



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



Memorama de un aprendizaje roto

Autor(a): Ingrid Sánchez Mota

Esc. Sec. Of. No. 0364 “Tlalnepantla Industrial” 15EES0840K

Tlalnepantla de Baz, México

24 de Febrero de 2023



MEMORAMA DE UN APRENDIZAJE ROTO

“El aprendizaje a través del juego se trata de continuidad: unir las esferas de la vida de los niños y niñas (el hogar, la escuela y el mundo), y hacerlo a lo largo del tiempo”.

Susan MacKay,
Directora de Enseñanza y Aprendizaje del Museo del Niño de Portland

INTRODUCCIÓN

El presente documento refiere mi experiencia respecto de la inclusión de actividades de carácter lúdico en el desarrollo de temas de la asignatura de Lengua Materna, las cuales considero es importante compartir los resultados por la efectividad que éstas han tenido para lograr en los alumnos el desarrollo de diversas habilidades, como el pensamiento, la reflexión, el análisis y la abstracción en temas que, de acuerdo con mi apreciación, son de difícil comprensión, justamente por su grado de complejidad.

Promover en los estudiantes de secundaria el aprendizaje significativo, requiere de estrategias de enseñanza que coadyuven al desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales. Cada día nos convencemos más de la necesidad de brindar a los alumnos diferentes posibilidades de interacción con el conocimiento. En atención a esta necesidad surge la inquietud de crear, modificar o ajustar actividades según la necesidad de los educandos.

En el presente trabajo se comparte la experiencia de incluir actividades lúdicas en la secuencia didáctica que considera los tres momentos: apertura, desarrollo y cierre. En particular, se hace referencia a la utilización del juego conocido como Memorama en la etapa de cierre. Esta herramienta didáctica se programó para apoyar el tema de “FIGURAS RETÓRICAS”, que se imparte en la asignatura de Lengua Materna: Español. La actividad lúdica comprende la elaboración de un Memorama con el tema de figuras retóricas; los ajustes para su elaboración se establecieron entre el profesor y los estudiantes. Durante el juego se aplicó las reglas establecidas para jugar cualquier tipo de Memomara.

JUSTIFICACIÓN

La utilización de estrategias para la enseñanza permite que éstas incidan en el aprendizaje favoreciendo con éxito el desarrollo de habilidades como el pensamiento y la creatividad. No obstante, un excelente profesor no sólo es capaz de aplicar técnicas, sino también ser reflexivo acerca de su propio quehacer y de poder reinventar su trabajo diario con los alumnos. En este contexto, los profesores deben mostrar mayor interés por la planeación de sus actividades, ser creativos y resolver problemas, que el aplicar técnicas específicas (Schon, 1983). Los profesores reflexivos recuerdan las situaciones, analizan lo que hicieron y por qué lo hicieron y además consideran cómo podrían mejorar sus alumnos el aprendizaje (Woolfolk, 2006).

Con profesores que muestren en su día a día una actitud de ser excelentes, se incrementa la posibilidad de formar también excelentes alumnos; si el profesor es reflexivo les enseñar a pensar y reinventarse en su aprendizaje, analizar lo que hizo y por qué lo hizo. La figura del profesor es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje; los alumnos perciben a los maestros como modelos a seguir, confían en la orientación para generar sus propias estrategias de aprendizaje. Es por ello que se hace referencia a los estilos de aprendizaje en que los estudiantes emplean sus propios métodos o sistemas de representación.

En términos generales, el aprendizaje ocurre si las experiencias generan un cambio relativamente permanente en los conocimientos o las conductas en el individuo, de manera consciente o inconsciente, correcto o incorrecto, para mejorar o para empeorar (Hill, 2002). En el aprendizaje, Rodríguez (2006) distingue dos situaciones: el alumno aprende lo ya conocido y sabido (por otros) y lo no sabido en su entorno. En este sentido, es importante que el alumno encuentre la relación que se establece entre estas dos situaciones.

Actualmente se considera que en la enseñanza se incluyan actividades lúdicas (término que proviene del latín ludus y hace referencia al juego). Es importante señalar que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego (Iturralde, 2009). Es decir, el juego cumple una función por sí mismo: entretener a partir de sus propias reglas y objetivos, pero cuando a éste se le asigna un propósito mayor, con el que se busca que sea una herramienta para clarificar y hacer más comprensible y/o accesible contenidos de gran complejidad, entre otros, se dimensiona las cualidades de cualquier actividad de juego. Evidentemente los beneficios de las actividades lúdicas pueden ser tan diversas como las necesidades del profesor para facilitar el aprendizaje de sus alumnos. La Lúdica contempla las dimensiones del desarrollo del ser humano; a través de ella es posible potenciar el 80% de la capacidad de aprendizaje (Yturralde, 2009).

Estudios realizados sobre estimulación de la memoria indican que recordamos 90% de lo que hacemos, 10% de lo que leemos, 20% de lo que oímos y 30% de lo que vemos (O' Connor y Seymour, 1992). A través de lo lúdico el juego requiere una actitud activa y dinámica de los participantes; el juego didáctico o lúdico-educativo motiva hacia un fin satisfactorio: ganar, es así como se establece el binomio juego-aprendizaje, se juega para ganar, se gana si se aprende, y si aprendes, ganas.

La atracción del juego es un elemento motivador importante (Del Moral, 1996) y como requiere de habilidades y estrategias, es eficaz en el aprendizaje. En este sentido, el estudiante aprende y se divierte y es así como puede interpretarse al juego como un elemento intrínseco de la personalidad. La importancia del juego reside en el individuo que experimenta una serie de sensaciones; por citar un ejemplo: las piezas de ajedrez no se emocionan. En el juego como actividad lúdica se practican habilidades necesarias para el desarrollo cognitivo; entre las funciones que ejerce el juego, Rodríguez (2006) menciona que los participantes:

- Aprenderán a relacionarse.
- Incrementarán su interés.
- Aprenderán a concentrarse.

- Toman conciencia de sus capacidades, avances y dificultades.
- Incrementa la confianza en sí mismo, lo cual favorece en la toma de decisiones futuras.

De esta manera, jugando se estimula la creatividad y la inteligencia, la cual se considera como el conjunto de elementos que son como una unidad funcional de aptitudes. El juego es una herramienta básica para el desarrollo de este conjunto de elementos, los cuales inciden favorablemente en la capacidad para:

- Comprender símbolos abstractos y buscar relaciones y conexiones complejas.
- Adaptarse a situaciones nuevas y ensayar una solución propositiva.
- Resumir y sintetizar cualquier información en forma concreta y breve.

Entre los diferentes juegos didácticos se tiene al Memorama. Es un juego clásico que ayuda a ejercitar el cerebro y para jugarlo requiere de concentración, pues consiste en conseguir imágenes idénticas para formar pares y requiere recordar la ubicación de las tarjetas. El juego de Memorama ayuda a codificar una misma información en lenguajes como el verbal y visual, y los jugadores asimilan la información y la asocian con otros contenidos.

El memorama es un juego de mesa dentro de la categoría de juego de naipes o cartas que requiere de gran habilidad mental o capacidad intelectual para encontrar cartas parejas. Consiste generalmente en una serie de cartas con diversas figuras en cada una de ellas; las cuales están en pánico, es decir cada dibujo está repetido en dos cartas. El número de cartas puede variar debido al número de jugadores, pero básicamente son 28 en total cada par de ellas tiene una figura al igual que todas las demás, las cuales deben tener otra figura. Un niño escoge dos cartas si las dos que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuáles cartas eran, cediendo el turno a otro jugador.

El juego del memorama será utilizado para facilitar el aprendizaje significativo del proceso de comprensión. En este caso se fortalece el gusto e interés por la lectura de textos poéticos y la autoconfianza a través del juego

IMPLEMENTACIÓN

El material didáctico que presento a continuación está diseñado de acuerdo al contexto sociocultural de los alumnos y la verdadera enseñanza funcional e intencional, obedece un plan, tiene metas y objetivos claros, se rige por principios y conceptos que maneja el plan de estudios 2017 “Aprendizajes clave” que dedican al estudio de las teorías y conceptos que permite entender y dar solución a los problemas de la enseñanza.

Dicha estrategia en la asignatura de Lengua Materna permite estructurar el proceso de enseñanza, modificar acciones y actividades en la práctica escolar, el plan y programa señala que los alumnos sean analíticos, críticos y competentes en textos empleando la lengua como oral y escrita para satisfacer sus necesidades.

La aplicación del plan de acción fortalece las competencias de los alumnos y cumple los aprendizajes esperados que ayudaron a los alumnos en el proceso de la comprensión de poemas a través del juego del memorama por tal motivo el plan de acción está organizado en distintas sesiones de trabajo, basado en el siguiente aprendizaje esperado:

Lee y compara poemas de diferentes épocas sobre un tema específico (amor, vida, muerte, guerra...).

- Compara los recursos literarios (figuras retóricas) utilizados en los poemas de diferentes épocas y los asocia con los gustos estéticos y los temas relevantes de cada una.

FIGURAS RETÓRICAS		
1. Metáfora	2. Símil o comparación El símil o comparación consiste en establecer una relación de	3. Hipérbole La hipérbole tiene lugar cuando se aumenta o disminuye de

<p>La metáfora es la relación sutil de analogía o semejanza que se establece entre dos ideas o imágenes.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Tus ojos son verde selva”. Para indicar que el color de los ojos se asemejan al color de la selva. • “Era su cabellera obscura/ hecha de noche y de dolor”, en el poema “Canción de otoño y primavera”, de Rubén Darío. Se relaciona el color del cabello con la oscuridad de la noche. 	<p>semejanza entre dos elementos que viene introducida por un elemento relacional explícito.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Eres fría como el hielo”. • “Se arrojó sobre ella cual águila sobre su presa”. 	<p>manera exagerada un aspecto o característica de una cosa.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Le pedí disculpas mil veces”. Es una manera de explicar que se pidió disculpa de manera reiterada. • “Te amo hasta el infinito y más allá”. Expresa un amor si fin. • “Lloró ríos de lágrimas al partir”. Se refiere a que la persona lloró mucho.
<p>4. Metonimia La metonimia consiste en designar una cosa con el nombre de otra, con la cual tiene una relación de presencia o cercanía.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Siempre bebe un jerez después de la comida”, en referencia al vino que se produce en dicha región. • “Los jóvenes juraron lealtad a la bandera”, para indicar que se juró lealtad al país. 	<p>5. Sinécdoque La sinécdoque es una figura literaria en la cual se denomina a una cosa en relación del todo por la parte (o viceversa), la especie por el género (o al revés) o el material por el nombre de la cosa.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Usó un acero para el combate”, en referencia a la espada. • “Estoy buscando un techo donde vivir”, en referencia a una vivienda. 	<p>6. Anáfora La anáfora consiste en la repetición rítmica de determinados sonidos o palabras al principio de un verso o de una frase.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Aquí todo se sabe, aquí no hay secretos”. • “Ni esperanza fallida, ni trabajos injustos, ni pena inmerecida”, del poema “En paz”, de Amado Nervo.
<p>7. Prosopopeya o personificación La prosopopeya o personificación es el procedimiento retórico que consiste en atribuir cualidades propias de un ser racional o animado a otro inanimado.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “La Luna me sonreía desde lo alto del cielo”. • “El reloj nos grita la hora”. 	<p>8. Epíteto El epíteto es el adjetivo que se emplea para atribuirle cualidades al sustantivo a que acompaña.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Rudo camino”, se refiere a un difícil camino. • “Dulce espera”, para indicar que la espera para saber algo aún no ha acabado. • “Tierna alegría”, para referirse a que un sentimiento de ternura. 	<p>9. Alegoría La alegoría es un procedimiento retórico complejo en el cual, por medio de un conjunto de asociaciones metafóricas, se construye un concepto o una idea más amplios.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El mito de Hércules es una alegoría sobre la fuerza o el esfuerzo heroico. • El poema “Cultivo una rosa blanca”, de José Martí, que es una alegoría de la amistad.
<p>10. Aliteración La aliteración consiste en la repetición de un mismo sonido o sonidos similares, sobre todo consonánticos, en una misma frase u oración con la finalidad de producir cierto efecto sonoro en la lectura.</p>	<p>11. Hipérbaton El hipérbaton es una figura literaria en la que la que se altera el orden convencional de las palabras por razones expresivas o, en el caso de la poesía, para ajustarlo a la</p>	<p>12. Ironía En la ironía, se da a entender una cosa expresando lo opuesto de lo que, en realidad, se quiere decir o se piensa.</p> <p>Ejemplos:</p>

<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Infame turba de nocturnas aves”. Fábula de <i>Polifemo</i> y <i>Galatea</i>, Luis de Góngora y Argote • “Los suspiros se escapan de su boca de fresa”, del poema “Sonatina” de Rubén Darío, los suspiros son emulados con la repetición del sonido fricativo de la s. 	<p>métrica, el ritmo o la rima de la frase.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Si mal no recuerdo”, para referirse a ‘si no recuerdo mal’. • “Del salón en el ángulo oscuro,/ de su dueño tal vez olvidada,/ silenciosa y cubierta de polvo,/veíase el arpa”. “Rima VII”, de Gustavo Adolfo Bécquer. 	<ul style="list-style-type: none"> • “¡Qué buen bailarín eres!”, se refiere a alguien que no sabe bailar. • “Soy tan inteligente que a veces no entiendo una palabra de lo que digo”, Oscar Wilde.
<p>13. Paradoja La <u>paradoja</u> implica el uso de expresiones, ideas, conceptos o frases en las cuales hay una supuesta contradicción que, en realidad, tiene la intención de enfatizar o darle un nuevo sentido a aquello de lo que habla.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Solo sé que no sé nada”. • “Si anhelas la paz, prepárate para la guerra”. 	<p>14. Oxímoron El <u>oxímoron</u> es una figura literaria que consiste en generar contradicción, ironía o incoherencia en una frase al colocar palabras o ideas contrarias.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Hubo un silencio ensordecedor”. • “En ocasiones menos es más”. 	<p>15. Onomatopeya La <u>onomatopeya</u> es la representación escrita de un sonido como: clic, crack, plaf, puff, pss, etc. Es una manera de vocalizar los sonidos que pueden generar ciertos objetos o animales.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Al apretar el plástico sonó crack, indicando que lo había roto”. • “¡Miiiaaauu! Así me saludó el gato”.

PROSOPEPEYA O PERSONIFICACIÓN

Atribuye a los seres u objetos inanimados o abstractos, cualidades propias del ser humano o ser animado.

INGRID SÁNCHEZ MOTA

EJEMPLOS

Las estrellas nos sonreían mientras ciudad nos miraba.

Hoy el sol se escondió y no quiso salir.

Las hojas del árbol bailaban con el viento

HIPÉRBOLE

Figura que aumenta o disminuye con exageración la verdad de lo que se expresa.

EJEMPLOS

“Érase un hombre a una nariz pegado”
Quevedo

Su corazón no le cabe en el pecho

Te lloré un río

Yo te miro y se me corta la respiración

Me muero de hambre

METÁFORA

Es una identificación de un objeto con otro en virtud de una relación de semejanza que hay entre ellos. La palabra metáfora en griego significa traslación. Es una comparación implícita, sin expresar el nexo correspondiente. Atribuye a una cosa las cualidades de otra.

El Sol es la linterna de la Tierra

Laura Nolasco Saiz - 2016

EJEMPLOS

Ella tiene ojos de esmeralda, cabellos de oro y boca de fresa

Los algodones blancos del cielo

Tú eres el imán y yo soy el metal

COMPARACIÓN O SÍMIL

Compara en forma explícita un objeto con otro para resaltar la semejanza que existe entre los dos. Se distingue por el uso de nexos comparativos: como, así, así como, igual que, semejante a, lo mismo que, tal, cual, tal que.

Sus ojos brillaban como dos estrellas.

ejemplos.com

EJEMPLOS

Eres como una mariposa

Fría como el viento

Tu mirada es igual que un puñal en mi corazón

Yo te necesito igual que el aire que respiro

ANTÍTESIS

Usando se enfrentan dos palabras o frases de significado opuesto.



Es hielo abrasador, es fuego helado, es herida que duele y no se siente, es un soñado bien, un mal presente, es un breve descanso muy cansado.

EJEMPLOS



Eres **fuego helado**
Es un **descuido**
que nos da **cuidado**
(Quevedo)



Su amor me dejó como un **muerto viviente**

ANÁFORA

Consiste en las repeticiones periódicas de una o varias palabras al principio de dos o más líneas de los versos de una estrofa.



EJEMPLOS

Amor, eres tú
Amor, es tu mirada
Amor, fugitiva.



Aquí todo se sabe,
aquí nada es secreto
(Amado Nervo)



La niña no ríe
La niña no llora



ALITERACIÓN

Es la repetición de fonemas (sonidos) o grupos de fonemas en un verso para causar un efecto musical.



EJEMPLOS

Quando canta la calandria y responde el ruiseñor (Romance XV)



En el silencio sólo se escuchaba un susurro de abejas que soñaban (Garcilaso de la Vega)



Bajo el ala aleve del leve abanico (Rubén Darío)



METONIMIA

Figura que consiste en sustituir un término por otro que mantiene una relación semántica.

Metonimia

Figura retórica que consiste en reemplazar una palabra por otra con la que se relaciona.

Ejemplo: Este domingo tocan a Bach y Vivaldi (música de Bach y Vivaldi).



EJEMPLOS

Pedí su mano
Significado:
Pedí casarme con ella



Le puse punto final a la relación.
Significado:
Terminé la relación.



Estamos leyendo a Cervantes
Significado:
Estamos leyendo las obras de Cervantes



HIPÉRBATON

Es alterar el orden lógico de la oración. Afecta el nivel sintáctico, y consiste en invertir el orden gramatical de las palabras en la oración y la ilación lógica de las ideas para darle belleza a la expresión. En vez de escribir sujeto- predicado se prefiere usar predicado-sujeto.

Hipérbaton

La alteración del orden natural de las palabras dentro de las oraciones.

Ejemplo: "reposa allí el dátil cuerpo de la palida muchacha" en lugar de "el cuerpo dátil de la muchacha palida reposa allí".

Modelo...



EJEMPLOS

"Volverán las oscuras golondrinas en tu balcón sus nidos a colgar" (Becker)



En vez del orden lógico: Las golondrinas oscuras volverán a colgar sus nidos en tu balcón"



"Me gustaría en mis brazos tenerte"



En vez del orden lógico: Me gustaría tenerte en mis brazos

IRONÍA

Expresión donde se afirma o se sugiere lo contrario de lo que se dice con las palabras a nivel literal; así pues queda claro el verdadero sentido de lo que pensamos o sentimos.

NO SE SI LO DICES EN SERIO



EJEMPLOS



"No tengo nada de miedo"



"¡Si a ti no te gusta el chisme!"



"Veo que estudiaste mucho"

EPÍTETO

Consiste en el uso de adjetivos innecesarios que no añaden ninguna información complementaria. Una pista para identificarlo es que si eliminas el adjetivo al sustantivo se da por hecho que tiene esa propiedad o cualidad.



EJEMPLOS

La **nieve blanca** cae por el ventanal. (La nieve siempre es blanca)



El **calor del fuego** quemaba mi piel. (El fuego siempre será caliente y quemará)



SINESTESIA

Atribución de una sensación a un sentido que no le corresponde en un verso o frase.



EJEMPLOS

Veo tus palabras en el aire. (Vista por oído)

Su mirada es dulce (Vista por gusto)



Sus insultos tenían sabor a una apesada amargura (mezcla de oído, olfato y gusto)



ELIPSIS

Evita la repetición innecesaria de palabras para dar mayor énfasis a un segmento de la oración, genera mayor fluidez y ritmo.



dreamstime.com

EJEMPLOS

"Quiere un abrazo" (se omite el pronombre él)

Yo llevaba las flores y ellos el incienso (se omite el verbo llevaban)



PLEONASMO

Esta consiste en el uso de términos que refuercen lo dicho en una oración o expresión, pero que no añaden información valiosa, ya que sin ellos la frase se entendería de la misma forma.



EJEMPLOS

"Temprano; madrugó la madrugada, temprano estás rodando por el suelo" (Miguel Hernández)



RIMA

Coincidencia de sonidos al final de los versos, a partir de la vocal de la sílaba tónica. Puede ser **consonante cuando hay semejanza en vocales y consonantes** o **asonantes cuando solo coinciden las vocales.**



EJEMPLOS

Consonante:

Cultivo una rosa **blanca** |
En junio como en **enero**
Para el amigo **sincero**
Que me da su mano **franca**
(José Martí)

Asonante:

Cuando yo **muera**
Enterrarme si **queréis**
En una **veleta**



CONCLUSIÓN

La educación viene atravesando por grandes cambios en la metodología que utilizan los docentes. Observamos como la educación ya no se basa en la concepción de la enseñanza como un método de transmisión y observación, si analizamos ahora, los docentes enfocan la educación a un nivel más participativo e investigativo, esto como método de aprendizaje.

Ahora la educación se ha visto intervenida por el tema de las actividades Lúdicas, las cuales son enfocadas para solucionar problemas de aprendizaje y contribuyen a los niños en su desarrollo psicomotriz, entre esas expresiones podemos mencionar el teatro, la música, la danza, entre otras. En este planteamiento nos referiremos al juego como una herramienta de aprendizaje, esto fundamentalmente como un proceso pedagógico. Si bien el juego cumple una función, si se quiere, más

esencial que lo educativo, relacionada con el desarrollo del ser, con su estar en este mundo, con su vida misma.

La forma como se compone el lenguaje dentro de un texto, escrito u oral, es clave a la hora de cumplir de manera efectiva con su propósito. En este sentido, las figuras retóricas son aquellas modificaciones que se hacen al lenguaje para proporcionar variedad, fuerza y belleza al discurso, y así lograr transmitir su mensaje con contundencia. De este modo, estas figuras permiten presentar el contenido de una forma menos obvia y común. Existen diferentes tipos de figuras retóricas y cada una puede cumplir con una o varias funciones dependiendo de cómo se utiliza en el discurso.

En conclusión, creo que es sumamente importante crear o desarrollar innovaciones en el aula porque fortalece la instrucción académica a través de ideas que agilizan el proceso educativo en lugar de centrarse en las reformas educativas a medida que cambian. Al integrar nuevos conceptos a la estructura académica, estaremos en presencia de docentes más calificados que sean responsables de un grupo de estudiantes con motivación por aprender.

Creando que la innovación curricular debe tener una variante práctica que faciliten el proceso de aprendizaje utilizando métodos científicos, artísticos y psicológicos que ayuden a fomentar un ambiente más dinámico y divertido para los estudiantes. La innovación en el aula, a menudo denominada innovación integración de métodos científicos o tecnológicos, y el término dos áreas. Por que no importa cuán tradicional sea, lo importante es cómo y qué estrategias se incorporan para para los estudiantes.

El salón de clases debe ser el lugar perfecto para aprovechar la creatividad de los maestros que desean la mejor experiencia posible para sus alumnos, asegurando que todos los alumnos aprendan en un ambiente pacífico que fomente el crecimiento personal y académico.

Los docentes, como principales representantes de la reforma educativa, no deben considerar la educación como un proceso complicado en el que los estudiantes solo aprenden y memorizan algunos conceptos, pues en relación con las innovaciones se trata de pensar cómo promover el desarrollo de los estudiantes mejorando la experiencia profesional. :

- Promover el aprendizaje social y emocional
- Desarrollar habilidades sociales e interpersonales
- Fomentar habilidades relacionadas con la colaboración y la resolución de problemas.

El mundo de la educación ha cambiado para cumplir con las expectativas actuales, y el aula debe ser el espacio primordial que propicie el desarrollo personal y brinde las herramientas necesarias para el desarrollo de los niños y jóvenes de hoy.

REFERENCIAS

Alternativo, E. y Guarda, A. (2016). Se aprende más jugando que estudiando: entrevista a Francesco Tonucci, niñoólogo (1/2). *El Blog Alternativo*. [http://www.elblogalternativo.com/2009/08/02/se-aprende- mas-jugando-que-estudiando-entrevista-a-francesco-tonucci- ninologo/](http://www.elblogalternativo.com/2009/08/02/se-aprende-mas-jugando-que-estudiando-entrevista-a-francesco-tonucci-ninologo/)

Ávila, Y. (2014) figuras retóricas para ampliar el discurso. [https://es.slideshare.net/feverjey2020/figuras-retricas-para- ampliar-el-discurso](https://es.slideshare.net/feverjey2020/figuras-retricas-para-ampliar-el-discurso)

Bañeres, D., y otros (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó

Benítez, M. (Marzo, 2009). Innovación y experiencias educativas. El Juego como Herramienta Educativa. 16. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Cacho, M. F., & Cacho, T. (2015). Literatura I. Secretaria de Educación Pública.

Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 16 (32-40).

Díaz-Barriga, Á, (2011). Competencias en educación. Corrientes de pensamiento e implicaciones para el currículo y el trabajo en el aula. En Revista Iberoamericana de Educación Superior, II (5). <http://www.redalyc.org/pdf/2991/299123992001.pdf>

Díaz, F. (2005). Desarrollo del currículo e innovación: Modelos e investigación en los noventa. En *Perfiles educativos* (57). <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v27n107/n107a04.pdf>

Figuras retóricas o literarias. (2015). *Retóricas*. <https://www.retoricas.com/2009/06/principales-figurasretoricas.html>

Garduño Morales, E., & Pérez Arriaga, L. (2015). *Literatura II*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública

González, F., Guerra, I., Campa, R., Robles, M. L., Muñoz, C., & Córdova, C. C. (2015). *Literatura I*. Colegio de Bachilleres del estado de Sonora.

González González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos.

La bella y la bestia. (s. f.). https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/b7902dabddffa9551cf191d151869dd899-14-beauty-and-the-be_79038e63.jpeg?region=41,0,1118,629&width=960. https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/b7902dabddffa9551cf191d151869dd899-14-beauty-and-the-be_79038e63.jpeg?region=41,0,1118,629&width=960

Levin, E. (2012). *El valor del juego en la infancia*. <http://www.tvcrecer.com/2012/valor-del-juego-en-la-infancia/#>.

UhfBSLXfSw importancia del juego

Montañés, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, 15, 241- 270.

Moreno, J. (2002). *Aproximación Teórica a la realidad del Juego*. Aprendizaje a través del Juego. Ediciones Aljibe.

O'Connor, J. y J. Seymour, Introducción a la programación neurolingüística. Urano, México, 1992.

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.

Parada, C. (2015). Figuras retóricas. Universidad de los Andes.

Prado, M. de L. (2014). Literatura 1. ST Editorial.

Rodríguez, E. M. Aprendizaje creativo continuo, Trillas, México, 160 pp.

Schon, D. The reflective practitioner, Nueva York, EU, 1983.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere, 6(19), 289-296.

UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Woolfolk, A. Psicología educativa. Pearson, México, 2006, 669 pp.