



# ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

---



## INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA  
JESÚS ALBERTO DEL ÁNGEL FLORES

ASESORA  
PATRICIA MALVAIS VÁZQUEZ

COATEPEC HARINAS, MÉXICO

JULIO DE 2023

“Jugar le da la oportunidad al niño de practicar lo que está aprendiendo”

**- Fred Rogers.**

## Dedicatorias

### A mi madre

Por quererme incondicionalmente, enseñarme que con trabajo y dedicación puedo lograr mis metas, por brindarme la oportunidad de estudiar, por siempre estar pendiente mí, por cuidarme y apoyarme en los buenos y malos momentos que hemos pasado y sobretodo ser mi ejemplo a seguir y mi inspiración debido a esto el logro es de los dos mamá.

### A mi hermano

Por quererme y cuidarme desde el primer día, por ser una figura importante en mi vida, por guiarme y apoyarme en mi educación y brindarme la motivación necesaria para lograrlo.

## **Agradecimientos**

### **A MI MADRE**

Madre te agradezco todo lo que has hecho y sacrificado a través de los años, a la vez por nunca darte por vencida y sobre todo por todo el amor que me has dado, así como también, por darme fuerzas para terminar esta etapa.

### **A MI HERMANO**

Gracias por todo el apoyo incondicional y el cariño que me has brindado, por ayudarme, asesorarme en mi trayecto formativo.

### **A MI ASESORA**

La Dra. Patricia Malvais Vázquez por compartir conmigo conocimientos, experiencias, valores y orientarme en todo momento durante mi trayecto formativo.

### **AL TITULAR Y AL GRUPO DE SEXTO GRADO, GRUPO "A"**

Por cada momento, cada experiencia, y aprendizajes nuevos, por ser un ejemplo de un buen docente y sobre todo buena persona.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	7
<b>1. PLAN DE ACCIÓN</b> .....	12
1.1 Descripción y focalización del problema.....	12
1.2 Propósitos .....	13
1.3 Revisión teórica.....	14
1.3.1 ¿Qué es el juego?.....	14
1.3.2 Beneficios del juego .....	16
1.3.3 Los estadios de Piaget.....	18
1.3.4 Tipos de juegos.....	21
1.3.5 El juego lúdico como estrategia de enseñanza.....	25
1.3.6 Aprendizajes Esperados y Aprendizajes Significativos.....	27
1.4 Conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de solución.....	31
1.5 Análisis del contexto en el que se realiza la mejora.....	37
<b>2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA</b> .....	42
2.1 Descripción y análisis de la ejecución del Plan de acción .....	45
2.2 Estrategias para el fortalecimiento del aprendizaje de los alumnos .....	46
2.2.1 Rally de problemas Matemáticos.....	46
2.2.2 Encuentra las cartas perdidas.....	50
2.2.3 ¿Qué hay en mi globo?.....	55

2.2.4 Kahoot de aprendizajes esperados de Historia.....	60
2.2.5 Papelitos.....	65
<b>3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>70</b>
3.1 Análisis y reflexión del Plan de acción .....	70
3.2 Aspectos que se mejoraron .....	72
3.3 Aspectos que requieren mayores niveles de explicación .....	73
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS</b>	

## INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad que todos los seres humanos han realizado a lo largo de la vida, sin importar la etapa en la que se encuentre, siendo esta una acción que satisface al ser humano, la cual le permite analizar, reflexionar, comunicar y desarrollar habilidades intelectuales y motrices, que les permitirá desenvolverse plenamente en diversos aspectos en su vida.

Para Gimeno Pérez (1989), el juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad, es así que esta actividad es parte fundamental del desarrollo del niño ya que mediante éste se puede expresar de manera libre (s/p).

El docente, al implementar el juego promueve en los estudiantes el desarrollo de actitudes, aptitudes, conocimientos y habilidades a partir de la formulación de espacios atractivos e interactivos, las cuales se deben enfocar en la adquisición y reforzamiento de aprendizajes y competencias de la malla curricular del Plan y Programas de Estudio 2011.

El presente informe tiene como finalidad, dar cuenta de la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez” ubicada en la comunidad Porfirio Díaz, perteneciente al municipio de Villa Guerrero; Estado de México, en la zona escolar P238, Ixtapan de la Sal.

La comunidad, y el municipio en general, tienen como principal actividad económica la agricultura y la floricultura. El contexto es rural y cuenta con los servicios públicos indispensables, como el agua potable, drenaje, teléfono, internet, energía eléctrica. Asimismo, cuenta con los servicios de educación preescolar, primaria y secundaria.

La Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez” (Anexo 1), cuenta con una infraestructura adecuada para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje, está conformada por diez salones destinados al trabajo áulico, una dirección, dos sanitarios (uno para cada género), dos canchas para realizar actividades cívicas y recreativas, una tienda escolar y un aula para el servicio de USAER. Además, la institución ofrece sus servicios en modalidad de organización completa, entendida como aquella “en la que se brinda un servicio de educación primaria con docentes por cada uno de los seis grados escolares que la conforman bajo la coordinación de un directivo escolar” (Weiss, 2000, p. 58).

El plantel cuenta con un total de diez docentes frente a grupo, tres promotores (uno de educación física, uno de educación para la salud y uno de educación artística), cuatro maestros encargados del equipo de USAER (un docente de apoyo, un trabajador social, un docente de lenguaje y un psicólogo), el director escolar.

El grado en el cual se realizaron las prácticas de conducción, es 6° Grado, Grupo “A”, a cargo del profesor Alberto Jorge Álvarez Díaz, integrado por un total de 25 alumnos (17 hombres y 8 mujeres), (Anexo 2), mismos que están en una edad comprendida entre los 11 y 12 años de edad, quienes presentan diferentes características tanto físicas, psicológicas como cognitivas.

De acuerdo con los estadios de Piaget (1968), los alumnos se encuentran en el estadio de “operaciones concretas” (7 a 12 años), en esta etapa, el niño ya utiliza operaciones lógicas para resolver problemas y llegar a conclusiones, aunque su raciocinio se limita por lo que pueden oír, tocar y experimentar.

En el informe de prácticas profesionales “se describen acciones, estrategias, métodos y procedimientos llevados a cabo por el estudiante y tiene como finalidad mejorar y transformar algunos aspectos de su práctica profesional” (SEP, 2018, p. 9), en el cual se pretenden plasmar los siguientes propósitos:



- Implementar el juego
- Describir la importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos, a través de la implementación de actividades lúdicas para fortalecer los aprendizajes y competencias de los estudiantes de Sexto Grado.
- Diseñar diferentes estrategias y actividades lúdicas para reforzar los conocimientos
- Evaluar el impacto del juego lúdico como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje de aprendizajes esperados.
- Aplicar diversos tipos de juegos con los alumnos para favorecer los aprendizajes esperados.
- Seleccionar e innovar juegos que se pueden implementar con los alumnos de 6° Grado, Grupo “A”, para favorecer la adquisición de aprendizajes esperados.

Las razones por las cuales se optó por elegir el juego como tema central del plan de acción, fueron para mejorar mi práctica como futuro docente, además de motivar a los alumnos con el fin de adquieran de los aprendizajes esperados y competencias en cada una de las asignaturas, a la vez me surge el interés personal por el tema a través de las experiencias y conocimientos adquiridos a través de las prácticas, debido a que se observa que una de las formas más eficientes de enseñar es a través de buscar estrategias donde el alumno se encuentre entusiasmado y feliz por aprender y el juego es una herramienta muy viable para alcanzar estos objetivos.

Debido a que implemente en la práctica estrategias basadas en el juego, se fijaron una competencia genérica y algunas competencias profesionales que permitieron obtener los objetivos planificados, los cuales son de suma importancia desarrollar y alcanzar como docentes, por lo cual se eligieron las siguientes:

Genérica:

- Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

Profesionales:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de Educación Básica.
- Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

El presente informe contiene un apartado titulado “Plan de acción” el cual se encuentra la descripción y focalización del problema, los propósitos, la revisión teórica y el conjunto de acciones y estrategias que se implementaron como alternativas de solución, a la vez este documento cuenta con el análisis del contexto en el que se realiza la práctica profesional, describiendo las prácticas de interacción en el salón de clases, los fenómenos relacionados con el aprendizaje, la evaluación y sus resultados.

Del mismo modo se encuentra el apartado de desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta, este apartado contiene la información más importante de la puesta en la práctica de las estrategias, además de la descripción de errores y aciertos en la planificación y ejecuciones de estas, con el fin de fortalecer futuras implementaciones

Por último, el apartado de conclusiones y recomendaciones que surgen en el ejercicio de análisis y reflexión del plan de acción, así mismo se considera las referencias bibliográficas y electrónicas, entre otras que se utilizaron para fundamentar, y sustentar la realización de este documento. Por último, se

encuentran los anexos en él se encuentran almacenadas las evidencias recopiladas en el desarrollo del plan de acción.

# 1. PLAN DE ACCIÓN

## 1.1 Descripción y focalización del problema.

A lo largo de la experiencia obtenida durante las diferentes jornadas de prácticas en mi formación docente, he observado que la mayoría de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las escuelas están enfocados en la memorización de información, la repetición de fórmulas, la resolución de problemas descontextualizados, los dictados de palabras y números, etc., lo cual suele ser muy repetitivo y tedioso para los alumnos. Es por ello, que cuando se implementa actividades diferentes a las que están acostumbrados, muestran gran interés y participación.

Una enseñanza basada en rutinas a partir de la aplicación de procesos y técnicas de manera aislada en el salón de clases, solo limita en los estudiantes la capacidad de adquirir conocimientos significativos. Para Chávez (2011), la educación tradicional ha sido y es, represiva y coercitiva en la parte moral, memorística en lo intelectual, discriminatoria y elitista en el plano social, conformista en lo cívico; produciendo un estudiante pacifista en lo intelectual, no creativo y sin iniciativa.

Desde esta perspectiva, el docente es tomado como el centro del proceso educativo y los alumnos se limitan a recibir y almacenar la información, sin ser conscientes de su aprendizaje. Por lo cual, es necesario cambiar ésta perspectiva a través de estrategias innovadoras y creativas, que hagan partícipes a los alumnos del proceso, les permita divertirse y favorecer el desarrollo personal y social.

La implementación del juego como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria “centra la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje” (SEP, 2011, p. 26), donde se considera que los estudiantes adquieren conocimientos a partir de la motivación por las

estrategias de aprendizaje implementadas por el docente en formación, por resultado el estudiante se fortalece en habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales de manera gradual.

En los estudiantes de edades pequeñas como lo son los alumnos de 6° grado de Educación Primaria el juego se manifiesta de manera natural, ellos se divierten antes de iniciar las clases, en la hora del recreo la mayoría de estudiantes juegan fútbol, basquetbol o simplemente correteados y en las tardes con sus amigos juegan encantados, escondidas, etc., el docente tiene la oportunidad de utilizar este elemento al momento de desarrollar sus clases, sin embargo muchos padres de familia desaprueban que sus hijos jueguen durante el horario asignado para su educación, considerándolo una distracción o pérdida de tiempo en las tareas de enseñanza, aun cuando el juego lúdico impacta en los procesos aprendizajes de los colegiados.

El juego, busca minimizar las barreras de aprendizaje que los alumnos presentan en las distintas materias, debido a que en esta estrategia didáctica no se busca ocasionar emociones negativas en ellos, al contrario, se alegran de las actividades que se presentan y da como resultado la adquisición de competencias y estándares curriculares en las diferentes asignaturas, con un enfoque más flexible de enseñanza Flores (2009), define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p.38).

## **1.2 Propósitos**

### **Propósito general**

- Identificar la importancia del juego en el aprendizaje, mediante el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar el desempeño de los alumnos.

## **Propósitos específicos**

- Fortalecer el aprendizaje de los contenidos de Sexto Grado mediante la implementación de diversos juegos para mejorar el desempeño escolar.
- Reflexionar acerca de los resultados obtenidos en la aplicación de estrategias lúdicas mediante la evaluación, con listas de cotejo, y observación del proceso de los alumnos para fortalecer la práctica docente.

## **1.3 Revisión teórica**

### **1.3.1 ¿Qué es el juego?**

A lo largo de la historia, los seres humanos han utilizado el juego como una forma natural de explorar el mundo, adquirir conocimientos y desarrollar distintos tipos de habilidades. Aunque es una experiencia común y cotidiana, el juego es un fenómeno complejo que ha sido objeto de estudio y reflexión por parte de diferentes disciplinas y autores.

El juego se puede definir como una actividad voluntaria y autónoma, realizada por placer y sin un propósito utilitario inmediato (Bateson, 1972). Esta definición resalta la espontaneidad y la ausencia de fines específicos en el juego, lo que permite a los participantes explorar, experimentar y disfrutar del proceso en sí mismo.

Según Huizinga (1938), el juego es una actividad "libre", separada de la vida cotidiana, con reglas establecidas y un espacio y tiempo definidos (citado en Sutton-Smith, 2003). El juego es un fenómeno universal que se encuentra en todas las culturas y en todas las etapas del desarrollo humano.

Desde la infancia temprana, los niños se involucran en juegos simbólicos, como jugar a las casitas o hacer representaciones imaginarias, que les permiten explorar y comprender el mundo que les rodea (Piaget, 1962). Para los niños, el juego es una forma natural de aprendizaje, ya que les permite

experimentar, ensayar roles y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Ginsburg, 2007).

Según Piaget (1951), el juego es la principal fuente de aprendizaje en la infancia, y su importancia radica en la capacidad de los niños para construir significados, desarrollar la imaginación, socializar y adquirir habilidades cognitivas y emocionales (citado en Santos, 2018).

El juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (Piaget, 1951).

Por otro lado, Vigotsky (1924), menciona que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Ambas perspectivas, tanto de Piaget como de Vigotsky, resaltan la importancia del juego como un proceso integral que involucra, tanto el desarrollo individual, como las interacciones sociales. El juego no solo implica el ejercicio de habilidades cognitivas y motoras, sino también, la capacidad de relacionarse con otros y comprender la realidad desde diferentes perspectivas.

En mi definición, el juego es la incorporación de actividades en actividades lúdicas como una parte del proceso de enseñanza – aprendizaje en las escuelas. Se busca con esto, fomentar en los escolares el aprendizaje activo, significativo y motivador.

El juego se debe implementar como una estrategia lúdica en las diferentes asignaturas, permitiendo a los sujetos desenvolverse de manera plena en las actividades individuales o colectivas, seguir normas, desarrollar la imaginación, ganar autoestima, comunicarse efectivamente, entre otras.

### 1.3.2 Beneficios del juego

Más que una simple oportunidad para divertirse, el juego es imprescindible en lo que respecta al desarrollo físico, psicológico y emocional de un niño. En la vida cotidiana existen muchos juegos en los cuales se desenvuelve un niño, sin embargo, no todos tienen los mismos beneficios, e inclusive, podrían perjudicar ciertos aspectos del infante. Por eso, resulta necesario identificar aquellos que contribuyen a mejorar algún aspecto de la vida del alumno, como su desempeño escolar.

El juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las niñas y los niños a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran (Piaget ,1956).

En la educación primaria ofrece una amplia gama de beneficios para los niños. En primer lugar, el juego fomenta el desarrollo físico y motor. Durante el juego, los niños corren, saltan, trepan y realizan diversas actividades que fortalecen sus habilidades motoras y coordinación (Garaigordobil, 2014). Además, el juego al aire libre promueve la actividad física, ayudando a prevenir el sedentarismo y fomentando un estilo de vida saludable (Hannon et al., 2013).

En segundo lugar, favorece el desarrollo cognitivo de los infantes en la educación primaria. A través de este, los escolares experimentan situaciones reales y ficticias, resuelven problemas, toman decisiones y adquieren conocimientos de diversas áreas, como las matemáticas, las ciencias y la lengua (Bergen, 2002). Según Vygotsky (1978), el juego también desempeña un papel importante en el desarrollo del pensamiento simbólico y la imaginación, habilidades cruciales para el aprendizaje académico (citado en Pellegrini & Boyd, 2013).



En tercer lugar, promueve su el desarrollo socioemocional en la educación primaria. Porque los estudiantes interactúan con sus compañeros, practican habilidades sociales, aprenden a resolver conflictos y a trabajar en equipo (Smith & Pellegrini, 2013). Además, les permite expresar y gestionar sus emociones de manera segura y creativa (Santos, 2018). Según Piaget (1962), a través del juego, los niños pueden explorar diferentes roles sociales, experimentar el éxito y la frustración, y desarrollar una mayor comprensión de sí mismos y de los demás (citado en Garaigordobil, 2014).

De acuerdo con la revista especializada “*The Genius of Play*” (2018), el juego tiene los siguientes beneficios:

- Fomenta la creatividad e imaginación.
- Permite el autoconocimiento.
- Ayuda a los niños a perfeccionar su coordinación, equilibrio, habilidades de motricidad gruesa y habilidades motrices finas.
- Expresar y regular emociones:
- Favorece la empatía y la tolerancia.
- Mejora las habilidades sociales, cognitivas y de comunicación.
- Desarrollo de hábitos y valores.

En este sentido, estas actividades permiten que los individuos sean capaces de desarrollar un pensamiento creativo y crítico, pues al mismo tiempo que pueden utilizar su imaginación para crear nuevos mundos, también permite considerar más alternativas para enfrentar un problema. Asimismo, brinda la oportunidad de mejorar el autoconocimiento, cuidado de la salud, trabajo en equipo, desarrollo de habilidades, valores, la expresión y regulación de emociones, así como el seguimiento de instrucciones, reglamentos hábitos y rutinas indispensables dentro del aula.

El juego en la educación primaria es una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños. Proporciona beneficios en áreas como el

desarrollo físico, cognitivo y socioemocional. A través del mismo, los infantes adquieren conocimientos, desarrollan habilidades, fortalecen su creatividad y aprenden a relacionarse con los demás. Por lo tanto, es esencial que los docentes y padres reconozcan la importancia del juego en el proceso educativo y promuevan su inclusión en el currículo escolar de manera planificada y estructurada (Bergen, 2002).

### **1.3.3 Los estadios de Piaget**

La infancia del individuo emplea un papel importante en el crecimiento y la inteligencia del escolar, esta teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, adaptación y manipulación, conocida “Teoría de las etapas del desarrollo” (Piaget, 1954).

De acuerdo con lo anterior, se puede enfatizar en la relevancia de crear aprendizajes significativos por medio de diversas actividades lúdicas donde los alumnos desarrollen habilidades físicas, cognitivas y motrices que permitan fortalecer su desempeño escolar.

Los estadios cognitivos propuestos por Jean Piaget son etapas secuenciales del desarrollo mental que los escolares atraviesan a medida que maduran. Estos estadios están relacionados con la forma en que los niños entienden y procesan la información a medida que crecen.

- **Estadio sensoriomotor (Desde el nacimiento hasta los dos años).**

En este estadio, los menores interactúan con el mundo a través de los sentidos y las acciones físicas. Durante esta etapa, los bebés desarrollan la conciencia del objeto permanente, la capacidad de representación mental y la coordinación de los sentidos y las acciones.

Piaget (1954), señala que "los niños en el estadio sensoriomotor experimentan el mundo a través de sus sentidos y acciones físicas" (p. 10). El juego

sensorial y motriz es crucial para su aprendizaje y desarrollo de habilidades motoras.

En este sentido, el pequeño desarrolla la capacidad de coordinar sus acciones físicas con la percepción, comienza a comprender la relación causa-efecto y desarrolla la imitación y la conducta intencional.

- **Estadio pre-operacional (De 2 a 7 años).**

Durante este estadio, los niños desarrollan más sus habilidades de lenguaje y representación simbólica. Sin embargo, su pensamiento es egocéntrico y carecen de la capacidad de conservación, es decir, comprenden mal las transformaciones físicas y las cantidades.

El estadio pre-operacional se divide en dos sub etapas: la primera, es el período pre conceptual que va de los 2 a los 4 años, aquí surge la función simbólica, que es la capacidad de usar una palabra u objeto para sustituir una cosa. La segunda, es la etapa intuitiva que va de los 4 a 7 años, se reduce el egocentrismo y aumenta la capacidad de clasificación por categorías (tamaño, forma o color).

El menor muestra una mayor habilidad de emplear símbolos (gestos, palabras, números), con los cuales representa las cosas reales de su entorno, ahora puede pensar y comportarse. Puede utilizar de mejor manera las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos y representar el mundo por medio de dibujos. Sin embargo, pueden tener dificultades para comprender diferentes perspectivas a la suya. En la educación, es importante utilizar estrategias concretas y visuales para facilitar su comprensión

- **Estadio de operaciones concretas (De 7 a 11 años).**

Los infantes desarrollan la capacidad de pensar lógicamente sobre objetos y eventos concretos. En esta etapa, se pueden realizar actividades que fomentan la resolución de problemas, el razonamiento lógico, operaciones

mentales reversibles, comprender conceptos, clasificar objetos, establecer relaciones de orden y secuencia, (Piaget, 1951).

En este estadio se desarrollan 3 habilidades fundamentales: conservación (coordina varios aspectos en lugar de centrarse en uno solo), clasificación jerárquica (mediante la cual categoriza elementos, objetos y sucesos de nuestro mundo) y la seriación (que es la capacidad de organizar diferentes objetos siguiendo un criterio cuantitativo).

Los alumnos del sexto grado se encuentran en ésta etapa de desarrollo, lo cual se ve reflejado en el contexto escolar con las diferentes actividades que realizan, pues presentan características como pensamiento lógico, conservación, reversibilidad, clasificación y seriación. Sin embargo, el pensamiento en este estadio sigue siendo concreto y limitado a situaciones tangibles.

El juego en el estadio de las operaciones concretas, es una herramienta valiosa que permite a los estudiantes practicar y fortalecer sus habilidades cognitivas recién adquiridas, así como desarrollar de mejor forma las sociales y emocionales.

Al integrarlo de manera significativa en el entorno educativo, los docentes pueden potenciar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños en este estadio, promoviendo así un aprendizaje más completo y enriquecedor.

### **Estadio de operaciones formales (De 11 a 12 años).**

En este estadio, los adolescentes y adultos pueden razonar lógicamente sobre ideas y conceptos abstractos y considerar múltiples perspectivas (Piaget, 1951). Los individuos que ingresan a este estadio desarrollan el pensamiento abstracto e hipotético, pueden razonar sobre principios lógicos y hacer inferencias basadas en supuestos o situaciones hipotéticas.

En el estadio de operaciones formales, los individuos adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta, hipotética y sistemática. A diferencia de los estadios anteriores, donde el pensamiento está limitado a lo concreto, en este estadio los individuos pueden razonar sobre conceptos y situaciones no están vinculadas a la realidad observable.

Durante esta etapa, comienza a formarse un sistema coherente de lógica formal y en su cierre, el infante ya cuenta con herramientas cognoscitivas que le permiten solucionar muchos tipos de problemas de lógica, comprender las relaciones conceptuales entre operaciones matemáticas, ordenar y clarificar el conjunto de conocimientos.

Los estadios cognitivos de Piaget, tienen implicaciones importantes en el ámbito educativo. Los educadores pueden adaptar su enseñanza según el nivel de desarrollo cognitivo de los estudiantes, utilizando estrategias y actividades que sean apropiadas para cada etapa. Al comprender los estadios cognitivos, los maestros pueden establecer expectativas realistas, diseñar lecciones que fomenten la participación activa y la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes, y promover un aprendizaje significativo.

En resumen, los estadios cognitivos propuestos por Piaget ofrecen una estructura para comprender el desarrollo del pensamiento y la comprensión en los niños. Estos estadios tienen implicaciones prácticas en el ámbito educativo, ya que los educadores pueden adaptar sus enfoques pedagógicos y estrategias de enseñanza de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje efectivo y adecuado a cada etapa del desarrollo.

#### **1.3.4 Tipos de juegos**

El juego es una actividad básica en la infancia, imprescindible para el crecimiento, desarrollo y aprendizaje de los niños. Se da de forma innata, libre

y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, favoreciendo el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

En la educación primaria, el juego adquiere un papel relevante como una herramienta pedagógica que promueve el desarrollo integral de los niños. A través del juego, los niños exploran, experimentan, aprenden a resolver problemas, a colaborar ya expresarse. El juego les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera lúdica y significativa.

La propia naturaleza del juego, hace que existan múltiples concepciones y clasificaciones del mismo, tales como las que menciona la teoría del desarrollo cognitivo:

*Tabla 1. Clasificación del Juego (Piaget, 1945).*

<b>Juegos</b>	<b>Descripción</b>
<b>De ejercicio</b>	Hasta los dos años; repeticiones agradables que corresponderían al estadio sensoriomotor.
<b>Simbólicos</b>	De los dos a los seis años; caracterizados por la asimilación del ego. Juegos de ficción.
<b>De reglas</b>	Tendencia al formalismo, las reglas son arbitrarias. Son juegos de combinaciones sensorio-motoras o intelectuales con competencia.
<b>De construcción</b>	A partir de distintas piezas, los niños y niñas tratan de relacionarlas, ya sea encajándolas, apilándolas, ensartándolas, etc., obteniendo con ello una nueva construcción.

Dicha clasificación, corresponde con los estadios del desarrollo de Piaget, por lo que resaltan las edades, las habilidades y capacidades físicas e intelectuales propias de cada etapa.

El juego se origina en la inteligencia del niño y es una manifestación tanto individual como social. A través del juego, los niños desarrollan habilidades y competencias fundamentales para su crecimiento y aprendizaje. Es esencial valorar y promover el juego en la educación primaria, reconociendo su

importancia en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, así como en la construcción de su identidad y su capacidad de interactuar de manera significativa con el entorno y los demás.

Por otro lado, investigaciones como las de la Universidad de Barcelona (2009), existen los siguientes tipos de juegos:

*Tabla 2. Tipos de Juegos.*

<b>Tipo de juego</b>	<b>Clasificación</b>
<b>Psicomotor</b>	<b>Juegos sensoriales y perceptivos:</b> favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
	<b>Juegos motores:</b> desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.
<b>Cognitivo</b>	<b>Juegos de manipulación y construcción:</b> potencian la creatividad, la atención y la concentración.
	<b>Juegos de experimentación:</b> favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
	<b>Juegos de atención y memoria:</b> fomentan la observación y la concentración.
	<b>Juegos lingüísticos:</b> mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
	<b>Juegos imaginativos:</b> desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.
<b>Social</b>	<b>Juegos simbólicos:</b> consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”.
	<b>Juegos de reglas:</b> son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
	<b>Juegos cooperativos:</b> son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

<b>Afectivo</b>	<b>Juegos de rol o dramáticos:</b> facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
	<b>Juegos de autoestima:</b> mejoran la percepción y la valoración personal.

La importancia del juego en el aprendizaje radica en su capacidad para crear un entorno seguro y motivar donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa. A través del juego, los niños desarrollan habilidades sociales, como la cooperación, el trabajo en equipo y la empatía. También aprenden a regular sus emociones, a resolver conflictos ya expresar sus ideas y sentimientos de manera constructiva.

Además, el juego fomenta el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la creatividad. Según el psicólogo Jean Piaget, el juego es un medio a través del cual los niños pueden ejercitar sus habilidades cognitivas y construir conocimiento sobre el mundo que les rodea (Piaget, 1962). Al enfrentarse a desafíos y problemas dentro del juego, los niños desarrollan estrategias de resolución de problemas y aprenden a adaptarse a situaciones nuevas.

En conclusión, los diferentes tipos de juego desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje de los niños. El juego físico, el juego simbólico y el juego de construcción, entre otros, proporcionaron oportunidades para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. A través del juego, los niños adquieren habilidades fundamentales para su crecimiento y desarrollo, como la resolución de problemas, la creatividad, la comunicación y la colaboración. Por lo tanto, es esencial fomentar el juego en los entornos educativos y proporcionar a los niños el tiempo y el espacio necesario para jugar y aprender de manera significativa.



### **1.3.5 El juego lúdico como estrategia de enseñanza**

El juego lúdico es una herramienta poderosa y efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria. Proporciona a los estudiantes un ambiente estimulante y motivador donde pueden desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras de manera integral.

Una clave para la aplicación del juego como estrategia de enseñanza, es la adaptación de éste, acorde a la edad de los estudiantes, no obstante, cabe recalcar que cuando los alumnos van creciendo poco a poco se van distanciando de esta actividad por considerarla inferior o “infantil para su edad”, debido a esto, el juego se debe implementar de acuerdo a los intereses de la etapa en la que se encuentran los participantes, con el fin de motivarlos y desafiarlos a participar en la actividad, la cual tiene la función de enseñar y reforzar aprendizajes a corto, mediano y largo plazo.

El juego lúdico se caracteriza por ser una actividad libre, espontánea y placentera que involucra la participación activa de los estudiantes. Según Huizinga (1938), el juego es una actividad separada de la vida cotidiana, con reglas establecidas y un objetivo intrínseco. En el contexto educativo, el juego lúdico se utiliza como una estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje significativo y promover el desarrollo integral de los estudiantes.

Varios estudios respaldan la eficacia del juego lúdico como estrategia de enseñanza en la educación primaria. Por ejemplo, un estudio llevado a cabo por Elkonin (1978), mostró que el juego lúdico promueve el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños. A través de juegos basados en la resolución de problemas, los estudiantes pueden aplicar conceptos matemáticos de manera práctica y significativa, fortaleciendo así su comprensión y habilidades matemáticas.

La principal característica del juego como actividad lúdica, es contar con una finalidad al momento de ponerla en práctica, debido a lo cual el docente debe

de emplear el juego como un recurso o estrategia de enseñanza que potencialice el desarrollo de las capacidades sociales, intelectuales, corporales, etc. al mismo tiempo generar placer en el niño durante su ejecución.

Además, el juego lúdico fomenta la creatividad y la imaginación de los estudiantes. Según Vygotsky (1978), el juego imaginativo y simbólico permite a los niños explorar diferentes roles y situaciones, lo que estimula su pensamiento abstracto y creativo. Al asumir roles y representar escenarios ficticios, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de narración, comunicación y expresión creativa, lo que les permite construir conocimiento de una manera significativa y personal.

De acuerdo con Ferrero (1991), la actividad lúdica, implica ofrecer al niño la oportunidad de construir y reconstruir la realidad con la ayuda de instrumentos simbólicos y reglas. En el juego se ponen en manifiesto los mayores logros del niño, los cuales se convertirán en un nivel básico de acción y moralidad favoreciendo de manera directa en la generación de un ambiente de trabajo atractivo.

Al implementar este tipo de actividades de manera objetiva es necesario que los alumnos comprendan determinados conocimientos previos de la asignatura en el cual se está trabajando, si esto no sucede no se encontrará un medio por el cual el alumno construya un aprendizaje significativo y solo será otra actividad sin sentido, además no se debe realizar un uso excesivo de dicho recurso, si esto ocurre solo se transformará en otra actividad rutinaria para los alumnos.

Otro aspecto relevante del juego lúdico en la educación primaria es su capacidad para promover el trabajo en equipo y las habilidades sociales. A través de juegos cooperativos, los estudiantes aprenden a comunicarse, colaborar, negociar y resolver conflictos de manera constructiva. Las

investigaciones han demostrado que los juegos en equipo ayudan a mejorar las habilidades sociales, la empatía y la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes (Lillard et al., 2013).

El juego lúdico también se puede utilizar para enseñar y reforzar conceptos académicos específicos. Por ejemplo, mediante juegos de palabras, juegos de memoria, rompecabezas y juegos interactivos, los estudiantes pueden adquirir y practicar habilidades de lectura, escritura, vocabulario y comprensión. Estos juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, sino que también ayudan a consolidar el conocimiento de manera más efectiva (Dunphy, 2004).

En conclusión, el juego lúdico es una estrategia de enseñanza altamente efectiva en la educación primaria. Proporciona a los estudiantes un entorno estimulante y motivador donde pueden desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras de manera integral. Además, el juego lúdico promueve el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo. Es fundamental que los docentes aprovechen el poder del juego lúdico como una herramienta valiosa en el proceso educativo para mejorar la participación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

### **1.3.6 Aprendizajes Esperados y Aprendizajes Significativos**

El aprendizaje significativo difiere del aprendizaje memorístico, ya que no se trata simplemente de recordar información de manera pasiva, sino de relacionarla con experiencias y conocimientos previos. Ausubel (1968), destaca que cuando los estudiantes pueden establecer conexiones relevantes entre los nuevos conceptos y sus conocimientos previos, se produce una "asimilación cognitiva" que implica la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva existente.

En el contexto de sexto grado, los aprendizajes esperados son los objetivos educativos que se espera que los estudiantes alcancen al finalizar este nivel. Los aprendizajes esperados de sexto grado abarcan diversas asignaturas, como: español, matemáticas, ciencias naturales, geografía, historia, formación cívica y ética, artes, educación física, entre otras.

Estos aprendizajes se basan en estándares y competencias establecidas por los planes de estudio y tienen como objetivo proporcionar a los estudiantes una base sólida de conocimientos y habilidades para su desarrollo académico y personal.

De acuerdo con los Planes y Programas de Estudio 2011:

Los aprendizajes esperados son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula. (SEP, 2011, p. 29)

En este sentido, los aprendizajes esperados son aquellos elementos que se espera que logre el alumno, establecidos por los programas de estudios, a través del desarrollo de habilidades y destrezas para el logro de manera satisfactoria a lo largo del ciclo escolar.

Por ejemplo, en matemáticas, los aprendizajes esperados de sexto grado pueden incluir la resolución de problemas numéricos y geométricos, la comprensión de conceptos como fracciones y decimales, y la aplicación de habilidades de razonamiento matemático. En español, se espera que los estudiantes mejoren sus habilidades de lectura comprensiva, escritura y expresión oral, así como su capacidad para analizar y comprender textos de diferentes géneros. En historia y geografía, los aprendizajes esperados involucran la comprensión de conceptos históricos, geográficos y

socioculturales relevantes para su entorno. En ciencias naturales, se espera que los estudiantes adquieran conocimientos sobre los seres vivos, los fenómenos físicos y químicos, y el cuidado del medio ambiente.

A continuación, se observan los Aprendizajes Esperados del Plan de Estudios 2011 sobre los cuales se diseñaron e implementaron las propuestas lúdicas con los alumnos del 6° Grado, Grupo “A” en la Escuela Lic. “Benito Juárez”:

*Tabla 3. Juegos implementados.*

<b>Juego</b>	<b>Propósito</b>	<b>Aprendizaje Esperado</b>	<b>Asignatura</b>
Rally de juegos matemáticos.	Colabora en la resolución de problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios mediante el juego “Rally” para fortalecer los aprendizajes esperados de Matemáticas.	Resuelve problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios que implican dos más transformaciones.	Matemáticas
Encuentra las cartas perdidas.	Elabora cartas de opinión mediante el juego “Encuentra las cartas perdidas” para fortalecer los aprendizajes esperados de Español.	Identifica la estructura de las cartas de opinión.	Español
¿Qué hay en mi globo?	Contrasta información sobre medicina tradicional y medicina científica mediante el juego “¿Qué hay en mi globo?” para fortalecer los aprendizajes esperados de Español.	Contrasta información de textos sobre un mismo tema.	Español
Kahoot de aprendizajes esperados de Historia	Comprende la civilización Islámica mediante el juego “Kahoot” para fortalecer los aprendizajes esperados de Historia.	Señala el origen, las características y la expansión de la civilización Islámica.	Historia
Papelitos	Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales mediante el juego “Papelitos” para	Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales, explicitando	Matemáticas

	fortalecer los aprendizajes esperados de Matemáticas.	los criterios de comparación.	
--	---	-------------------------------	--

El juego es una herramienta la cual genera contextos diversos de aprendizajes, en donde se resuelve alguna problemática a partir de la puesta en marcha de procedimientos o técnicas que permitan formular una estrategia específicas con base en la reflexión contante, al relacionar el juego con los aprendizajes esperados se busca que el alumno construya aprendizajes significativos.

Los Planes y Programas de Estudio 2011, establecen que:

Los aprendizajes esperados son indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula. (SEP, 2011, p. 29)

Los aprendizajes esperados de sexto grado son de vital importancia, ya que establecen las metas educativas que los estudiantes deben alcanzar y proporcionan una guía para la planificación y el desarrollo de las actividades de enseñanza. Estos aprendizajes permiten que los docentes enfoquen su enseñanza de manera efectiva y brinden a los estudiantes las oportunidades necesarias para alcanzar los objetivos educativos establecidos.

En resumen, el aprendizaje significativo implica la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes, al relacionar los nuevos conceptos con sus conocimientos previos. Los aprendizajes esperados de sexto grado son los objetivos educativos que se espera que los estudiantes alcancen al finalizar este nivel. Ambos aspectos son fundamentales para asegurar un

aprendizaje de calidad y promover el desarrollo académico y personal de los alumnos.

## **1.4 Conjunto de acciones y estrategias que se definieron como alternativas de Solución**

### **1. Rally de problemas Matemáticos**

**Propósito:** Colabora en la resolución de problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios mediante el juego “Rally” para fortalecer los aprendizajes esperados de Matemáticas.

**Competencia para el alumno:** Resolver problemas de manera autónoma.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Resuelve problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios que implican dos más transformaciones.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Aros.
- Conos.
- Cuerdas.
- Anexo “Problemas con números naturales, decimales y fraccionarios”.

**Descripción general:** Se inició la actividad formando equipos de 5 integrantes, cada equipo se le asignó un color en específico, el juego consiste en organizar los equipos en filas, para que los integrantes participen en orden, los alumnos deberán pasar obstáculos como conos, cuerdas, aros y por último se debe resolver un problema matemático que implique con números naturales, decimales y fraccionarios.

**2. Encuentra las cartas perdidas**

**Propósito:** Elabora cartas de opinión mediante el juego “Encuentra las cartas perdidas” para fortalecer los aprendizajes esperados de Español.

**Competencia para el alumno:** Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

3. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
4. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.



**Aprendizajes esperados:** Identifica la estructura de las cartas de opinión.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Sobre de cartas de colores.
- Hojas de colores.
- Pizarrón.
- Plumones.

**Descripción general:** Se formaron equipos de 5 integrantes, a cada equipo se le asignó un color diferencial, el juego inicio resolviendo un acertijo en el pizarrón el cual te permitía obtener la pista para encontrar el primer sobre así hasta encontrar el último, este enviaba a los equipos al aula de clases, al entrar al salón en el pizarrón tenía escrito “Has una carta de opinión sobre una sugerencia de mejora para la escuela”, al terminar la carta de una buena manera los equipos debían entregar esta al director escolar para su lectura y firma.

**3. ¿Qué hay en mi globo?**

**Propósito:** Contrasta información sobre medicina tradicional y medicina científica mediante el juego “¿Qué hay en mi globo?” para fortalecer los aprendizajes esperados de Español.

**Competencia para el alumno:** Analiza la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Contrasta información de textos sobre un mismo tema.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Globos.
- Listón.
- Papelitos.

**Descripción general:** Se entregó de manera individual un globo en cual adentro de este tenía un papelito con palabras relacionadas con malestar físicos, por ejemplo “dolor de estómago, resfriado o dolor de muelas”. La actividad se llevó a cabo en el patio cívico debido a que los alumnos tenían que correr para cuidar que su globo no fuera pinchado por sus compañeros mientras intentaban hacer lo mismo con los globos de sus compañeros.

**4. Kahoot de aprendizajes esperados de Historia**

**Propósito:** Comprende la civilización Islámica mediante el juego “Kahoot” para fortalecer los aprendizajes esperados de Historia.

**Competencia para el alumno:** Comprensión del tiempo y del espacio histórico.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Señala el origen, las características y la expansión de la civilización Islámica.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Internet.
- Computadora.
- Celular.
- Anexo “Hoja de respuestas”.
- Colores.

**Descripción general:** Se inició entregando a los alumnos el anexo “Hojas de respuesta”, en el cual solo tenía escrito la pregunta y cuatro óvalos, debido a que en la computadora se proyectaron las respuestas por alrededor de 2 minutos, los alumnos debían razonar cual elección era la correcta y pintar el ovalo de acuerdo como se presentaban las respuestas. Cada pregunta tenía un puntaje diferente por su grado de dificultad.

## **5. Papelitos**

**Propósito:** Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales mediante el juego “Papelitos” para fortalecer los aprendizajes esperados de Matemáticas.

**Competencia para el alumno:** Resolver problemas de manera autónoma.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales, explicitando los criterios de comparación.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.

- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Pizarrón.
- Plumones.
- Papelitos “con retos escritos”.
- Caja.
- Cronómetro.

**Descripción general:** Se inició formando dos equipos en el grupo, se permitió a los participantes organizarse para realizar la actividad, ya cuando los dos equipos estuvieron organizados solicité la participación de un alumno por equipo, estos fueron los primeros participantes los cuales debían tomar un papelito en cual podría encontrar problemas de fracciones o actividades físicas como por ejemplo brincar o dar vueltas, los participantes tenía solamente 2 minutos para terminar con los retos y el alumno que acabara a tiempo y a la vez tuviera el procedimiento y los resultados correctos su equipo obtenía un punto.

**1.5 Análisis del contexto en el que se realiza la mejora.**

La Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez”, se encuentra ubicada en la comunidad de Porfirio Díaz, perteneciente al Municipio de Villa Guerrero, localizada en Av. Hidalgo S/N Porfirio Díaz, Villa Guerrero, Méx. Cerca del centro de la comunidad; es un lugar tranquilo en la que tiene como principal actividad económica a la agricultura, dando a entender que el contexto en el que envuelve a tal es rural, ya que las actividades que se realizan son llevadas a cabo en el campo.

En la actualidad ésta institución ofrece sus servicios en la modalidad de organización completa, " En la que se brinda un servicio de educación primaria

con docentes por cada uno de los seis grados escolares que la conforman bajo la coordinación de un directivo escolar” (Weiss, 2000, p. 58), en este caso el plantel cuenta con un total de diez docentes frente a grupo, tres promotores: uno de Educación para la Salud, otro de Educación Artística y otro de Educación Física y un director escolar, además posee cuatro maestros encargados del equipo de USAER “Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular integrado por un Docente de Apoyo”, un Trabajador Social, un Docente de Lenguaje y un Psicólogo.

Pertenece a la zona P. 238 y su Clave del Centro de Trabajo es 15EPR0763C, hoy en día tiene una matrícula de 195 alumnos maneja un horario de 9:00 a.m. – 14:00 hrs, el mobiliario con el que cuenta dentro de sus espacios es acorde para favorecer el aprendizaje en los alumnos, los servicios que tiene la Escuela Primaria son, agua potable, drenaje, energía eléctrica e internet con conexión wi-fi que dan señal y cobertura a todas las aulas. La institución educativa, recibe el apoyo de distintos programas federales y estatales para mejorar su educación, tal como lo son: desayunos escolares, entrega de paquetes de útiles escolares y Sistema de Alerta Temprana (SisAT).

Dentro de los grupos que la conforman se encuentra el sexto grado, grupo “Único”, el cual está a cargo del maestro Alberto Jorge Álvarez Díaz, cuenta con un total de 28 alumnos de los cuales 18 son hombres y 7 mujeres teniendo como edad promedio entre los 10 y 11 años. Meece (2010), menciona que los estudiantes en esa edad están en la etapa de las operaciones concretas, la cual se caracteriza porque el niño empieza a utilizar la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente (p. 111), es decir, ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas, sino que las analiza más a detalle antes de dar una respuesta.

## **Contexto Familiar y Sociocultural**

La sociedad en la que se desarrolla el estudiante juega un papel muy importante para su aprendizaje. Meece (2010), describe que los patrones de pensamiento de los individuos no se deben a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales de su entorno (p. 127).

La integración familiar de esta comunidad está conformada por varios tipos, siendo la “Familia nuclear”, la que predomina, conformada por los progenitores y uno o más hijos. Sin embargo, existen otros tipos de familias que habitan en esta zona, como la “Familia extensa” integradas por abuelos, tíos, primos y otros parientes consanguíneos o afines.

Es importante resaltar que, en la mayoría de las familias, ambos padres practican el oficio de campesino, por lo que cuentan con un nivel educativo básico, factor que se cree que tiene consecuencias en el proceso de aprendizaje de sus hijos, puesto que la formación educativa requiere de un acompañamiento, mismo que no se efectúa por falta de elementos conceptuales por parte de los padres.

La localidad de Porfirio Díaz, se caracteriza por ser un lugar muy pacífico, según el INEGI (2010), ésta cuenta con 1300 habitantes. Cuenta con algunos servicios indispensables para el desarrollo de su población, tales como agua potable y de riego, luz eléctrica, drenaje, teléfono y servicio de internet con conexión wi-fi que dan señal y cobertura a todas las aulas.

De igual forma tiene presente algunas actividades religiosas como las festividades patronales, también posee actividades culturales como costumbres y tradiciones que le dan distinción e identidad ante las demás comunidades vecinas, así mismo cuenta con instituciones educativas de nivel básico (Preescolar “Nicolas Copérnico”, Primaria “Lic. Benito Juárez” y

Secundaria Ofic. Núm. 0310 “Antonio de Mendoza”), que fungen como agentes indispensables para la formación de sus ciudadanos.

### **Características del Aprendizaje de los Estudiantes**

El término “estilos de aprendizaje” se refiere al hecho de que cada persona utiliza su propio método o estrategia para aprender. A pesar de que las estrategias varían conforme lo que se quiera aprender, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias globales, tendencias que definen un estilo de aprendizaje.

Son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables de como los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje, es decir los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo y kinestésico), (SEP, 2004, p.4).

La recolección de información del estilo de aprendizaje de los alumnos, permite conocer cómo aprenden de acuerdo a sus características; por ejemplo, los alumnos visuales prefieren adquirir el conocimiento usando imágenes, colores, mapas contextuales y/o esquemas, mientras los auditivos aprenden mejor si pueden escuchar la información contada por otra persona, o transmitirla ellos mismos en voz alta y los kinestésicos aprenden a través de su propia experiencia y sus emociones, prefieren las tareas que tengan que ver con el movimiento y son excelentes en las destrezas manuales. (Lifeder, 2019).

Para tener conocimiento de cómo es que los alumnos aprenden, se tendrá en cuenta el tipo de aprendizaje que prevalece en el aula, para esto se tomó en cuenta el modelo que propone Bandler y Grinder conocido como Test de Programación Neurolingüística VAK (visual, auditivo y kinestésico), en donde



se utilizan los tres receptores sensoriales para determinar el estilo dominante de aprendizaje de una persona.

Dicho esto, se identificó que, de los 28 alumnos, 25% de ellos tienen un estilo de aprendizaje kinestésico el 25%, de igual manera un 25% de estudiantes son auditivos 25%, 17.8% conllevan al estilo visual, asimismo 17.8% auditivos-kinestésicos, además 7.1% visuales-kinestésicos y 7.1% visuales-auditivos, (Anexo 3), por lo que los tipos de aprendizaje que predomina en el aula de clases son kinestésico y auditivo.

## **2. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA**

En este capítulo se presenta el diseño de las estrategias del plan acción implementadas en la práctica, con el objetivo de favorecer la adquisición de aprendizajes en los estudiantes de 6° grado y así mismo fortalecer las prácticas pedagógicas que realiza el docente. Para Díaz (2002), define el término de estrategia como el conjunto de “Procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”.

El presente informe se elaboró bajo la metodología investigación-acción la cual pretende que el maestro conciba estrategias de intervención a problemáticas presentadas en la práctica, a la vez se busca impactar en los estudiantes en el desarrollo de habilidades, conocimientos y aptitudes que permitan el desarrollo personal, emocional y social a lo largo de su vida.

Para Kemmis y McTaggart (1988), el propósito fundamental de la investigación-acción no es precisamente la generación de conocimiento, sino un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas y los discursos. De aquí la importancia de tomar esta metodología como pieza clave para poder realizar una mejor meditación acerca de la práctica docente, pues permite conocer los aciertos, carencias y retos de la práctica educativa que se está estudiando.

Las propuestas fueron constituidas a partir de siete apartados:

### **1. Nombre de la propuesta**

El cual se basa de las características de la estrategia implementada, se utiliza un lenguaje que llamativo para los alumnos y con el cual tengan un preámbulo de lo que se va realizar.

## **2. Propósito general y particular**

Los propósitos generales y específicos en una estrategia son esenciales para el éxito de esta. Los propósitos generales son metas amplias que se quieren alcanzar al final de la práctica. Por otro lado, los propósitos específicos son metas más específicas y detalladas que se deben cumplir para lograr los objetivos generales. Es importante establecer estos objetivos desde el principio para poder tener una guía clara de lo que se quiere lograr y cómo se va a lograr. Así se puede asegurar que el proyecto se desarrolla de manera efectiva y eficiente.

## **3. Competencias que se favorecen en los alumnos**

El Plan de Estudios 2011 Educación Básica, expresa que una competencia es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes), (SEP, 2011, pág. 29).

Las competencias se comprenden como aquellas habilidades, capacidades y conocimientos que un alumno refuerza o adquiere para cumplir eficientemente determinada tarea. Las competencias son características que capacitan a alguien en un determinado campo. No solo incluyen conocimientos, sino también definen el pensamiento, el carácter, los valores y el buen manejo de las situaciones problemáticas.

La implementación de competencias en secuencias didácticas y en estrategias determinan el logro de conocimientos, capacidades y habilidades que un alumno debe adquirir o reforzar al término de la práctica, es por esto que tiene una gran relevancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

#### **4. Las competencias genéricas y profesionales que se favorecen en el docente**

Las competencias genéricas y profesionales del Perfil de Egreso de la Licenciatura en Educación Primaria, Plan 2018 que busco desarrollar como docente en formación a través de la elaboración e implementación de estrategias didáctica en la práctica.

Competencia genérica:

- Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

Competencias profesionales:

- Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
- Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

#### **5. El aprendizaje esperado**

Los aprendizajes esperados se plantearon acorde al Plan y Programa de Estudios 2011 de Sexto Grado (Tabla 3).

#### **6. Los recursos humanos y materiales**

Los recursos son esencial para la realización de cualquier tarea, por ende, se utilizaron recursos para la práctica de las estrategias didácticas

Recursos humanos:

- Docente de Sexto grado, grupo "A"
- Docente en formación

- Alumnos: 25

Recursos materiales:

- Aros
- Conos
- Cuerdas
- Laptop
- Globos
- Plumones
- Sobres

## **7. El desarrollo de la estrategia**

En este apartado se describe de manera clara y precisa cada una de las acciones, barreras, obstáculos, logros, experiencias y conocimientos vividos en la implementación de la estrategia.

- Estrategias didácticas:
- Rally de problemas Matemáticos
- Encuentra las cartas perdidas”
- ¿Qué hay en mi globo?
- Kahoot de aprendizajes esperados de Historia
- Papelitos

### **2.1 Descripción y análisis de la ejecución del plan de acción**

En el periodo de conducción y ayudantía en la Escuela Primaria “Lic. Benito Juárez”, se planificaron y se implementaron estrategias que contribuyeran en el propósito de desarrollar aprendizajes significativos en los alumnos, esto a partir de la realizar actividades acordes a la etapa de desarrollo en la que se encuentran situados los estudiantes, tomando como referencia los estadios propuestos por Jean Piaget y así mismo se contemplaron los procesos

cognitivos de los estudiantes y sus intereses individuales, al tener en cuenta todo lo anterior se elaboraron e implementaron estrategias que los condujeran a obtener una buenos resultados.

## **2.2 Estrategias que contribuyeron al fortalecimiento de la comprensión lectora.**

### **2.2.1 Rally de problemas Matemáticos**

**Propósito:** Colabora en la resolución de problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios mediante el juego “Rally” para fortalecer los aprendizajes esperados de Matemáticas.

**Competencia para el alumno:** Resolver problemas de manera autónoma.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Resuelve problemas auditivos con números naturales, decimales y fraccionarios que implican dos más transformaciones.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.

- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

### **Recursos didácticos:**

- Aros.
- Conos.
- Cuerdas.
- Anexo “Problemas con números naturales, decimales y fraccionarios”.

### **Desarrollo:**

- ✚ Presentar el tema a partir de una presentación de diapositivas “Porcentajes y gráficas”.
- ✚ Resolver ejemplos de problemas de porcentajes y graficas de manera grupal.
- ✚ Formar equipos de 5 participantes con la actividad “Arma la frase”, la cual consiste en entregar un papelito a cada alumno en el cual está escrito una parte de una frase que al buscar los 4 pedazos que faltan, se formara la frase y el equipo de trabajo.
- ✚ Explicar el juego “Rally de problemas Matemáticos”.
- ✚ Solicitar a los equipos salir al patio cívico y realizar una fila enfrente de los obstáculos.
- ✚ Implementar el juego “Rally de problemas matemático”.
- ✚ Evaluar de manera individual a los estudiantes a partir de una lista de cotejo (Anexo 8).
- ✚ Felicitar al grupo por su participación en especial al equipo ganador.

### **Primer ciclo**

La aplicación de la estrategia “Rally de problemas Matemáticos” se implementó en el mes de marzo del 2023 (Anexo 4). La estrategia se realizó al inicio del día, con la finalidad de que los estudiantes demostraran más

actitud y atención, además la clase pasada se les indico a los alumnados, que para llevar a cabo la implantación de la actividad deberían portar ropa cómoda o deportiva.

La actividad inicio con la retroalimentación de conocimientos previos a partir de una presentación hecha a partir de diapositivas sobre el tema de “Resolución de problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios que implican dos o más transformaciones”, para continuar con la estrategia se aclararon dudas con respecto del tema y anote 5 problemas en el pizarrón que se resolvieron de forma grupal.

Después dicté 5 problemas en los cuales los alumnos ya debían resolverlos de manera individual, noté que los alumnos que aún no entienden el tema solo buscan la manera de duplicar los resultados de sus compañeros y no solicitan el apoyo de los docentes o de un compañero.

Al culminar el tiempo establecido para resolver los problemas, pase a explicar el juego “Rally de problemas Matemáticos”, el cual consiste en que todos los integrantes del equipo deberán pasar por una serie de obstáculos como cuerdas, aros y conos para poder resolver un problema y pueda pasar el siguiente integrante así hasta que todos los integrantes hayan participado, cabe aclara que el ganador se obtendría solamente por el número de aciertos en los problemas.

En la implementación de la actividad destaco que sólo algunos alumnos se tomaban el tiempo para realizar una lectura de comprensión de los problemas a la vez había un poco de desorden en la participación de los equipos y solo un equipo resolvió los 5 problemas. Al concluir la evalué la actividad a partir de una lista de cotejo a los alumnos.

### **Resultados:**

A partir de lo evaluado con la lista de cotejo se percató que no en todos los estudiantes alcanzaron el propósito que se estableció, debido a que hay



alumnos que no están acostumbrados a trabajar bajo presión y no atiendes las indicaciones Anteriormente no habían realizado una actividad de esta índole, donde vinculara un juego físico con resolución de problemas matemáticos debido a esto considero que los alumnos estaban un poco confusos.

Por lo que se optó en reestructurar la estrategia para poderla reimplementar, partiendo de la generación de algunas propuestas de mejora, con el propósito de adaptar los aspectos que dificultaron el desarrollo de esta.

### **Propuesta de mejora:**

- Realizar un reglamento en cual venga estipulado como se llevará a cabo la actividad.
- Implementar anexos antes de la implementación del rally.
- Organizar de una mejor manera los equipos.
- Establecer tiempos en cada una de las actividades.
- Utilizar dinámicas para presentar el tema.

### **Segundo ciclo**

La aplicación de la estrategia se realizó a partir de los resultados y las observaciones que se obtuvieron en el primer ciclo. Este segundo ciclo se volvió a realizar en las primeras horas del día y se solicite a los alumnos portar con ropada cómoda, la actividad inició con la explicación del tema utilizando la dinámica “papa caliente” enfatizando en error que tuvieron en la práctica pasada, se continuó resolviendo 5 problemas de manera grupal, posterior otorgue a los alumnos el Anexo “Problemas que impliquen la transformación”.

Los alumnos que terminaron el anexo les solicité el apoyo para que pudieran compartir conocimientos con algunos de sus compañeros que tenían dificultades en la realización del anexo, destaco que los alumnos que aún no comprendían bien el tema la clase pasada en esta ocasión ya tenían los conocimientos óptimos para resolver problemas de esta índole. Al terminar el tiempo establecido para resolver el anexo, presenté la lámina “El reglamento

del rally” en la cual venían estipulada todas las reglas de la actividad, con esto se buscó tener más orden en el grupo.

Para iniciar a implementar la actividad, solicité a los alumnos salir a la cancha con los mismos equipos de la clase pasada, lo que observé esta vez que hubo un mejor dominio de grupo y los equipos tenían más velocidad en los retos físicos y en problemas se tomaban su tiempo para razonar y comprender los cuestionamientos. Al culminar de la actividad se evaluó con el instrumento de lista de cotejo.

### **Resultados:**

En esta ocasión la estrategia funcionó de una muy buena manera debido a se hicieron los ajustes y modificaciones acordes con el primer ciclo y a la vez los alumnos ya tenían experiencia en la actividad y sobre todo al implementar un reglamento en la actividad los participantes se desenvuelven de una mejor manera y por tal en la evaluación se observa que los alumnos lograron el propósito establecido el cual es “Colabora en la resolución de problemas aditivos con números naturales, decimales y fraccionarios que implican dos o más transformaciones”.

### **2.2.2 Encuentra las cartas perdidas**

**Propósito:** Elabora cartas de opinión mediante el juego “Encuentra las cartas perdidas” para fortalecer los aprendizajes esperados de Español.

**Competencia para el alumno:** Emplear el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Identifica la estructura de las cartas de opinión.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado, grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Sobre de cartas de colores.
- Hojas de colores.
- Pizarrón.
- Plumones.

**Desarrollo:**

- ✚ Presentar el tema “Escribir cartas de opinión para su publicación” a través de la lámina “La carta”, con el fin que los alumnos conozcan el concepto, ejemplos, características y tipos de carta.
- ✚ Entregar a cada alumno un ejemplo de una carta de opinión, con el fin que conozcan y subrayen las partes de está.
- ✚ Explicar el juego “Encuentra las cartas perdidas”.
- ✚ Formar equipos de 5 participantes con la actividad “Colores “y asignar por equipo el color de un sobre de las cartas.
- ✚ Implementar el juego anotando la primera pista en el pizarrón.

- ✚ Al término de la búsqueda de las cartas, solicitar a los equipos realizar una carta de opinión sobre una sugerencia de mejora para la escuela.
- ✚ Revisar y realizar correcciones de ortografía y coherencia que se presente en la carta.
- ✚ Entregar las cartas al director escolar para su lectura y firma de enterado.
- ✚ Evaluar a partir de una lista de cotejo (Anexo 9).

### **Primer ciclo**

La aplicación de la estrategia “Encuentra las cartas perdidas” se implementó en el mes de abril del 2023 (Anexo 5). La estrategia se realizó al inicio del día, con la finalidad de que los estudiantes demostraran más actitud y atención, las actividades iniciaron con la retroalimentación de conocimientos previos sobre el tema de las cartas de opinión a través de entregar de manera individual el Anexo “Estructura de una carta de opinión”, en el cual los alumnos debían leer y subrayar las partes en que se comprenden este tipo de cartas.

Después de aclarar dudas que los alumnos tuvieran de este tema, se dio paso a realizar una preguntar al grupo ¿Quiénes de ustedes han jugado búsqueda del tesoro? A lo que la mayoría de los estudiantes respondieron; “si profe lo hemos jugado”, debido a que los estudiantes conocían como se juega esta actividad, se dio paso a explicar las instrucciones y formar los equipos de trabajo los cuales se integraron de acuerdo a las características de los estudiantes. Posteriormente se solicitó a los alumnos resolvieran el acertijo que estaba escrito en el pizarrón el cual daba una pista para encontrar la primera carta.

Una vez que los equipos iban encontrando los sobres alrededor de las instalaciones escolares no tardaron mucho tiempo en encontrar la última carta, la cual solicitaba pasar al salón a realizar una carta de opinión sobre una situación o sugerencia de mejora para la primaria, algunos temas relevantes

que eligieron los alumnos fueron la limpieza de los baños, más comida en la tienda escolar y clases de inglés.

Los equipos que ya tuvieran el tema elegido empezaron a realizar la carta en una hoja de cuaderno, pues se les realizaron correcciones en la ortografía y coherencia en su redacción, después de acatar las indicaciones y realizar las correcciones que se tuvieran se entregó por equipo una hoja blanca y un sobre en el cual correspondía anotar información de los participantes del equipo. Por último, de manera ordenada pasaron a la dirección a entregar la carta y solicitar al director que leyera las propuestas de los estudiantes.

La mayoría de los equipos tuvieron una participación adecuada, debido a que realizaron las actividades acordes a lo que se estableció y la actitud con la que participaron fue favorable para el desenvolvimiento de la clase, cabe mencionar que solo un equipo no participó apropiadamente con la actividad debido a que sus integrantes no se ponían de acuerdo con la forma de trabajar y no mostraban interés en trabajar colaborativamente.

Por último, se evaluó a los estudiantes con el instrumento de lista de cotejo donde la mayoría de equipos obtuvieron muy buenos resultados excepto uno que no aprobó.

### **Resultados:**

Al implementar la estrategia me percaté que no en todos los estudiantes alcanzaron el propósito que se estableció, debido a que hay alumnos que no están acostumbrados a colaborar con sus compañeros y seguir indicaciones, por causa de esto no construyeron la carta de opinión. Anteriormente no habían realizado una actividad de esta índole, donde a partir de buscar sobres en la escuela se les solicitara a los alumnos identificar una circunstancia con la que cuenta la escuela y realizar una redacción de una carta de opinión.

Por lo que se optó en reestructurar la estrategia para poderla reimplementar, partiendo de la generación de algunas propuestas de mejora, con el propósito de adaptar los aspectos que dificultaron el desarrollo de esta.

#### **Propuesta de mejora:**

- Planificar mejor la construcción de los equipos, buscando que todos los integrantes participen en las actividades.
- Organizar de mejor manera los tiempos de cada una de las actividades.
- Solicitar a los alumnos portar ropa cómoda o deportiva.
- Establecer tiempos en cada actividad.
- Solicitar el apoyo del docente.

#### **Segundo ciclo**

La aplicación de la estrategia se realizó a partir de los resultados, las observaciones que se obtuvieron en el primer ciclo. La actividad se inició con la explicación de qué es y para qué se utilizan las cartas opinión con la proyección del video “Cartas de Opinión”, al término del video se le solicito a los alumnos realizar un organizador gráfico con ilustraciones y la información más relevantes obtenida del video para presentarlo al grupo. Al término del organizador gráfico se explicó en qué consistía la actividad “Encuentra las cartas”, se formaron los equipos de trabajo buscando que en cada uno de los integrantes tuviera una buena participación se tomó en cuenta la opinión del docente y la experiencia de la práctica anterior. Posteriormente escribí un acertijo en el pizarrón que al resolverlo daba la primera pista, noté que los equipos estaban más enfocados en la actividad debido a que lo resolvieron en poco tiempo el acertijo, los equipos salieron a buscar el primer sobre el cual al abrirlo estaría la pista para encontrar el segundo sobre así sucesivamente hasta encontrar el último, esta vez los equipos tardaron un poco más en encontrar las cartas debido a que las escondí aún más.

Los 5 equipos terminaron en tiempos parecidos, gracias a esto todos los alumnos ya estaban en el salón realizando su carta de opinión sobre alguna problemática o sugerencia que se han percatado en la escuela. Al momento que están realizando su carta, me percataba que todos los integrantes estuvieran apoyando en el trabajo, solo un alumno no se involucró con la actividad a causa de un dolor estomacal.

Las cartas de los equipos se revisaron con apoyo del docente para no utilizar tanto tiempo, se entregó un sobre a los equipos que fueran concluyendo de manera correcta y no contaran con correcciones, 4 de los 5 equipos terminaron en tiempo, solo un equipo tardó un poco más de lo acordado, pero las 5 cartas fueron entregadas al director para su revisión y firma de enterado con la cual concluía la estrategia.

### **Resultados:**

Dentro de lo que cabe la estrategia fue realizada de una buena manera por parte de los alumnos debido a que percate que tenían más disposición y entusiasmo en realizar las actividades, los equipos estaban mejor organizados además los tiempos asignados en las actividades fueron respetados en su mayoría y por ende se cumplió con el propósito el cual es “Participa en la construcción de una carta de opinión”.

### **2.2.3 ¿Qué hay en mi globo?**

**Propósito:** Contrasta información sobre medicina tradicional y medicina científica mediante el juego “¿Qué hay en mi globo?” para fortalecer los aprendizajes esperados de Español.

**Competencia para el alumno:** Analiza la información y emplear el lenguaje para la toma de decisiones.

### **Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

### **Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los plan y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Contrasta información de textos sobre un mismo tema.

### **Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado Grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

### **Recursos didácticos:**

- Globos.
- Listón.
- Papelitos.

### **Descripción general:**

- ✚ Explicar cuáles son los pasos y métodos que se utilizan para contrastar información de dos o más fuentes a partir de la presentación “¿Cómo contrastar información?”
- ✚ Entregar de manera individual un globo en cual incluye un papelito que podía tener escrito “Dolor de estómago, resfriado y dolor de muelas”.



- ✚ Solicitar a los alumnos salir a la cancha cívica para implementar el juego “¿Qué hay en mi globo?”
- ✚ Entregar de manera individual anexo “Información científica e información popular”.
- ✚ Realizar un cuadro comparativo con el fin de contrastar la información.
- ✚ Reflexionar sobre la información recabada con la finalidad de realizar una conclusión.
- ✚ Evaluar de manera individual, a partir del instrumento lista de cotejo (Anexo10).
- ✚ Retroalimentar el tema de manera grupal con énfasis en las principales dificultades y errores identificados.

### **Primer ciclo**

La aplicación de la estrategia “¿Qué hay en mi globo?” se implementó en el mes de marzo del 2023 (Anexo 6). La estrategia se realizó al inicio del día, con la finalidad de que los estudiantes demostraran más actitud y atención, además esta actividad fue diseñada como una actividad de inicio.

Las actividades iniciaron con la retroalimentación y explicación de cuáles son los pasos y métodos que se utilizan para contrastar información de dos o más fuentes a partir de la presentación “¿Cómo contrastar información?” para continuar con la estrategia se aclararon dudas con respecto del tema y a partir de ejemplos los alumnos comprendieron un poco más.

Se otorgó un globo en el cual a dentro tenía un papelito que podía tener escrito “Dolor de estómago, resfriado y dolor de muelas”, sólo les comenté a los alumnos que amarrara el globo a su pie derecho, por el tobillo y la espinilla y que este juego es una adaptación del juego tradicional “gallitos”, en el que consiste en intentar ponchar los globos de los demás participantes pero siempre cuidando que tu globo no sea ponchado y además les dije que a los alumnos que les fueran ponchando su globo cuidaran de su papelito.

Al implantar la actividad todo salió como se planeó, tuvo una duración de alrededor de 15 minutos y todos los participantes se mostraron con entusiasmo, solo una cosa no me pareció conveniente que fue que los alumnos intentan ponchar los globos con mucha fuerza y esto puede provocar un accidente.

Ya cuando todos los alumnos tenían ponchado sus globos, juntamos la basura de los pedazos de globo que estaban regadas alrededor del patio y pasamos al salón, preguntaron los alumnos ¿Maestro para que vamos a utilizar los papelitos? A lo que conteste los papelitos deben de leerlos y pegarlos en su libreta de la materia de Español, para continuar entregue de manera individual el anexo “Información científica e información popular”, este anexo solo lo debían de leer y subrayar para que en su libreta realizar un cuadro comparativo de donde contrastaran los tipos de informaciones.

Al término del tiempo establecido para entregar el cuadro comparativo, expliqué más a detalle cuáles son las características y particularidades de los dos tipos de información, ya para concluir la actividad evalué a los estudiantes con una lista de cotejo y les solicité a los alumnos de tarea traer una investigación sobre los temas que les toco implementado la información científica e información popular.

### **Resultados:**

Al implementar la estrategia me percate que no en todos los estudiantes alcanzaron el propósito que se estableció “Contrasta información sobre medicina tradicional y medicina científica”, debido a que el juego fue la primera actividad y el punto de partida para iniciar las actividades y a la vez motivo a los alumnos a buscar y contratar información sobre su tema.

Un punto que se debe tomar en cuenta para volver a implementar la actividad es acordar con los alumnos tener más precaución en la hora de intentar ponchar los globos.

### **Propuesta de mejora:**

- Solicitar a los alumnos portar ropa cómoda para actividades físicas.
- Solicitar a los alumnos tener precauciones en la hora de intentar ponchar los globos.
- Tener globos de reserva.
- Establecer tiempos en cada actividad.
- Explicar mejor la actividad.

### **Segundo ciclo**

La aplicación de la estrategia se realizó a partir de los resultados, las observaciones que se obtuvieron en el primer ciclo. La actividad se volvió a implementar en las primeras horas del día debido a que los alumnos trabajan mejor y están más atentos. Los alumnos debieron portar con ropada cómoda, la actividad inició con la explicación del tema enfatizando en error que tuvieron en la práctica pasada.

Antes que iniciaran las actividades solicite a los alumnos expresarse o dar un punto de vista con las actividades realizadas a lo que en su mayoría dijeron “Profe nos gusta mucho jugar con usted y aparte estoy aprendiendo mientras me divierto.

Las actividades iniciaron con la retroalimentación y explicación de cuáles son los pasos y métodos que se utilizan para contrastar información de dos o más fuentes a partir de la presentación “¿Cómo contrastar información?” para continuar con la estrategia se aclararon dudas con respecto del tema y a partir de ejemplos los alumnos comprendieron un poco más.

Entregué un globo en el cual a dentro de este tenía un papelito que podía tener escrito “Dolor de estómago, resfriado y dolor de muelas”, para evitar accidentes les solicite a los alumnos amarrar sus globos alrededor del tobillo he informé a los alumnos que el estudiante que intentara ponchar los globos de los demás con agresividad se le anularía la participación.

Al implantar la actividad todo salió como se planeó, tuvo una duración de alrededor de 20 minutos y todos los participantes se mostraron con entusiasmo, algo que note fue que los alumnos tenían más precaución en ponchar los globos y por tal la actividad duro un poco más.

Ya cuando todos los alumnos tenían ponchado sus globos, juntamos la basura de los pedazos de globo que estaban regadas alrededor del patio y pasamos al salón, preguntaron los alumnos ¿Los papelitos los volveremos a utilizar como en la clase pasada? A lo que conteste sí, los papelitos deben de leerlos y pegarlos en su libreta de la materia de español.

Para continuar entregué de manera individual el anexo “Información científica e información popular”, este anexo solo lo debían de leer y subrayar para que en su libreta realizar un cuadro comparativo de donde contrastaran los tipos de informaciones. Antes que terminara el tiempo establecido para entregar el cuadro comparativo, la mayoría de los alumnos ya habían acabado debido que tenían más experiencia en la realización de los cuadros comparativos

### **Resultados:**

En esta ocasión la estrategia funcionó excelentemente debió a que la implementación de esta es muy sencilla y solo se corrigieron unos puntos de la práctica pasada, es una actividad muy funcional para introducir un tema y además el alumno este motivado por lo que va aprender de este. Esta actividad es la más sencilla que implemente en el plan, pero cabe destacar que esta dinámica se puede utilizar en la mayoría de temas y materias debido a que es una actividad para iniciar el día.

### **2.2.4 Kahoot de aprendizajes esperados de Historia**

**Propósito:** Comprende la civilización Islámica mediante el juego “Kahoot” para fortalecer los aprendizajes esperados de Historia.

**Competencia para el alumno:** Comprensión del tiempo y del espacio histórico.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Señala el origen, las características y la expansión de la civilización Islámica.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado Grupo "A".
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Internet.
- Computadora.
- Celular.
- Anexo "Hoja de respuestas".
- Colores.

## Desarrollo:

- ✚ Observar el video “El islam y la expansión musulmana”.
- ✚ Solicitar a los alumnos tomar nota de la información recabada del video.
- ✚ Remitirnos de manera individual “El Islam y la expansión musulmana” del L. His. P. 94, donde los alumnos deberán leer y subrayar la información más importante.
- ✚ Anotar en el cuaderno la información más importante sobre Mahoma.
- ✚ Explicar la actividad “Kahoot de aprendizajes esperados de Historia”.
- ✚ Entregar anexo “Respuestas del Kahoot”, en la cual a partir de colores deberán razonar y elegir la opción correcta.
- ✚ Solicitar a los alumnos realizar una coevaluación de los aciertos sobre el kahoot.
- ✚ Evaluar con el instrumento lista de cotejo (Anexo 11).
- ✚ Retroalimentar las actividades con énfasis en las principales dificultades y errores identificados.

## Primer ciclo

La aplicación de la estrategia “Kahoot de aprendizajes esperados de Historia” se implementó en el mes de mayo del 2023 (Anexo 8). La estrategia se llevó a cabo al inicio de la jornada laboral, con la finalidad que los alumnos presentaran mayor disponibilidad y atención, comenzando con la recuperación de los conocimientos observando el video “El Islam y la expansión musulmana, destaco que los videos pueden funcionar como herramienta para la enseñanza y aprendizaje debido a que los alumnos están acostumbrados y prestan atención a lo que se les muestra.

Para continuar con la clase les solicité a los alumnos remitirnos “El Islam y la expansión musulmana” del L. His. P. 94, donde se realizó una lectura grupal y a la vez subrayaron lo más importante, al final de la lectura los alumnos tenían anotar la información sobre Mahoma, al término del tiempo de la actividad

revisé el texto y pasé a solicitarles que guardaran todas sus cosas excepto un par de colores.

Para continuar pregunte en el salón ¿Quiénes de ustedes han jugado un Kahoot? A lo que todos respondieron que “no”, entonces explique que un Kahoot es un juego en el cual a partir de ir contestando preguntas vas teniendo más posibilidades de ganar, pero este juego se necesita internet, una laptop y que todos los participantes tengan un celular.

Como en la escuela no cuenta con internet para todos y los alumnos no pueden llevar celulares, adapte la actividad implementado hojas de respuestas y con la computadora que si tiene internet pude ir guiando a los alumnos, antes que iniciara la actividad los alumnos estaban muy emocionados por la actividad.

Al momento de estar jugando los niños estaban muy alegres y la mayoría estaban contestando las preguntas de forma correcta, pero solo hubo un alumno que no participo de una buena manera debió a que cada pregunta tenía un tiempo establecido para contentarla y el alumno se tardaba mucho más y esto lo fue alejando del resto.

En el término de la actividad, solicité a los alumnos intercambiar sus hojas de respuestas con sus compañeros, con el fin de obtener el ganador del juego y los puntajes de los participantes, el ganador fue un alumno el cual tuvo todas las respuestas correctas. Al finalizar evalué las actividades con base a una lista de cotejo.

### **Resultados:**

Mediante la implementación de la estrategia se observó que los niños de la escuela no están nada acostumbrados a realizar actividades que utilizan la tecnología, pero cabe destacar que si las conocen debido a esto el propósito si se alcanzó en su totalidad, debido a que los alumnos lograron asimilar la dinámica y metodología de la estrategia y a la vez se les observo entusiasmados en el transcurso de la actividad.

### **Propuesta de mejora:**

- Elaborar preguntas con más grado de dificultad.
- Establecer 2 minutos por pregunta.
- Realizar una demostración grupal de la actividad.
- Apoyar de manera individual a los alumnos que aún no comprenden la actividad.
- Enfatizar en las instrucciones de la actividad.

### **Segundo ciclo**

La aplicación de la estrategia se realizó a partir de los resultados, las observaciones que se obtuvieron en el primer ciclo. Esta vez se recordó el tema “Civilizaciones Islámicas” a partir de una lluvia de ideas, la cual consistía en que cada alumno escribiera solo una palabra de en pizarrón sobre una característica de esta civilización.

Cuando todos los alumnos pasaron, las palabras que anotaron funcionaron como una herramienta para retroalimentar los conceptos de cada alumno y formar un concepto de todo el salón, al término de esta actividad los alumnos estaban muy ansiosos por iniciar con el Kahoot, debido que los alumnos comentaban que habían estudiado solo para poder ganar.

Al implementar el Kahoot los alumnos estaban muy concentrados en las preguntas que aparecían en la computadora y razonaban cual respuesta era la correcta para subrayarla, en el trascurso también pude observar que todos los alumnos estaban a la par del resto.

En el término de la actividad, volví a solicitar a los alumnos que intercambiar el anexo “Hojas de respuestas” con sus compañeros, con el fin de obtener el ganador del juego y los puntajes de los participantes, esta vez hubo 2 ganadores con 9 respuestas y el promedio del grupo fue de 7 aciertos.



**Resultados:**

Dentro de esta fase se percató que los alumnos lograron entender la dinámica y metodología de la estrategia, permitiendo conseguir una comprensión de lo que se preguntaba en cada uno de los cuestionamientos, además se notó que los alumnos aprendieron el tema y a la vez buscaron aprender fuera de la escuela.

Destaco que las actividades que usan la tecnología enfatizando en la app de “Kahoot” pueden ser una herramienta divertida en la cual se puede implementar como un instrumento de evaluación y a la vez motiva y entusiasma a los alumnos aprender.

**2.2.5 Papelitos**

**Propósito:** Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales mediante el juego “Papelitos” para fortalecer los aprendizajes esperados de Matemáticas.

**Competencia para el alumno:** Resolver problemas de manera autónoma.

**Competencia para el docente:**

**Genéricas:** Aplica sus conocimientos para transformar sus prácticas, de manera responsable.

**Profesionales:**

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los plan y programas de educación básica.
2. Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

**Aprendizajes esperados:** Resuelve problemas que impliquen leer, escribir y comparar números naturales, fraccionarios y decimales, explicitando los criterios de comparación.

**Recursos humanos:**

- Docente de Sexto grado Grupo “A”.
- Docente en formación.
- Alumnos: 25.

**Recursos didácticos:**

- Pizarrón.
- Plumones.
- Papelitos “con retos escritos”
- Caja.
- Cronometro.

**Desarrollo:**

- ✚ Iniciar la clase presentando el video “Fracciones del metro”.
- ✚ Explicar a partir de un listón como obtener equivalencias de Unidad de Medida a fracciones.
- ✚ Solicitar a los alumnos realizar en resumen con ilustraciones.
- ✚ Remitirnos de manera individual “Los listones” del L. Mat. P. 113, donde los alumnos deberán llenar un cuadro a partir de equivalencias de Unidades de Medidas a Fracciones.
- ✚ Explicar el juego “Papelitos”, el cual consiste en formar dos equipos en el salón y solicitar a un integrante de cada equipo pasar a tomar un papelito en el cual puede tener un problema matemático o una actividad física.
- ✚ Formar los equipos a través de la actividad “Nones y Pares”.
- ✚ Implementar el juego “Papelitos”.

- ✚ Contar los aciertos de cada equipo y felicitar a los dos equipos en especial al equipo que logro obtener más puntos.
- ✚ Evaluar la actividad con el instrumento la lista de cotejo (Anexo 12).

### **Primer ciclo**

La aplicación de la estrategia “Papelitos” se implementó en el mes de mayo del 2023 (Anexo 7). La estrategia se llevó a cabo al inicio de la jornada laboral, con la finalidad que los alumnos presentaran mayor disponibilidad y atención, comenzando con la recuperación de los conocimientos observando el video “Fracciones del metro”, destacó que los videos pueden funcionar como herramienta para la enseñanza y aprendizaje debido a que los alumnos están acostumbrados y prestan atención a lo que se les muestra.

Para continuar con la clase les solicite a los alumnos remitirnos de manera individual “Los listones” del L. Mat. P. 113, donde los alumnos llenaron un cuadro a partir de equivalencias de Unidades de Medidas a Fracciones. Para continuar la clase explique el juego “Papelitos”, el cual consiste en formar dos equipos en el salón y solicitar a un integrante de cada equipo pasar a tomar un papelito en el cual puede tener un problema matemático o una actividad física. Para formar los equipos salimos a la cancha y se realizó la actividad “Parea y Nones”

Ya en el salón se les permitió a los equipos organizarse y acordar con sus compañeros el orden en cual iban a participar, ya al término del tiempo establecido se solicitó a que cada equipo un integrante, para poder sacar de una bolsa un papelito con un reto o una operación así hasta que el ultimo integrante participará.

### **Resultados:**

Mediante la evaluación con lista de cotejo observó que el propósito no se alcanzó en totalidad, debido a que algunos alumnos no participaron

adecuadamente y no tuvieron una actitud favorable para el desenvolvimiento de la actividad.

Cabe destacar que los alumnos mejoran cada vez más con la experiencia y esto propicia que en las siguientes implementaciones logren los propósitos establecidos en la estrategia.

### **Propuesta de mejora:**

- Organizar los equipos de acuerdo a las capacidades y actitudes de los alumnos.
- Solicitar a los alumnos elegir un representante por equipo.
- Establecer tiempos en las actividades.
- Realizar una explicación grupal.
- Realizar instrucciones más precisas para los estudiantes.

### **Segundo ciclo**

La aplicación de la estrategia se realizó a partir de los resultados, las observaciones que se obtuvieron en el primer ciclo. Esta vez se recordó el tema “Fracciones del metro” a través de la actividad “Listones”, se formaron equipos de 4 integrantes a los cuales se les entrego un listón de un metro y una cartulina. A través de ir recortando el metro se buscaba observar las equivalencias.

Para continuar la clase se volvió a explicar el juego “Papelitos”, el cual consiste en formar dos equipos en el salón y solicitar a un integrante de cada equipo pasar a tomar un papelito en el cual puede tener un problema matemático o una actividad física. Para formar los equipos esta vez se buscó que fueran más parejos respecto a la anterior practica debido a esto con ayuda del maestro se asignaron los equipos y se acordó los representantes de los equipos.

Al establecer los equipos se establecieron 5 minutos para que los equipos acordar con sus compañeros el orden en cual iban a participar, ya al término

del tiempo establecido se solicitó a que cada equipo un integrante, para poder sacar de una bolsa un papelito con un reto o una operación así hasta que el ultimo integrante participará.

**Resultados:**

Dentro de esta fase se percató que los alumnos lograron entender la dinámica y metodología de la estrategia, permitiendo conseguir una comprensión de lo que se preguntaba en cada uno del cuestionamiento, además los equipos mostraron más organización y participación, donde la mayoría de integrantes apporto.

Opino que esta actividad es funcional en momentos cuando la clase se vuelve un poco monótona debido a que los alumnos realizan retos físicos y a la vez realizan problemas matemáticos en ves que solo resuelvan problemas en el cuaderno como en la cotidianidad.

### **3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **3.1 Análisis y reflexión del plan de acción.**

Al elaborar el plan de acción no solo se buscó mejorar áreas de oportunidad detectadas en el salón de clases, sino también me permitió reconocer y reflexionar sobre mis fortalezas y mis debilidades, al implementar las distintas actividades, con el propósito de mejorar mi práctica docente.

El Plan de Acción, es un proceso que permite detectar y atender una de las problemáticas identificadas en la práctica profesional, a través del diseño de estrategias, pues "...permite al estudiante valorar la relevancia y pertinencia de las acciones realizadas para replantearlas tantas veces sea necesario" (SEP, 2011, p. 16).

Durante las jornadas en la Escuela Primaria "Lic. Benito Juárez" en las prácticas de ayudantía y conducción en el Sexto grado, grupo "A"; las cuales contribuyeron de manera significativa en el proceso de aprendizaje en el servicio y a la vez fue posible realizar un diagnóstico sobre los aspectos más importantes del grupo, como identificar el ritmo de trabajo, intereses, contexto, características particulares, y las fortalezas y áreas de oportunidad.

El rol del docente no es sencillo, debido a que es necesario adoptar un papel de compromiso al intervenir de manera continua con los estudiantes, buscando atender las barreras detectadas en el grupo y fortaleciendo el desarrollo integral de cada uno de los estudiantes, por medio de estrategias lúdicas enfocadas en el juego del cual se logró obtener resultados favorables.

Una de las mayores dificultades que se presentaron durante el desarrollo de las estrategias fue relacionar el juego con la materia de Historia, aun cuando la actividad era novedosa para los alumnos, no a todos se les apreció el entusiasmo por practicar un juego encamino a dicha materia, debido a que los estudiantes la consideran aburrida; además, es importante mencionar que una

de las bondades del informe es que las actividades fueron reestructuradas de manera constante, favoreciendo una mejor actuación al momento de llevarlas a la práctica lo cual permitió identificar aspectos de mejora, y así mismo a través de la readaptaciones realizadas, se logró el desarrollo de competencias tanto para los alumnos como del docente formación, dichas competencias respondían al proceso de aprendizaje.

Por último, es importante resaltar las conclusiones obtenidas después del proceso de investigación y de la aplicación de las estrategias lúdicas plasmadas en el presente informe:

- El juego y las actividades lúdicas tienen un papel fundamental en el aprendizaje de los niños de sexto grado de primaria. Proporcionan un ambiente divertido y motivador que fomenta la participación activa y el compromiso con el proceso de aprendizaje.
- El juego promueve el desarrollo cognitivo de los niños al estimular habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el razonamiento lógico. A través de juegos y actividades lúdicas, los estudiantes pueden aplicar estos conocimientos y habilidades de manera práctica y significativa.
- Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo social y emocional de los estudiantes. El juego en grupo promueve la colaboración, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de emociones. Estas habilidades sociales son esenciales para el éxito académico y la interacción positiva en la vida diaria.
- El juego y las actividades lúdicas proporcionan un espacio para la creatividad y la imaginación. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diferentes perspectivas, experimentar con nuevas ideas y soluciones, y desarrollar su capacidad de pensamiento innovador.
- La inclusión de actividades lúdicas en el aula de sexto grado de primaria puede aumentar la motivación de los estudiantes, reducir el estrés y

mejorar el ambiente de aprendizaje. Los niños se sienten más comprometidos y entusiasmados al participar en actividades que les resultan interesantes y desafiantes.

Sin duda, el juego y las actividades lúdicas desempeñan un papel vital en el logro de los aprendizajes esperados de sexto grado de primaria. Estas actividades estimulan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, promueven el pensamiento crítico y creativo, y fomentan la colaboración y la motivación. Al integrar el juego de manera intencional en el aula, los maestros pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje y facilitar un proceso más efectivo y significativo para los estudiantes.

### **3.2 Aspectos que se mejoraron.**

Fueron diversos los aspectos a mejorar a partir de la implementación de propuestas orientadas al juego como herramienta para el aprendizaje, al iniciar el ciclo escolar se podía notar que una parte considerable de los estudiantes no tenía interés por aprender, además se encontraron casos de alumnos con un gran rezago escolar en todos los campos y áreas de desarrollo, así que para reducir estas situaciones problemáticas se realizó un diagnóstico gracias al cual se planificaron e implementaron nuevas propuestas que pudieran ocasionar motivación extrínseca en los alumnos por aprender. Ryan y Deci (2002), conciben la motivación extrínseca como cualquier situación en la que la razón para la actuación es alguna consecuencia separable de ella, ya sea dispensada por otros a autoadministrada. Por otro lado, Maslow (1943), se refiere a ella como la encargada de inducir al individuo a realizar la acción solicitada con el fin de obtener algo bueno por ello.

En el Sexto grado, grupo "A", los avances que se registraron hicieron alusión inicialmente en la comprensión de las actividades, a la colaboración del grupo y la autonomía de hacer las cosas, la primera actividad en la cual esto se generó esto fue con el juego "Rally de problemas Matemáticos" a partir de ello,



los alumnos tomaron la iniciativa de hacerlo también en las diversas actividades que se le presentaban, esto dio pauta a saber qué hacer y cuándo hacerlo.

De ahí el alumno reflexionó y analizó lo que tenía que hacer, definitivamente esta actividad sí les favoreció en cuanto a la comprensión de instrucciones, y a la mejora de aprendizajes. Así mismo se desarrollaron competencias profesionales del docente en formación y se atendieron necesidades primordiales del Sexto grado, grupo "A".

En resumen, la aplicación de juegos y actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos de sexto grado proporciona una serie de beneficios, como motivación, aprendizaje activo, desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, estimulación de la creatividad y la imaginación, refuerzo de conceptos y habilidades, desarrollo de autoconfianza y autoestima, desarrollo de habilidades motoras, reducción del estrés y la ansiedad, y mejora de la memorización y retención de información. Estos beneficios contribuyen a un aprendizaje más efectivo y significativo para los estudiantes.

### **3.3 Aspectos que aún requieren mayores niveles de explicación**

La propuesta de implementar estrategias lúdicas para el proceso de aprendizaje genero la necesidad de diseñar actividades acordes a los intereses y necesidades de los educandos, para que estas impactaran al momento de llevarlas a cabo. Los juegos implementados deben fundamentarse en los conocimientos previos de los estudiantes para que estos generen motivación y contribuyan en la construcción de aprendizajes significativos a lo largo de su trayecto formativo en la educación primaria.

Otro aspecto importante para el desarrollo de las actividades, es priorizar en los alumnos la reflexión sobre los aprendizajes esperados que se están abordando, es decir, brindar espacios de tiempo al interior del aula para que

estos compartan ideas con el resto de compañeros, por causa de esto tienen la posibilidad de reorganizar sus ideas.

Cabe destacar que no todos los juegos que se implementaron fueron forzosos realizarlos en un patio cívico, debido a que en algunos juegos se necesita de un espacio con mayor orden y tranquilidad al interior del salón de clases, razón por la cual la aplicación y desarrollo de actividades durante las primeras horas de clase favoreció en la realización y participación de los estudiantes, se debe tomar en cuenta que al entrar del recreo el ambiente de trabajo es muy diferente, no obstante el contexto y los alumnos son los mismos.

El juego es una técnica en la cual permite a sus participantes el desarrollo, la consolidación y reforzamiento de aprendizajes, por lo tanto, es beneficioso que el tiempo establecido para su ejecución no sea demasiado prolongado, debido a que el alumno podría perder el interés en la actividad y no se generarían ambientes de aprendizaje aptos.

A continuación, se plasman algunas sugerencias y recomendaciones para mejorar los resultados de los juegos y estrategias lúdicas:

- Claridad de los objetivos: Asegúrate de que los objetivos de aprendizaje estén claramente establecidos y comunicados a los estudiantes. Deben entender qué se espera que logren a través de la estrategia lúdica y cómo se relaciona con los contenidos curriculares.
- Vinculación con los contenidos curriculares: Asegúrate de que la estrategia lúdica esté estrechamente relacionada con los temas y conceptos que se están enseñando en clase. De esta manera, los estudiantes podrán ver la relevancia y aplicabilidad de lo que están aprendiendo.
- Adaptación a las necesidades individuales: Considera las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes al diseñar la estrategia lúdica. Brinda oportunidades para la diferenciación, de modo que todos los estudiantes puedan participar y desafiarse según su nivel de desarrollo.

- Retroalimentación constructiva: Proporciona una retroalimentación constructiva y específica a los estudiantes durante la actividad lúdica. Identifica sus fortalezas y áreas de mejora, y brinda orientación para que puedan mejorar su desempeño y comprensión.
- Vínculo entre el juego y los aprendizajes esperados: Asegúrate de que haya un vínculo claro entre el juego y los aprendizajes esperados. Comunica a los estudiantes cómo las habilidades y conocimientos que están adquiriendo en el juego se relacionan directamente con los objetivos de aprendizaje.
- Evaluación: Diseña una forma de evaluar el aprendizaje de los estudiantes que vaya más allá de la actividad lúdica en sí. Puedes utilizar una combinación de evaluaciones formativas y sumativas que abarquen diferentes aspectos del aprendizaje, como el conocimiento conceptual, las habilidades prácticas y las competencias sociales.
- Flexibilidad y adaptabilidad: Permite cierta flexibilidad y adaptabilidad durante la estrategia lúdica. Si observas que una actividad no está funcionando como se esperaba, realiza ajustes o cambios para satisfacer las necesidades de los estudiantes y garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva.
- Reflexión y mejora continua: Después de cada estrategia lúdica, reflexiona sobre su efectividad y realiza ajustes para futuras implementaciones. Considera las opiniones y retroalimentación de los estudiantes para mejorar y optimizar el enfoque lúdico en el aula.

Al implementar estas sugerencias, podrás maximizar el impacto en el aprendizaje de los alumnos de sexto grado y crear una experiencia enriquecedora y significativa para ellos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ausubel, D. P. (1968). *Psicología educativa: una visión cognitiva*. Holt, Rinehart y Winston.
- Bateson, G. (1972). *Pasos para una ecología de la mente*. Editorial Chandler.
- Caldera, Y. M., et al. (1999). Las preferencias de juego de los niños, el juego de construcción con bloques y las habilidades viso espaciales: ¿están relacionadas? *Revista internacional de desarrollo conductual*, 23(4), 855-872.
- Dunphy, E. (2004). El papel fundamental del juego en el proceso de aprendizaje. *Revista de Educación de la Primera Infancia*, 32(4), 241-246.
- Egg, A. (2000): *Metodología y práctica de la Animación Sociocultural*.
- Elkonin, DB (1978). *Psicología del Juego*. Moscú: Pedagogía.
- Facione, P. A. (1990). *Pensamiento crítico: una declaración de consenso de expertos para fines de evaluación e instrucción educativa. Conclusiones y recomendaciones de la investigación*. Asociación Filosófica Americana.
- Frola, P. (2011): *Competencias docentes para la evaluación cualitativa del aprendizaje*.
- García, I. (2010): *Los Criterios de Evaluación del Aprendizaje en la Educación Superior*.
- Gauthier, C. (2015): *¿Qué es la Educación Basada en Competencias?*
- Ginsburg, K. R. (2007). La importancia del juego para promover el desarrollo infantil saludable y mantener fuertes lazos entre padres e hijos. *Pediatría*, 119(1), 182-191.

- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: un estudio del elemento de juego en la cultura*. Boston, MA: Beacon Press.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D. y Palmquist, C. M. (2013). El impacto del juego de simulación en el desarrollo de los niños: una revisión de la evidencia. *Boletín Psicológico*, 139(1), 1-34.
- Luengo, J. (2004): *La educación como objeto de conocimiento*.
- Meece, J. (2010): *Desarrollo del niño y el adolescente*.
- Novak, J. D. (1977). *Una teoría de la educación*. Ithaca, Nueva York: Cornell University Press.
- Pellegrini, A. D. y Bohn, C. M. (2005). El papel del recreo en el rendimiento cognitivo y el ajuste escolar de los niños. *Investigador Educativo*, 34(1), 13-19.
- Piaget, J. (1962). *Juegos, sueños e imitación en la infancia*. Nueva York, NY: W. W. Norton & Company.
- Puchaicela, D. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío"*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Loja.
- SEP. (2011). Plan y programa de estudios 2011, "Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje", en: 2011 1.3. Generar ambientes de aprendizaje. Educación Básica Plan de estudios, México, SEP, pp. 32
- SEP. (2011). Plan y Programas de estudio 2011. Guía para el maestro. Educación básica primaria. Sexto grado, p.59.
- SEP. (2015). *Ciencias Naturales. Sexto Grado*. México.
- SEP. (2019). *Desafíos Matemáticos. Sexto Grado*. México.

SEP. (2021). Formación Cívica y Ética. Sexto Grado. México.

SEP. (2021). Historia. Sexto Grado. México.

SEP. (2021). Lengua Materna. Español. Sexto Grado. México.

Sutton-Smith, B. (1997). La ambigüedad del juego. Prensa de la Universidad de Harvard.

Sutton-Smith, B. (2003). Juego y ambigüedad. En Enciclopedia de la Niñez y la Infancia: En Historia y Sociedad (págs. 547-549). Referencia Macmillan EE.UU.

Tobón, S. (2010) La evaluación de las competencias como proceso de valoración.

Vygotsky, L. (1978). Mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores. Cambridge, MA: Prensa de la Universidad de Harvard.

## ANEXOS



Anexo 1: “Escuela Primaria Lic. Benito Juárez”.



Anexo 2: “Docente y docente en formación con el grupo de sexto grado”.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE



■ Kinestésico ■ Visual ■ Auditivo ■ Auditivo-Kinestésico ■ Visual-Kinestésico ■ Visual-Auditivo

Estilo de Aprendizaje	Kinestésico	Visual	Auditivo	Auditivo-Kinestésico	Visual-kinestésico	Visual-Auditivo
No. De Alumnos	7	5	7	5	2	2
Porcentaje	25%	17.8%	25%	17.8%	7.1%	7.1%

Anexo 3: "Gráfica y porcentajes de los estilos de aprendizaje del 6° grado, grupo A".





Anexo 4: "Rally de problemas Matemáticos".



Anexo 5: "Encuentra las cartas perdidas".



Anexo 6: ¿Qué hay en mi globo?



Anexo 7: "Papelitos".





Anexo 8: "Kahoot de aprendizajes esperados de Historia".

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Rally de problemas Matemáticos				TOTAL
		Criterio: Excelente: 2.5 Muy bien: 2.0 Bien: 1.5 Suficiente: 1.0 No lo logro: 0				
		Muestra actitud y disposición en la implementación del juego.	Adquiere el aprendizaje esperado.	Realiza todas las actividades de manera correcta.	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros en las actividades y estrategias realizadas.	
1	Avilés Ayala Layla Isabel					
2	Ayala Bedolla Rigoberto					
3	Bautista Nava Heli Jazmín					
4	Duran González Aurora					
5	Feliciano Bernabé Zabdiel					
6	González Ocampo Emanuel					
7	González Pedraza Jostin					
8	Guadarrama Méndez Anthony					
9	Guadarrama Sánchez Brandon					
10	Lugo Ramírez Johan					
11	Martínez Martínez Emanuel					
12	Martínez Pedroza Juan Diego					
13	Méndez Álvarez Camila					
14	Méndez Martínez Aldo					
15	Méndez Mata José Luis					
16	Méndez Sánchez Faustino					
17	Nava García Gemma Anneli					
18	Nava Méndez Javier					
19	Pedraza Álvarez Ángel					
20	Pedraza Méndez Iván					
21	Pedraza Trujillo Lady					
22	Plata Pérez Jazmín					
23	Plata Pérez Jennifer De Jesus					
24	Sánchez Guadarrama Jonathan					
25	Sánchez Nava Hugo					
26	Sánchez Pedraza Axel Emanuel					
27	Santiago Velázquez Alexis Yair					
28	Suarez Cervantes Sandra Itzel					

Anexo 8: "Lista de cotejo del juego Rally de problemas matemáticos".

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Encuentra las cartas perdidas				TOTAL
		Criterio: Excelente: 2.5 Muy bien: 2.0 Bien: 1.5 Suficiente: 1.0 No lo logro: 0				
		Muestra actitud y disposición en la implementación del juego.	Adquiere el aprendizaje esperado.	Realiza todas las actividades de manera correcta.	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros en las actividades y estrategias realizadas.	
1	Avilés Ayala Layla Isabel					
2	Ayala Bedolla Rigoberto					
3	Bautista Nava Heli Jazmín					
4	Duran González Aurora					
5	Feliciano Bernabé Zabdiel					
6	González Ocampo Emanuel					
7	González Pedraza Jostin					
8	Guadarrama Méndez Anthony					
9	Guadarrama Sánchez Brandon					
10	Lugo Ramírez Johan					
11	Martínez Martínez Emanuel					
12	Martínez Pedroza Juan Diego					
13	Méndez Álvarez Camila					
14	Méndez Martínez Aldo					
15	Méndez Mata José Luis					
16	Méndez Sánchez Faustino					
17	Nava García Gemma Anneli					
18	Nava Méndez Javier					
19	Pedraza Álvarez Ángel					
20	Pedraza Méndez Iván					
21	Pedraza Trujillo Lady					
22	Plata Pérez Jazmín					
23	Plata Pérez Jennifer De Jesus					
24	Sánchez Guadarrama Jonathan					
25	Sánchez Nava Hugo					
26	Sánchez Pedraza Axel Emanuel					
27	Santiago Velázquez Alexis Yair					
28	Suarez Cervantes Sandra Itzel					

Anexo 9: “Lista de cotejo del juego encuentra las cartas perdidas”.

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	¿Qué hay en mi globo?				TOTAL
		Criterio: Excelente: 2.5 Muy bien: 2.0 Bien: 1.5 Suficiente: 1.0 No lo logro: 0				
		Muestra actitud y disposición en la implementación del juego.	Adquiere el aprendizaje esperado.	Realiza todas las actividades de manera correcta.	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros en las actividades y estrategias realizadas.	
1	Avilés Ayala Layla Isabel					
2	Ayala Bedolla Rigoberto					
3	Bautista Nava Heli Jazmín					
4	Duran González Aurora					
5	Feliciano Bernabé Zabdiel					
6	González Ocampo Emanuel					
7	González Pedraza Jostin					
8	Guadarrama Méndez Anthony					
9	Guadarrama Sánchez Brandon					
10	Lugo Ramírez Johan					
11	Martínez Martínez Emanuel					
12	Martínez Pedroza Juan Diego					
13	Méndez Álvarez Camila					
14	Méndez Martínez Aldo					
15	Méndez Mata José Luis					
16	Méndez Sánchez Faustino					
17	Nava García Gemma Anneli					
18	Nava Méndez Javier					
19	Pedraza Álvarez Ángel					
20	Pedraza Méndez Iván					
21	Pedraza Trujillo Lady					
22	Plata Pérez Jazmín					
23	Plata Pérez Jennifer De Jesus					
24	Sánchez Guadarrama Jonathan					
25	Sánchez Nava Hugo					
26	Sánchez Pedraza Axel Emanuel					
27	Santiago Velázquez Alexis Yair					
28	Suarez Cervantes Sandra Itzel					

Anexo 10: "Lista de cotejo del juego ¿Qué hay en mi globo?".

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Kahoot de aprendizajes esperados de Historia				TOTAL
		Criterio: Excelente: 2.5 Muy bien: 2.0 Bien: 1.5 Suficiente: 1.0 No lo logro: 0				
		Muestra actitud y disposición en la implementación del juego.	Adquiere el aprendizaje esperado.	Realiza todas las actividades de manera correcta.	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros en las actividades y estrategias realizadas.	
1	Avilés Ayala Layla Isabel					
2	Ayala Bedolla Rigoberto					
3	Bautista Nava Heli Jazmín					
4	Duran González Aurora					
5	Feliciano Bernabé Zabdiel					
6	González Ocampo Emanuel					
7	González Pedraza Jostin					
8	Guadarrama Méndez Anthony					
9	Guadarrama Sánchez Brandon					
10	Lugo Ramírez Johan					
11	Martínez Martínez Emanuel					
12	Martínez Pedroza Juan Diego					
13	Méndez Álvarez Camila					
14	Méndez Martínez Aldo					
15	Méndez Mata José Luis					
16	Méndez Sánchez Faustino					
17	Nava García Gemma Anneli					
18	Nava Méndez Javier					
19	Pedraza Álvarez Ángel					
20	Pedraza Méndez Iván					
21	Pedraza Trujillo Lady					
22	Plata Pérez Jazmín					
23	Plata Pérez Jennifer De Jesus					
24	Sánchez Guadarrama Jonathan					
25	Sánchez Nava Hugo					
26	Sánchez Pedraza Axel Emanuel					
27	Santiago Velázquez Alexis Yair					
28	Suarez Cervantes Sandra Itzel					

Anexo 11: "Lista de cotejo del juego Kahoot de aprendizajes esperados de Historia".

N. P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Papelitos				TOTAL
		Criterio: Excelente: 2.5 Muy bien: 2.0 Bien: 1.5 Suficiente: 1.0 No lo logro: 0				
		Muestra actitud y disposición en la implementación del juego.	Adquiere el aprendizaje esperado.	Realiza todas las actividades de manera correcta.	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros en las actividades y estrategias realizadas.	
1	Avilés Ayala Layla Isabel					
2	Ayala Bedolla Rigoberto					
3	Bautista Nava Heli Jazmín					
4	Duran González Aurora					
5	Feliciano Bernabé Zabdiel					
6	González Ocampo Emanuel					
7	González Pedraza Jostin					
8	Guadarrama Méndez Anthony					
9	Guadarrama Sánchez Brandon					
10	Lugo Ramírez Johan					
11	Martínez Martínez Emanuel					
12	Martínez Pedroza Juan Diego					
13	Méndez Álvarez Camila					
14	Méndez Martínez Aldo					
15	Méndez Mata José Luis					
16	Méndez Sánchez Faustino					
17	Nava García Gemma Anneli					
18	Nava Méndez Javier					
19	Pedraza Álvarez Ángel					
20	Pedraza Méndez Iván					
21	Pedraza Trujillo Lady					
22	Plata Pérez Jazmín					
23	Plata Pérez Jennifer De Jesus					
24	Sánchez Guadarrama Jonathan					
25	Sánchez Nava Hugo					
26	Sánchez Pedraza Axel Emanuel					
27	Santiago Velázquez Alexis Yair					
28	Suarez Cervantes Sandra Itzel					

Anexo 12: "Lista de cotejo del juego Papelitos".





Coatepec Harinas, México, a 7 de julio de 2023

**C. DR. ENRIQUE DELGADO VELÁZQUEZ  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN  
PRESENTE**

La que suscribe Dra. Patricia Malvais Vázquez Asesora del estudiante Del Ángel Flores Jesús Alberto matrícula 191508590000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Primaria quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado "El Juego en el aprendizaje de alumnos de Educación Primaria" 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**

**Dra. Patricia Malvais Vázquez**



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México"

## ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

### ASUNTO: CARTA DE ACREDITACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

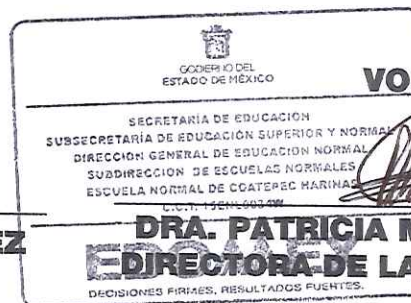
Toluca, Méx., a 7 de julio de 2023.

C. DEL ÁNGEL FLORES JESÚS ALBERTO  
NÚMERO DE MATRÍCULA: 191508590000  
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 asesora, 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 en el aprendizaje de alumnos de Educación Primaria" 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 Educación Primaria.

**A T E N T A M E N T E**

**DRA. PATRICIA MALVAIS VÁZQUEZ**  
**ASESORA**



**VO. BO.**

**DRA. PATRICIA MALVAIS VÁZQUEZ**  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA NORMAL**  
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 COATEPEC HARINAS



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México"

## ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

NIVEL: Superior  
ASUNTO: Oficio de Responsabilidad

Coatepec Harinas, a 7 de julio de 2023.

### A QUIEN CORRESPONDA P R E S E N T E

La Dirección de la Escuela Normal de Coatepec Harinas **HACE CONSTAR** que la construcción del documento de titulación en su problemática, fundamento teórico, proceso metodológico, debate de resultados, figuras, gráficos, imágenes, fotografías, redacción, ortografía e impresión, son responsabilidad del (la) sustentante.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS