



ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO



INFORME DE PRACTICA.

EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA FOMENTAR VALORES DE JUSTICIA, TOLERANCIA, RESPETO Y HONESTIDAD PARA FAVORECER LA CONVIVENCIA EN EL 3°C.

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA

PRESENTA

JUAN ALBERTO CONTRERAS MENDOZA

ASESOR

ALBA FRANCISCA IZQUIERDO RAMIREZ

SANTIAGO TIANGUISTENCO, MÉXICO.

JULIO DE 2022.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
INTENCIÓN	7
PLANIFICACIÓN	9
ACCIÓN.....	11
I. EL MEMO TEST	23
II. LA LOTERÍA.....	26
III. LA DRAMATIZACIÓN.....	29
IV. EL RALLY	33
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	36
OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN.....	38
REFLEXIÓN	39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	40
RERENCIAS	42
ANEXOS	45

“Los niños tienen que habituarse mediante el juego a realizar aquellas actividades que realizarán cuando sean mayores”.

(Aristóteles) – Filósofo Griego.

AGRADECIMIENTOS

A DIOS

Por darme la vida y permitirme llegar a este momento y disfrutar del proceso del mismo.

A MIS PADRES, CUAUHEMOC Y MARTHA

Escribo esto con lágrimas en los ojos, gracias, de verdad gracias por enseñarme a aprender y a afrontar la vida, por todo el apoyo incondicional que me han dado a lo largo de mi vida. Papá, Mamá los amo, sin ustedes yo no sería nada, si volverá a nacer sería feliz de volver a ser el hijo de las personas más maravillosas de este mundo. Gracias papá y mamá.

A MI ABUELO SERGIO (PAPÁ SERGIO)

No estarás aquí para compartir este momento a tu lado, pero espero que donde te encuentras estés bien y te sientas orgulloso de este logro que es de todos, te extraño todos los días y siempre estas presente en mí, gracias por todo lo que me enseñaste y sobre todo Gracias por enseñarme a nunca perder ese niño interior y que el valor más grande de toda persona es su humildad y solidaridad.

A MI ABUELITA ROSA

Agracias abuelita por su paciencia, por su cariño, por esas tardes lindas en las que no para de reír por cualquier cosa y que a todos nos contagia de su alegría, gracias de Corazón.

A MI PAREJA AZUSENA

Gracias por tu amor, confianza, paciencia, tolerancia y apoyo, ha pasado el tiempo desde aquella promesa, cuando te dije que estaríamos juntos, el tiempo ya ha llegado amor. Mi Azu gracias por darme el fruto de nuestro amor, aquel niño que nos enseña a afrontar la vida sin estar preparado y así amar y disfrutar, mi hijo Alberto Dilan. Los amo.

A MI HERMANO JESÚS IVÁN

Gracias por estar conmigo hermano, somos compañeros para la vida, eres la persona más noble que conozco, te quiero hermano y siempre estaré para ti, para apoyarte de manera incondicional.

A MI ABUELA LUISA (MAMÁ LUISA)

Gracias por la protección que me diste desde niño junto a papá Sergio, por el amor que me dieron siempre, los consejos y la alegría que siempre tienes para recibirme. Te quiero mamá Luisa.

A MI ABUELITO FRANCISCO (ABUELITO PANCHO)

Gracias por los concejos abuelito, por el apoyo que brindó a mis padres cuando yo era niño, por el cariño y amor que nos tiene, gracias por ser un ejemplo para mi padre, y que ese ejemplo siguiera para que yo también lo tomara para la vida. Gracias abuelito.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se desarrolla en el municipio de Santiago Tianguistenco, ubicado en la región Sur Oriente del Valle de Toluca; la escuela dónde se hace la investigación es la Escuela Secundaria Técnica No. 1 “Andrés Álvaro García”, esta cuenta con dos turnos, matutino y vespertino, ambos con seis grupos de cada grado.

El grupo en donde se llevó a cabo la investigación fue el 3° “C”, que está integrado por 45 alumnos siendo 23 hombres y 22 mujeres, donde se observó un notable problema de conducta que afectaba el trabajo de clase, de esta manera se propuso el tema “El juego como una estrategia para fomentar valores de justicia, tolerancia, respeto y honestidad para favorecer la convivencia en el 3°C”.

El tema a abordar se plantea a partir de la necesidad del Docente en Formación (DF) al no lograr que los estudiantes se integraran a las diversas actividades para aprender Formación Cívica y Ética, por ende no se tenía una convivencia sana y armónica, para interactuar de manera pertinente en un desarrollo integral en todas sus esferas, derivado a que como docentes no podemos olvidar los pilares de la educación establece la UNESCO , los cuales son el aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer, y a aprender a vivir con los demás, en función de fomentar en el alumno el pensamiento crítico y analítico que les ayude a socializar con los demás.

La competencia profesional que se espera fortalecer por medio del informe de práctica es propiciar y regular espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación, esta con el fin que el DF pueda desarrollar las clases en beneficio de la adquisición de valores, donde los alumnos puedan interactuar de una manera pacífica y que esto ayude a la obtención de conocimientos y el aprendizaje de la Formación Cívica y Ética.

Para solventar el problema se plantearon los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Aplicar juegos con el fin que el alumno se apropie de los valores como son, honestidad, justicia, respeto y tolerancia, para propiciar la correcta convivencia por medio del trabajo en equipo.

Objetivos específicos

- Identificar juegos para entablar relaciones sociales mediante equipos para que los alumnos tengan la oportunidad de socializar entre ellos y pongan en práctica sus valores como justicia, tolerancia, respeto y honestidad.
- Aplicar estrategias didácticas mediante juegos que permitan a los alumnos fortalecer los valores como justicia, respeto, honestidad y tolerancia, permitiendo la mejora de sus relaciones interpersonales y apoye el aprendizaje de la formación cívica y ética.
- Valorar los resultados de la aplicación de los juegos para fomentar los valores, para mejorar el aprendizaje de Formación Cívica y Ética.

El trabajo se emplea para mejorar la práctica profesional del docente en formación, mediante la aplicación de diversos juegos empleados para guiar el aprendizaje y fortalecer competencias del perfil de egreso.

El juego puede ser una herramienta para la adquisición de conocimientos y saberes, y en este caso el fomento y aplicación de valores puede ser adquirido por medio de este, como lo menciona Chateau (citado en Ríos, 2013) quien afirmó que el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo de conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, resumiéndolo, el juego es la vida propia del mismo (p.7).

El juego puede ser el medio natural por donde los adolescentes tienen la oportunidad de apropiarse de conocimiento, a través de la interacción con los demás, el diálogo y la socialización de puntos de vista a partir de la aplicación de valores, donde los estudiantes puedan llevar a cabo conductas que den muestra de sus valores.

La formación cívica y ética en la escuela es un proceso basado en el trabajo y la convivencia escolar, donde los estudiantes tienen la oportunidad de reconocer la importancia de los valores y principios que contribuyen a la convivencia y a su desarrollo pleno de su persona, así como ser integrantes de una sociedad.

INTENCIÓN

El fomento de los valores como justicia tolerancia, respeto y honestidad, son vitales para la transformación de la sociedad, los cuales ayudarán a mejorar las relaciones sociales entre docentes y alumnos, así como entre los mismos estudiantes, con base en su edad fue necesario buscar estrategias innovadoras y divertidas, por lo cual se eligió el juego para aprender los valores y el aprendizaje de la formación cívica y ética.

Bruner (citado en Ríos, 2013) reafirma que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos, en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos. (p.5)

El juego permite conocer el mundo externo, comunicarnos y convivir, de ahí nosotros interiorizamos todo aquello que experimentamos y si lo hacemos parte de nuestra persona fortalecemos los valores. La función del D.F. será diseñar secuencias didácticas que contemplen juegos acordes a las necesidades de los estudiantes.

El compromiso como futuro docente es fortalecer la práctica profesional empleando el juego como una estrategia para fomentar valores en la asignatura de formación cívica y ética, aplicando actividades funcionales y divertidas para que los estudiantes interactúen de manera activa con sus semejantes.

Silva (citado en Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2010) refiere que “las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo” (p.7).

El juego podrá permitir al estudiante aprender de una manera relajada, sin presión, para abrir paso a la socialización y así aprender con sus pares, generar experiencias y permitir desarrollarse en todos los ámbitos que se desenvuelva, por lo que en cada juego aplicado será necesario que el docente en formación haga una reflexión de la funcionalidad o pertinencia que logra a través de la aplicación de los mismos, sin olvidar que nunca estará exento de presentar dificultades y problemáticas en las que se verán inmersos los procesos que lleven a un fin planteado .

En las ambigüedades se encuentran aquellas que se emplean fuera del salón de clase, como suspensiones o reuniones y las que no se encuentran dentro de las posibilidades del DF, como por ejemplo que el auditorio o canchas en el cual se llevarán a cabo las presentaciones de la dramatización estuviera ocupado o que la estrategia aplicada no esté diseñada a las necesidades de los alumnos a pesar de considerar el diagnóstico, por eso la importancia de recabar el diario escolar para realizar el análisis de la práctica docente.

El educar a partir de valores y utilizando el juego puede ser un elemento importante para ser utilizado por las futuras generaciones de docentes, buscando que las clases sean lúdicas y que impacten en el comportamiento y actitudes de los estudiantes, donde la motivación sea base fundamental para llevar el aprendizaje.

PLANIFICACIÓN

El grupo 3° “C”, que está integrado por 45 alumnos siendo 23 hombres y 22 mujeres, en este mismo fue aplicado el test de inteligencias múltiples, el cual sirvió como un punto de partida para optar por el juego como el método con el cual se estaría trabajando para poder llegar a las metas establecidas en el proyecto de investigación.

Los resultados del test permitieron identificar el canal de aprendizaje predominante para la implementación de las estrategias, arrojando los siguientes datos: el 70% del grupo es kinestésico, 15 % visual, 10% auditivo y aquellos que manejan los otros 3 canales de aprendizaje 5% (Anexo 1).

La investigación parte de la problemática que surge en el grupo, derivado a que no se percibió, tolerancia, respeto, justicia y honestidad entre pares, por lo que representa un reto para el aprendizaje y la convivencia entre los mismos y el docente, donde el DF se percató que no estaba llevando actividades que proporcionaran la implementación de valores; no mantenía la organización del grupo y mucho menos que estos participaran o interactuaran con los compañeros, donde se pudieran respetar, tolerar y aceptar ideas nuevas, así mismo al momento de poder dar un argumento estos fueran honestos y que cuando existiera un problema en el salón de clases se resolviera de manera justa y no se dejaran llevar por las amistades o conveniencias.

Para abordar la problemática surgen las siguientes interrogantes ¿Cómo fomentar la convivencia en los alumnos, pero, a su vez fortalecer los valores en la Formación Cívica y Ética?

¿El juego logrará el fomento de valores, la convivencia y el aprendizaje en Formación Cívica y Ética?

Las interrogantes abrieron paso a la formulación de la siguiente hipótesis de acción: El juego, puede ser una herramienta útil para poder fomentar y fortalecer los valores como, justicia, respeto, tolerancia y honestidad, para una correcta convivencia en el salón de clases y así beneficiar el aprendizaje de la Formación Ética y ciudadana.

Haciendo el análisis de las acciones que toma el DF dentro del aula, se identificó que no se realizaron estrategias o actividades que permitieran socialización entre alumnos, así como el diálogo que pongan en práctica los valores dentro y fuera del aula dando paso a que dentro del salón de clase se manifestaran conductas negativas que afectaron el ambiente escolar.

Para poder lograr el desarrollo del plan de acción fue necesario plantear los siguientes objetivos

Objetivo general:

Aplicar juegos con el fin que el alumno se apropie de los valores como son, honestidad, justicia, respeto y tolerancia, para propiciar la correcta convivencia por medio del trabajo en equipo.

Objetivos específicos

- Identificar juegos para entablar relaciones sociales mediante equipos para que los alumnos tengan la oportunidad de socializar entre ellos y pongan en práctica sus valores como justicia, tolerancia, respeto y honestidad.
- Aplicar estrategias didácticas mediante juegos que permitan a los alumnos fortalecer los valores como justicia, respeto, honestidad y tolerancia, permitiendo la mejora de sus relaciones interpersonales y apoye el aprendizaje de la formación cívica y ética.
- Valorar los resultados de la aplicación de los juegos para fomentar los valores, para mejorar el aprendizaje de Formación Cívica y Ética.

ACCIÓN

Para el desarrollo del plan de acción, se consideró el juego para que los alumnos tuvieran la posibilidad de interactuar a partir de los juegos como, rally, lotería, memotest para que los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar, compartir, apropiarse y convivir de manera activa.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia (Torres, 2002, p. 289).

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

La importancia del juego como estrategia didáctica es indiscutible, sobre todo, como parte de la motivación de los niños. Las actividades lúdicas satisfacen el deseo de diversión que todos sentimos, además de contribuir enormemente en las interacciones sociales, cognoscitivas y afectivas del menor. El juego es la ventana por donde los seres humanos tenemos la oportunidad de aprender, vincularnos con el ambiente, aprender de la sociedad.

Para Groos (citado de la Federación de Enseñanza de CC. OO de Andalucía) (2010), el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño y niña para realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida (p.1).

Por medio del juego se abre paso a la maduración del alumno derivado que a partir de las experiencias que este obtenga podrá comprender las normas sociales establecidas en

ciertos ámbitos de la vida cotidiana, así como su rol dentro de la sociedad y las conductas adecuadas para fungir un papel importante en la misma.

Benítez (2009) menciona que a medida que los juegos van transcurriendo el tiempo, los juegos cambian como lo hace también el proceso de pensamiento, como madura el cuerpo con el ejercicio, por ello es tan importante respetar el juego de cada sujeto y permitirles jugar, porque así crecen, conocen y maduran, así mismo se vuelven más seguros (p.2).

Los juegos a lo largo de la vida del sujeto también se modifican, pues, estos se adaptan o se incorporan de acuerdo a lo que este mismo viva bajo sus experiencias, dándole la oportunidad de llevarlas a un contexto real, donde el aprendizaje sea aplicada en su entorno en el que se desenvuelven.

Bermejo y Blázquez (2016) exponen que existe una gran diversidad de juegos que se pueden llevar a cabo en los centros escolares. Algunos de ellos deben estudiarse más detenidamente, ya que son muy útiles en el proceso educativo y tienen gran aceptación por parte de los niños (p. 59).

Los juegos son:

- El juego educativo.
- Los juegos competitivos y los juegos cooperativos.
- El cesto de los tesoros.
- El juego heurístico.
- El juego por rincones.
- Los juegos psicomotores.
- Los juegos tradicionales.
- Los juegos multiculturales.
- Los juegos y las nuevas tecnologías.

EL JUEGO EDUCATIVO

La escuela, tiene su método de enseñanza la cual fue estructurada para enseñar, está pensado y diseñado para que los adolescentes aprendan jugando, ya que contienen un objetivo concreto. Por ejemplo, el juego de construcciones es un juego espontáneo, realizado por los niños sin un objetivo concreto, pero en el momento en que se diseña este juego con un fin, como seriar o clasificar por colores, se convierte en un juego con contenido educativo, un juego educativo.

Bermejo y Blázquez (2016) definen el juego educativo como aquel que tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica (p.59).

JUEGOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS

Son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suele existir ganadores ni perdedores, que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes son necesarias para superar un objetivo o reto común.

Bermejo y Blázquez (2016) mencionan que el juego competitivo es aquel que se caracteriza por la competición entre jugadores o entre equipos. Este tipo de juego genera un ganador o un grupo de ganadores y un perdedor o un grupo de perdedores. Que haya ganadores o perdedores genera, en los niños que ganan, un aumento de la autoestima y, en los niños que pierden, angustia y frustración (p. 60).

Los juegos que se aplicaron en el proyecto de investigación, son el juego educativo y el competitivo, ya que estos permiten que en el salón de clase el DF integre equipos o bien se trabaje de manera individual, para que los alumnos interactúen al momento de participar y resolver distintos retos para alcanzar una meta, por ejemplo en el rally, donde los equipos tienen que trabajar de manera organizada a partir de las capacidades individuales de cada individuo que conforma el mismo, o el memotest que es otro juego aplicado, el cual abre las pautas a la participación y el entendimiento de los roles de cada compañero de manera individual.

Una vez analizada la parte de los juegos y el porqué de su aplicación, también se debe tener un sustento dentro de los mismos programas educativos, que avalen la implementación de estos para la mejora de la calidad educativa, donde podemos señalar dentro de los aprendizajes clave los principios pedagógicos, que nos abren paso a la socialización y la importancia del trabajo en equipo, así como el docente quien es el que guía este mismo proceso.

Retomando el libro de Aprendizajes Clave (2017) para el sustento e identificación de los puntos más importantes de documento se identifican los principios pedagógicos que sustentan la presente investigación son:

1. Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo, señalando que el aprendizaje tiene como propósito potenciar el desarrollo cognitivo: como son los recursos intelectuales, personales y sociales que permitan participar como ciudadanos activos.
4. Conocer el interés de los estudiantes, donde se rescata que es fundamental que exista una relación cercana entre el docente y los estudiantes que permitan la mejora de la enseñanza, así mismo involucre a los participantes a involucrarse en su aprendizaje.
5. Estimula la motivación intrínseca del alumno, el cual menciona que el docente debe generar estrategias que hagan relevante el conocimiento, fomente el aprecio de los estudiantes por sí mismo y las relaciones que se generen dentro del aula
13. fomentar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje y este explica que se deben fomentar ambientes de respeto y trato digno entre los participantes, considerar la igualdad de los derechos siendo este la base de las relaciones y el entendimiento sean el respeto, la solidaridad, la justicia y los derechos humanos (pp.120-122).

El DF es quien desarrolla las clases de una manera creativa, e innovadora para los estudiantes, y utilicen los medios, para el correcto funcionamiento del proceso enseñanza aprendizaje y el fomento de valores para una convivencia armónica, tomando los espacios de la escuela, los materiales disponibles y la misma convivencia como recurso.

Una vez hablando de los principios pedagógicos que sustentan el juego, los valores, son la otra parte que conforma el proyecto de investigación mencionando que los valores se manifiestan en actitudes y grandes habilidades de aplicación múltiple que en conjunto son las que permiten lograr las capacidades y competencias requeridas.

Los valores facilitan el desarrollo de un pensamiento analítico, lógico y crítico, el manejo de lenguajes y el dominio de disciplinas. Un desarrollo humano integra, finalmente, cubre todas las posibilidades de crecimiento. Por lo general, la escuela se preocupa por los aspectos cognitivos o racionales.

a) Justicia.

La justicia tiene origen del latín *iustitia*, que, a su vez; viene de *ius* (derecho) y significa en su acepción propia “lo justo”. La justicia es un valor que inclina a obrar y juzgar, teniendo por guía la verdad y dando a cada uno lo que le pertenece.

Colman dice que la justicia general supone la virtud en cuanto se refiere al bien del otro y se ordena al bien de la comunidad. Esta virtud tiende al bien externo, no a una persona en sí misma, sino en cuanto a su relación con los demás. La justicia consiste en lo conveniente para la comunidad (p.323).

b) Respeto.

La palabra respeto proviene del latín *respectus* y significa “atención” o “consideración”. De acuerdo al diccionario de la Real Academia Española (RAE), el respeto está relacionado con la veneración o el acatamiento que se hace a alguien. El respeto incluye miramiento, consideración y deferencia.

La dirección de comunicación corporativa (2011) nos menciona que el respeto es un valor que permite al ser humano reconocer, aceptar, apreciar, y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad (p.5).

c) Tolerancia.

La palabra proviene del latín *tolerantia*, que significa cualidad de quien puede aguantar, soportar o aceptar, la tolerancia es un valor moral que implica el respeto integro hacia el otro, hacia sus ideas, practicas o creencias, independientemente de que choquen o sean diferentes de las nuestras.

La tolerancia significa el respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias, así como el reconocimiento, la aceptación y el aprecio al pluralismo cultural, a las formas de expresión, a los derechos humanos de los demás y a la diversidad del aspecto, situación, comportamiento y valores de todas las personas, como indica la Declaración de Principios sobre la Tolerancia, de 1995, de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés).

d) Honestidad.

La palabra “honestidad” viene del latín *honestitas* y significa “cualidad de decente, decoroso, razonable, honrado”. Como honestidad se designa la cualidad de honesto. Es también un conjunto de atributos personales, como la decencia, el pudor, la dignidad, la sinceridad, la justicia, la rectitud y la honradez en la forma de ser y de actuar. La persona que

desarrolla este valor en su vida, actuara siempre de manera correcta dándole un sentido diferente a su vida que muchas veces no es comprometido por los demás

La honestidad es un valor moral fundamental para entablar relaciones interpersonales basadas en la confianza, la sinceridad y el respeto mutuo, los que actúan de esta manera lograrán grandes cosas en su vida e incluso serán realmente felices.

En la Ley General de Educación en su Artículo 12, menciona que se debe alentar la construcción de relaciones sociales, económicas y culturales con base en el respeto de los derechos humanos.

Se recalca la importancia del respeto, como un valor que hace referencia al reconocimiento de los derechos de los individuos y de la sociedad, el cual es el origen de la convivencia en la sociedad y permite que se realice de una manera pacífica y armónica.

El libro de Aprendizajes clave (2017) se menciona que la educación tiene la finalidad de contribuir a desarrollar las facultades y el potencial de todas las personas, en lo cognitivo, físico, social y afectivo, en condiciones de igualdad; para que estas, a su vez, se realicen plenamente y participen activa, creativa y responsablemente en las tareas que nos conciernen como sociedad, en los planos local y global.

Los Aprendizajes Esperados (2017) en sus principios pedagógicos resalta la importancia de la convivencia entre los cuales son:

6. Reconocer la naturaleza social del conocimiento.

- La interacción social es insustituible en la construcción del conocimiento. Por ello es primordial fomentar la colaboración y propiciar ambientes en los que el trabajo en grupos sea central.
- El trabajo colaborativo permite que los estudiantes debatan e intercambien ideas, y que los más aventajados contribuyan a la formación de sus compañeros. Así, se fomenta el desarrollo emocional necesario para aprender a colaborar y a vivir en comunidad.
- El estudiante debe saber que comparte la responsabilidad de aprender con el profesor y con sus pares (p.120)

12. Favorecer la cultura del aprendizaje.

- La enseñanza favorece los aprendizajes individuales y colectivos. Promueve que el estudiante estable relaciones de aprendizaje, que se comuniquen con otros para seguir aprendiendo y contribuya de ese modo al propósito común de construir conocimiento y mejorar los logros tanto individuales como colectivos.
- También brinda oportunidades para aprender del error, de reconsiderar y rehacer, fomenta el desarrollo de productos intermedios y crea oportunidades de realimentación copiosa entre pares.
- Ello ayuda a que niños y jóvenes sean conscientes de su aprendizaje. El docente da voz al estudiante en su proceso de aprendizaje y reconoce su derecho a involucrarse en este, así, promueve su participación activa y su capacidad para conocerse.
- Los estudiantes aprenden a regular sus emociones, impulsos y motivaciones en el proceso de aprendizaje; a establecer metas personales y a monitorearlas; a gestionar el tiempo y las estrategias de estudio, y a interactuar para propiciar aprendizajes relevantes. Se ha de propiciar la autonomía del aprendiz y, con ello, el desarrollo de un repertorio de estrategias de aprendizaje, de hábitos de estudio, confianza en sí mismo y en su capacidad de ser el responsable de su aprendizaje

13. Apreciar la diversidad como fuente de riqueza para el aprendizaje.

- Los docentes han de fundar su práctica en la inclusión, mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural, étnica, lingüística y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.
- Fomentan ambientes de respeto y trato digno entre los diferentes, pero iguales en derechos, donde la base de las relaciones y el entendimiento sean el respeto, la solidaridad, la justicia y el apego a los derechos humanos.
- Las prácticas que reconozcan la interculturalidad y promuevan el entendimiento de las diferencias, la reflexión individual, la participación activa de todos y el diálogo son herramientas que favorecen el aprendizaje, el bienestar y la comunicación de todos los estudiantes (p.122).

En los principios pedagógicos se resalta la intención por parte de la educación de integrar a los alumnos, con el fin que adquieran conocimientos y capacidades a partir de la interacción con los demás, que se propicie a la participación activa por medio de la implementación de estrategias del docente que motiven a que el proceso se lleve a cabo, así mismo les permita trabajar desde su autonomía a los estudiantes para desarrollar sus capacidades de socialización para la vida en sociedad.

Dentro de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en el Artículo 3ro en su fracción II, inciso “C” menciona:

Contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la naturaleza, la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de las familias, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos;

La convivencia es uno de los factores más importantes dentro de la educación en el país, pues permite fortalecer a los estudiantes en ámbitos como, el respeto a la diversidad, el convivir a partir del reconocimiento de los derechos humanos, mantener un sentido de igualdad entre las sociedades, sin hacer distinción o dar privilegios a ciertos grupos o individuos, así mismo. La convivencia es parte importante de la vida de todo ser humano, pues a partir de esta se adquiere conocimiento para la integración y aceptación social, apta para la participación como ciudadanos.

El juego como espacio de participación, protagonismo, relaciones y ejercicio de roles es una actividad que por su atractivo y ambiente festivo, invita a la participación espontánea de los niños, siendo además una actividad que brota naturalmente de ellos permitiendo, en la mayoría de las ocasiones, establecer contacto, no sólo con diversos espacios y materiales, sino especialmente con otros seres humanos de diversas edades, sexo y clases sociales; lo cual puede propiciar situaciones bastante enriquecedoras en el desarrollo de experiencias de socialización y convivencia.

El juego como espacio reglado y de negociación lleva implícito en su estructura una serie de reglas y normas establecidas por quienes voluntariamente se disponen a jugar. Esta estructura interna del juego imprime dinamismo y propicia la interacción de los participantes,

generando en cada uno un sin fin de beneficios en las estructuras mentales, emocionales, sociales y físicas.

El juego para la convivencia y el fomento de valores es de vital importancia pues como se ha podido analizar, permite que se trabaje entre los semejantes, atendiendo a las capacidades de cada individuo para superar cierto obstáculo o problemática, así mismo favorece el trabajo en equipo pues se reconocen de manera individual y se lleva al respeto de cada sujeto que integre el mismo, reconociendo sus derechos y favoreciendo una interacción armónica.

Piaget (citado en Rael, 2009) menciona 3 juegos: sensoriomotor, simbólico y reglado, de los cuales se rescata el juego simbólico el cual considera esencial para el desarrollo intelectual, es una actividad en la que los objetos y acciones y palabras se usan como sustitutos de otros objetos acciones y palabras de la vida real. Una categoría de este es el juego sociodramático, ocurre cuando dos o más niños adoptan roles y pretenden crear una situación en la vida real. Los alumnos interactúan bajo una misma temática y el juego de reglas, que va de los 7 a los 12 años, el cual parte de la interacción social y está estructurado por un reglamento que todos los participantes deben respetar, en un primer momento se establecen las reglas, pero con el paso del tiempo, los participantes adaptan las mismas a su propio sistema de normas.

Por medio de los juegos los adolescentes con los que se trabajó pudieron aprender los roles sociales, pues a partir del reconocimiento de situaciones y de relación de las mismas con acciones de la vida cotidiana se aprenden y se adquiere conocimiento para la interacción en sociedad.

Rawls (citado en Caballero, 2006) considera que los principios de justicia que son objeto de un acuerdo entre personas racionales, libres e iguales en una situación contractual justa, pueden contar con una validez universal e incondicional (p.2).

La justicia dentro del salón de clases es entendida como los acuerdos que existen en el grupo, respetando la libertad de las demás personas, así como el reconocer la igualdad entre los participantes de la clase, interactuando de una manera racional, ordenada y pacífica.

Según la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009) El respeto es un valor que permite que el hombre pueda reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad (p. 1).

El respeto permite reconocer el valor humano, así como aceptar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos, de este mismo valor se desprende el nombrado como tolerancia y este es definido como la virtud de la democracia. El respeto a los demás, la igualdad de todas las creencias y opiniones, la convicción de que nadie tiene la verdad ni la razón absolutas.

Mendoza & Piñango (2019) mencionan que: “Honestidad significa que no hay contradicciones ni discrepancias entre los pensamientos, palabras o acciones. Ser honesto con el verdadero ser y con el propósito de una tarea gana la confianza de los demás e inspira fe en ellos. Honestidad significa nunca hacer mal uso de lo que se nos confió” (p. 7).

Se mezcló el juego con los valores porque estos son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de la realización del ser humano como persona. También son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro.

Aranda (2005) menciona que la convivencia social pacífica se logra mediante la educación que inicia en el contacto con el entorno social inmediato del individuo, y que se prolonga, idealmente, durante toda su existencia. Un componente importante para la existencia plena del individuo y para su completa integración a la sociedad es la incorporación de valores a su actividad (p. 33).

El ser humano aprende todos los días, por esta razón socializa y forma parte de un algo de la sociedad, donde este adquirirá de manera progresiva y a lo largo de su vida conocimientos, atributos y comportamientos para su integración.

La importancia de la convivencia recae en el reconocimiento individual de sí mismo y de los demás individuos que forman parte en una sociedad, en este caso en el salón de clase, aceptar a las personas con sus diferencias y sus características, así como favorecer la comunicación entre los participantes para poder llegar a soluciones pacíficas

La acción de las actividades con las que se partirá para llevar a cabo el proceso del fomento de los valores y la búsqueda de solución a la problemática, son juegos como: el rally, el memo test, la lotería, y la dramatización cómica,

Torres, Padrón & Cristalino (20013) en su escrito El Juego mencionan que el juego es un espacio para la formación de valores, nos mencionan que: Existe una vinculación estrecha entre ambas variables lo cual posibilita el logro de altos resultados en la formación del individuo. De allí que se hace necesario el uso del juego como una herramienta fundamental para la Educación General y la Educación Física en particular, en la consolidación de valores que guíen de manera adecuada y exitosa la vida de cada niño (p. 51).

El juego permite a los alumnos aprender de las normas sociales, tomándolas desde un punto meramente lúdico, donde estos mismos, aprendan de los roles sociales, a la adquisición de valores y a desenvolverse dentro de un grupo social de manera armónica, adquiriendo conocimientos y experiencias para la vida real.

Zabalza (1987) nos acerca a una definición del juego de Bruner (1986) quien describe el juego como: “Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo (p.183).

Para el empleo del juego como parte fundamental en el fomento de los valores, partirá del entendimiento y la función de cada valor que interviene en el proyecto como son justicia, tolerancia, respeto y honestidad.

Ramón (2017) dice que la educación en valores es un pilar fundamental para aprender a convivir, fomentar el respeto, la tolerancia, el diálogo, la resolución pacífica de conflictos, entre otros muchos, a través de situaciones que resulten familiares a los niños, que tengan sentido para ellos y que sea hecha de forma lúdica (p.20).

El juego al permitir interactuar de una manera libre, atendiendo a reglas establecidas, y que los alumnos puedan apropiarse de conocimiento de una manera empírica por medio de la experiencia, si bien este puede ser una estrategia eficaz para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje, mucho va a depender de como el DF sea orientador de las actividades que se lleven a cabo, donde se lleve un correcto orden y el objetivo bien establecido para poder superar obstáculos o ambigüedades que posiblemente se dieran dentro y fuera del salón de clase.

El tener en cuenta que el juego es el eje por el cual el conocimiento será llevado a los alumnos el desarrollo y planeación de la estrategia lúdica tiene que partir de los momentos esenciales del plan, los cuales son, la introducción al tema, las instrucciones, estas deben ser claras y precisas para evitar errores y que estas no generen más dudas a los alumnos, la socialización y el desarrollo de la actividad, donde los alumnos tendrán que realizar las actividades planteadas para el desarrollo de capacidades y objetivos pertinentes al tema del día, así como el aprendizaje clave y por último la reflexión y análisis de lo realizado donde el alumno tendrá la oportunidad de externar la experiencia respecto a la actividad, hacer una

análisis introspectivo de lo que ha aprendido respecto al tema y la actividad del mismo y dar sus conclusiones.

Los juegos con los que se trabajó para el logro de los objetivos establecidos fueron los siguientes:

I. EL MEMO TEST

Es un juego que no sólo permite al niño desarrollar su memoria, orientarse en el espacio, el reconocimiento visual, sino que además facilita la incorporación de conocimientos y saberes de la cultura general de manera lúdica.

Las reglas consisten en que una cuadrícula de tamaño variable, en la cual se esconden pares de valores como son la acción que conlleva a cada uno y su definición, etc. Los jugadores deben ir descubriendo las celdas de a una e ir recordando dónde está cada pieza del par, para así reunirlos y sumar puntos. El objetivo es lograr reunir la mayor cantidad de pares. El jugador que reúne la mayor cantidad de pares es el ganador. Concluye cuando todos los pares de la grilla son formados.

Esta actividad está planeada para que el alumno tenga la oportunidad de tener una propia interpretación de una acción con su respectivo valor a emplear, teniendo en cuenta que esto debe ir en favor de la aplicación del aprendizaje esperado dentro de la temática a hablar dentro de la clase, pues este no debe perderse en ningún momento.

Bernal (2005) menciona 2 tipos de memoria involucrados en el aprendizaje, la primera es la Memoria implícita, son los recuerdos básicamente inconscientes en que se basan nuestros hábitos perceptivos y motores. La memoria implícita se forma a partir de tipos de aprendizaje filogenéticamente antiguos, estrechamente ligados a las condiciones particulares de adaptación y supervivencia de cada especie y la segunda la Memoria explícita, por su parte, son los recuerdos deliberados y conscientes que tenemos sobre nuestro conocimiento del mundo o sobre nuestras experiencias personales. Es el almacenamiento cerebral de hechos (memoria semántica) y eventos autobiográficos o memoria episódica (p. 224).

A partir del memotest (Anexo 2) el alumno podrá identificar de una manera propia una situación y así mismo analizar para poder aplicar a su criterio el valor según este corresponda teniendo que relacionar los dos elementos que sean pertenecientes al mismo dentro de la actividad buscando su par.

Este juego buscó que los alumnos tuvieran la oportunidad de relacionar los valores con imágenes representativas de una acción, y también llevar al entretenimiento al dividirlos en equipos, para que analizaran y dialogaran antes de seleccionar el material.

Tema: Bienestar integral y salud

Tiempo: 30 min

Descripción: en fichas vendrán escritos los valores como, justicia, tolerancia, respeto y honestidad, y en otras fichas acciones o imágenes referentes a estos valores. Los alumnos tendrán que encontrar el par, buscando que el alumno memorice distintas situaciones.

Aprendizaje esperado: formula compromisos para el cuidado de su salud y la promoción de medidas que favorecen el bienestar integral.

Día: 16 de mayo.

Inicio: El DF introduce a la clase por medio imágenes referentes al tema, al finalizar pega en el pizarrón imágenes y palabras referente a los valores, con las cuales se jugará el memotest, donde los alumnos tendrán que buscar el par a cada valor o imagen.

Desarrollo: Los alumnos juegan, buscando el par a cada cosa, ya sea imagen o valor escrito, en este apartado los alumnos tendrán que relacionar, e identificar las acciones con el respectivo valor, buscando que los alumnos sean capaces de identificar y apropiarse de los mismos, siendo un acercamiento a los conceptos para su interpretación por parte de los estudiantes.

Cierre: Los alumnos de manera escrita expresan en que beneficio para ellos el juego del memotest, expresando si es qué ya conocían esto valores, los implementaban en sus acciones de la vida cotidiana, o bien hacía falta reforzarlos para poder identificarlos y evidenciarlos en su día a día, así mismo el DF concluye con una breve explicación de la función de estos valores dentro de la sociedad y su beneficio de ponerlos en práctica.

Valoración.

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (2019), menciona que las listas de cotejo son un instrumento de evaluación que sirven como un mecanismo de revisión de los aprendizajes, la información que se obtiene con su aplicación, puede servir para planificar una intervención, o para mejorar el material educativo o su aplicación (p.2)

El evaluar con una lista de cotejo resultó ser una manera efectiva, ya que permitió mantener un acercamiento directo con la observación de las conductas de los alumnos, así mismo el grado de participación que estos mantuvieron en la realización de la actividad, y de

esta manera dar a conocer a los alumnos como sería llevado el trabajo para tener un correcto orden en el desarrollo de la clase. (Anexo3)

Los alumnos en el desarrollo de la clase manifestaron actitudes variadas, algunos manteniendo total atención al desarrollo de la actividad, otros sintiéndose confundidos y teniendo dudas al participar, algunos que no mostraban interés quienes eran aquellos que fomentan la desorganización del grupo, al percatarse de esto el DF hizo participar con mas insistencia a estos alumnos para reforzar la actividad y mantener la atención del grupo.

En los registros que realiza el DF se rescata que durante el desarrollo de la clase, los alumnos tuvieron algunas problemáticas para poder relacionar los conceptos de valores con las acciones, confundiendo o ignorando totalmente cada valor, esto provocaba que el alumno no pudiera participar de manera activa en la realización de la actividad, así mismo las actitudes negativas, descritas como palabras altisonantes, no respetar los roles de los compañeros, así como las participaciones de estos (Diario Escolar 18/05/2022).

Los alumnos al tener un escaso conocimiento de los valores, partiendo de que desconocían la definición del mismo, ignoraban totalmente en que situaciones era prudente llevarlos a cabo para regular y mejorar la convivencia en el grupo, al implementar el juego los alumnos se vieron en un conflicto ya que estos desconocían en su totalidad, el juego ayudo a implementar estos conceptos y fortalecerlos, apoyándose de la importancia de la memoria para llevar el proceso de adquisición de conocimiento a cabo.

La estrategia al resultar complicada para los alumnos, no quiere decir que no fuera funcional, ya que esta fungió como acercamiento para la adquisición de los valores como concepto y definición del mismo, al ser estos mismos los que se encuentran carentes dentro del aula y las relaciones sociales.

II. LA LOTERÍA

Es un juego constituido por una plancha (tablón u hoja) base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes. La plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación o integración parte-todo, con los casilleros.

La memoria en el aprendizaje de los valores es importante pues esta permitirá a los alumnos recordar acciones relacionadas a los mismos, ya sea porque se evidencia su carencia o es implementado de la manera correcta, y esto posteriormente llevarlo a la práctica tomando como referencia los antecedentes.

Un propósito educativo de la lotería (Anexo 4) es que el jugador podrá adquirir la habilidad de memorizar los números e imágenes de las cartas. Incluso, algunos refranes relacionados con estas fichas. Además, se puede emplear como estrategia de enseñanza aprendizaje para los alumnos.

Bernal (2005) menciona que el recuerdo de las memorias implícitas suele ser un proceso instantáneo y automático que nos permite reproducir con precisión el comportamiento aprendido y almacenado en el cerebro. Pero otras veces se trata más bien de un proceso activo, una reconstrucción no siempre fiel de lo que inicialmente se almacenó en la memoria (pág. 229).

El material adecuado favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y la creatividad, ejercitando la manipulación y construcción, para apropiarse del conocimiento. Para el aprovechamiento total de esta actividad es que el alumno identifique en un inicio dentro de su vocabulario los distintos valores y al mismo tiempo pueda interpretar una situación representada dentro del mismo o referente a un valor ejemplificado con una acción, así permite que el alumno pueda analizar distintos eventos dentro de un colectivo o sociedad.

El tema de bienestar integral y salud fue una gran oportunidad de poner en práctica el memotest y la lotería, ya que permitió trabajar los valores, así como llevar la temática sin perder el objetivo de la clase. Este juego fue evaluado por medio de una lista de cotejo con la que se pretendió evaluar, las actitudes de los alumnos, su forma de interactuar, su comportamiento, participación e ideas que surgieran.

Tema: Bienestar integral y salud

Tiempo: 30 min

Descripción: en un tabloide vendrán imágenes referentes a los valores como, respeto, justicia, tolerancia, honestidad. Los alumnos tendrán que jugar la lotería para poder identificar y memorizar estos valores para primero apropiarse de su concepción.

Aprendizaje esperado: formula compromisos para el cuidado de su salud y la promoción de medidas que favorecen el bienestar integral.

Día: 18 de mayo.

Inicio: El DF inicia la sesión con una breve explicación, con palabras clave, integradas en el pizarrón para realizar un organizador gráfico. Al finalizar comparte con los estudiantes tabloides, los cuales contienen imágenes de valores con los cuales se jugará la lotería.

Desarrollo: Los alumnos juegan a la lotería, donde relacionen las imágenes con el respetivo valor, los alumnos tendrán que participar cuando el DF diga una acción y estos identifiquen los valores, levantando la mano y mencionando a cuál corresponde, los alumnos en este juego analizarán de manera individual para poder relacionar el concepto mencionado con el ejemplo, así poder entender en que momentos son llevados a la práctica en la vida cotidiana.

Cierre: Los alumnos generan una conclusión escrita de lo que para ellos significa cada valor y su importancia en la sociedad, así mismo el grado en el que aplican a cada uno en su día a día, o si en algunos es carente de su aplicación, al finalizar, el DF ejemplifica con algunas acciones de la vida cotidiana en que puede ser llevado cada uno a la práctica y como se beneficia la sociedad de los mismos.

Valoración

De acuerdo con Díaz-Barriga y Hernández (2002) las listas de cotejo son instrumentos de medición que permiten estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución (por ejemplo, el manejo de un instrumento, producción escrita, aplicación de una técnica quirúrgica, etcétera) y/o en el producto (dibujos, producciones escritas, diseños gráficos, etcétera)” que realizaron los estudiantes (p.392).

La lista de cotejo en el trabajo, sirvió como material para evaluar a los alumnos la expresión oral respecto al trabajo y su entendimiento, la forma en como identifican los conceptos o si estos no pueden hacerlo, así mismo como la participación que estos llevan y la actitud que demuestran ante el desarrollo de la actividad. (Anexo 5)

Al tener la experiencia pasada de la dificultad que tuvieron los alumnos al identificar los conceptos, el DF planteó la actividad a manera que estos junto con las palabras clave que son los verbos, las imágenes fueran explícitas y fáciles de identificar para su relación con los mismos, y cuando se pasaba con cada verbo el DF daba una explicación del porqué de la acción se relacionaba con el mismo y agregaba algunos más de la vida cotidiana.

El trabajo se presentó con más facilidad, debido a que los alumnos, ya conocían los conceptos, las acciones que se trabajaron como ejemplos y estos pudieron ser identificados con rapidez y eficacia por parte de los alumnos, al ser ejemplificados en un contexto hipotético.

El DF registra en su diario escolar lo siguiente: los alumnos muestran interés para llevar a cabo el juego de la lotería, participando y levantando la mano cuando pueden identificar el valor, mencionando ya acción que lo ejemplifica, sin embargo, se siguen teniendo actitudes y acciones que perjudican el desarrollo de la clase y la participación de los compañeros (Diario Escolar 18/05/2022).

La lotería permitió memorizar la acción que comparte con el valor, para interpretarlos y apropiarse de estos mismos y así llevarlos a la vida en sociedad, poniéndolos en práctica de manera activa, sabiendo a que corresponde cada uno y aprendiendo de los roles sociales.

En el diario escolar se menciona que: las actividades realizadas durante el día lunes y miércoles permitieron tener un acercamiento a los conceptos básicos y conocer las relaciones que se tiene en el salón de clases, así como si los alumnos son capaces de identificar conceptos importantes y llevarlos a la práctica como son los valores, todo implementándolo de una manera estratégica para evidenciarlo a partir de las acciones que realizan los estudiantes. (Diario Escolar 20/05/2022).

La convivencia es importante para todo desarrollo del estudiante, con actividades individuales se pudo interpretar como se relacionaron el respecto a la participación y los roles de otros compañeros, así mismo, fue necesario tener un antecedente que pudieran ayudar al momento de formar equipos, para que las actividades fueran funcionales.

III. LA DRAMATIZACIÓN.

Descripción: Los alumnos realizarán de inicio un guion en equipos, a manera de parodia referente al tema, el cual tendrá que ser utilizado para su dramatización. La presentación de los actos tendrá que contener la escenografía, vestimenta, para su realización.

Una dramatización es, en general, una representación de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado a la comedia y/o tragedia y éste al teatro, por lo que una dramatización puede ser tanto trágica como cómica.

La dramatización (Anexo 6) es un espacio didáctico idóneo para comunicar, aprender y adquirir conocimientos procedimentales y actitudinales que promueven actividades cognitivas tales como captar la atención, enseñar y motivar con la pretensión de educar a partir de lenguajes que comporten el crecimiento y desarrollo de la persona, ayuda a comprender al otro, e invita a transformar la realidad.

Tapia (20015) menciona que la dramatización es un recurso educativo poco utilizado en el aula, especialmente en Educación Secundaria. Sin embargo, presenta un gran valor educativo, puesto que muchos la definen como una herramienta motivadora e integradora, que educar en valores y favorece la expresión y la comunicación en todos los campos de la enseñanza (pág. 1).

Con este juego se busco que a partir de las experiencias pasadas en las otras actividades (memotest, lotería) el alumno sea capaz de reflexionar una situación controlada por ellos y representarla a partir de una parodia, donde ellos identificaran elementos importantes de los valores en conjunto con sus compañeros, así mismo reforzando la socialización de manera efectiva y pacífica.

La dramatización o juego dramático debe reunir las siguientes características: la libre expresión, la creatividad y el juego, que debe ser siempre sugerido, teniendo un clima de libertad y confianza.

El tema con el que fue aplicado es estado, ciudadanía y derecho a la libertad, donde abrió paso a poder trabajar los valores de justicia y respeto de manera individual. En este juego se busca que los alumnos puedan identificar los valores y poder implementarlos en situaciones de la vida cotidiana, para su aprendizaje en la vida de cada uno de ellos.

Actividad: Dramatización

Fecha: 4 -6 de abril.

Tema: Estado, ciudadanía y derecho a la libertad

Aprendizaje esperado: Analiza el papel del estado y la ciudadanía en la vigencia y garantía del derecho a la libertad de las personas.

Tiempo: 30 min, en cada clase.

Descripción: los alumnos realizarán de inicio un guion en equipos, a manera de parodia referente al tema, el cual tendrá que ser utilizado para su dramatización. La presentación de los actos tendrá que contener la escenografía, vestimenta, para su realización.

Inicio: El DF introduce la clase por medio de un dibujo representativo, con el cual se explicarán las ideas clave. El finalizar se integraron equipos de 5 personas por número de lista con el fin de realizar un guion de teatro, y posteriormente hacer la representación del mismo. En la primera clase se realizó el guion y en la segunda la representación.

Desarrollo: Los alumnos generaron su guion, siguiendo la línea del tema, siempre teniendo en cuenta los valores que debieron ser aplicados dentro de la dramatización, así mismo, integraron a todos los compañeros, dándoles un rol importante dentro de la actividad, sabiendo cual fue la capacidad de cada uno para su correcto desempeño en la misma.

Desarrollo 2: los alumnos presentaron su dramatización a manera de comedia, resaltando los puntos principales del tema, donde todos los integrantes de los equipos sean participes de la dramatización, aportando cada uno desde sus capacidades, exponiendo de manera implícita los valores como: justicia, tolerancia, honestidad y respeto.

Cierre: los alumnos entregaron su guion para su presentación la siguiente clase, el DF compartió con los alumnos la importancia de la convivencia y el trabajo en equipo para llevar a cabo el proyecto y desarrollo de la actividad.

Cierre 2: Los alumnos integran una conclusión escrita de la importancia del tema por equipo, exponiendo desde su perspectiva como fue su experiencia trabajando en equipo, cómo fue que llegaron a soluciones para la participación de manera pacífica, al finalizar el DF expone la importancia del trabajo en equipo, así como el rol que jugaron los valores para poder llevar a cabo el trabajo.

Valoración

Según Díaz Barriga (2005) las rúbricas son guías o escalas de evaluación donde se establecen niveles progresivos de dominio o pericia relativos al desempeño que una persona muestra respecto de un proceso o producción determinada. Esto ayudará a que el estudiante regule su aprendizaje y de la misma manera construya sus conocimientos, ya que le permitirá poner en práctica sus saberes previos.

La lista de cotejo no fue aplicada en este juego ya que lo que se esperaba ver de los alumnos requería un análisis más detallado y así mismo una evaluación rigurosa, desde cómo se presentaban los alumnos en las clases realizando su guion, la organización que manejaban, la convivencia, así como el proceso para realizar su escenografía y por último la presentación de su dramatización, donde los alumnos evidenciaban la situación que ellos mismos habían creado y las conductas que manejaban en equipo. (Anexo 7)

La dramatización fue un punto clave para la apropiación de conocimientos y en este caso de los valores que se pusieron en práctica, pues permitieron al alumno apropiarse de los mismos y aprender sobre los roles sociales, mientras se sentían atraídos al guion que ellos mismos habían realizado para el control de su acción.

Piaget menciona el juego simbólico simbólico el cual considera esencial para el desarrollo intelectual, es una actividad en la que los objetos y acciones y palabras se usan como sustitutos de otros objetos acciones y palabras de la vida real. Una categoría de este es el juego sociodramático, ocurre cuando dos o más niños adoptan roles y pretenden crear una situación en la vida real.

En la sesión que se aplicó la estrategia se rescata lo siguiente: Los alumnos mostraron gran interés para socializar a cerca de crear su guion, donde los presentaron una situación controlada por ellos mismos, dando paso a que por sí mismos buscaran interpretar e implementar los valores para su representación en la dramatización. Todos los integrantes de equipos respetaron la participación de cada compañero con su aporte, buscando que todos pudieran participar (Diario Escolar 4/04/22).

El permitir que los alumnos socializaran en equipo dio paso a que estos aprendieran de manera directa de los demás, conviviendo activamente y que estos mismos establecieran sus roles para la interacción, mostrando así una mejoría en sus actitudes y en el desarrollo de la clase, el juego sociodramático permite al alumno crear una situación controlada con los demás integrantes del equipo, partiendo del dar un rol específico a cada alumno que deberá cumplir para el correcto desarrollo de la actividad, permite que los alumnos convivan y

aprendan entre pares, así mismo se reconozca la individualidad de cada uno como pieza importante del juego.

IV. EL RALLY

El Rally-salón, viene a ser un tipo de rally (Anexo 8) que se desarrolla en un espacio cerrado o pequeño, que involucra el desarrollo de dinámicas tanto físicas como pasivas, con el propósito de que la persona participante estimule el área física motora, socio-emocional y cognitiva.

El aprendizaje basado en retos, ofrece un crecimiento en un marco de aprendizaje centrado, que estimula las experiencias de un lugar de trabajo moderno, Santos, Fernández, Sales & Nichols, (2015) mencionan que el aprendizaje basado en retos aprovecha el interés de los estudiantes por dar un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves para el trabajo colaborativo y multidisciplinario (pp. 189 -194).

Dentro del juego se espera que los alumnos puedan afrontar retos en equipos involucrando acciones físicas y cognitivas con base a la teoría, buscando que se mantenga una organización entre equipos, fortaleciendo la convivencia, la comunicación y el respeto entre los integrantes, apoyándose de las capacidades individuales de cada uno y fortaleciendo las relaciones interpersonales.

Actividad: Rally

Tiempo: 30 min

Tema: El estado y la autoridad en una democracia.

Fecha: 21 de marzo

Aprendizaje esperado: argumenta su derecho a conocer el funcionamiento del estado y la autoridad, con base en los principios que caracterizan los gobiernos democráticos.

Descripción: La actividad parte de retos y acciones que los alumnos tendrán que realizar en equipo, donde tendrán que poner sus capacidades sociales para la solución de los mismos, de una manera pacífica. La actividad busca que los alumnos pongan en práctica los valores que se pretenden fortalecer en el proyecto de investigación, donde sean capaces de interactuar de una manera correcta en equipo, atender a las capacidades de cada uno y respetar las mismas.

Inicio: Se introduce al tema por medio de un cubo el cual definirá las participaciones de los alumnos. El DF dará indicaciones de salir al patio y formar equipos de 5 personas, una

vez integrados los equipos, se mostrarán las estaciones en las que los alumnos participarán para superar distintos retos referentes a valores y Formación Cívica y Ética.

Desarrollo: Los alumnos participan en el Rally, donde los alumnos tendrán que organizarse para poder llevar a la práctica los valores como justicia, respeto, honestidad y tolerancia, con el fin de designar a cada uno a partir del reconocimiento de las capacidades de los integrantes una tarea, para poder superar los retos que se establezcan dentro del juego.

Cierre: los alumnos realizan un escrito del trabajo del valor en equipo y el cómo se organizaron según sus capacidades para superar los retos, la experiencia que vivieron para poder identificar y reconocer las capacidades que cada compañero poseía para llegar al logro de la meta y superar los obstáculos, así mismo el DF concluye explicando los valores que se llevaron a cabo dentro de la actividad y su importancia para la participación dentro de la sociedad.

Valoración

Pérez (2018) menciona que la lista de cotejo es útil para evaluar todo tipo de saberes, preferentemente, aprendizajes referidos al saber hacer y al saber ser. Es decir, para evaluar: Habilidades o destrezas para la actuación, productos en donde se da una lista de características que debe poseer el producto terminado y actitudes del desarrollo personal social (p.6).

La lista de cotejo fue implementada para medir aspectos como la participación de los alumnos y equipo, organización, cumplimiento de las actividades y su conclusión o análisis que ellos realizaron para hablar respecto a la convivencia, el trabajo en equipo, permitiendo que el DF identificara de manera ágil y eficaz las conductas y el cómo evidenciaban los valores que ya iban implícitos dentro de las actividades y el grado de aplicación y entendimiento que los alumnos tenían de los mismos (Anexo 9).

El desarrollo del último ciclo que es el rally permitió que los alumnos pudieran conocer sus capacidades en equipo, permitir que cada uno valorara las mismas para poder superar los retos que se presentaban en cada estación, así mismo interpretar el rol que cada uno debía cumplir, y poder participar activamente en convivencia con los demás.

Se retoman las siguientes anotaciones del diario escolar para su análisis: Los alumnos al ordenarse por equipos decidieron delegar responsabilidades para cada estación, según fueran sus capacidades que conocieran de sus compañeros, pudiendo ser físicas, lectoras, orales o mentales, y de esa manera avanzar en la actividad (Diario Escolar 31/03/2022).

Se nota que algunos equipos muestran poco interés en el desarrollo de la actividad, así como aquellos alumnos que no aportan nada al grupo para la solución y superación de obstáculos, generando que exista una convivencia muy tensa en el mismo, donde los alumnos que están involucrados reprochen dichas actitudes y esto deriva que se vea perjudicado el trabajo (31/03/2022).

El permitir que los alumnos trabajen en equipo, da pauta a que estos socialicen y colaboren en acciones que sean para el beneficio común, donde ellos puedan respetar a sus compañeros sabiendo que cada uno puede aportar de diferente manera para llegar a la meta que se han planeado en conjunto, así mismo, poner en práctica los valores para mejorar la convivencia social.

La convivencia es un proceso complicado donde los alumnos a partir de sus necesidades compartirán y adquirirán conocimiento por medio de la experiencia que deje la misma, conociendo y apreciando a cada individuo con que interactúe, así mismo reconociendo sus capacidades retomando lo que nos mencionó, la convivencia social pacífica se logra mediante la educación que inicia en el contacto con el entorno social inmediato del individuo, y que se prolonga, idealmente, durante toda su existencia, así mismo menciona que para la incorporación total al entorno este debe trabajar con sus valores, ya que son importantes en toda relación que se lleve a cabo.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

El trabajo del docente en formación partió de la investigación acción, recabando los datos necesarios para poder llevar a cabo el protocolo de investigación, así mismo, encontrar el problema principal dentro del grupo y la búsqueda de soluciones al mismo.

Taylor y Bodgan (1986) consideran la investigación acción cualitativa como aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable, señalan que esta misma es indicativa, los investigadores son sensibles, se estudian todos los escenarios posibles.

“La investigación acción considerada como una estrategia de reflexión participativa, se basa en la mejora y reflexión autoconsciente por parte del docente sobre la práctica educativa, así mismo permite la socialización entre pares académicos para la mejora permanente del quehacer docente” (Arce, 2015, pág. 44), la investigación acción permite mantener contacto con el objeto de estudio (alumnos) donde se podrá participar de manera activa en la recolección de información para la intervención del docente con los alumnos que facilite el desarrollo de estrategias que permita llevar el proceso enseñanza – aprendizaje.

Lewin (citado en Restrepo, 2005) concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación. (p. 159).

La investigación acción como lo menciona Lewin busca establecer cambios apropiados a lo que se está estudiando, en este caso el proyecto busca aplicar los cambios al aprendizaje y el fomento de los valores, aplicado las estrategias al grupo de 3° C.

Los pasos para poder comprender la investigación acción según Lewin (1946/1996) y poderlas aplicar en el desarrollo de estrategias para el proyecto son:

La planificación, es el desarrollo del plan de acción, que parte de la estrategia de cómo se va a dirigir, el método de observación y los materiales para recabar datos.

Acción, es el momento en el que se implementan los materiales de recolección de datos, aplicación de estrategias.

Observación de los efectos de las acciones en el contexto que tiene lugar la investigación.

Reflexión es en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos (pp. 10 -11).

Se señalan que esto es cíclico, es un proceso que no termina, pues cuando se planifica y se pasa a la intervención, se tiene que llevar un proceso de reflexión para la mejora de lo presentado, y esto mismo aplica al proceso del proyecto, donde las estrategias tienen un fin y objetivo que es fomentar los valores en los alumnos por medio del juego, pero esto también parte de la experimentación a partir de la aplicación de las mismas estrategias las cuales tendrán que ser adaptadas y mejoradas a partir de los resultados, pasándolo a un ejemplo del proyecto, para la adaptación de estrategias se tuvo que recabar información y con ello nos lleva al diario de observación, el cual nos permite recabar lo más importante que se observa, poder tener estos datos para poder resolver los posibles problemas o retrasos que se tienen en la intervención y en la realización de las actividades.

Para la recolección de datos se usó en la elaboración del proyecto se utilizaron el test de inteligencias múltiples, diagnostico socioeconómico, test de conocimientos previos, los cuales fueron fundamentales, los mismos permitieron conocer las características de todos los alumnos, así como debilidades y habilidades que tienen estos, pero también el estado familiar, conocimiento y social de los mismos.

Una vez obtenida la información, se pasó por el proceso de reflexión, donde se evaluó, analizó y posteriormente se desarrollaron las estrategias, que condujeran a la funcionalidad, donde una vez terminada la actividad abre paso a la implementación de otra y mejora de estas.

Esta metodología permite que el alumno pueda sentirse seguro, confiado, alegre, pueda socializar y compartir de sus propias experiencias para el logro de la mejora académica y del proceso educativo del docente al alumno.

OBSERVACIÓN Y EVALUACIÓN

Para la evaluación y análisis se partió de un test de inteligencia múltiple para poder identificar qué tipo de grupo era y que canal de aprendizaje predominaba en el mismo, sin olvidar a los demás, ya que estos deben ser aprovechados de manera directa.

Para la valoración de los ciclos se implementaron lista de cotejo y rubricas según fuera el caso, para poder evaluar el grado de participación, la congruencia del trabajo en relación al tema, las actitudes de los alumnos, la entrega del producto en tiempo y forma, entre otras cosas.

Dentro del trabajo de campo el diario escolar fungió como una herramienta útil para el registro de las actitudes de los alumnos, de su relación con los integrantes del grupo y su interacción y comunicación con los docentes, buscando que a partir de los elementos recolectados poder encontrar una estrategia funcional para unificar al grupo atendiendo a la problemática principal y el objetivo del mismo, fomentar los valores como igualdad, justicia, tolerancia y honestidad para mejorar la convivencia en el grupo.

A partir de los instrumentos de recogida de datos se tuvo un análisis de las acciones que se llevaron a cabo para poder analizar las problemáticas y la que se presenta en el trabajo, donde como se expone, la convivencia y la falta de valores es un problema grave en la escuela secundaria.

Los instrumentos con los que se trabajó fueron, el diario de campo, este es un instrumento no estructurado, se considera como un instrumento indispensable para registrar la información día a día de las actividades y acciones de la práctica, investigativa en el escenario de estudio, la estructuración de formato es la descripción y narración de los hechos o fenómenos observados.

Latorre (1996) dice que el diario de campo es un instrumento de gran ayuda para obtener información que permita el análisis sobre la práctica es el diario de campo, el cual es “un instrumento de formación que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole” (p.5).

REFLEXIÓN

El método lúdico permitirá que el docente pueda poner en práctica estrategias para propicia un buen ambiente de aprendizaje en el que al alumno se sienta en condición de poder participar activamente, poder intervenir en clase y sobre todo adquiera conocimientos para el futuro, ahora bien aplicándolo al proyecto de investigación que es fomentar los valores como honestidad, igualdad, justicia y respeto esto se verá reflejado en la convivencia, cómo los alumnos tendrán la oportunidad de convivir activamente, en sus diferentes clases y en las distintas temáticas, donde tengan la posibilidad de aportar ideas, respetar ideas de los demás, comprender los roles sociales, poder solucionar conflictos de manera pacífica y aprender del mundo que los rodea para la vida en sociedad, dentro y fuera de la institución.

El aprendizaje por medio de las actividades lúdicas permitirá que los alumnos puedan desarrollar una sana convivencia, levándolo al contexto en el queremos desarrollar y fomentar que es la educación en valores y fomento de los mismos como la honestidad, justicia, respeto, igualdad, nos da la pauta para que ellos tengan la posibilidad de vivir experiencias para poder vivir en sociedad no solo dentro de la institución, sino fuera de la misma, como ciudadanos.

Como ya antes habíamos observado a distintos autores como Velázquez, o bien la NEM, podemos entender que la convivencia y la recuperación de los valores es de vital importancia para la mejora de la sociedad, donde el aprendizaje a partir de la cooperación es de vital importancia para poder alcanzar objetivos comunes, así como la creación de ciudadanos críticos, reflexivos y capacitados para la vida en sociedad.

El DF y los docentes son aquellos guías que llevaran la información y el conocimiento de tal manera que sea funcional y efectivo para el aprendizaje y aplicación de estos por parte del alumno, sin embargo, no se puede llevar el proceso de una manera lineal, se tiene que innovar y desarrollar estrategias que permitan motivar al alumno a que este adquiera lo que se les proporciona del docente a ellos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

El presente informe partió de la investigación acción que el DF realizó al efectuar la autorreflexión de su quehacer dentro del aula y al darse cuenta que él es quien no lograba el aprendizaje correctamente se vio en la necesidad de guiarse para identificar como implementar estrategias que ayudaran para alcanzar los objetivos planeados, de ahí se determinó implementar algunos instrumentos que le permitieran identificar la forma en cómo aprenden los estudiantes así que implemento el test de inteligencias múltiples, así como con el registro del diario escolar para poder llevar a cabo las actividades planeadas.

Las interrogantes que se plantearon al inicio del informe de practica fueron ¿Cómo fomentar la convivencia en los alumnos, pero, a su vez fortalecer los valores en la Formación Cívica y Ética?, ¿El juego logrará el fomento de valores, la convivencia y el aprendizaje en Formación Cívica y Ética? Y estas abrieron paso a la formulación de la hipótesis de acción la cual fue: El juego, puede ser una herramienta útil para poder fomentar y fortalecer los valores como, justicia, respeto, tolerancia y honestidad, para una correcta convivencia en el salón de clases y así beneficiar el aprendizaje de la Formación Ética y ciudadana, todo esto con el fin de que se pudiera solventar el problema que se identifico por medio del fomento de los valores y su aplicación, yendo por un proceso de primero identificar y conocer los valores (justicia, tolerancia, respeto y honestidad) y después aplicarlos en un ambiente controlado.

Cuando se llevó a cabo la implementación de las estrategias fue complicada pues los alumnos no tenían conocimiento de los valores, sin que estos supieran identificarlos de una manera correcta, dándoles un sentido a cada uno en su día a día y en sus relaciones sociales, sin embargo, con forme el desarrollo de las actividades fue llevado, los alumnos mostraron interés para llevarlo a acabo, posteriormente los mismos fueron apropiándose de los conceptos hasta llegar a su aplicación en situaciones controladas por ellos mismos.

El DF tuvo que hacer adaptaciones a la clase de mano del docente titular, para el correcto funcionamiento de clases precursoras para preparar la implementación de las estrategias, las cuales funcionaron para el alumno y que estos tuvieran un conocimiento previo, resaltando el reconocimiento de las actividades por parte del titular de grupo,

señalando los aspectos que funcionaron y llevaron al logro de objetivos, las mismas adecuaciones a las estrategias de derivaron de las ambigüedades, donde se veía el poco interés de los alumnos, la desorganización de los tiempos para entre clase y clase y también que estuviesen ocupados los patios o el auditorio donde se llevarían a cabo las actividades.

Al culminar la clase y la implementación de los juegos, los alumnos mostraron un mejor manejo de sus convivencias frente a grupo, así mismo unificando al mismo, donde la convivencia y resultados académicos se vieron favorecidos en gran medida, ya que se mostraron capaces de expresarse de manera libre, así como escuchar de manera activa aportaciones ajenas y así llegar a soluciones pacíficas en el aula, también la entrega de trabajos y registro de actividades subió de calidad y desempeño.

Para el DF la competencia profesional que se fortaleció por medio del informe de práctica fue propiciar y regular espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación, esto permitió desarrollar en el la capacidad de poder manejar los ambientes dentro del salón de clases, llevar el desarrollo de la misma de una manera lúdica, donde los alumno se sientan cómodos para poder interactuar con entre ellos, llevando al aprendizaje entre pares y grupo, y que esto potenciara el Aprendizaje de la Formación Cívica y Ética.

El proceso de enseñanza aprendizaje de valores puede ser complejo si se aplica de una manera estrictamente lineal, cuando fueron aplicados los juegos se llevaron a manera que se partiera de un acercamiento a los conceptos y su identificación, posteriormente a su aplicación en la vida cotidiana con ejemplos y por último aplicarlos en un entorno controlado e hipotético, donde se hicieran evidentes estos.

RERENCIAS

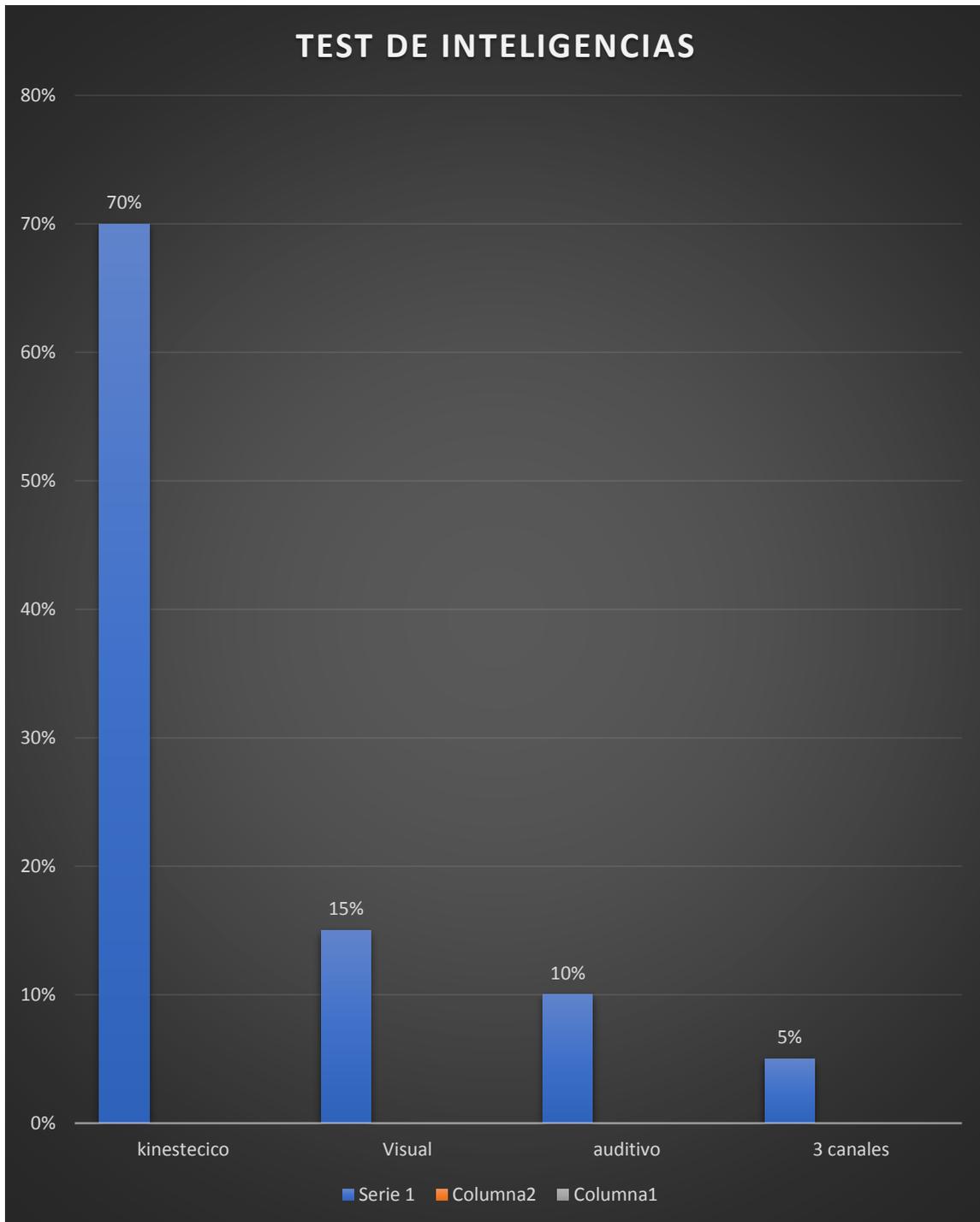
- ALBERICH, T. (1998). "Introducción a los métodos y técnicas de investigación social y la IAP". Cuadernos de la Red, 5. Madrid: Red CIMS, pp. 31-41. (perspectivas de investigación, organización IAP).
- Arce, I. G. (2015). *Investigación Acción una Estrategia de Reflexión participativa para fortalecer las .* Nayarit.
- Blas Bermejo Campo, C. R. (2002). *Educación en valores: Orientaciones para su desarrollo en la educación secundaria.* Sevilla: GID.
- Bermejo Cabezas Raul, B. C. (2016). En *Clasificación del juego* (págs. 59, 60, 61). SINTESIS.
- Caballero, J. F. (2006). *La Teoría de la Justicia de John Rawls.* Chapingo: IBERO.
- Cabrera, M. M. (2010). *El valor de la memoria en la educacion y su relacion con la inteligencia.*
- CC.OO., F. d. (2009). En *El respeto.* Andalucía.
- Cayetano, J. O. (2002). *La educación en valores en el proceso enseñanza aprendizaje de la escuela secundaria ofic. No.0694 11Sor Juana Inés de la Cruz" de Loma Alta Taxhimay, Villa del Carbon, Edo. Mex.*
- Constitucion Politica, d. l. (2021). Artículo 3ro.
- Colmenares E., A. M., & Piñero M., M. L. (2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión.* Caracas: Laurus.
- Domínguez Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia .* Ciudad Juarez.: Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica, a través de la Subdirección de Publicaciones.
- Díaz-Barriga, A. (2006). "El enfoque de competencias en la educación: ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?" *Perfiles Educativos*, vol. XXVIII, núm. 111, pp. 7-36.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* México: McGraw-Hill.
- Gabriela María Contreras Ampuero, R. V. (s.f.). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural.* Obtenido de <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- José Torres, F. P. (2013). *El Juego: Un espacio para la formación de valores.* Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

- LIRA, J. A. (2007). *La importancia de fomentar valores en el proceso de enseñanza aprendizaje en nivel primaria* .
- Maria, C. M. (2010). *El valor de la memoria en la educacion y su relacion con la inteligencia*.
- Martí, J. (s.f.). *La investigación - acción participativa* . Obtenido de https://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/m_JMarti_IAPFASES.pdf
- Minerva Torres. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Merida, Venezuela.: Educere.
- Mira, E. B. (s.f.). *La investigacion - accion*. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12090/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20ACCI%C3%93N.pdf>
- Montes, P. B. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*. Peru: Lima.
- Morgado Bernal, I. (2005). *Psicobiología del aprendizaje y la memoria*. Madrid: CIC.
- Perez, P. C. (2018). *Uso de las listad de coteo como instrumento de observacion* . Vicerrectoria Academica.
- Ramón, B. R. (2017). *Educación en valores para una buena convivencia en educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26562/TFG-L1728.pdf;sequence=1>
- Restrepo Gómez, B. (s.f.). *Una Variante Pedagógica de la Investigación Acción Educativa*. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. [Documento en Línea] Disponible: <http://www.rieoei.org/deloslectores/370Restrepo.PDF>. (Consulta: 2007, Nov. 24)
- Rael, F. I. (2009). *El juego en el aprendizaje*.
- Rubí Estela Morales Salas, E. P. (2018). *Experiencias de problematización en investigación educativa*. Universidad de Huelva.
- Santos, A. R. Fernández, P. Sales, A. y Nichols, M. (2015) *Combining Challance – Based Larning and Scrum Framework for Mobile Application Develoment*. In *Proceeding of the 2015 ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education* (pp. 189 – 194). Nueva York, EUA: ACM
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave*.

- Superior, S. E. (2019). *La nueva escuela mexicana: principios y orientaciones pedagógicas*. Obtenido de <http://cosdac.sems.gob.mx/sistematicarreraems/wp-content/uploads/2020/02/NEM-PRINCIPIOS-Y-ORIENTACIONES.pdf>
- Tapia, M. I. (2015). *La dramatización como recurso educativo*. Facultad de Ciencias humanas y Sociales.
- Tapia Benavides Adriana Marivel, Y. M. (2017). *La lúdica como herramienta para el aprendizaje*. Puerto Asís Putumayo.
- Torres Jose, P. F. (2008). *El Juego: Un espacio para la formación de valores* .

ANEXOS

Anexo 1



Anexo 2 Planeacion memotest

ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

NOMBRE DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA: ESCUELA SECUNDARIA TECNICA #1 "ANDRÉS ÁLVARO GARCÍA".

ASIGNATURA:	Formación Cívica y Ética.								
EJE:									
TEMA:	Bienestar integral y salud								
APRENDIZAJE ESPERADO:	formula compromisos para el cuidado de su salud y la promoción de medidas que favorecen el bienestar integral.								
NOMBRE DEL DOCENTE TITULAR	Dra. Rebeca Rebeca Lagunas Bárcenas.								
NOMBRE DEL DOCENTE EN FORMACIÓN	Juan Alberto Contreras Mendoza.								
GRADO:	3º	GRUPO:	C	PLATAFORMA Y/O APLICACIÓN	Presencial.	FECHA:	16 de mayo.	HORA:	7:50 - 8:40 7:00 - 7:50

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES					
INICIO (10 min)	El DF introduce a la clase por medio imágenes referentes al tema, al finalizar pega en el pizarrón imágenes y palabras referente a los valores, con las cuales se jugará el memotest, donde los alumnos tendrán que buscar el par a cada valor o imagen.					
DESARROLLO (30 min)	Los alumnos juegan, buscando el par a cada cosa, ya sea imagen o valor escrito, en este apartado los alumnos tendrán que relacionar, e identificar las acciones con el respectivo valor, buscando que los alumnos sean capaces de identificar y apropiarse de los mismos, siendo un acercamiento a los conceptos para su interpretación por parte de los estudiantes.					
CIERRE (10 min)	Los alumnos de manera escrita expresan en que beneficio para ellos el juego del memotest, expresando si es qué ya conocían esto valores, los implementaban en sus acciones de la vida cotidiana, o bien hacía falta reforzarlos para poder identificarlos y evidenciarlos en su día a día, así mismo el DF concluye con una breve explicación de la función de estos valores dentro de la sociedad y su beneficio de ponerlos en práctica.					
PRODUCTO	Escrito Reflexivo					
EVALUACIÓN	FORMATIVA:	Seguimiento de avance (escala estimativa)	SUMATIVA	10 puntos	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo
RECURSOS Y/O MATERIAL DIDÁCTICO (o Tecnológico)	Imágenes, pizarrón, hojas de colores					



Anexo 3

Lista de cotejo para evaluar memotest y texto reflexivo	Si	No
Nombre:		
Grado:		
N.L.:		
El alumno participa de manera activa en el desarrollo de la actividad.		
El alumno respeta las participaciones de los compañeros.		
El alumno identifica los valores con su acción de manera simple		
El alumno reflexiona sobre la importancia de los valores en el contexto social.		
El alumno es capaz de expresar con sus propias palabras la importancia de los valores en su formación y desarrollo integral.		
Total		

Anexo 4 Planeación de la lotería.

ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

NOMBRE DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA: ESCUELA SECUNDARIA TECNICA #1 "ANDRÉS ÁLVARO GARCÍA".

ASIGNATURA:		Formación Cívica y Ética.							
EJE:									
TEMA:		Bienestar integral y salud							
APRENDIZAJE ESPERADO:		formula compromisos para el cuidado de su salud y la promoción de medidas que favorecen el bienestar integral.							
NOMBRE DEL DOCENTE TITULAR		Dra. Rebeca Rebeca Lagunas Bárcenas.							
NOMBRE DEL DOCENTE EN FORMACIÓN		Juan Alberto Contreras Mendoza.							
GRADO:	3°	GRUPO:	C	PLATAFORMA Y/O APLICACIÓN	Presencial.	FECHA:	18 de mayo.	HORA:	7:50 - 8:40 7:00 - 7:50

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES						
INICIO (10 min)	El DF inicia la sesión con una breve explicación, con palabras clave, integradas en el pizarrón para realizar un organizador gráfico. Al finalizar comparte con los estudiantes tabloides, los cuales contienen imágenes de valores con los cuales se jugará la lotería.						
DESARROLLO (30 min)	Los alumnos juegan a la lotería, donde relacionen las imágenes con el respectivo valor, los alumnos tendrán que participar cuando el DF diga una acción y estos identifiquen los valores, levantando la mano y mencionando a cuál corresponde, los alumnos en este juego analizarán de manera individual para poder relacionar el concepto mencionado con el ejemplo, así poder entender en que momentos son llevados a la practica en la vida cotidiana.						
CIERRE (10 min)	Los alumnos generan una conclusión escrita de lo que para ellos significa cada valor y su importancia en la sociedad, así mismo el grado en el que aplican a cada uno en su día a día, o si en algunos es carente de su aplicación, al finalizar, el DF ejemplifica con algunas acciones de la vida cotidiana en que puede ser llevado cada uno a la práctica y como se beneficia la sociedad de los mismos.						
PRODUCTO	Conclusión escrita						
EVALUACIÓN	<table border="1"> <tr> <td>FORMATIVA:</td> <td>Seguimiento de avance (escala estimativa)</td> <td>SUMATIVA</td> <td>10 puntos</td> <td>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</td> <td>Lista de cotejo</td> </tr> </table>	FORMATIVA:	Seguimiento de avance (escala estimativa)	SUMATIVA	10 puntos	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo
FORMATIVA:	Seguimiento de avance (escala estimativa)	SUMATIVA	10 puntos	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo		
RECURSOS Y/O MATERIALES DIDÁCTICOS (Materiales)	Tabloides, imágenes, frijoles.						

		
LEALTAD	LIMPIEZA	HONRADEZ
		
DISCIPLINA	RESPECTO	JUSTICIA
		
SABIDURIA	LIBERTAD	COMPASIÓN

COMPROMISOS PARA EL

Formula compromisos para su salud y la promoción que favorece el bienestar integral.

*Papel crepe (Varios Colores)

*1/8 de Unicell.

*Imagen o dibujo referente al tema.

Anexo 5

Lista de cotejo para evaluar memotest y texto reflexivo	Si	No
Nombre: N.L: Grado:		
El alumno reconoce la acción con el valor correspondiente.		
El alumno muestra actitud para participar y aportar al juego y su desarrollo.		
El alumno reconoce la participación de los compañeros y es respetuoso con las mismas.		
El alumno anexa una conclusión escrita donde explique lo que es para el cada valor y su importancia.		
El alumno comparte con el grupo su punto de vista, respeto a los valores y la convivencia.		
Total		

Anexo 6 Planeación Dramatización

ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

NOMBRE DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA: ESCUELA SECUNDARIA TECNICA #1 "ANDRÉS ÁLVARO GARCÍA".

ASIGNATURA:		Formación Cívica y Ética.							
EJE:									
TEMA:		Estado, ciudadanía y derecho a la libertad							
APRENDIZAJE ESPERADO:		Analiza el papel del estado y la ciudadanía en la vigencia y garantía del derecho a la libertad de las personas.							
NOMBRE DEL DOCENTE TITULAR		Dra. Beatriz Lagunas Bárcenas.							
NOMBRE DEL DOCENTE EN FORMACIÓN		Juan Alberto Contreras Mendoza.							
GRADO:	3 ^a	GRUPO:	C	PLATAFORMA Y/O APLICACIÓN	Presencial.	FECHA:	4 -6 de abril.	HORA:	7:50 - 8:40 7:00 - 7:50

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES					
INICIO (10 min)	El DF introduce la clase por medio de un dibujo representativo, con el cual se explicarán las ideas clave. El finalizar se integran equipos de 5 personas por número de lista con el fin de realizar un guion de teatro, y posteriormente hacer la representación del mismo. La primera clase se realiza el guion y en la segunda la representación.			El DF introduce a la clase dando conceptos clave, así mismo abriendo paso para que los equipos se preparen para organizar su escenografía y su presentación de la dramatización.		
DESARROLLO (30 min)	Los alumnos generan su guion, siguiendo la línea del tema, siempre teniendo en cuenta los valores que deben ser aplicados dentro de la dramatización, así mismo, integrando a todos los compañeros, dándoles un rol importante dentro de la actividad, sabiendo cual es la capacidad de cada uno para su correcto desempeño en la misma.			los alumnos presentan su dramatización a manera de comedia, resaltando los puntos principales del tema, donde todos los integrantes de los equipos sean partícipes de la dramatización, aportando cada uno desde sus capacidades, exponiendo de manera implícita los valores como: justicia, tolerancia, honestidad y respeto.		
CIERRE (10 min)	los alumnos entregan su guion para su presentación la siguiente clase, el DF comparte con los alumnos la importancia de la convivencia y el trabajo en equipo para llevar a cabo el proyecto y desarrollo de la actividad.			los alumnos integran una conclusión escrita de la importancia del tema por equipo, exponiendo desde su perspectiva como fue su experiencia trabajando en equipo, cómo fue que llegaron a soluciones para la participación de manera pacífica, al finalizar el DF expone la importancia del trabajo en equipo, así como el rol que jugaron los valores para poder llevar a cabo el trabajo.		
PRODUCTO	Guion			Dramatización		
EVALUACIÓN	FORMATIVA:	Seguimiento de avance (escala estimativa)	SUMATIVA	10 puntos	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Rubrica
RECURSOS Y/O MATERIAL DIDÁCTICO (O TECNOLÓGICO)	Hojas de papel, colores, material didáctico, escenografía, vestuario.					

Anexo 7

Rubrica para evaluar Guion y representación.			
Nombre:		Grado:	
Grupo:			
Creatividad. 2 puntos posibles.	El equipo muestra creatividad para la realización de la situación en su guion.	El equipo muestra poca creatividad en la realización de su guion para presentar la situación a tratar.	El equipo no muestra creatividad y se limita a lo convencional.
Relación con el tema 2 puntos posibles.	El guion muestra claramente la situación a tratar y la relación del tema visto.	El guion presenta la situación a tratar y descuida un poco la relación de la temática en general.	El guion no muestra ni la situación, ni la relación con el tema.
Actitud. 2 puntos posibles.	Los integrantes del equipo muestran actitud correcta en su participación dentro de la presentación teatral.	Los integrantes del equipo muestran poco interés en su participación dentro de la presentación teatral.	Los alumnos se muestran indiferentes en la presentación teatral.
Reflexión. 2 puntos posibles.	Al finalizar la presentación de su obra de teatro dan un análisis reflexivo del tema.	Al finalizar la presentación del equipo solo dan aspectos del tema.	No dan conclusiones, ni análisis del tema al finalizar la participación del equipo.
Producto. 2 puntos posibles.	El producto es entregado en tiempo y forma.	El producto es entregado, sin embargo, un aspecto es faltante.	No entregan producto.
Total. 10 puntos posibles.			

Anexo 8

ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

NOMBRE DE LA ESCUELA DE PRÁCTICA: ESCUELA SECUNDARIA TECNICA #1 "ANDRÉS ÁLVARO GARCÍA".

ASIGNATURA:		Formación Cívica y Ética.							
EJE:									
TEMA:		El estado y la autoridad en una democracia.							
APRENDIZAJE ESPERADO:		Argumenta su derecho a conocer el funcionamiento del estado y la autoridad, con base en los principios que caracterizan los gobiernos democráticos.							
NOMBRE DEL DOCENTE TITULAR		Dra. Petrobeti , Lagunas Bárcenas.							
NOMBRE DEL DOCENTE EN FORMACIÓN		Juan Alberto Contreras Mendoza.							
GRADO:	3°	GRUPO:	C	PLATAFORMA Y/O APLICACIÓN	Presencial.	FECHA:	18 de mayo.	HORA:	7:50 - 8:40 7:00 - 7:50

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES						
INICIO (10 min)	Se introduce al tema por medio de un cubo el cual definirá las participaciones de los alumnos. El DF dará indicaciones de salir al patio y formar equipos de 5 personas, una vez integrados los equipos, se mostrarán las estaciones en las que los alumnos participarán para superar distintos retos referentes a valores y Formación Cívica y Ética.						
DESARROLLO (30 min)	Los alumnos participan en el Really <u>Really</u> , donde los alumnos tendrán que organizarse para poder llevar a la práctica los valores como justicia, respeto, honestidad y tolerancia, con el fin de designar a cada uno a partir del reconocimiento de las capacidades de los integrantes una tarea, para poder superar los retos que se establezcan dentro del juego.						
CIERRE (10 min)	los alumnos realizan un escrito del trabajo del valor en equipo y el cómo se organizaron según sus capacidades para superar los retos, la experiencia que vivieron para poder identificar y reconocer las capacidades que cada compañero poseía para llegar al logro de la meta y superar los obstáculos, así mismo el DF concluye explicando los valores que se llevaron a cabo dentro de la actividad y su importancia para la participación dentro de la sociedad.						
PRODUCTO	Reflexión del trabajo en equipo						
EVALUACIÓN	<table border="1"> <tr> <td>FORMATIVA:</td> <td>Seguimiento de avance (escala estimativa)</td> <td>SUMATIVA</td> <td>10 puntos</td> <td>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</td> <td>Lista de cotejo</td> </tr> </table>	FORMATIVA:	Seguimiento de avance (escala estimativa)	SUMATIVA	10 puntos	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo
FORMATIVA:	Seguimiento de avance (escala estimativa)	SUMATIVA	10 puntos	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo		
NECESOS (Y/O MATERIAL TECNOLÓGICO)	Cancha, globos, hojas de color, lápiz, lapicero, mochilas.						



Anexo 9

Lista de cotejo para evaluar reflexión y análisis	Si	No
Nombre:		
Grado:		
N.L:		
Los integrantes de los equipos participan de manera activa.		
El equipo se organiza de manera activa para la superación de retos.		
El equipo muestra disposición en la elaboración y desarrollo de su actividad.		
El equipo dialoga y analiza lo ocurrido en equipo para realizar su reflexión.		
El equipo entrega en tiempo y forma.		
Total		

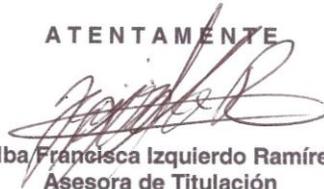
Santiago Tianguistenco, Méx., a 27 de junio de 2022

C. ALEGRÍA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE

La que suscribe Alba Francisca Izquierdo Ramírez Asesora del estudiante Juan Alberto Contreras Mendoza matrícula 181532220000 de 8° semestre de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria, quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado "El juego como una estrategia para fomentar valores de justicia, tolerancia, respeto y honestidad para favorecer la convivencia en el 3°C" en la modalidad de informe de prácticas profesionales; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE



Alba Francisca Izquierdo Ramírez
Asesora de Titulación



ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

ASUNTO: CARTA DE ACREDITACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

Santiago Tianguistenco, Méx., a 12 de julio de 2022.

C. JUAN ALBERTO CONTRERAS MENDOZA
NÚMERO DE MATRÍCULA: 181532220000
P R E S E N T E

Con fundamento en Capítulo V Acreditación, Numeral 5.7 Acreditación del trabajo de titulación, inciso c, de las "Normas específicas de control escolar relativas a la selección, inscripción, reinscripción, acreditación, regularización, certificación y titulación de las licenciaturas para la formación de docentes de educación básica, en la modalidad escolarizada (Planes 2018)" (SEP 2018:17) y en mi calidad de asesor, por este medio informo a usted que, una vez concluido el documento en la modalidad de informe de prácticas profesionales que lleva por título: "El juego como una estrategia para fomentar valores de justicia, tolerancia, respeto y honestidad para favorecer la convivencia en el 3°C" y en razón de lo anterior se le asignarán los créditos correspondientes al trabajo de titulación (10.8 créditos) de acuerdo con el plan y programas de estudio 2018 de la Licenciatura en Enseñanza y Aprendizaje de la Formación Ética y Ciudadana en Educación Secundaria.

ATENTAMENTE

MTRA. ALBA FRANCISCA IZQUIERDO RAMÍREZ
ASESORA

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO
C.C.T. 18ENL00048

VO. BO.

MTRO. JOSÉ ROJAS MARA
DIRECTOR DE LA ESCUELA NORMAL

EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

c.c.p. Departamento de Control Escolar de la Escuela Normal.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE SANTIAGO TIANGUISTENCO

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

Escuela Normal de Santiago Tianguistenco

Oficio Núm.: 1889/21-22
Santiago Tianguistenco, Estado de México,
12 de julio de 2022

JUAN ALBERTO CONTRERAS MENDOZA
ALUMNO DE OCTAVO SEMESTRE
DE LA LICENCIATURA EN ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, LA FORMACIÓN
ÉTICA Y CIUDADANA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
PRESENTE

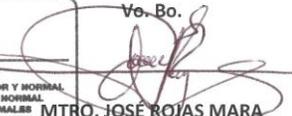
La Comisión de Titulación, por este medio **comunica** a usted que, después de realizar la revisión de su documento y con fundamento en los Lineamientos para organizar el proceso de titulación (Plan de Estudios 2018), se **autoriza** el Informe de Prácticas "*El juego como estrategia para fomentar valores de justicia, tolerancia, respeto, y honestidad para favorecer la convivencia en el 3° C*" por lo que puede proceder con los trámites correspondientes.

Deseando que esta última etapa de su formación inicial, la desarrolle con responsabilidad y convicción.

ATENTAMENTE

DRA. ALEGRÍA HEREDIA DÍAZ
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



Vo. Bo.

MTR. JOSÉ ROJAS MARA
DIRECTOR ESCOLAR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL