad que cumple en su vida diaria.

Para lo cual fue indispensable evaluar el desempeño y los resultados obtenidos durante cada sesión y los días donde se llevó a cabo la propuesta didáctica, realizando el análisis y reflexión de la práctica para identificar las debilidades y aprovechar las fortalezas y los recursos al alcance, tomando nuevas alternativas que apoyen al mejoramiento de la aplicación de la estrategia.

Se considera que la aplicación de la propuesta no es solamente para la realización del documento recepcional, sino que se podría considerar como una estrategia que vale la pena implementar durante todo el servicio profesional docente, en busca del logro de los aprendizajes esperados y de los objetivos que se plantea en el ciclo escolar.

La implementación de la propuesta de los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para favorecer el manejo de conceptos geográficos, fue funcional, debido a que los alumnos lograron en varias ocasiones dar a conocer lo que aprendieron, destacando el fortalecimiento de sus habilidades intelectuales, obteniendo como resultado un aprendizaje significativo, en función al enfoque de la geografía.

Un factor determinante fue que la estrategia que se implementó de acuerdo a las necesidades que presentó el grupo de primer año de secundaria, reconociendo sus características para aprovechar sus cualidades y fortalezas en el logro de una autonomía en el trabajo individual o grupal favoreciendo el manejo de conceptos geográficos y culminar con una mejor comprensión de los contenidos, teniendo así alumnos eficientes.

REFERENCIAS

Bibliografía.

- Bello Estévez, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta, 16, 1-8.
- Carmona, M. & Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada. Universidad de Granada
- Carrillo, G. (1993). Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles en la Enseñanza Preescolar. Tesis de Grado. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Gandón, L. (2009). El juego en la escuela. Innovación y experiencias educativas.
- Jacquin, G. (1954) La educación por el juego. Edic. Atenas.
- Lavega Burgués, P. (2000). Juegos y deportes populares y tradicionales / Pere Lavega Burgués. Barcelona.
- Poggioli, L. (1997) Estrategias Cognitivas: Una Perspectiva Teórica. Fundación Polar. Serie Enseñando a Aprender: Caracas
- Romo, M.E., López, D. y López. I. (2006). ¿Eres visual, auditivo o kinestésico? Estilos de aprendizaje desde el modelo de la Programación Neurolingüística (PNL). Revista Iberoamericana de Educación.
- Yagüe Sanz, V. (2002). Juegos de ayer y de siempre. Madrid: S.L

Cibergrafía.

Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico.

Disponible en:http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Documentos.

Academia de asesoras de 8° Semestre. (2019). Características Tipográficas para la integración del Documento Recepcional. Escuela Normal de Texcoco, Edo Mex.

Bloom, B. S. (1979). Taxonomía de los objetivos de la educación (3a ed.). Alcoy: Marfil.

SEP. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral, geografía educación secundaria. México.

SEP. (1999). Las actividades de observación y práctica docente en las escuelas secundarias. México.

SEP. (2002). Lineamientos para la Organización del Trabajo Académico durante Séptimo y Octavo Semestres Programa para la Transformación y el Fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales (Primera edición). México.

SEP. (2002). Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional Licenciatura en Educación Secundaria Séptimo y octavo semestres Programa para la Transformación y el Fortalecimiento Académicos de las Escuelas Normales (Primera edición). México.

SEP. (2010). Plan de estudios 1999 Licenciatura en Educación Secundaria (Tercera edición). México.

SEP. (2011). Programa de estudios. Guía para el maestro. México, México .SEP.

Normas APA 2018. Sexta Edición. Centro de Escritura Javeriano. Actualización Mayo 2019

Revistas.

Romo, M.E., López, D. y López. I. (2006). ¿Eres visual, auditivo o kinestésico? Estilos de aprendizaje desde el modelo de la Programación Neurolingüística (PNL). Revista Iberoamericana de Educación.

Anexos

Anexo 1. Examen diagnóstico de Geografía.

EXAMEN DIAGNOSTICO D CONOCIMIENTOS DE GEOGRAFIA DE MÈXICO Y DEL MUNDO
CICLO ESCOLAR 2019-2020
MAESTRA ARIDAI BERENICE VILLEGAS MALDONADO

ESCUELA SECUNDARIA: _____
NOMBRE DEL ALUMNO: _____
GRADO Y GRUPO _____ FECHA: _____ ACIERTOS: _____ CALIFICACION: _____

INSTRUCCIONES: Escribe entre los paréntesis la letra que corresponde a la respuesta correcta.

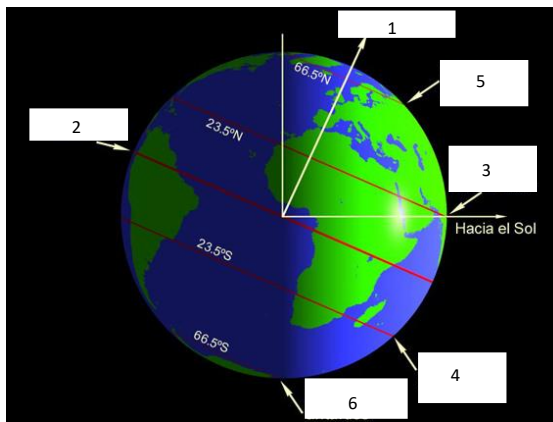
() 1.- ¿Cuáles es la capital de Michoacana de Ocampo?

- a) Morelia b) Moncloa c)Salvatierra d)Pátzcuaro

() 2.- ¿Cuáles son las ciudades más grandes del país?

- a) Cozumel, Toluca y Aguascalientes. c)Monterrey, Ciudad de México y Guadalajara
b)Guadalajara, Cuautla y Jonacatepec d)Campeche, Tuxtla Gutiérrez y Temixco

() 3.- Identifica en el esquema los círculos y puntos imaginarios de la tierra



Caracteres para relacionar

- a. Meridiano de Greenwich
- b. Ecuador
- c. Trópico de cáncer
- d. Trópico de capricornio
- e. Círculo polar Ártico
- f. Círculo polar antártico

Opciones:

- a) 1a,2b,3c,4d,5e,6f
- b) 1f,2g,3a,4e,5b,6c
- c) 1b,2c,3d,4e,5f,6a
- d) 1ª,2c,3b,4d,5e,6f

() 4.- ¿Nombre de dos sierras de nuestro territorio?

- a)Alpes e Himalaya b)California y occidental c)Andes y Apalaches d)Rocosas y Cárpatos

() 5.- ¿Países con los que tienen frontera México?

- a) Estados Unidos, Venezuela y Argentina c)Canadá, Inglaterra y Colombia
b)Papua Nueva Guinea, Djibouti e Indonesia d)Estados Unidos, Guatemala y Belice

() 6.- ¿Cuáles de los siguientes incisos corresponde a la relación correcta de la definición con su concepto?

1	Comercio	A	Cambio de residencia de una o varias personas de manera temporal o definitiva
2	Cultura	B	Actividad mediante la cual se intercambian, venden o compran productos
3	Materia Prima	C	Conjunto de personas con características diversas, que comparten entre otras cosas el territorio, la historia, el idioma y algunas costumbres.
4	Migración	D	Tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada.
5	Población	E	Producto que necesita una industria para procesarlo y transformarlo en otro producto

- a)1E, 2D, 3B, 4A, 5C b) 1B, 2D, 3E, 4A, 5C c) 1B, 2C, 3E, 4A, 5D d) 1E, 2C, 3B, 4A, 5D

() 7.- ¿Cuáles son los elementos de un mapa?

- a) Serie, objetivo, paralelismo, esencia c)Simbología, orientación, proyección, escala
b)Simplicidad, organización, proyecto , escala d)Sobriedad, orientación, paralelismo, esquema

() 8.- ¿Cuáles son los elementos de un mapa?

- a) 1º comercio, 2º turismo, 3º agricultura b)1º ganadería, 2º industria, 3º transporte c) 1º turismo, 2º industria, 3º comunicaciones

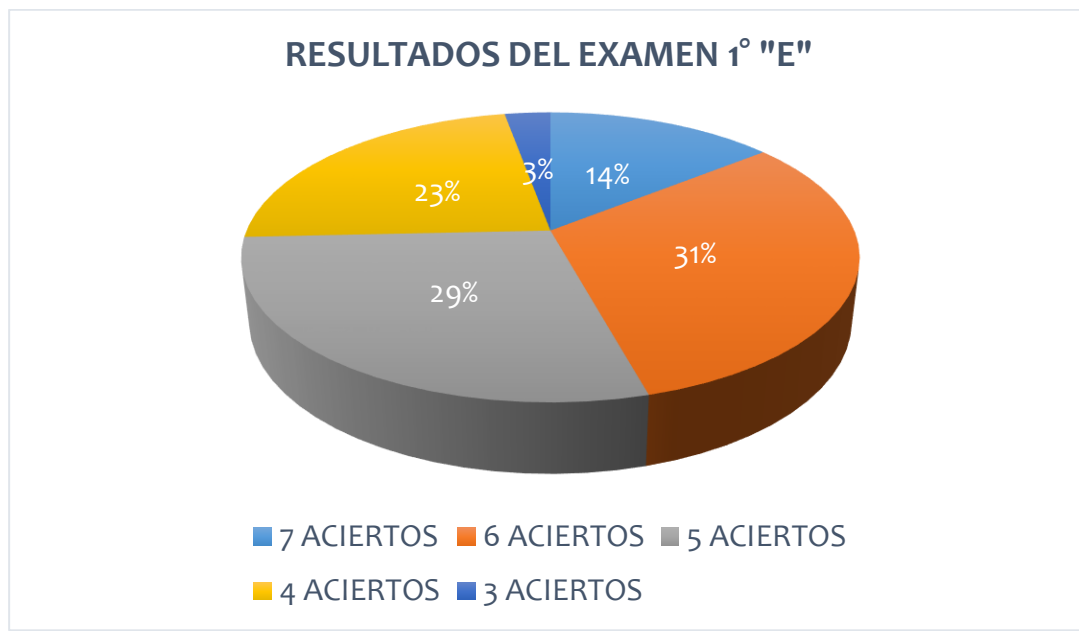
() 9.- ¿Cuáles son los elementos de un mapa?

- a) migrar, desplazarse de un lugar a otro, emigrar-salir de un lugar, inmigrar-llegar a otro lugar.
b)migrar-desplazarse de un lugar a otro, emigrar-llegar a otro lugar-inmigrar- salir de un lugar

() 10.- Es la ciencia que estudia la Tierra, sus componentes, características y cambios

- a)Biología b) Geografía c) Matemáticas d) Español

Anexo 2. Resultados del examen diagnóstico de Geografía proporcionado por la tutora de la asignatura Mtra. Aridai Berenice Villegas Maldonado.



Anexo 3. Test de canales perceptivos de Woolfolk (1992).

CANALES PERCEPTIVOS

El siguiente TEST nos permite saber acerca de las capacidades cognitivas que presenta el individuo, prácticamente es una guía destinada a identificar los canales de percepción de los alumnos

1. Si pudiera gastar \$10, 000. 00 en uno de los artículos siguientes, ¿Cuál elegiría?
 - A) Un colchón nuevo.
 - B) Un estéreo nuevo.
 - C) Un televisor nuevo.
2. ¿Qué preferiría hacer?
 - A) Quedarse en casa y comer comida casera.
 - B) Ir a un concierto.
 - C) Ir al cine.
3. Si en lugar de vacaciones realizara alguna de las siguientes actividades, ¿Cuál elegiría?
 - A) Ir a una conferencia.
 - B) Hacer un paseo por los alrededores.
 - C) Descansar y no ir a ninguna parte.
4. ¿Cuál de estos ambientes le gusta más?
 - A) Uno con vista panorámica espléndida.

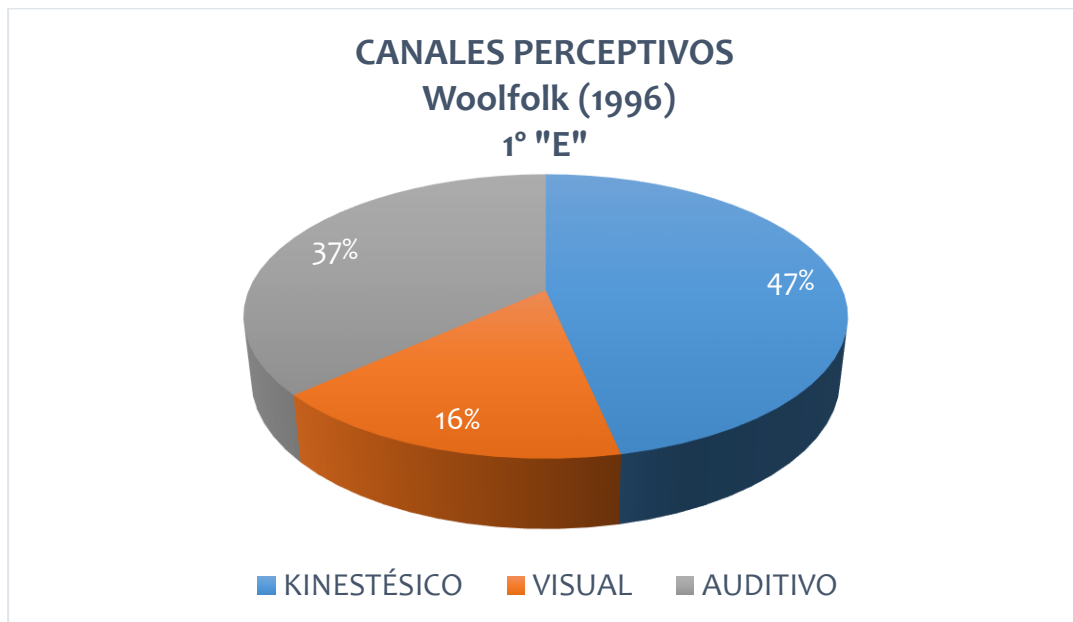
- B) Uno en el que sienta la brisa del océano.
 - C) Uno en un lugar tranquilo sin ruido.
5. ¿A qué acontecimiento preferiría asistir?
- A) A una boda.
 - B) A una exposición de pintura.
 - C) A una reunión social.
6. ¿Cómo se considera usted?
- A) Atlético.
 - B) Intelectual.
 - C) Humanitario.
7. ¿Cómo prefiere mantenerse en contacto?
- A) Por carta.
 - B) Por teléfono.
 - C) Comiendo juntos.
8. ¿Cómo prefiere pasar el tiempo libre?
- A) Conversando.
 - B) Acariciándose.
 - C) Mirando algo juntos.
9. Si no encuentra las llaves ¿Qué hace?
- A) Las busca mirando por todas partes.
 - B) Sacudiendo los bolsillos o la cartera para oír el ruido.
 - C) Buscar al tacto.
10. Si tuviera que quedarse en una isla desierta, ¿Qué es lo que preferiría llevar?
- A) Algunos buenos libros.
 - B) Un radio portátil.
 - C) Su bolsa de dormir.
11. ¿Cómo es su forma de vestir?
- A) Impecable.
 - B) Informal.
 - C) Muy informal.
12. ¿Cómo prefiere estar? (moda)
- A) Como se usa.
 - B) Muy elegante.
 - C) Cómodo.
13. Si tuviera todo el dinero necesario, ¿Qué haría?
- A) Comprarse una hermosa casa y quedarse ahí.
 - B) Viajar para conocer el mundo.
 - C) Introducirse al mundo social.
14. Si pudiera elegir, ¿Qué preferiría ser?
- A) Un gran médico.

- B) Un gran músico.
 - C) Un gran pintor.
15. ¿Qué es lo más sexy para usted?
- A) La iluminación tenue.
 - B) El perfume.
 - C) Cierta tipo de música.

No.	Inciso a	Inciso b	Inciso c
1	K	A	V
2	K	A	V
3	A	V	K
4	V	K	A
5	K	V	A
6	K	V	A
7	V	A	K
8	A	K	V
9	V	A	K
10	V	A	K
11	V	A	K
12	A	V	K
13	V	K	A
14	K	A	V
15	V	K	A

Auditivo	
Visual	
Kinestésico	

Anexo 4 . Resultados del test de canales perceptivos de Woolfolk, (1996).



Anexo 5.. Cuestionario de Estilos de aprendizaje de Honey – Alonso (1994).

Cuestionario Honey –Alonso de estilos de aprendizaje

Chaea C.M Alonso, D. J Gallego y P. Honey (1994)

INSTRUCCIONES: De las afirmaciones que a continuación se listan, marca con una palomita con las que más te identificas

1. Tengo fama de decir claramente y sin rodeos lo que pienso.
2. Estoy seguro de lo que es bueno y de lo que es malo, de lo que está bien y de lo que está mal.
3. Muchas veces actuó sin mirar las consecuencias.
4. Normalmente trato de resolver mis problemas metódicamente y paso a paso.
5. Creo que los formalismos coartan y limitan la actuación libre de las personas.
6. Me interesa saber cuáles son los sistemas de valores de los demás y con qué criterios actúan.
7. Pienso que actuar intuitivamente puede ser siempre tan válido como actuar reflexivamente.
8. Creo que lo más importante es que las cosas funcionen.
9. Procuo estar al tanto de lo que ocurre aquí y ahora.
10. Disfruto cuando tengo tiempo para preparar mi trabajo y realizarlo a conciencia.
11. Estoy a gusto siguiendo un orden en las comidas y en el estudio y haciendo ejercicio regularmente.
12. Cuando escucho una nueva idea, en seguida empiezo a pensar cómo ponerla en práctica.
13. Prefiero las ideas originales y novedades, aunque no sean prácticas.
14. Admito y me ajusto a las normas sólo si me sirven para lograr mis objetivos.
15. Normalmente encajo bien con personas reflexivas y me cuesta trabajo con las espontáneas.
16. Escucho con más frecuencia que lo que hablo.
17. Prefiero las cosas estructuradas a las desordenadas.
18. Cuando tengo cualquier información, trato de interpretarla bien, antes de concluir.
19. Antes de hacer algo, estudio con cuidado sus ventajas e inconvenientes.
20. Crezco con el reto de hacer algo nuevo y diferente.
21. Casi siempre procuro ser coherente con mis criterios y sistemas de valores.
22. Cuando hay una discusión, no me gusta andar con rodeos.
23. Me disgusta participar afectivamente en mi ambiente de trabajo.
24. Me gustan más las personas realistas y concretas que las teóricas.
25. Me gusta ser creativo y romper estructuras.
26. Me siento a gusto con personas espontáneas y divertidas.
27. La mayoría de las veces expreso abiertamente cómo me siento.
28. Me gusta analizar y dar vueltas a las cosas.

29. Me molesta que la gente no tome en serio las cosas.
30. Me atrae experimentar y practicar las últimas técnicas y novedades.
31. Soy cauteloso a la hora de llegar a conclusiones.
32. Prefiero contar con el mayor número de fuentes de información, para reflexionar mejor.
33. Tiendo a ser perfeccionista.
34. Prefiero oír las opiniones de los demás antes de exponer la mía.
35. Me gusta afrontar la vida espontáneamente y no tener que planificar todo.
36. En las discusiones me gusta observar cómo actúan los demás participantes.
37. Me siento incómodo con las personas calladas y demasiado analíticas.
38. Juzgo con frecuencia las ideas de los demás por su valor práctico.
39. Me agobia estar obligado a acelerar mucho el trabajo para cumplir un plazo.
40. En las reuniones apoyo las ideas prácticas y realistas.
41. Es mejor gozar del momento presente que deleitarse pensando en el pasado o en el futuro.
42. Me molestan las personas que siempre desean apresurar las cosas.
43. Aporto ideas nuevas espontáneas en los grupos de discusión.
44. Pienso que son más conscientes las decisiones fundamentadas en un minucioso análisis.
45. Detecto frecuentemente la inconsistencia y puntos débiles en las argumentaciones de los demás.
46. Creo que es preciso infringir las normas más veces que cumplirlas.
47. A menudo encuentro otras formas, mejores y más prácticas de hacer las cosas.
48. En conjunto hablo más que escucho.
49. Prefiero distanciarme de los hechos y observarlos desde otras perspectivas.
50. Estoy convencido que deben imponerse la lógica y el razonamiento.
51. Me gusta buscar nuevas experiencias.
52. Me gusta experimentar nuevas experiencias.
53. Pienso que debemos llegar pronto al meollo de los temas.
54. Siempre trato de tener ideas claras y llegar a conclusiones.
55. Prefiero discutir cuestiones concretas y no perder el tiempo con charlas vacías.
56. Me impaciento cuando me dan explicaciones irrelevantes e incoherentes.
57. Compruebo antes si la cosa funciona realmente.
58. Hago varios borradores antes de redactar en definitiva un trabajo.
59. Estoy consciente de que en las discusiones ayudo a mantener a los demás centra en el tema.
60. Observo que, con frecuencia, soy uno de los más objetivos y desapasionados en las discusiones.
61. Cuando algo va mal le quito importancia y trato de hacerlo mejor.
62. Rechazo ideas originales y espontáneas si no las veo prácticas.
63. Me gusta analizar diversas alternativas antes de tomar una decisión.
64. Con frecuencia miro hacia delante para prever el futuro.

65. En las discusiones prefiero desempeñar un papel secundario antes que ser el líder que más participa.
66. Me molestan las personas que no actúan con lógica.
67. Me resulta incómodo tener que planificar y prever las cosas
68. Creo que el fin justifica los medios en muchos casos.
69. Suelo reflexionar sobre los asuntos y problemas.
70. Trabajar a conciencia me llena de satisfacción y orgullo.
71. Ante los acontecimientos y trato de descubrir los principios y teorías en que se basan.
72. Con tal de conseguir el objetivo que pretendo, soy capaz de herir sentimientos ajenos.
73. No me importa hacer lo necesario para que mi trabajo sea efectivo.
74. Con frecuencia soy una de las personas que más anima las fiestas.
75. Me aburro en seguida con el trabajo metódico y minucioso.
76. Le gente suele creer que soy poco sensible a sus sentimientos.
77. Suelo dejarme llevar por mis intuiciones.
78. Si trabajo en grupo procuro seguir un método y un orden.
79. Con frecuencia me interesa averiguar lo que piensa la gente.
80. Esquivo los temas subjetivos, ambiguos y poco interesantes.

I	II	III	IV
3	10	2	1
5	16	4	8
7	18	6	12
9	19	11	14
13	28	15	22
20	31	17	24
26	32	21	30
27	34	23	38
35	36	25	40
37	39	29	47
41	42	33	52
43	44	45	53
46	49	50	56
48	55	54	57
51	58	60	59
61	63	64	62
67	65	66	68
74	69	71	72
75	70	78	73

8	¿Consideras que te relacionas fácilmente con tus compañeros?		
9	¿Tú padre y madre trabajan en contribución económica del hogar?		
10	¿Existe en casa algún problema que no te permita realizar al 100% tus deberes escolares?		
11	¿Acostumbras a desayunar antes de venir a la Escuela?		
12	¿En tu familia convives con medios hermanos?		
13	¿Asistes a la escuela por interés propio?		
14	¿Consideras que existe buena comunicación con tus padres?		
15	¿Recibes el acompañamiento y revisión de tareas e investigaciones de parte de tus padres?		
16	¿Planean en familia todas sus actividades?		
17	¿De acuerdo con tú percepción, consideras que en tú casa existe Solvencia económica?		

		Doctorado	Maestría	Licenciatura	Bachillerato	Secundaria	Primaria
18	Grado máximo de estudios de la madre						
19	Grado máximo de estudios del padre						

COMENTARIOS ADICIONALES: Escribe en el reverso de la hoja si existe algún padecimiento crónico de salud o algún comentario que creas necesario agregar.

Anexo 8. Cuestionario: Gustos e intereses.

CUESTIONARIO PARA CONOCER GUSTOS E INTERESES

Nombre: _____ Grado y Grupo: _____

1. ¿Aparte de la escuela tienes otra actividad?
2. ¿Tienes algún pasatiempo, o que haces en tu tiempo libre?
3. ¿Hay algo que te gustaría hacer?
4. ¿Qué tipo de música te gusta y cuál es tu cantante favorito o grupo musical favorito?
5. ¿Lees? ¿Qué tipo de lectura: libros, revistas, comics, periódicos, etc.?
6. ¿Cómo te va en la escuela ¿
7. ¿Qué materia te gusta más?
8. ¿Haces tus tareas?
9. En general ¿Cómo te llevas con tus profesores?
10. ¿Qué te gusta hacer en el receso?
11. ¿Te gustaría seguir estudiando?
12. ¿Te imaginas como sería tu vida en un futuro el futuro

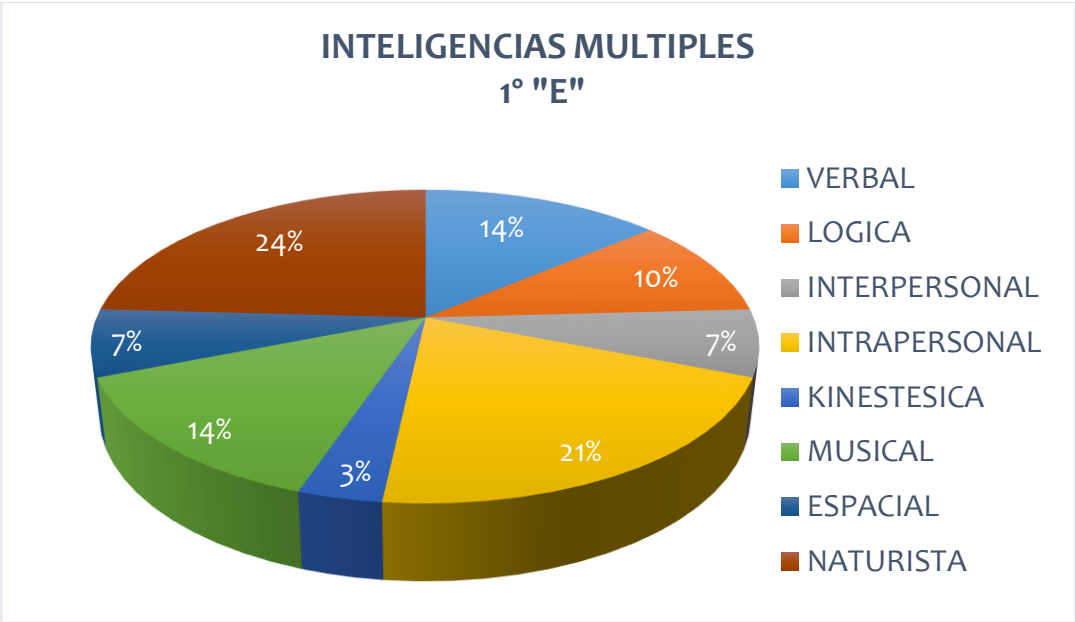
Anexo 9. Test de inteligencias múltiples de Howard Gardner (1992).

CUESTIONARIO SOBRE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

1. Uno
- Cuando tengo un conflicto me ayuda escribir acerca de ello.
 - Todo a su tiempo, en su lugar y a su hora
 - Provoco el respeto mutuo como integrante de un grupo
 - Me cuesta participar en la plática social
 - Se me dificulta permanecer largo tiempo sentado, pues necesito moverme
 - Soy aficionado a la radio
 - Me oriento bien, de modo que generalmente nunca me pierdo
 - Me encanta pasar un día de campo
2. Dos
- Cuando hablo o escribo me interesa encontrar el término adecuado
 - Me siento seguro cuando planifico mis actividades
 - Prefiero convivir con otros que estar solo
 - Me molestan las personas vacías
 - Me gusta bailar
 - Si tengo tiempo libre me parece buena opción asistir a conciertos
 - Observo la textura, el manejo de la luz y los contornos de los objetos
 - En el lugar donde vivo me gusta que haya plantas y flores.
3. Tres
- Me agrada hablar acerca de lo que leo y de lo que vivo
 - Puedo resolver problemas con facilidad
 - En una discusión puedo entender el punto de vista de las dos partes
 - Elijo actividades de mayor reflexión y profundidad
 - Me expreso con ademanes
 - Considero apasionada la vida de los grandes músicos
 - Me encanta la arquitectura y las obras de arte
4. Cuatro
- Tiendo a organizar datos dentro de una estructura lógica
 - Comparto objetos con los demás aunque no me los devuelvan
 - Disfruto de la soledad
 - Estoy convencido de que un gesto vale más que mil palabras
 - Me identifico con las personas que tocan un instrumento
 - Tengo facilidad para explicarme con el uso de bocetos
 - El santuario de las mariposas monarca es uno de mis lugares favoritos
5. Cinco
- Tengo facilidad para aprender idiomas
 - Me molesta la inexactitud y la improvisación
 - Las personas suele acercarse a mí en busca de consejo y apoyo
 - Soy exigente conmigo mismo
 - Me gusta destacar en algún deporte
 - La música me inspira, de manera que rindo más cuando trabajo con música de fondo
 - Al comprar un libro me llama la atención el diseño de la portada
6. Seis
- Uno de mis pasatiempo favoritos es la lectura
 - Puedo prever las consecuencias de un hecho o evento
 - Me gusta asistir a reuniones sociales.
 - Me incomodo cuando los demás no están de acuerdo conmigo
 - Para conocer las montañas me gusta escalarlas
 - Cuando escucho música me detengo para identificarla
 - En una fotografía me fijo en la perspectiva y en el enfoque
 - Disfruto el mar cuando miro las olas y escucho sus sonidos

7. Siete
- Cuando voy a una librería, siempre hay un libro que me atrae
 - Me desespero cuando las cosas no salen como las he planeado
 - Me gusta asistir a cursos por las personas que conozco en ellos
 - Me incomoda tener que hablar de mis sentimientos
 - Siempre llevo el ritmo al caminar
 - Suelo tararear la canción de moda
 - Prefiero trabajar en lugares iluminados por la luz solar
 - Siento que el contacto con la naturaleza me llena de energía
8. Ocho
- Me gusta llevar un diario o anotar las cosas importantes que suceden en mi vida
 - Me altera una persona poco organizada
 - Siempre me llaman para organizar y animar las fiestas
 - Me gustan los momentos de intimidad en la penumbra
 - Utilizo mi cuerpo para expresarme
 - Disfruto mucho los conciertos de música en vivo
 - Los cuadros de paisaje son los que más me gustan
 - Por las noches tengo la costumbre de mirar las estrellas
9. Nueve
- Tengo facilidad para convencer a los demás
 - Si estoy en un teatro, cuento cuántas butacas hay
 - Para mí, un forma de descansar reside en convivir con las personas
 - Me detengo a meditar sobre los sentimientos que me provocan otras personas
 - Me gusta tocar a las personas y que me toquen
 - Cuando tengo que aprender algo de memoria, se me
10. Diez
- Me es fácil expresar con palabras lo que siento.
 - Antes de actuar pienso con atención en los pasos que debo seguir
 - Participo en las situaciones de la gente que me rodea
 - Identifico fácilmente las cosas que me irritan de una persona
 - Me gustaría tomar clases de expresión corporal
 - Me fijo en la banda sonora de las películas
 - Para comprar muebles los visualizo primero en mi casa
 - Diferencio con facilidad las características de los autos de distinta marca

Anexo 10. Resultados del test de inteligencias múltiples de Howard Gardner (1992).



Anexo 11. Evidencia de la aplicación de la propuesta del juego tradicional “Serpientes y escaleras”.



Anexo 12. Planificación pedagógica, por secuencia didáctica de la incorporación del juego tradicional como cierre de aprendizaje

SESION 18			
FLUJOS MIGRATORIOS DEL MUNDO Y DE MEXICO			
Tiempo estimado de las actividades		Actividades	
Inicio	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Saludo al grupo de 1º (E Y F). Solicita a los alumnos el cuaderno de la asignatura colocando la fecha, margen, semana 22 y el título: Flujos migratorios del mundo y de México. Como apertura de la sesión se cuestionará a 3 alumnos acerca de los principales países expulsores y receptores. 	
Desarrollo	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Partiendo de lo comentado con apoyo de una presentación de PowerPoint explicar los países con mayor número de flujo migratorio y los países receptores de los migrantes del mundo y de México. Al término de la explicación solicitar a los alumnos sacar el mapa de la página 134 de su libro de texto, donde se socializará lo que se observa. 	
Cierre	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Como actividad de cierre implementar el juego de "La lotería" donde los alumnos trabajarán los conceptos clave vistos a lo largo de las sesiones impartidas. Registrar las actividades que elaboraron los alumnos dentro de una lista de control de trabajo. 	
Evaluación Cualitativa-Cuantitativa		Actividades Países (expulsores y receptores)	Aspectos a evaluar Contestó de forma asertiva las preguntas referentes a los países que tienen mayor número de flujo migratorio y de igual forma cuales son los principales receptores.
Instrumento Lista de cotejo		Mapa de flujos migratorios	Señaló los principales estados expulsores y receptores de migrantes en México.
		La Lotería	Señaló las causas y factores naturales, políticos, socioculturales y económicos.
Material Didáctico/ Recursos didácticos		Metodología	Bibliografía
Presentación de PowerPoint Nubes		Exposición problemática- Heurístico o búsqueda Parcial.	González Alejo, Ana Laura, Edgar Contreras, Gerardo Mollinado, Miriam Álvarez (2018), Geografía Secundaria Serie aprender a ser, Ciudad de México, Editores

PLAN DE SESION			
Escuela Secundaria Federalizada "Emiliano Zapata"		Turno: Matutino	
Asignatura Geografía	Número de sesiones 4	Fecha 4 al 7 de febrero	
Grado 1º	Grupo E y F	Semana 22	
Eje Dinámica de la población y sus implicaciones	Aprendizaje esperado		
Tema Dinámica de la población	✓ Argumenta implicaciones ambientales, sociales y económicas del crecimiento, la composición y la distribución de la población en el mundo.		
Enfoque pedagógico			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación de estrategias apropiadas y versátiles con el fin de motivar el aprendizaje de los alumnos, desde la exploración y el reconocimiento del entorno. ✓ Implementación de situaciones de aprendizaje que promueven la participación activa de los alumnos en la construcción de sus conocimientos acerca del espacio donde se desenvuelve. 			
Conocimientos	Habilidades	Actitudes y Valores	
Migración, migración interna, y migración externa) inmigración, emigración, flujos migratorios.	Reconoce la composición de la población y los factores que influyen en la distribución de la población en el mundo.	Valora la importancia de la distribución de la población	
Estrategia de enseñanza		Estrategia de Aprendizaje	
Formulación de preguntas detonadoras, explicación de conceptos con apoyo de material didáctico, imágenes, presentaciones de PowerPoint y mapas.		Incitar la curiosidad por medio de imágenes y participaciones al analizar los principales conceptos de la temática promoviendo la representación geográfica mediante mapas	

Anexo 13. Evidencia de la aplicación de la propuesta del juego tradicional “La lotería”.



Anexo 14. Planificación pedagógica, por secuencia didáctica de la aplicación del juego tradicional “La Oca”

SESION 6		
La oca		
Tiempo estimado de las actividades		Actividades
Inicio	10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Saludo al grupo de 1º (E Y F). Solicita a los alumnos el cuaderno de la asignatura colocando la fecha, margen, semana 27. En forma de repaso cuestionar lo visto en la sesión anterior mediante la dinámica de “La pirinola”. Se darán indicaciones de formar equipos y posteriormente dar indicaciones para poder jugar.
Desarrollo	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Se llevará a cabo la aplicación del juego de la oca donde se pondrán en juego los conocimientos que se adquirieron a lo largo de las sesiones.
Cierre	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Como actividad de cierre se llevará a cabo un breve debate donde se dará a conocer su punto de vista ante el juego aplicado Registrar las actividades que elaboraron los alumnos dentro de una lista de control de trabajo.
Evaluación Cualitativa-Cuantitativa		<p>Actividades Formación de los equipos</p> <p>Aspectos a evaluar</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajó de forma colaborativa y mostró respeto ante las ideas de sus compañeros. Mostró su postura ante la dinámica en la cual defienden su punto de vista ante la aplicación del juego tradicional.
Instrumento Lista de cotejo		<p>La oca</p> <p>Opinión</p>
Material Didáctico/ Recursos didácticos		<p>Metodología Exposición problemática- Heurístico o búsqueda Parcial</p> <p>Bibliografía https://www.estudiaraprender.com/2019/02/12/causas-consecuencias-conflictos-territoriales/ González Alejo, Ana Laura, Edgar Contreras, Gerardo Mollinado, Miriam Álvarez (2018), Geografía Secundaria Serie aprender a ser, Ciudad de México, Editores</p>
	La oca	

PLAN DE SESIÓN		
Escuela Secundaria Federalizada "Emiliano Zapata"		Turno: Matutino
Asignatura Geografía	Número de sesiones 4	Fecha 10 al 12 de marzo
Grado 4º	Grupo E y F	Semana 27
Eje Naturaleza y sociedad	Aprendizaje esperado ✓ Asume una actitud de respeto y empatía hacia la diversidad cultural local, nacional y mundial para contribuir a la convivencia interculturalidad.	
Tema Diversidad cultural e interculturalidad		
Enfoque pedagógico		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicación de estrategias apropiadas y versátiles con el fin de motivar el aprendizaje de los alumnos, desde la exploración y el reconocimiento del entorno. ✓ Implementación de situaciones de aprendizaje que promueven la participación activa de los alumnos en la construcción de sus conocimientos acerca del espacio donde se desenvuelve. 		
Conocimientos Música y danza regional, cultura tradicional, cultura contemporánea, cultura emergente, patrimonio cultural, UNESCO	Habilidades Argumenta la importancia de la diversidad cultural que se presenta en México y en el mundo	Actitudes y Valores Valora y asume una actitud de empatía acerca de la importancia de la diversidad cultural de forma local y mundial
Estrategia de enseñanza Formulación de preguntas detonadoras, explicación de conceptos con apoyo de material didáctico, imágenes, presentaciones de PowerPoint y mapas.		Estrategia de Aprendizaje Incitar la curiosidad por medio de imágenes y participaciones al analizar los principales conceptos de la temática promoviendo la representación geográfica mediante mapas

Anexo 15. Evidencia de la aplicación de la propuesta del juego tradicional "La Oca".





GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

"2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la Mujer Mexiquense".

ESCUELA NORMAL DE TEXCOCO

Tulantongo Texcoco a 08 de Julio de 2020.

ASUNTO: Se autoriza Documento
Recepcional (Ensayo).

C. Claudia Vaca Del Valle
PRESENTE.

Por este conducto la Dirección de la Escuela Normal de Texcoco a través de la Comisión de Titulación se permite comunicar a Usted que ha sido autorizado su trabajo de opción ENSAYO con el título:

- **Los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza para favorecer el manejo de conceptos geográficos.**

Implicando así continuar con los trámites necesarios de su Examen Profesional para obtener el grado de Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Geografía.

Lo que se comunica para su conocimiento y fines legales conducentes.

Atentamente

Dra. Juana Roque Pérez
Subdirectora Académica y
Presidente de la Comisión de Titulación



Vo. Bd.

Profra. Delina Santos Estrada Montes de Oca
Directora Escolar



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL