



Consorcio Educativo Oxford

División de Estudios de Posgrado y Licenciaturas

**Rescatando y promoviendo valores a través de la lúdica:**

**Resaltando los juegos tradicionales mexicanos**

Tesis para obtener el grado de: Doctorado en Ciencias Pedagógicas

Presenta:

**Leticia Oyervides Rodríguez**

Asesor:

Dr. Fernando Mortera Gutiérrez

## Dedicatoria

Agradezco a Dios todas las oportunidades y facilidades que me ha otorgado.

También agradezco a mi esposo, Rubén García Lozano, por su incondicional apoyo y por la libertad implícita proporcionada para seguir preparándome personal y profesionalmente.

A mis hijos, porque sé que tomé de su tiempo para prepararme personal y profesionalmente.

A todos los doctores que me guiaron y motivaron para continuar en todas las facetas de estudio, gracias por sus enseñanzas recibidas.

A mi familia (padres, hermanos, primos), con quienes pasé en la infancia jugando y aprendiendo; siendo inspiración para valorar y rescatar los juegos tradicionales, los cuales, considero, deben promoverse de generación en generación.

**Los juegos tradicionales son experiencias vivas que dan vida, energía y alegría; debemos promoverlos y practicarlos.**

## Resumen

El objetivo principal de esta investigación fue, principalmente, promover y transmitir los juegos tradicionales mexicanos a estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la División de Estudios de Posgrado del Consorcio Educativo Oxford de la ciudad de Monterrey, Nuevo León, para su aplicación didáctica en sus prácticas educativas, haciendo hincapié en los factores benéficos que conllevan en los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación básica y en el desarrollo del ser humano.

El contexto teórico respecto a la metodología utilizada fue cualitativo bajo la modalidad de proyectos educativos factibles, apoyada en una investigación-acción descriptiva. La población muestra fueron los estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil y los grupos de atención de su centros de trabajo.

Los resultados de la investigación permitieron verificar que los estudiantes contaban con información escasa referente a los juegos tradicionales y que desconocían los beneficios psicopedagógicos de los mismos. A su vez, se pudo constatar el placer de conocer y experimentar estos juegos con sus familiares, los padres de familia y sus estudiantes.

## Índice de contenidos

|  |             |
|--|-------------|
| <b>Dedicatoria.....</b>  | <b>ii</b>   |
| <b>Resumen.....</b>  | <b>iii</b>  |
| <b>Índice de contenidos.....</b>   | <b>iv</b>   |
| <b>Índice de tablas.....</b>   | <b>vii</b>  |
| <b>Índice de figuras.....</b>  | <b>viii</b> |
| <br>   |             |
| <b>Introducción.....</b>   | <b>1</b>    |
| <br>   |             |
| <b>Capítulo 1. Introducción</b>  |             |
| 1.1 Planteamiento del problema.....  | 2           |
| 1.2 Justificación.....   | 5           |
| 1.3 Objetivos.....   | 8           |
| 1.3.1 Objetivos generales.....   | 8           |
| 1.3.2 Objetivos específicos.....   | 8           |
| 1.4 Hipótesis.....   | 9           |
| 1.5 Contexto.....  | 9           |
| 1.5.1. Contexto institucional.....   | 10          |
| 1.6 Conceptos.....   | 12          |
| 1.6.1. Concepto de educación.....  | 12          |
| 1.6.2 Aproximación al concepto de valor.....                                 | 14          |
| 1.7 Marco legal.....   | 16          |
| 1.7.1 Normas Universales de los Derechos Humanos.....                        | 16          |
| 1.7.2 Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.....             | 16          |
| 1.7.3 La Ley General de Educación.....                                       | 17          |
| 1.7.4 La UNESCO.....   | 17          |
| 1.7.5 Principios pedagógicos de los planes y programas de educación básica.. | 18          |
| 1.7.6 Perfil de egreso de la educación básica.....                           | 19          |
| <br>   |             |
| <b>Capítulo 2. Marco teórico</b>   |             |
| 2.1 Investigaciones realizadas del tema.....                                 | 22          |
| 2.2 La educación y los valores.....  | 25          |
| 2.3 El juego.....  | 26          |

|  |    |
|--|----|
| 2.4 Los juegos tradicionales.....                            | 28 |
| 2.5 Los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico.....    | 29 |
| 2.6 Juegos tradicionales promovidos en la investigación..... | 31 |
| 2.7 Modelo pedagógico.....                                   | 36 |

### **Capítulo 3. Metodología**

|   |    |
|---|----|
| 3.1 Tipo de investigación.....  | 37 |
| 3.2 Universo de estudio.....  | 37 |
| 3.3 Variables.....  | 37 |
| 3.4 Instrumentos.....   | 38 |
| 3.4.1 Escala Likert.....  | 38 |
| 3.4.2 El cuestionario.....  | 38 |
| 3.5 Metodología.....  | 38 |
| 3.6 Interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados..... | 39 |
| 3.6.1 Interpretación del Anexo A.....                                   | 39 |
| 3.6.2 Interpretación del Anexo B.....                                   | 40 |
| 3.6.3 Interpretación del Anexo C.....                                   | 40 |
| 3.7 Cronograma de actividades de la tesis.....                          | 41 |

### **Capítulo 4. Propuesta metodológica**

|   |    |
|---|----|
| 4.1 Descripción y evaluación de las actividades.....            | 43 |
| 4.1.1 Actividad uno.....  | 44 |
| 4.1.2 Actividad dos.....  | 44 |
| 4.1.3 Actividad tres.....                                       | 45 |
| 4.1.4. Actividad cuatro.....                                    | 47 |
| 4.1.4.1 Colegio Morones Prieto.....                             | 47 |
| 4.1.4.2 Escuela Primaria “María Trinidad Murillo Olivares”..... | 48 |
| 4.1.4.3 Escuela Secundaria Técnica No. 31.....                  | 49 |
| 4.1.4.4 Escuela Primaria “García Malo”.....                     | 51 |
| 4.1.4.5 CEOX, Campus Obispado, Santa Catarina y San Nicolás...  | 52 |
| 4.1.4.6 Escuela Primaria “Eustaquio Guerra Aguilar”.....        | 53 |
| 4.1.4.7 Escuela Secundaria No. 17 “Fernández de Lizardi”.....   | 54 |
| 4.1.4.8 Centro Comunitario CONAFE, Comunidad Guadalupe.....     | 55 |
| 4.2 Factores que obstaculizaron la propuesta.....               | 56 |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.2 Factores que beneficiaron la propuesta.....      | 57        |
| 4.4 Conclusiones.....                                | 57        |
| 4.5 Sugerencias.....                                 | 58        |
| <b>Referencias.....</b>                              | <b>60</b> |
| <b>Anexo A. Encuesta para padres.....</b>            | <b>63</b> |
| <b>Anexo B. Encuesta para alumnos.....</b>           | <b>64</b> |
| <b>Anexo C. Encuesta para maestros.....</b>          | <b>65</b> |
| <b>Anexo D. Relación de estudiantes de LPI.....</b>  | <b>66</b> |
| <b>Anexo E. Muestra elegida.....</b>                 | <b>67</b> |
| <b>Anexo F. Gráficas y tablas de resultados.....</b> | <b>68</b> |
| <b>Anexo G. Fotografías de la Actividad dos.....</b> | <b>79</b> |

## Índice de tablas

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1. Definiciones de Educación.....                                    | 13 |
| Tabla 2. Cronograma de actividades del desarrollo de la investigación..... | 42 |
| Tabla 3. Cronograma de actividades de la propuesta.....                    | 43 |

## Índice de figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1. Cuadro de competencias del nivel de educación básica.....                  | 21 |
| Figura 2. Modelo pedagógico, “El juego: Juegos, deportes y rondas tradicionales”.... | 36 |



## Introducción

La presente investigación nace de una reflexión de un grupo de once estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil del Consorcio Educativo Oxford. Dentro del plan de estudios se encuentra la materia de Formación Cívica, que se imparte en el séptimo tetramestre. Durante la impartición de dicha materia, de acuerdo con el programa establecido, se diseñaron actividades a realizar, y surgió la idea de organizar una campaña para la promoción de valores, la cual consistiría en la aplicación de actividades en los lugares de trabajo de las alumnas.

Los resultados que se obtuvieron fueron favorables y conllevaron a darles seguimiento, elaborando una propuesta pedagógica sistematizada que incluyera a la familia y escuela, con estrategias lúdicas en donde participaran ambos, resaltando los juegos tradicionales mexicanos para rescatar valores.

Esta investigación aborda los resultados de las encuestas y de la propuesta aplicada por las alumnas de la Licenciatura en Pedagogía Infantil del Consorcio Educativo Oxford. El informe se presenta en cuatro capítulos.

El capítulo uno expone el concepto de educación, el marco legal del sistema educativo mexicano, el diagnóstico y planteamiento del problema, la justificación y además describe el contexto escolar de la investigación.

El capítulo dos describe los fundamentos teóricos y hace un análisis de la importancia de aplicar en la vida diaria los valores cívicos y éticos.

En el capítulo tres se describe, de forma detallada, el procedimiento metodológico, las fases del proceso y los instrumentos de investigación utilizados.

El capítulo cuatro describe y evalúa la propuesta, detallando las actividades. Se hacen conclusiones, sugerencias, se adjuntan anexos que complementan el trabajo y, finalmente, se anotan las fuentes de consulta utilizadas.

## Capítulo 1

### Introducción

#### 1.1 Planteamiento del problema

Todo parece indicar que los avances tecnológicos pueden ser de gran influencia para que juegos tradicionales se encuentren en peligro de desaparecer, originando con ello problemas de ocio y sedentarismo. Si bien es cierto que la evolución es una tendencia natural y normal, que los tiempos cambian y que muchos cambios son grandiosos, existen aspectos del pasado que se pueden rescatar, como lo son los juegos tradicionales.

El *Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales* de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2005) menciona que

La elaboración de un instrumento normativo relativo a los juegos y deportes tradicionales que revista un carácter universal cumple un doble objetivo. Por un lado, apunta a integrar la dimensión sociocultural en la educación física y el deporte para reflejar mejor “*la adquisición de los valores necesarios para la cohesión social y el diálogo intercultural*” [...] (véase el comunicado final de la Mesa Redonda, enero de 2003, párr. I a). (p. 2).

El documento citado también subraya el carácter de los deportes y juegos tradicionales como un medio seguro, que no requiere inversiones financieras relevantes, pero que puede evitar los actos de violencia o delincuencia, propiciando entendimientos interculturales y “contribuyendo así a la construcción de una cultura de paz” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2005, p. 5). De hecho, “los juegos y deportes tradicionales podrían modernizarse y adaptarse con cautela a las necesidades de la generación contemporánea, sin que se altere su originalidad” (UNESCO, 2005, p. 6).

Los juegos tradicionales han permanecido en la cultura humana desde hace mucho tiempo. Al respecto, Plath (2009) menciona que:

La antigüedad de los juegos no se podría determinar, ni aún conjeturar con seguridad en qué punto de su larga historia el hombre empezó a jugar. Todo lo que sabemos con certeza es que muchos juegos, algunos de los cuales todavía hoy se efectúan, casi sin haber sufrido transformaciones, tienen miles de años. (p. 15).

Por ejemplo, existen testimonios (Plath, 2009) de que los corros se practican desde la prehistoria, y, según Juan Rodrigo Caro (nacido en 1573 y fallecido en 1647), las versiones antiguas del juego cargaban con un simbolismo que referenciaba al movimiento de los astros, y si había un “niño en el centro, representaba el sol y, si había una niña, esta representaba la luna” (Plath, 2009, p. 19). Así mismo, Plath (2009) también menciona que algunos juegos no tenían el significado exclusivo de juego infantil que se tiene hoy, y menciona que Platón “en el coloquio VII de su *Republica* comentó y ponderó la eficacia de los juegos como preparadores de la vida ciudadana” (p. 19).

Por lo tanto, basándonos en las citas anteriores, podemos decir que desde hace miles de años el juego ha sido practicado, en los contextos más diversos, y utilizado para lograr objetivos educativos y de formación.

Por otra parte, es preciso analizar la forma actual en que se manejan los valores. Si tomamos en cuenta que los medios de comunicación informan de actos de deshonestidad, corrupción, drogadicción, violencia familiar, delincuencia juvenil, entre otros, podemos decir que los valores son una necesidad y realidad que se debe atender desde el seno familiar, hasta la sociedad en general. Podemos enumerar algunos valores que parecen perderse, como la puntualidad, la responsabilidad, la solidaridad, la cultura, la cortesía respeto a los padres, adultos, entre otros; valores que hacen precisamente al ser humano una especie diferente a cualquier otra.

Actualmente se vive una época muy marcada por los cambios acelerados y constantes. La formación en valores tal vez se ha vuelto algo trillado, pero debe mantenerse siempre como un proceso permanente; es urgente un enfoque holístico para resolver problemas altamente formativos en el ser humano.

La crisis de valores actualmente es una realidad y difícilmente se resolverá si es tratada de forma unilateral. Por lo mismo se hace necesario un trabajo colaborativo entre padres, hijos, maestros, gobiernos, medios de comunicación y otros agentes no menos importantes.

Si bien es cierto que los valores se forman principalmente en la vida familiar, y que es importante resaltarlo, la escuela es otra instancia inmediata que tiene que ver en el apoyo de esta formación. De hecho, detrás de los programas educativos subyace una urgencia por el desarrollo de hábitos y valores como parte formativa del estudiante. Por lo anterior, reflexionar y promover los valores y la cultura es parte fundamental del currículo de educación básica.

Desarrollar valores personales y sociales trascendentes que lleven a obrar responsablemente no es una tarea fácil. Además, es un proceso que suele ser complejo, por lo que se requieren aproximaciones diferentes y varias para lograrlo. Wong Moreno (2010) menciona que “los problemas que enfrenta el ser humano contemporáneo en ocasiones son relativos a un espiral acelerada de crisis. Estos problemas acechan desafiantemente y ante esto necesitamos soluciones creativas” (p. 5). Una de estas soluciones puede ser a través del juego.

El juego es una actividad que es necesaria en el ser humano, sobretodo en la etapa infantil, puesto que tiene gran influencia en la adquisición y asimilación de nuevos aprendizajes. El juego es una actividad placentera, relajante, divertida, activa, exploratoria, motivante, de tal forma que es vital en el desarrollo de todo ser humano. Por

lo tanto, es momento de analizar con profundidad los juegos y deportes tradicionales como ejes centrales en la formación básica de los estudiantes.

## **1.2 Justificación**

Durante todas las épocas, la humanidad ha soñado con utopías y sociedades ideales. Incluso podemos afirmar *a priori* que todo ser humano desea una sociedad que ame la vida en todas sus expresiones, conservar la naturaleza, los animales, una vida digna, salud, armonía entre los semejantes y el universo.

Todos los seres humanos necesitamos vivir en sociedad, y para que esta sociedad funcione necesitamos aprender a convivir, esa convivencia es producto de la educación que recibimos en la casa, en la escuela, con los amigos, en los medios de comunicación, entre otros.

La Historia nos demuestra que el ser humano ha ido aprendiendo a vivir en grupos y comunidades, creando sistemas normativos y códigos de valores.

Educar en los valores no significa imponer sino más bien proponer, abrir diferentes caminos y opciones y, ayudar a que cada uno vea cuáles son los mejores para él. Educar es ayudar a los niños y niñas a desarrollar la capacidad de elección y a actuar de acuerdo a sus metas e ideales, impulsando la coherencia entre lo que piensan, dicen, y hacen. (Brahma Kumaris World Spiritual University y Comité Español de Unicef, 1998, p. 17).

Una condición vital en el desarrollo armónico del cuerpo, mente y afectividad del ser humano es el juego. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (1980) expresa que:

A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las

generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción. (p. 5).

Es importante resaltar que “todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1980, p. 5).

El Consejo Consultivo de UNICEF México y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2005) mencionan que:

Entre los 6 y los 11 años, jugar es tan importante como estudiar. Dado que los juegos tienen reglas, estimulan que los niños y niñas aprendan a organizarse y auto controlarse, y a que descubran la importancia de las normas sociales y la justicia. Los juegos exigen movimiento y rapidez de reacción, de modo que desarrollan la motricidad, los reflejos y la inteligencia. Muchos juegos implican interactuar, de modo que ejercitan la amistad y forman capacidades de liderazgo, creatividad y cooperación. (p. 4).

El juego constituye una actividad física placentera y relajante y debe retomarse en las instituciones educativas, principalmente en educación básica. El juego ofrece a la pedagogía, a la didáctica y al maestro una alternativa asertiva y vital en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, a su vez, plantea ciertos problemas porque existen pocas investigaciones recientes que conduzcan a la elaboración de una didáctica del juego que responda de forma universal, vital, normativa y necesaria.

El juego es una estrategia que incrementa las posibilidades en la construcción de aprendizajes, es un espacio y un tiempo de libertad donde todo se puede, donde se descubren y aceptan límites, reglas, hay momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias, donde se suma la fantasía y la creatividad. Estas alternativas y modos de funcionamiento, formas de interactuar, explorar y

experimentar vínculos entre objetos, personas y el medio deben explotarse, principalmente en las escuelas. Al incluirse el juego en las actividades del aula se les va enseñando que aprender es fácil y divertido, generando actitudes creativas e interés por participar.

La lúdica, desde la propuesta de esta investigación, será una estrategia didáctica en el rescate y promoción de los valores, y se asume como una dimensión del desarrollo humano y como una parte constitutiva en el desarrollo holístico de la persona, apoyada en otras dimensiones, como la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral, entre otras no menos importantes.

Es importante que las instituciones educativas trabajen en pro de la promoción o el rescate de valores en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los valores para todo ser humano son fundamentales en toda su vida, estos influyen en la toma de decisiones que orientan su vida, su desarrollo humano, su personalidad, su ser y la forma de comunicarse con otros. ¿Pero qué está pasando con los valores en la actualidad? Cada día se van dejando en el olvido y no los estamos llevando a la práctica con nuestros alumnos, es por ello que la situación por la que estamos pasando es debido a la falta de valores en las personas.

Por otra parte, la familia es el núcleo social y cuna del primer aprendizaje individual y social, y, como consecuencia, el eje central de transmisión de saberes y valores. La UNESCO declaró el año de 1994 como el año internacional de la Familia, valorando la importancia de la familia en la sociedad como célula base de la sociedad.

La escuela, por su parte, debe ofrecer una alternativa que apoye a la familia y al estudiante y debe incluir en el currículo actividades permanentes para el logro de la promoción de valores con una perspectiva alterna y conjunta entre la escuela, el hogar y la sociedad; por ende, esta relación debe ser objeto de investigación.

Es importante resaltar la importancia de educar en los valores y, más aún, el importante trabajo de padres, maestros e instituciones que interactúan en el diario vivir cotidiano. Es necesario contar con proyectos comunes permanentes.

La presente investigación persigue, en primer lugar; considerar las actividades lúdicas como propicias para promover o rescatar valores, y, por último, incluir los juegos tradicionales mexicanos en el nivel de educación básica. El enfoque de la investigación parte de la filosofía y la psicología humanista, considera valores básicos de existencia, los valores del ser (la libertad, honestidad, respeto, tolerancia, solidaridad, verdad, justicia y actitudes críticas dialógicas), sin los cuales sería imposible desarrollar otras escalas de valores.

Durante esta investigación se tuvo el objetivo de que las alumnas de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, quienes eran maestras en las escuelas participantes, pudieran transmitir a las nuevas generaciones las riquezas culturales, entre ellos los juegos tradicionales, y que en sus instituciones educativas se formaran mejores ciudadanos e individuos, basándose en las siguientes perspectivas:

- La importancia del juego en educación básica;
- el rescate y promoción de los juegos tradicionales y su aplicación pedagógica en los procesos de enseñanza-aprendizaje;
- el rescate y promoción de los juegos tradicionales como fomento de valores; y
- la importancia de los valores en el desarrollo holístico del ser humano.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivos generales.**

- Concientizar y valorar el juego como actividad permanente en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico de educación.
- Rescatar y promover los juegos tradicionales en educación básica.

#### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- Valorar el juego como aplicación pedagógica y didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje.



- Identificar estrategias pedagógicas que permitan promover y rescatar valores en los alumnos de educación básica.
- Elaborar y desarrollar una propuesta pedagógica que permita promover, integrar y desarrollar actividades lúdicas diversas para el desarrollo de valores en los alumnos del nivel básico.
- Concientizar la importancia de los valores en el desarrollo holístico del ser humano.
- Rescatar y promocionar los juegos tradicionales mexicanos en el nivel básico de educación como estrategia lúdica para fomentar valores sociales, familiares e individuales.

#### **1.4 Hipótesis**

- H1. Si se aplican estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel básico se promueven y rescatan los juegos tradicionales.
- H2. Si se utiliza el juego en educación básica se promueven valores, contribuyendo a un sano desarrollo holístico.
- H3. Los juegos tradicionales mexicanos fomentan valores sociales, familiares e individuales.

#### **1.5 Contexto**

De acuerdo al último Censo de Población y Vivienda (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2011), el estado de Nuevo León es una de las ocho entidades federativas con mayor población (su población total de 4,653,458 habitantes representa el 4.1% de la población nacional); además, su capital, la ciudad de Monterrey, cuenta con una población de 1,135,550 personas, siendo una de las 13 poblaciones más

habitadas del país. En cuanto a su extensión territorial, es de 64,156 km<sup>2</sup>, cantidad que representa el 3.3% de la superficie nacional.

En cuanto a su nivel de escolaridad, en el estado de Nuevo León la población mayor a 15 años sin instrucción educativa es de tan solo el 2.6%, ocupando el primer lugar a nivel nacional en este rubro, habiendo estados con hasta un 16.5% de su población mayor a 15 años sin instrucción (INEGI, 2011).

### **1.5.1 Contexto institucional.**

El Consorcio Educativo Oxford se encuentra ubicado en Vicente Guerrero 585, Zona Centro de la Ciudad de Monterrey. Inició sus actividades educativas en el nivel de secretariado en 1959. En 1994 el Consorcio Educativo Oxford hizo extensiva su oferta académica de estudios del Nivel de Educación Superior con la Licenciatura en Administración de Empresas y Contador Público y Auditor.

En 2009 la sustentante fue invitada a participar en la elaboración de planes y programas de posgrados, licenciaturas, cursos y diplomados. Para el 2010, con la creación de la División de Estudios de Posgrado y Licenciaturas, la oferta educativa del Instituto se incrementó: se abrió la Maestría en Psicopedagogía, el Doctorado en Ciencias Pedagógicas y la Licenciatura en Pedagogía Infantil.

Esta División de Estudios de Posgrado surgió con el compromiso de consolidar un equipo de investigadores expertos en temas pedagógicos, educativos, psicológicos, de negocios y de los posgrados que ofrece el Consorcio, además de contar con egresados éticos y profesionales que sean líderes y agentes de cambio para beneficio personal, profesional y social.

En el transcurso de más de cinco décadas de servir a la comunidad neolonesa, el Consorcio Educativo Oxford se ha caracterizado por tratar de dar respuesta a los retos del entorno y sustentar la acción educativa, logrando saltos cualitativos en su estructura al

ampliar sus opciones de estudio a través de la División de Estudios de Posgrado y Licenciaturas bajo los siguientes principios:

- La persona es el origen, centro y fin de la cultura.
- La persona es un ser libre, trascendente y creativo.
- Un ser humano logra su plenitud cuando está al servicio de sus semejantes.

La Misión del Instituto es ofrecer una educación integral de calidad, promoviendo los valores sociales, culturales e intelectuales. Formar líderes exitosos comprometidos con la excelencia, capaces de enfrentar retos, contemporáneos, satisfaciendo las exigencias impuestas por un mundo globalizado.

Su Visión es ser una institución bilingüe e intercultural a la vanguardia, que se distinga por su nivel de excelencia educativa y formativa y consolidarse como una de las mejores ofertas educativas del país e internacionalmente, que ofrezca calidad y pertinencia social al país, que esté a la vanguardia en programas de formación y profesionalización de actores sociales que intervengan e impulsen la educación nacional e Internacional, promoviendo la cultura, honestidad, libertad, justicia y cooperación.

Sus Valores son cooperación, honestidad, libertad, justicia, respeto, tolerancia, verdad, solidaridad y actitud crítica y dialógica.

Dentro de sus estrategias metodológicas se encuentran las encomendadas en el informe a la UNESCO *La educación encierra un tesoro* (Delors, 1996):

- Instrucción directa. Basada en la exposición, profesionalización y motivación del catedrático con información actual e innovadora.
- Foros y conferencias. Conducidos por expertos en la disciplina a tratar.
- Talleres. Consolidan las bases del conocimiento con las experiencias prácticas entre catedráticos y estudiante.

- Tutorías. Acción individualizada y comprometida entre el catedrático y el estudiante para orientar el desarrollo de los proyectos o las tesis.
- Trabajo individual. El aprendizaje en su totalidad es responsabilidad de los estudiantes, aun así contará con la supervisión periódica y dirigida de un docente que lo guíe en su trabajo final.
- Trabajo colectivo. El aprendizaje colaborativo e interactivo es una estrategia orientada a fomentar responsabilidades, canales de comunicación, organización, integración y coordinación entre los estudiantes. La importancia primordial radica en unir el trabajo de investigación con la visión de mejorar la calidad de educación en la región, en el estado y a nivel nacional.

El grupo que participó en esta investigación es el de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, generación mayo de 2010 a abril de 2013, que está constituido por 16 estudiantes del sexo femenino, de las cuales ocho trabajan en escuelas particulares (cinco en el nivel de preescolar y tres en el nivel de primaria) y ocho trabajan en escuelas de gobierno (seis trabajan en el CONAFE en el nivel preescolar, y dos en el nivel de primaria).

La Licenciatura, dentro de su plan de estudios, cuenta con la materia Formación Cívica en el séptimo tetramestre, que es donde nació el origen de la propuesta de esta investigación.

## **1.6 Conceptos**

### **1.6.1 Concepto de Educación.**

La idea del perfeccionamiento y la plenitud del ser humano está estrechamente vinculada a la concepción de educación en una sociedad, como se puede apreciar en las siguientes definiciones de educación citadas en Sarramona (1989):

Tabla 1

*Definiciones de Educación* (Sarramona, 1989)

| <b>Autor</b> | <b>Concepción de educación</b>   |
|--------------|--|
| Dante        | “El objeto de la educación es asegurar al hombre la eternidad” (p. 29).  |
| Marañón      | “La educación es una superación ética de los instintos” (p. 29).   |
| Spencer      | “La función de educar es preparar la vida completa” (p. 29).   |
| Aristóteles  | “La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético” (p. 29).  |
| Herbart      | “La educación es el arte de construir, edificar y dar las formas necesarias” (p. 29).  |
| Willmann     | “La educación es el influjo previsor, directriz y formativo de los hombres maduros sobre el desarrollo de la juventud, con miras a hacerla participar de los bienes que sirven de fundamento a la sociedad” (p. 29). |
| Nassif       | “La educación es la acción de un hombre cabal sobre un hombre total” (p. 29).  |
| Spranger     | “Educar es transferir a otro, con abnegado amor, la resolución de desarrollar de dentro a fuera, toda su capacidad de recibir y forjar valores” (p. 29).   |
| Zaragüeta    | “La educación es la acción de un espíritu sobre sí mismo o sobre otro para el logro de una forma instructiva y educativa” (p. 29).   |
| Coppermann   | “La educación es una acción producida según las exigencias de la sociedad, inspiradora y modelo, con el propósito de formar a individuos de acuerdo con su ideal del ‘hombre en sí’” (p. 31).                        |
| Durkheim     | “La educación tiene por misión desarrollar en el educando los estados físicos intelectuales y mentales que exigen de él la sociedad política y el medio social al que está destinado” (p. 31).                       |
| Huxley       | “La educación consiste en formar a jóvenes seres humanos en la libertad, la justicia y la paz” (p. 31).  |
| Suchodolski  | “El contenido esencial de la educación estriba, sobre todo, en formar un hombre capaz de elevarse al nivel de la civilización moderna, o sea; de encontrar el sentido de la vida en este nuevo mundo” (p. 31).       |

Por su parte, de acuerdo con Corominas (1973), la palabra educar y sus derivados provienen de la palabra latina *educare*, la cual, a su vez, está emparentada con los vocablos *educere* (“sacar afuera”, “criar”) y *ducere* (“conducir”).

En síntesis, la educación la podríamos definir como un proceso permanente, progresivo y social de transmisión, adaptación, evolución y perfeccionamiento del hombre que le prepara para la vida y para la conservación de la cultura.

La educación tiene el propósito de desarrollar o perfeccionar facultades cognitivas, morales y holísticas que son parte integral del ser humano. Es un derecho prioritario para fomentar el desarrollo intelectual, físico, artístico, psicológico, social, emocional, ético y cívico del ser humano, entre otros.

No obstante, en los procesos de enseñanza-aprendizaje no sólo el estudiante debe adquirir lo anterior, sino el maestro debe primeramente debe ser partícipe de esta filosofía y aplicarla en lo personal y lo profesional. Para educar en valores y hábitos es necesario una filosofía con una visión holística para concebir los conocimientos y aplicarlos en el diario vivir.

Delors (1996) explica que:

Todos los grandes pensadores clásicos que han estudiado el problema de la educación lo han dicho y lo han repetido. Es el maestro quien ha de transmitir al alumno lo que la humanidad ha aprendido sobre ella misma y sobre la naturaleza, todo lo que ha creado e inventado de esencial. (p. 21).

Una educación holística procura una formación adherida a una capacidad de visionar el cosmos y ser capaz de vincular cada una de sus partes en un todo, con una disposición abierta para lograr una capacidad infinita de concebir el conocimiento.

### **1.6.2 Aproximación al concepto de valor.**

En *El libro de los valores* (2002) es mencionado que “la palabra valor viene del latín *valor*, *valere* (fuerza, salud, estar sano, ser fuerte). Cuando decimos que algo tiene valor afirmamos que es bueno, digno de aprecio y estimación” (p. 6).

Para Demócrito, pensador griego clásico:

Los valores son el resultado de las leyes naturales [...] El deleite es un estado que se corresponde con la naturaleza del organismo vivo [...] El verdadero deleite – concluye entonces– es el que se corresponde con lo bello, con lo moral, con lo justo. (Fabelo Corzo, 2004, p. 20).

La conceptualización de los valores en el mundo puede ser muy extensa y compleja, o estar en permanente transformación. Cada época cuenta con sus propios valores, también reaparecen nuevos o se modifican los anteriores. Lo que debemos retomar para la conceptualización de los valores es que el ser humano es libre de escoger sus valores, de darle el orden de importancia de acuerdo a su forma de ser y pensar. Sin embargo, es importante reflexionar que el ser humano es un ser social y que, por ende, se encuentran inmerso en un todo.

Fabelo Corzo (2004) menciona que autores como

Emile Durkheim (1858-1917), Lucien Lévy-Brühl (1857-1939) y Célestin Bouglé (1870-1940) promovieron lo que se ha dado en llamar *sociologismo* axiológico [...] Según esta concepción es valioso lo que la sociedad aprueba como tal. Los valores son el resultado de ciertas convenciones sociales que presuponen el apoyo de la mayoría y se promueven y representan a través de la cultura y las tradiciones. (p. 25).

Algunos de los valores que no han cambiado y que han venido transmitiéndose en la cultura son: honestidad, tolerancia, libertad, solidaridad, bondad, belleza, justicia, verdad, respeto, lealtad, humildad, prudencia, generosidad y laboriosidad.

Toda acción del ser humano es resultado de los valores que le rigen, por lo tanto podemos afirmar que los valores se encuentran inmersos y manifiestos en todo lo que nos rodea, son la base del cómo y por qué actuamos ante diferentes contextos y situaciones. Los valores permiten construir un sano desarrollo y crecimiento personal. Debemos difundirlos, defenderlos promoverlos e inculcarlos en donde no existan.

Fabelo Corza (2004) menciona que “tanto a la psicología como a la pedagogía les interesan los valores, sobre todos como elementos constitutivos de la conciencia subjetiva humana” (p. 38).

Dentro de la educación básica, la formación de valores y actitudes es una acción prioritaria. Su intención no solo es difundir conocimientos básicos, sino contribuir a la formación de un ser individual y social. Esta formación es compartida con la familia, la sociedad y la escuela. No es una tarea exclusiva de las instituciones educativas o de los maestros; pero es necesario reconocer y valorar que la influencia e intervención de estos actores en la formación de valores es trascendente e importante.

### **1.7 Marco legal**

Con el objetivo de dar validez y certidumbre a los principios mencionados en el presente documento, con los sustentos legales que se derivan de documentos oficiales, se resaltan las leyes y normas que hacen referencia al derecho que tiene todo individuo para recibir educación, tanto en nuestro sistema mexicano nacional como en organizaciones mundiales.

#### **1.7.1 Normas Universales de los Derechos Humanos.**

El artículo primero de la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* (Organización de las Naciones Unidas [ONU], s.f.) estipula que “todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros” (párr. 10).

El artículo tercero, por su parte, establece que “todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona” (ONU, s.f., párr. 12).

#### **1.7.2 Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.**

Artículo 3o. Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado — Federación, Estados, Distrito Federal y Municipios—, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar,



primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias. (Decreto por el que se declara reformado, 2012, p. 2).

### **1.7.3 La Ley General de Educación.**

El Diario Oficial de la Federación publicado el jueves 29 de noviembre de 1973 decreta la Ley General de Educación, la cual, en su Capítulo I, estipula las siguientes disposiciones generales:

Artículo 1.—Esta ley regula la educación que imparten el Estado —Federación, Estados y Municipios—, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Las disposiciones que contiene son de orden público e interés social.

Artículo 2.—La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura [...]

Artículo 5.—La educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios, se sujetará a los principios establecidos en el artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y tendrá las siguientes finalidades:

I.—Promover el desarrollo armónico de la personalidad, para que se ejerzan en plenitud las capacidades humanas; [...]

IV.—Proteger y acrecentar los bienes y valores que constituyen el acervo cultural de la nación y hacerlos accesibles a la colectividad; [...]

VI.—Enriquecer la cultura con impulso creador y con la incorporación de ideas y valores universales. (Ley Federal de Educación, 1973, p. 34).

### **1.7.4 La UNESCO.**

Jacques Delors (1996) establece los siguientes cuatro pilares de la educación:

1. Aprender a conocer. Poseer conocimientos básicos y conocimientos profundos de algunos temas. También implica aprender a aprender, para incorporar a las estructuras ya existentes cada vez más nuevos conocimientos.
2. Aprender a hacer: Poseer competencias personales para la resolución de problemas, el trabajar en equipo, etc.
3. Aprender a ser: Potenciar a la persona en su crecimiento integral, autonomía, toma de decisiones responsables, equilibrio personal y adquisición de valores, principalmente la autoestima y el respeto.
4. Aprender a convivir: Capacidad de las personas de entenderse unas a otras y de realizar proyectos en común, aunque no se compartan sus puntos de vista.

#### **1.7.5 Principios pedagógicos de los planes y programas de educación básica.**

El *Plan de estudios de Educación Básica* (Secretaría de Educación Pública [SEP], 2011), establece los principios pedagógicos esenciales para la transformación de la práctica docente y para el logro de aprendizajes en la implementación del currículo y en la mejora de la calidad educativa, los cuales son:

1. Centrar la atención en los estudiantes
2. Planificar y potenciar el aprendizaje
3. Generar ambientes de aprendizaje
4. Trabajar en colaboración para la construcción del aprendizaje
5. Poner énfasis en el desarrollo de competencias
6. Usar materiales educativos que favorezcan los aprendizajes
7. Evaluar para aprender
8. Favorecer la inclusión
9. Incorporar temas de relevancia social

10. Renovar el pacto estudiante-docente-familia-escuela

11. Reorientar el liderazgo

12. La tutoría

#### **1.7.6 Perfil de egreso de la educación básica.**

En el *Plan de Estudios de Educación Básica* (2011) se menciona que los siguientes rasgos se presentarán en el alumno de educación básica como resultado de su proceso de formación:

a) Utiliza el lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales; además, posee herramientas básicas para comunicarse en inglés.

b) Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.

c) Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.

d) Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas que favorezcan a todos.

e) Conoce y ejerce los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática; actúa con responsabilidad social y apego a la ley.

f) Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, cultural y lingüística.

g) Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos.

h) Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable.

i) Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.

j) Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente. (pp. 39-40).

## MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

| CAMPOS FORMATIVOS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA           | PREESCOLAR                           |                                      |    | PRIMARIA                                    |                                   |            |    |                                 |  | SECUNDARIA                        |                                   |    |
|--|--------------------------------------|--------------------------------------|----|---|-----------------------------------|------------|----|---------------------------------|--|-----------------------------------|-----------------------------------|----|
|  | 1°                                   | 2°                                   | 3° | 1°  | 2°                                | 3°         | 4° | 5°                              | 6°   | 1°                                | 2°                                | 3° |
| Lenguaje y comunicación                              | Lenguaje y comunicación              |                                      |    | Español                                     |                                   |            |    |                                 |  | Español I, II y III               |                                   |    |
|  |                                      | Asignatura Estatal: lengua adicional |    | Asignatura Estatal: lengua adicional        |                                   |            |    |                                 |  | Lenguas extranjeras I, II y III   |                                   |    |
| Pensamiento matemático                               | Pensamiento matemático               |                                      |    | Matemáticas                                 |                                   |            |    |                                 |  | Matemáticas I, II y III           |                                   |    |
| Exploración y comprensión del mundo natural y social | Exploración y conocimiento del mundo |                                      |    | Exploración de la Naturaleza y la Sociedad* | Ciencias Naturales*               |            |    |                                 | Ciencias I (énfasis en Biología)               | Ciencias II (énfasis en Física)   | Ciencias III (énfasis en Química) |    |
|  | Desarrollo físico y salud            |                                      |    |   | Estudio de la Entidad donde Vivo* | Geografía* |    | Tecnología I, II y III          |  |                                   |                                   |    |
|  |                                      |                                      |    |   |                                   | Historia*  |    | Geografía de México y del Mundo | Historia I y II                                |                                   |                                   |    |
|  |                                      |                                      |    |   |                                   |            |    |                                 | Asignatura Estatal                             |                                   |                                   |    |
| Desarrollo personal y para la convivencia            | Desarrollo personal y social         |                                      |    | Formación Cívica y Ética**                  |                                   |            |    |                                 |  | Formación Cívica y Ética I y II   |                                   |    |
|  |                                      |                                      |    | Educación Física**                          |                                   |            |    |                                 |  | Orientación y Tutoría I, II y III |                                   |    |
|  | Expresión y apreciación artística    |                                      |    | Educación Artística**                       |                                   |            |    |                                 |  | Educación Física I, II y III      |                                   |    |
|  |                                      |                                      |    |   |                                   |            |    |                                 | Artes: Música, Danza, Teatro, o Artes Visuales |                                   |                                   |    |

\* Incluyen contenidos del campo de la tecnología. \*\* Se establecen vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia.

Figura 1. Cuadro de competencias del nivel de educación básica (SEP, 2011, p. 41).

## Capítulo 2

### Marco teórico

#### 2.1 Investigaciones realizadas del tema

Ariza Murillo y Pertuz Molinares (2011) de la Corporación Universitaria de la Costa, en su propuesta sobre los juegos tradicionales en educación básica, buscan ampliar el conocimiento en cuanto a la relación que tienen los juegos tradicionales con la mejora de la convivencia dentro y fuera del aula. Sus objetivos específicos fueron: aplicar estrategias lúdicas para mejorar el uso del tiempo libre en los alumnos de quinto grado de educación básica de la institución y, así mismo, para aumentar los valores y mejorar la convivencia; compartir con el resto de los docentes la utilidad del juego como estrategia didáctica; y, por último pero no por es menos importante, promover los juegos tradicionales.

Su investigación tuvo carácter cualitativo, con “enfoque crítico-social” (Ariza Murillo y Pertuz Molinares, 2011, p. 85) y se apegaron al método de la investigación-acción. Las autoras aplicaron dos instrumentos con preguntas cerradas y abiertas, dirigidos a alumnos y docentes del instituto. El universo de estudio estuvo integrado por “1460 estudiantes divididos en preescolar básica primaria, básica secundaria, 50 docentes, 3 coordinadores, 2 psicoorientadoras, un rector, dpto. de bienestar escolar” (p. 99). También se basó en la observación. Su intervención educativa como propuesta se centró en acercar a los niños a los juegos tradicionales, disfrutando y fomentando dichos juegos con el objetivo de aprender a convivir, mejorar actitudes de colaboración y tolerancia hacia sus compañeros, etc. Los juegos que más disfrutaban los niños, según las encuestas aplicadas, fueron el fútbol, la lleva (conocido en algunos lugares de México como el voto) y la matatena.

Ariza Murillo y Pertuz Molinares (2011) afirman:

Esta observación se hizo con el fin de demostrar que a los niños les gustan los juegos tradicionales, populares, aunque por lo general no los identifican como tal, además son juegos que tienen reglas estipuladas para poderlo jugar, además

incentivan a la buena convivencia y a valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, etc. (pp. 113-114).

Otra investigación interesante fue la propuesta de Gervilla y Profesores HUM.580 (2002) citada por Herrera Ramírez (2007), quien afirma que dichos autores tuvieron:

Una muestra de 945 sujetos (80,4% chicas y 19,6% chicos), para conocer los valores de los alumnos que iniciaron sus estudios en el curso 2001-2002, en la Facultad de Ciencias de la Educación de Granada y en las Facultades de Educación y Humanidades de Ceuta y Melilla; para ello, reelaboraron “*un tests que contemplaba diez valores: corporales, intelectuales, afectivos, individuales, estéticos, morales, sociales, ecológicos, instrumentales y religiosos*” (Casares, 1995, pp. 513-337, citado en Gervilla y Profesores HUM.580, 2002, p. 19). Dicho test manifiesta el grado de reacción favorable (agradable, indiferente, desagradable) a un conjunto de 25 palabras que configuran cada valor (Gervilla, 2000, citado en Gervilla y Profesores HUM.580, 2002, p. 19), por cuanto las palabras, al igual que el valor, poseen un doble componente: informativo y afectivo.

En suma, los resultados obtenidos por estos autores les permitieron deducir las siguientes conclusiones: La jerarquía de valores hallada fue: afectivos, morales, ecológicos, individuales, corporales, estéticos, sociales, instrumentales, intelectuales y religiosos. Destacando que los futuros maestros sitúan los valores afectivos en primer lugar, como confirman la mayoría de los estudios axiológicos sobre jóvenes llevados a cabo (Elzo et al., 1999; Cruz y Santiago, 1999, citados en Gervilla y Profesores HUM.580, 2002, p. 20) y, en último lugar, los valores religiosos. Siendo muy preocupante la infravaloración que hacen de los valores intelectuales, puesto que serán los maestros del futuro. (p. 143).

Por su parte, Bracho Parra (2003), de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela, en su investigación denominada *El rescate de los juegos tradicionales para el*

*fortalecimiento de la identidad regional* pretende aproximarse al conocimiento de los docentes en materia de juegos tradicionales como estrategia para el fortalecimiento de la identidad regional. Para la realización de este estudio elaboró unos cuestionarios tomando como muestra a cuatro docentes de su institución. Los resultados de su investigación indican el desconocimiento de los docentes de la aplicabilidad de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la identidad regional, lo que conlleva a un desconocimiento así mismo de los juegos por parte de los alumnos y a una falta de motivación por parte de estos por conocerlos. Como dice la autora, “la recreación es determinante en el desarrollo humano integral, donde se favorecen los actores biológicos, psicológicos y sociales a través de actividades que propicien alegría y satisfacción” (Bracho Parra, 2003, p. 17).

De esta investigación se deriva que la acción de promover los juegos tradicionales debe comenzar por los docentes, sobre todo si consideramos sus cualidades positivas en el desarrollo del niño.

Podemos observar en estas investigaciones que existe una preocupación significativa por los juegos tradicionales, además de una reflexión constante sobre la relación entre estos y las estrategias de enseñanza-aprendizaje. También observamos que es importante valorar los juegos tradicionales en la formación elemental, haciendo hincapié en el juego por ser una actividad divertida, una gran estrategia social en los niños y por su aporte cognitivo.

Por otra parte, se plantea en las investigaciones citadas la necesidad de definir los valores que las instituciones educativas deben promover o rescatar.

El nuevo paradigma educativo para este siglo debe ser desarrollado a partir de un marco para entender el sentido de una educación holística que implique aprender a pensar, aprender a hacer, aprender a aprender, aprender a ser, aprender a vivir juntos, respetar las individualidades, diversidad y contextos, por lo que es necesario docentes comprometidos,



con una visión amplia y crítica, pero sobretodo que amen su profesión, puesto que para educar en valores se ha de estar convencido y ejemplificarlo a través de las actitudes.

La escuela y la familia han de trabajar conjuntamente para conseguir el respeto a las diferencias y la eliminación de las desigualdades. La integración de los valores en el currículo debe ser una prioridad del binomio escuela-familia, por lo tanto en el diseño curricular debe destacarse y aplicase la interacción y compromiso de la familia-escuela, porque una educación debe cubrir todas la necesidades del niño (alimentación, higiene, juego, afecto), y porque la familia es un valor en sí misma en cuanto constituye una comunidad de estima, enseñanza, aprendizaje y solidaridad.

Podemos concluir que los juegos tradicionales son de gran beneficio y son aconsejables para su práctica en niños y niñas, partiendo de la premisa de que estos juegos, por una parte, le permiten a los niños un desarrollo motor, interactuar de manera creativa, libre y favorecer el desarrollo de la disciplina y la formación de normas de comportamiento grupales de forma divertida y agradable. Además, podemos percibir que el juego es una necesidad tanto en la casa como en la escuela; y que es en la escuela donde se puede utilizar como estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que desarrolla habilidades y destrezas que forman parte de un desarrollo integral.

## **2.2 La educación y los valores**

La finalidad del desarrollo integral debe estar sustentada en los principios del desarrollo pleno y la convivencia armónica, por lo tanto los valores son fundamentales.

Para promover los valores, debe considerarse que primeramente todo maestro debe tomar conciencia de sus valores personales y su influencia. Debemos tener conciencia de la importancia de nuestras actitudes y ser consiente del cómo actuar en presencia de los alumnos, puesto que lo que ofrecemos los maestros a los estudiantes es un modelo de vida.

En cuanto a la familia, los hábitos, costumbres, el tiempo de ocio y participación en actividades con sus hijos promueven comportamientos personales y sociales que conforman la escala de valores buenos o malos. Educar con normas y congruencia apoya a la responsabilidad, la constancia y promueve una actitud crítica en la toma de decisiones.

Herrera Ramírez (2007) menciona que:

Los valores suponen las concepciones, juicios, opiniones, disposiciones y estructuras cognitivas y afectivas, creencias evaluativas e ideales que sirven de fines para la acción, y los criterios y normas de preferencia que regulan la conducta de las personas y que emanan de su evaluación o de eventos de forma jerárquica, a través de las experiencias vividas. (p. 50).

Los valores varían de acuerdo a las necesidades y culturas y deben estar primeramente basados en la aceptación y disposición de cada persona. Se activan a través de una acción que beneficia otros procesos o acciones del ser humano, motivándole a atender, compartir o cumplir normas inherentes a su cultura.

El perfeccionamiento debe ser una meta de todo ser humano, y la cultura, las artes y la educación son el vínculo perfecto para lograrlo.

### **2.3 El juego**

Para Carmen Minerva Torres (2002):

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos [...] El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. (p. 290).

Por su parte, Saco Porras (2001) menciona que el juego “es algo maravilloso, universal, no sólo para los niños sino también para adultos. El juego es una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona” (p. 19).

Decretos oficiales de otros países también argumentan a favor del juego y establecen su obligatoriedad en la educación. Por medio del Real Decreto 1630/2006 (2007), de España, publicado en el Boletín Oficial del Estado con fecha del 04 de enero de 2007, se añade a su Ley Orgánica de Educación el siguiente artículo: “Los métodos de trabajo en ambos ciclos [de la Educación infantil] se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social” (p. 474).

Por excelencia, el juego es una manifestación de armonía y placer en todas las etapas del desarrollo del ser humano. Saco Porras (2001 p. 19) manifiesta que “no es necesario, por tanto, recurrir a demasiadas citas para poder afirmar que *jugar es como soñar despierto* o que *el placer del juego y la total implicación hacia él, sólo puede recuperarse jugando otra vez*” (p. 19).

El juego es un privilegio, una expresión, una acción libre, ficticia, imaginaria y real a la vez, pero que se puede situar en la vida cotidiana con el objetivo de absorber a quien juega y que se puede aprovechar para estimular y para lograr objetivos formativos, actividades espontáneas y respuestas a interrogantes o problemáticas. El juego y su papel en el sujeto pueden dar una información basta para que el maestro en los procesos de enseñanza-aprendizaje los reconsidere una y otra vez.

Minerva Torres (2002) menciona que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos. (p. 291).

Así mismo, la autora menciona que jugar propicia, en niños y niñas, el desarrollo de cualidades morales, como “el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad [...] la reflexión,

la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad” (p. 290).

Podemos afirmar que el juego estimula el desarrollo intelectual y físico, desarrollando habilidades motrices para aprender a controlar su cuerpo. El juego provoca un desahogo físico y un escape natural para quien juega, a su vez expresa emociones y un aprendizaje del entorno social y cultural.

## **2.4 Los juegos tradicionales**

La cultura mexicana tiene una gran diversidad de elementos reconocidos en otros países, por ejemplo, nuestras artesanías son una de nuestras expresiones culturales. Dentro de dichas artesanías se encuentran los juguetes tradicionales elaborados por creativos artesanos. Sin embargo, vender y comprar los juegos y juguetes tradicionales no basta, se deben practicar; por tal razón, se hace una extensiva invitación a los padres y abuelos para que compartan esta experiencia lúdica de la condición humana con sus hijos, nietos, sobrinos, etcétera, y les enseñen cómo jugar con ellos.

Promover las tradiciones culturales es necesario y se sugiere que se visiten instituciones culturales como el Museo del Jugete Popular Mexicano, ubicado en San Miguel Allende, Guanajuato, otro se encuentra en el Estado de México, en la ciudad de Toluca, denominado Museo de Culturas Populares. Estos museos tienen la finalidad de difundir y valorar la cultura de los pueblos de México.

Saco Porras (2001) menciona que “el juego, la conducta lúdica, es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural” (p. 25).

El Diccionario de la Real Academia Española (como se citó en Saco Porras, 2001) define la palabra tradición como:

- 1.- Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones.
- 2.- Noticias de un hecho antiguo transmitido de ese modo.
- 3.-

Doctrina, costumbre, etc., conservada en unos pueblos transmitidos de padres a hijos. (p. 25).

Lamentablemente los juegos tradicionales tienden a perderse, sobre todo en las ciudades con alta población. Y tomando en cuenta los beneficios que proporcionan al desarrollo físico y motriz del ser humano, es más que necesario promoverlos, vale la pena mantener vivos estos juegos que se pueden transmitir a las nuevas generaciones, debemos aunar el aspecto cultural y la promoción de valores a esta gran actividad que son los juegos tradicionales mexicanos. El juego responde a necesidades vitales de los niños (movimiento, cooperación, comunicación, relacionarse, etc.), además tienen la característica básica de ser prácticos y de no requerir de mucho tiempo durante la ejecución, no son costosos, no requieren de muchos materiales y la principal característica es que pueden ejecutarlos hasta los adultos, quienes, muchas de las veces, son quienes los transmiten y demuestran su placer por jugar.

Saco Porras (2001) afirma que “jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es óbice para que se practiquen los juegos populares” (p. 26).

## **2.5 Los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico**

El juego es un medio, herramienta y contenido en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y desde las épocas más remotas se le ha concedido su importancia. Por ejemplo, en la época de la Antigua Grecia,

Platón se propone como fin de la educación la belleza y la perfección: *lo que la Gimnasia para el cuerpo es la Música para el alma*; en lo que llama Música incluye la literatura, la poesía y las artes; consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física para el cuerpo. (Labrador Piquer y Morote Magán, 2008, p. 72).

Por su parte, “Vives (siglo XVI), influido por Quintiliano, reconoce la importancia del juego en la educación” (Labrador Piquer y Morote Magán, 2008, p. 72).

La educación, la cultura y el arte siempre irán de la mano para el desarrollo integral, por lo tanto ambos pueden ser aplicados en los procesos de enseñanza-aprendizaje. No sólo con el enfoque de satisfacer una necesidad placentera, sino en lo que antropológicamente aporta, como los ritos, costumbres, historia, fiestas, creencias, y visto también desde el punto de vista didáctico, que implica las habilidades necesarias de una sociedad actual, como el trabajo, la cooperación, la negociación, entre otras.

Saco Porras (2001) menciona que los “juegos populares y tradicionales contienen los matices lúdicos que poseen otras clases de juegos: Cooperación. Relaciones sociales. Solidaridad. Conservación del medio y de las tradiciones culturales” (p. 17). Todo esto nos lleva a considerar los juegos tradicionales como una estrategia didáctica para la enseñanza, utilizados como procedimientos o recursos flexibles que puede utilizar el maestro para promover aprendizajes significativos, iniciando las actividades lúdicas para conocer aprendizajes previos y posteriormente promover el enlace con otros aprendizajes.

Los juegos tradicionales siguen siendo un ámbito poco reconocido y valorado académica y pedagógicamente, a diferencia de otras prácticas motrices utilizadas en la actualidad en las instituciones educativas. Todos los maestros precisan de recibir una formación específica sobre el conocimiento y valor pedagógico de los juegos y deportes tradicionales. La aplicación de estos instrumentos didácticos y pedagógicos son experiencias que precisan de la realización de investigaciones que aporten datos sobre sus características, y sobre todo los valores que le acompañan. Además de poder dotar el trabajo docente en el aula de unos recursos hasta ahora poco utilizados que llevan una innovación a nuestras aulas, enseñanza y cultura. También debemos de considerar que la mayoría de los juegos el material es de escaso y precio casi nulo.

Dentro de los juegos tradicionales existe una variada y diversa modalidad de juegos, tanto en su aplicación, como en sus características y nombres, lo que sí se puede afirmar es que los juegos populares y tradicionales facilitan aprendizajes propios de una cultura, favorecen el desarrollo de habilidades motrices básicas, competencias lingüísticas etc., del ser humano, favoreciendo a su vez una descarga de tensiones, predispone la aceptación y el cumplimiento de normas, estimula la imaginación, la creatividad, la integración social y la ocupación del tiempo.

Partiendo de las anteriores consideraciones, se planteó la realización de esta investigación con el propósito de diseñar un programa de promoción de valores, utilizando como estrategia lúdica los juegos tradicionales mexicanos en las escuelas de educación básica de las participantes.

## **2.6 Juegos tradicionales promovidos en la investigación**

Un juego de azar muy familiar en México es la lotería, que consiste en una serie indefinida de cartones (tablas) y 54 barajas; generalmente se paga por tabla y el ganador se gana todo el dinero acumulado. Tradicionalmente este juego es cantado, recitando versos, chistes, adivinanzas o bromas, tanto de quien la canta como de quienes la juegan. También es importante resaltar que cuando alguien gana se puede decir “buenas”, “lotería”, “aquí”, dependiendo de la costumbre de la región. Generalmente es usada en las ferias regionales de cada estado, en las fiestas patrias o en casas particulares, según las tradiciones y costumbres de cada lugar.

La mata tena o jaks es un juego que requiere de destreza y coordinación motora fina y gruesa de los participantes. Se juega sobre una superficie lisa (generalmente en el piso) y son un conjunto de diez mata tenas, piedras o estrellitas metálicas o de plástico y una pelota pequeña que rebote. Generalmente son vendidas en un solo paquete de plástico. Una o varias personas pueden jugar a esto. Cada participante debe jugarla con una sola mano y por turnos. Implica soltar las mata tenas o estrellitas de forma que

queden aisladas para después ir escogiendo una a una aventando la pelota hacia arriba y mientras este arriba intentar tomar la estrellita primeramente y enseguida la pelota para dejar después la estrellita a un lado y así seguir sucesivamente hasta recoger todas. Después se sigue con otro grado de dificultad de recoger dos bajo el mismo procedimiento, y luego con tres hasta terminar con el conjunto de siete. Después de esto siguen otros grados de dificultad muy variados e interesantes. Lo importante de este juego es que si se te cae la pelota o no tomas la estrellita o las estrellitas que correspondan al nivel que en ese momento se esté jugando, pierdes tu turno y no avanzas y debes dejar a otro jugador que avance. Anteriormente este juego era jugado con piedras y semillas. Las reglas del juego son variadas según la región.

Las canicas (bolitas) son pequeñas esferas de piedra, barro o vidrio de diferentes colores y tamaños. El objeto del juego es competir y ganar al oponente, esto se puede lograr de varias formas. Una de ellas es aventar la canica tratando de introducirla en el hoyo; si un jugador lo logra, el otro jugador tratará de igualarlo, y si esto sucede se le llamará empate; si no lo logra, este jugador que no la introdujo en el hoyo pierde una canica. Cabe mencionar que en cada país o lugar tiene diferentes nombres este juego así como su forma variada de jugarla.

El balero es un juguete tradicional mexicano que es elaborado artesanalmente a base de madera, compuesto de un tallo, generalmente de madera, unido por una cuerda a una bola horadada por uno o varios agujeros de un diámetro ajustado al tallo y de colores llamativos. El juego consiste en incrustar el tallo al hueco que se encuentra en la base de la madera. Este juego requiere concentración, equilibrio y destreza manual.

La piñata es una olla de barro, un globo inflado o cartón que es empapelada con periódico pegado con engrudo, una mezcla hecha de harina y agua. Después se adorna con papel de china de colores llamativos. Dentro de ella se deja un hueco para posteriormente colocar dulces. Actualmente las piñatas se realizan de figuras y formas



diferentes. La piñata tradicional es la de forma de estrella. Sobre la piñata se cuentan diferentes historias: una de ellas es que los picos de la estrella representan los pecados capitales y otra dice que la piñata representa la tentación. El objetivo del juego es romper la piñata y recoger los dulces. Normalmente su uso es en cumpleaños, fiestas patrias y posadas navideñas.

La forma de romper la piñata generalmente es poner la piñata sobre una cuerda larga (dos personas, una en cada punta, controlan la cuerda: la suben, la mueven y la bajan para que sea quebrada). Para quebrarla los niños se forman en fila y al que le toca el turno se le pone una venda en los ojos; ya con los ojos tapados se le pone un palo en la mano (también forrado), se le dan una, dos o tres vueltas y esta persona debe tratar de buscar donde está la piñata y tratar de romperla para que caigan los dulces. Generalmente las piñatas son fuertes y resistentes por lo que logran pasar varias personas. Cuando ya se rompe caen los dulces y todos los invitados corren a recoger los dulces para ver quién recoge más dulces. Es importante resaltar que en algunas partes de la República Mexicana, cuando la persona está quebrando la piñata cantan lo siguiente: “Dale, dale, dale, no pierdas el tino, porque si lo pierdes, pierdes el camino”.

El yoyo está formado por dos círculos, ya sea de plástico o madera, y en medio tiene una ranura profunda donde se enrolla una cuerda cuyo extremo se enrolla alrededor del dedo del jugador. Cuando ya está toda la cuerda enredada, el jugador hace subir y bajar alternadamente el yoyo, esta actividad se repite. Algunas ocasiones, dependiendo de las habilidades y creatividad del jugador, se pueden hacer movimientos más complicados.

El papalote –papagayo– cometa o (pandorga) proviene de China y fue nombrado *papalote* por la cultura náhuatl, que fue la primera en verlos volar. Es un artefacto volador que vuela gracias a la fuerza del viento. Esta actividad consiste en desplegarlo en lugares abiertos y ventosos o descampados. Este artículo se puede elaborar o diseñar al gusto y

tamaño del jugador, requiriendo de habilidades creativas y energías físicas, como el de correr rápidamente para hacerlo volar.

Las rondas infantiles son canciones que generalmente sirven para organizar diferentes juegos o que incluyen cantar bailar, saltar, correr, entre otras. Las más populares en México son: La víbora de la mar, Arroz con leche, Doña blanca, La rueda de San Miguel, Venimos de Veracruz y Naranja dulce. Por otra parte, dentro de las rondas infantiles se consideran las canciones de Gabilondo Soler, conocido como Crí Cri. Sus canciones tenían como público a los niños, cantándoles y contando cuentos, como El ratón vaquero, El chorrito, entre otras que aún son famosas en toda América Latina.

La Bebe leche es un juego también conocido como Cielo, Avión o Rayuela. Este juego consiste en dibujar en el suelo –generalmente con gis o tiza– un tablero de figuras rectangulares y circulares enumeradas del 1 al 10. Cada jugador tiene una ficha o una piedrita. La primera persona arroja este objeto. Después debe saltar en un pie a cada casilla que se va encontrando, hasta llegar al final. En este camino existen dos casillas juntas donde puede apoyar los dos pies, como la casilla 4 y 5 o 7 y 8. Después de llegar al final (número 10), el jugador da media vuelta y regresa de la misma forma, y cuando llegue a donde está su artefacto, lo recoge y lo avienta al número siguiente. Si el jugador no le atina al recuadro al aventar la ficha, o pisa el recuadro con su ficha, el jugador pierde su turno.

Las escondidas es un juego que consiste en que todos deben esconderse y seleccionar a una persona que no se esconderá, por lo tanto esta persona debe quedarse quieta, con los ojos cerrados y contando, mientras todos se esconden. Luego de contar hasta cierta cantidad, el seleccionado debe voltear y tratar de buscar a sus compañeros. El primero al que encuentre será quien repita la actividad. En esta actividad, los que se escondieron pueden correr, siempre y cuando no los nombre el que le toco buscar, y pueden llegar a la base diciendo “1, 2, 3 por mí”, para salvarse de ser quienes busquen en la próxima ronda.

Saltar la cuerda consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda, que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Este juego también puede ser individual y ser una misma persona la hace girar la cuerda y salta.

El ajedrez es un juego de estrategia entre dos oponentes, donde cada oponente dispone de 16 piezas colocadas sobre un tablero (vidrio, madera, piedra, otros) dividido en 64 cuadros de colores blanco y negro. Al principio cada jugador posee 16 piezas, un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. El objetivo del juego es vencer al adversario derrotando a su rey y realizar un "jaque mate". El ajedrez como herramienta educativa promueve habilidades cognitivas y afectivas, es un juego divertido y desafiante, trayendo consigo grandes beneficios porque requiere de concentración, disciplina, constancia, pensamiento lógico, hipotético y matemático. En cuanto a valores se refiere promueve orden, responsabilidad, autocontrol y desarrollo de estrategias. Este juego también es considerado como deporte.

El trompo es un juguete de madera o plástico, usualmente hecho por artesanos (si es de madera), tiene una punta que gira sobre el centro, equilibrando su propio eje. Lleva una cuerda enrollada en el cuerpo del trompo, que, al tirarlo a mayor rapidez, más rápido será el movimiento de rotación.

Los juegos de mesa generalmente constan de tableros y fichas de diversas formas y colores, obligando a los jugadores a organizarlas generalmente en una mesa. Cada juego tiene diferentes reglas, estos juegos requieren razonamientos tácticos o estratégicos, memoria y capacidades deductivas. Estos juegos también son llamados juegos de azar y existe una gran lista, como las damas chinas, serpientes y escaleras, dominós, ajedrez, entre otros.

Los juegos de carrera con costales o sacos son juegos tradicionales, se trata de un juego sencillo en el que solo se requiere una bolsa, costal o saco y suficiente habilidad motriz y equilibrio. Este juego es aplicado generalmente al aire libre. Consiste en meterte

al costal o saco y saltar lo más rápido posible para llegar a la meta antes que tus oponentes.

## 2.7 Modelo pedagógico

En el modelo pedagógico se contemplan las habilidades, destrezas, competencias y valores que los juegos tradicionales promueven en el desarrollo físico, intelectual, social, psicológico y moral en las personas (Figura 1).

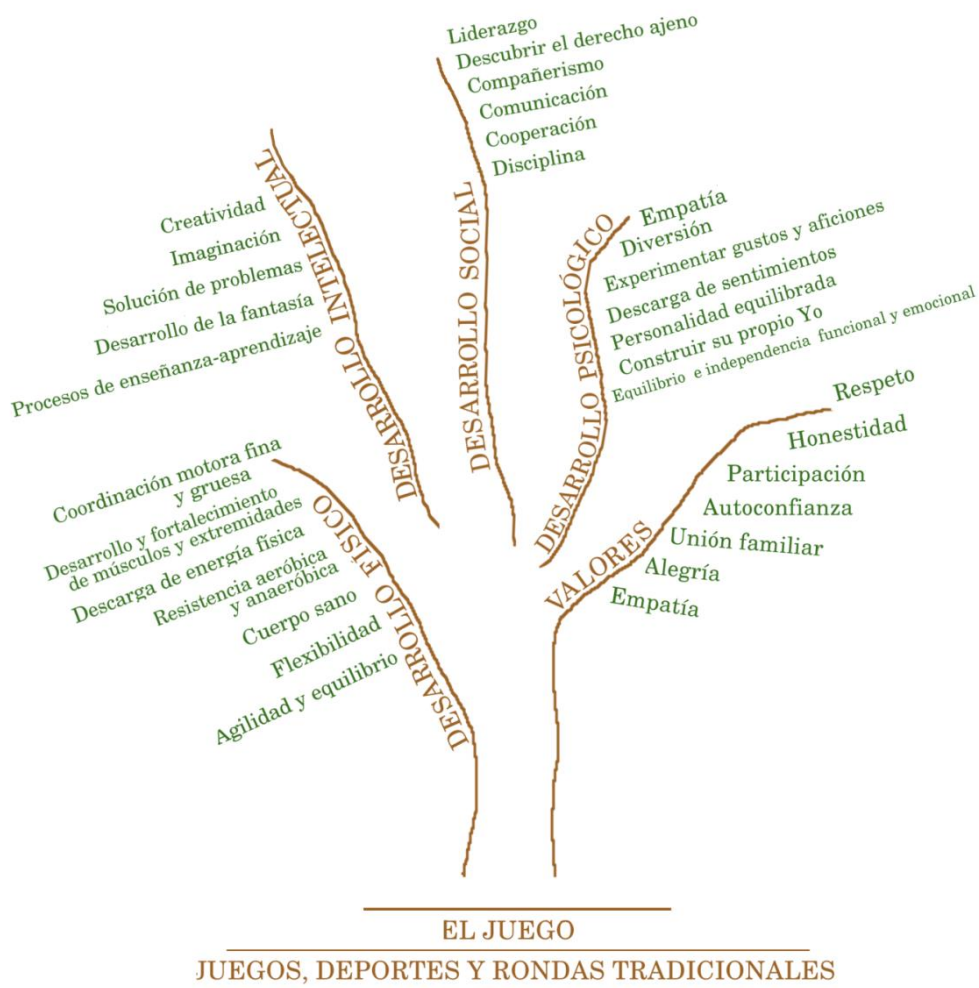


Figura 2. Modelo pedagógico, “El juego: Juegos, deportes y rondas tradicionales” (Diseño propio).

## Capítulo 3

### Metodología

#### 3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es cualitativo. La teoría fundada de la investigación cualitativa tiene como objetivo “generar *teorías sociales* a partir de datos recogidos sistemáticamente en contextos naturales. Su finalidad es que los resultados estén “fundados” en el mundo social de las personas estudiadas y que efectivamente correspondan a éste” (De Zubiría Samper y Ramírez 2011, p. 86).

Por otra parte, la investigación también se basó en la investigación-acción.

El término *investigación-acción* fue propuesto por primera vez en 1946 por *Kurt Lewin* para referir un continuo proceso en espiral, en el que se analizaban, se interpretaban y se intervenían los hechos para volver a conceptualizarse [...]

Mediante la investigación-acción, se pretende investigar para transformar la realidad social, de manera que se articule la teoría y la práctica y podamos hablar propiamente de una *praxis*. (De Zubiría Samper y Ramírez, 2011, pp. 92-93).

#### 3.2 Universo de estudio

Para Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (1991), “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Selltiz, 1974). La *muestra* suele ser definida como un *subgrupo de la población* (Sudman, 1976)” (p. 210).

Esta investigación tuvo como muestra 390 personas.

#### 3.3 Variables

Para Hernández Sampieri et al. (1991), “una variable es una propiedad que puede variar (adquirir diversos valores) y cuya variación es susceptible de medirse” (p. 77).

Las variables de esta investigación fueron los juegos tradicionales, su promoción y los valores.

### **3.4 Instrumentos**

#### **3.4.1 Escala Likert.**

Para Hernández Sampieri et al. (1991), la escala Likert “*consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se les administra*” (p. 263).

#### **3.4.2 El cuestionario.**

“Tal vez el instrumento más utilizado para recolectar datos es el cuestionario. *Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir*” (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 1991, p. 285).

### **3.5 Metodología**

Los instrumentos se aplicaron a tres diferentes actores: 120 corresponden a padres de familia; 93 a maestros; 19 a estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil; y 158 a alumnos de educación básica. Lo anterior compone la muestra encuestada de 390 personas. Los instrumentos son tres: el dirigido a padres (Anexo A), el dirigido a alumnos (Anexo B) y el dirigido a maestros (Anexo C).

La estructura y diseño de las encuestas se basó en el trabajo grupal de todas las alumnas de la Licenciatura en Pedagogía Infantil conjuntamente con la sustentante.

Para organizar el procedimiento metodológico hubo reuniones en las cuales se hicieron acuerdos y establecieron fechas para el éxito de la recopilación de datos. Se acordó que cada estudiante aplicaría las encuestas en sus respectivos centros de trabajo a padres, maestros y alumnos y se dio un mes de plazo para reunirse nuevamente y trabajar en la recopilación, análisis e interpretación de las encuestas aplicadas.

Para el procesamiento de datos y sus respectivos análisis se utilizó el software SPSS versión 15.0 en español. La metodología fue mediante la investigación-acción, articulando la teoría y la práctica de todos los participantes. El enfoque fue cualitativo y sistemático de los diferentes contextos donde se aplicaron las encuestas, con el objetivo

de promover un programa de valores, convivencia familiar y juegos tradicionales mexicanos en las escuelas donde laboraban las estudiantes de la licenciatura.

Las encuestas diseñadas contienen diez preguntas relativas a la materia de Formación Cívica y Ética que cursaban las 19 estudiantes, enfocadas a la formación de valores y basadas en las perspectivas del rol que ejecuta cada uno de los actores encuestados, que son las personas que forman parte del área laboral de cada estudiante. (Anexos A, B y C). En el Anexo D se encuentra la relación de las estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil del Consorcio Educativo Oxford que participaron en la investigación, con datos como la edad, el nivel en que laboran, escuela donde trabajan y sistema de la institución en donde fue la aplicación de datos para esta investigación. En el Anexo E se describe la muestra elegida, que incluye nombre de las escuelas participantes y la cantidad de maestros, padres y alumnos encuestados.

### **3.6 Interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados**

Después de realizar un análisis de los datos recabados en las encuestas aplicadas a padres, maestros y alumnos en las escuelas participantes, se observó un porcentaje similar en las respuestas obtenidas (ver Anexo F), quedando la siguiente interpretación.

#### **3.6.1 Interpretación del Anexo A.**

La mayoría de los padres están de acuerdo en que la educación en valores es exclusiva de los padres de familia, afirmando, a su vez, que en las instituciones en donde estudian sus hijos también deberían fomentar valores cívicos y éticos; sin embargo, mencionan que el personal debe comprometerse a actuar asertivamente en la formación de los valores y que tanto padres como maestros deben trabajar en conjunto en la promoción de los valores. Opinan, además, que las instituciones religiosas no inculcan o promueven más la formación de valores que las instituciones educativas. Por otra parte, la mayoría de los padres concuerda en que el responsable de la reprobación de sus hijos es el maestro y que la escuela debe inculcar una disciplina asertiva.

### **3.6.2 Interpretación del Anexo B.**

Los alumnos están de acuerdo en que los valores promueven actitudes para ser mejor una persona y que las personas indicadas en fomentar los valores son los padres de familia, con igual proporción de responsabilidad a los maestros. Por otra parte, una gran mayoría respondió estar en total desacuerdo en que ellos mismos (los alumnos) puedan inculcar valores a otras personas. En cuanto a las drogas, el 60% manifestó que los valores evitan la drogadicción. También el mismo porcentaje está de acuerdo en que las redes sociales no proporcionan valores a la juventud. Nuevamente el mismo porcentaje está de acuerdo en que el alumno es el único responsable en la repoblación. Un 90% considera que los valores que debe tener todo estudiante son el respeto y la responsabilidad, el mismo porcentaje manifiesta que los valores son fundamentales en la vida diaria. En cuanto a la pregunta de que si la escuela debe tener actividades con juegos tradicionales, sólo el 60% está de acuerdo.

### **3.6.3 Interpretación del Anexo C.**

Los participantes encuestados se encuentran en total acuerdo en que los valores son fundamentales para la vida diaria. El 94% de los maestros está en total acuerdo en que es importante que todas las actividades escolares incluyan, en sus estrategias dinámicas, juegos tradicionales mexicanos. También un gran porcentaje afirmó conocer totalmente los programas de formación de valores en educación básica. El 60% de los mismos menciona que no todos los maestros conocen los 4 pilares de la UNESCO. Por otra parte, la gran mayoría de los maestros encuestados está en total desacuerdo en que la violencia del estado sea consecuencia de la falta de valores. Respecto a que el uso de la tecnología influya en la formación de valores, la gran mayoría está de acuerdo en que sí tienen gran influencia. En cuanto a las tres últimas preguntas, los docentes manifiestan estar en total acuerdo en que son los padres quienes sientan las bases de la educación



de los valores, los maestros a la par, porque consideran que la figura del maestro es de gran influencia en la formación de los estudiantes.

Ahora bien, haciendo un minucioso resumen de los resultados obtenidos de las encuestas se pudo observar, en primer lugar, que a pesar de que las muestras son de diferentes escuelas e inclusive diferentes lugares existió gran similitud en las respuestas de los encuestados. Por otra parte, todos coinciden en que la formación de valores debe iniciar en el hogar, que y la escuela es un apoyo en este proceso; también coinciden en que los valores son fundamentales en la vida diaria de todo el ser humano.

Cabe mencionar que en el cuestionario de los alumnos llama la atención que la gran mayoría respondió estar en total desacuerdo en que ellos puedan inculcar valores a otras personas, otro resultado que sorprende es que manifiestan que las redes sociales no proporcionan o transmiten valores a la juventud. Si bien, considero sumamente importante la madurez que los alumnos tuvieron en hacer notar que ellos son los únicos responsables en cuanto a la reprobación concierne.

Una vez analizadas las encuestas, se decidió aplicar estrategias pedagógicas con actividades lúdicas, entre ellas los juegos tradicionales mexicanos. Se procedió a desarrollar y elaborar una propuesta para aplicar en las escuelas de educación básica participantes, que permita:

- Reafirmar, rescatar y promover los valores;
- fortalecer la unión familiar;
- el trabajo conjunto entre padres, maestros y alumnos; y
- rescatar los juegos tradicionales mexicanos.

### **3.7 Cronograma de actividades de la tesis**

En la Tabla 2 se encuentran referidas las actividades realizadas durante el proceso de investigación y de redacción del presente informe.

Tabla 2

*Cronograma de actividades del desarrollo de la investigación*

| <b>Fecha</b>           | <b>Actividades</b>  |
|------------------------|---|
| Agosto 2011            | Revisiones bibliográficas   |
| Septiembre 2011        | Elección del tema   |
| Octubre-Noviembre 2011 | Diseño de instrumentos  |
| Diciembre 2011         | Capítulo 1  |
| Enero 2012             | Presentación del proyecto   |
| Febrero-Marzo 2012     | Diseño de las encuestas   |
| Abril-Mayo 2012        | Aplicación de encuestas   |
| Junio 2012             | Interpretación de las encuestas                                   |
| Junio 2012             | Capítulo 2  |
| Julio-Agosto 2012      | Elaboración del proyecto  |
| Septiembre 2012        | Reunión con las estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil |
| Septiembre 2012        | Presentación del proyecto a las escuelas participantes            |
| Octubre 2012           | Aplicación de la propuesta general en las escuelas participantes  |
| Noviembre 2012         | Análisis de los resultados  |
| Diciembre 2012         | Capítulo 3 y Capítulo 4   |
| Enero 2013             | Revisión de borrador  |
| Febrero 2013           | Autorización de la tesis  |
| Febrero 2013           | Defensa de tesis  |

## Capítulo 4

### Propuesta metodológica

#### 4.1 Descripción y evaluación de las actividades

La aplicación de la propuesta didáctica consistió en utilizar los juegos tradicionales como estrategia para fomentar valores. Los participantes involucrados en la propuesta fueron 19 estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil del Consorcio Educativo Oxford, quienes, a su vez, desarrollaron diferentes actividades en sus centros laborales, dichas actividades fueron monitoreadas y dirigidas por la sustentante.

En la Tabla 3 se describen las actividades realizadas con relación a la elaboración y aplicación de la propuesta.

Tabla 3

#### *Cronograma de actividades de la propuesta*

| <b>No.</b> | <b>Fecha</b>      | <b>Actividad</b>                           | <b>Objetivo</b>  |
|------------|-------------------|--|--|
| 1          | Julio-Agosto 2012 | Elaboración del proyecto                   | Diseñar estrategias para promover valores en estudiantes de educación básica.  |
| 2          | Septiembre 2012   | Reunión con estudiantes de la Licenciatura | Dar a conocer e informar sobre la logística para la aplicación del proyecto.   |
| 3          | Septiembre 2012   | Reunión con estudiantes de la Licenciatura | Organizar las actividades y entrega de materiales a utilizar para la realización del proyecto.   |
| 4          | Octubre 2012      | Aplicación del proyecto                    | Aplicar, las estudiantes con asesoría de la sustentante, su proyecto, según la programación autorizada por la institución donde laboran. |
| 5          | Noviembre 2012    | Reunión con estudiantes de la Licenciatura | Analizar y evaluar las actividades de cada estudiante y escuela participante.  |

#### **4.1.1 Actividad uno.**

La **actividad uno** tuvo como objetivo principal *elaborar un proyecto con base en los resultados y necesidades de cada escuela participante*. Para ello, la sustentante se dio a la tarea de estudiar los resultados de las encuestas de cada escuela y de diseñar el programa de acción. Dicho programa fue elaborado bajo la premisa de que los juegos tradicionales son estrategias que debe usar el maestro de educación básica para lograr un sinnúmero de objetivos estipulados por el Programa de Educación Básica del Sistema Educativo Mexicano.

Posteriormente en la clase de Formación Cívica que impartió la sustentante a las alumnas de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, explicó detalladamente el proyecto y todas las estudiantes coincidieron en que el proyecto era una propuesta factible de llevar a cabo en sus centros de trabajo e inclusive manifestaron que todas las actividades les parecían novedosas y divertidas. Una vez diseñado el programa y después de haberse puesto de acuerdo con las estudiantes de licenciatura, la sustentante elaboró una invitación para cada escuela, la cual entregó a cada estudiante, quienes, a su vez, la entregaron a la escuela donde sus servicios eran prestados, para su autorización.

Cuando las estudiantes ya contaban con la autorización informaron a la sustentante de las fechas posibles que autorizaron en cada escuela para aplicar la propuesta, manifestando que los directivos estaban dispuestos y alegres de llevar estas actividades a sus planteles.

#### **4.1.2 Actividad dos.**

En la actividad dos el objetivo fue *reunir a las estudiantes para dar a conocer e informar sobre la logística para la aplicación del proyecto*.

En esta actividad la sustentante, en primera instancia, hizo una conferencia con el contenido de elementos teóricos; después, una demostración activa y real de los juegos

tradicionales y su aplicación pedagógica, en donde participaron todas las 19 estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil activamente (Anexo G).

Se destacó que la mayoría de ellas desconocían algunos juegos, y otras los conocían pero no los habían practicado. Las estudiantes de la licenciatura estaban impresionadas por el ejercicio físico que implicaban las actividades. Sin embargo, aludieron que estas actividades eran novedosas para algunas, divertidas para todas y que en realidad podrían ser utilizadas para lograr diferentes objetivos, afirmando que era una gran herramienta para la socialización, el desarrollo físico, motriz, rítmico, imaginación, la empatía, que eran divertidos, atemporales y que no requerían de grandes esfuerzos económicos. También afirmaron que ya habían hecho comentarios sobre la posibilidad de esta actividad en la comunidad educativa y que los padres se veían interesados en dicha actividad.

#### **4.1.3 Actividad tres.**

*Tuvo el objetivo de organizar las actividades y entrega de materiales a utilizar para la realización del proyecto.* Se cuestionó a las estudiantes si tenían algún problema, o si tenían sugerencias por parte de maestros, padres, abuelos o familiares para el realce de su actividad. Al respecto siete estudiantes informaron que sus directivos decidieron hacer en varios días actividades como conferencias o pláticas para ir informando y preparando a los papás a participar. También decidieron que el viernes 12 de octubre, con motivo de celebrar el día de la raza, aplicarían la dinámica activa de la demostración y activación de los juegos tradicionales, lo cual también fue sugerido por sus directivos.

Posteriormente la sustentante entregó los materiales a utilizar, como trompos, canicas, cuerdas individuales, sogas, yaquis, gises, baleros, ajedrez, papalotes, muñecas de trapo y papel, loterías, fichas, marionetas, CDs, grabadoras, yoyos, piñatas, entre otros. La sustentante estuvo motivada por la aceptación y unificación de las escuelas participantes. Sin embargo, no pudo estar en todas las instituciones, confiando

firmemente en la responsabilidad y tenacidad de cada estudiante. Después de dicha demostración la sustentante procedió a informar lo siguiente:

1. Cada estudiante de licenciatura debía invitar personalmente a los padres, abuelos y familiares a participar en los juegos, de forma que ellos fueran los actores principales para transmitir y dirigir dichos juegos.
2. Cada estudiante debía poner una Bandera Blanca con la leyenda "*Rescatando y Destacando Valores & la Unión Familiar*". Dicha bandera la proporcionó la sustentante. Esta bandera debía pegarse a la vista de todos: padres, maestros, vecinos durante una semana antes de la fecha de la aplicación de la actividad, como invitación a participar y a recibir comentarios o sugerencias. Esta bandera se debía entregar primeramente al director de la institución para su previa aprobación de ponerla a la vista.
3. Todas las estudiantes debían indagar e investigar si padres, abuelos o familiares habían practicado algún juego tradicional y si estos estaban de acuerdo en ser quienes lo mostrarán a la comunidad.
4. Cada estudiante tendría la libertad de elegir las actividades y la responsabilidad de su organización, para respetar sus circunstancias y necesidades referidas a los apoyos de directivos, maestros y padres.
5. Si bien la sustentante era la encargada de proporcionar todos los materiales requeridos, existió la posibilidad de que ciertos padres, maestros y alumnos llevaran materiales alusivos a juegos tradicionales u otros, lo cual se aceptaría sin problema alguno.
6. La sustentante monitorearía y apoyaría todas las actividades.
7. Una vez terminada la actividad, se dio un plazo de 5 días hábiles para que las estudiantes entregaran su reporte de resultados y las evidencias de sus actividades, las cuales serían analizadas en grupo.

#### **4.1.4 Actividad cuatro.**

Tuvo el objetivo de *que las estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, con asesoría de la sustentante, aplicaran su proyecto el viernes 12 de octubre.*

En esta actividad cada estudiante aplicó sus estrategias. Las instituciones donde laboraban las estudiantes decidieron dedicar este día exclusivamente a los juegos tradicionales. Sin embargo, durante los días anteriores las estudiantes de licenciatura también elaboraron actividades teóricas mediante reuniones informativas respecto a la promoción de valores.

A continuación se muestran los detalles de las actividades realizadas en cada uno de los planteles educativos en los que se aplicó la propuesta.

##### **4.1.4.1 Colegio Morones Prieto.**

En este Colegio se imparte el nivel de preescolar y de primaria.

La primera actividad fue el día once de octubre y consistió en dar una plática de concientización referida a la importancia de crear actitudes de amor e incentivar la promoción de una educación con valores como filosofía de vida. Esta actividad fue dirigida a los padres de familia. A esta actividad asistieron diez padres de familia del nivel preescolar y nueve del nivel primaria. Durante la exposición de la plática, los padres de familia permanecieron atentos y participativos.

La segunda actividad fue el día once de octubre. El objetivo general fue potenciar el pensamiento positivo para generar una visión comprometida con el respeto y la creatividad en los niños de preescolar y primero de primaria. Esta actividad consistió en que la estudiante de licenciatura reunió a los grupos de preescolar y primero de primaria en el patio de la escuela, donde les mostró videos, tomados con anterioridad a los mismos niños (durante su estadía desde su inscripción a la escuela), que contenían actividades pasadas como fiestas patrias, trabajando, cumpleaños, entre otras; las cuales enmarcaban respeto, compañerismo, diversión y creatividad. De acuerdo como iban

pasando los videos, ella iba elogiando a los niños y los niños, sorprendidos, atentos y alegres, recordando etapas pasadas. Al terminar de pasar los videos pidió a los niños que escucharan canciones de Gabilondo Soler y rondas infantiles y que dibujaran lo que ellos escucharan. Esta actividad estuvo apoyada por dos compañeras maestras de la estudiante y afirmaron que fue una actividad interesante, productiva y divertida.

La tercera actividad tuvo una asistencia de 70 padres, familiares y estudiantes, más 10 maestros de la institución. El día 12 de octubre iniciaron las actividades a las 9 de la mañana: se practicaron los juegos de brincar la cuerda, el yoyo, el balero, la lotería, rondas infantiles (Víbora de la mar, Venimos de Veracruz), piñata, bebe leche y mata tena. El convivio inicialmente fue en cada salón y terminaron todos en el patio de la escuela sin saber a qué grupo pertenecían. La estudiante de la licenciatura manifiesta que existió compañerismo, diversión y cansancio en todos los participantes. También informó que recibió felicitaciones verbales por casi todos los asistentes. Así mismo, la estudiante a cargo comentó que sus compañeras maestras afirmaron que algunos juegos podrían aplicarlos para la motricidad gruesa y para perder el miedo para socializar en algunos niños poco participativos, con inseguridad o con miedo.

#### ***4.1.4.2 Escuela Primaria “María Trinidad Murillo Olivares”.***

La primera actividad fue el día once de octubre y consistió en una conferencia, preparada previamente por la estudiante responsable, dirigida a padres de familia sobre la concientización, el compromiso y la importancia de los valores en el hogar. Primeramente agradeció a todos por su asistencia y en seguida planteó la pregunta “¿Qué valores inculcan a sus hijos?” Dentro de los valores referidos por los padres se encontraron el respeto, la responsabilidad, la higiene, estudiar y trabajar. Posteriormente propuso una dinámica, formando equipos, en la cual les mostró lecturas alusivas a la importancia de los valores. Luego de leerlas se hizo un debate. El resultado del debate fue intenso y agotador por la interpretación que cada quien hizo de las lecturas. Sin embargo, se pudo resaltar que



los valores los inculcan los padres de familia y la escuela sólo es apoyo en la reafirmación de estos. También se pudo llegar a la conclusión de que sin valores una persona no puede ser funcional y productiva y que los valores que la familia debe proporcionar más son el respeto, la responsabilidad, los hábitos y el trabajo.

A la segunda actividad, implementada el día 12 de octubre a las 8 de la mañana en el patio de la escuela, asistió un total de 59 personas, entre padres, abuelos, familiares, estudiantes y maestros de la institución. Se practicaron los siguientes juegos: brincar la cuerda individual y grupal, el balero, la lotería, canciones infantiles (de Gabilondo Soler "CRI CRI"), dos piñatas, bebe leche, mata tena, trompos y papalotes.

La estudiante de licenciatura a cargo de este evento informó que a esta festividad los padres le habían denominado "Día de campo". Los participantes por sí solos se organizaron: cada familia llevó un guiso mexicano, algunos alumnos desayunaron con sus abuelos o papás, otros se pusieron a jugar inmediatamente. En esta institución no existió un protocolo a seguir, se dejó al libre albedrío y gusto de los asistentes. La estudiante de la licenciatura en conjunto con sus compañeras maestras previamente había arreglado la escuela y ordenado mesas, sillas y el establecimiento de los juegos con sus respectivos instrumentos. Sin embargo, existieron participantes que llevaron consigo cuerdas, trompos y otros juegos. La estudiante a cargo manifiesta que existió compañerismo, diversión, orden, cansancio y hasta exceso de comidas mexicanas de diferentes lugares de la república. También informó que recibió verbales felicitaciones de los asistentes. Ya para finalizar la estudiante a cargo se reunió con sus demás compañeras maestras, las cuales afirmaron que ellas pondrían ciertos juegos como aplicación didáctica para descargar energías y para guiar al respeto de turnos y reglas del salón.

#### **4.1.4.3 Escuela Secundaria Técnica No. 31.**

Escuela del nivel secundaria en Linares, Nuevo León.

La primera actividad fue el día once de octubre y consistió en una conferencia dirigida a los padres de familia con el objetivo de concientizar y reflexionar para tener actitudes positivas para promover una juventud responsable y consciente; también se expusieron los temas de responsabilidad, drogas y sexualidad. A este evento asistieron conferencistas del Consejo Nacional de las Adicciones (CONADIC), quienes dieron una exposición sobre un programa de prevención a las adicciones que se basó en la orientación e información sobre los factores de protección que pueden implementar los padres con sus hijos. También hablaron de aspectos legales en cuanto a los derechos humanos. Así mismo los expositores hicieron entrega de folletos y trípticos diseñados por el CONADIC. En esta conferencia existió un clima de escucha; en cuanto a la participación se notó más participación individual, porque los padres se acercaron de forma individual con los exponentes para hacer comentarios o pedir sugerencias.

La segunda actividad tuvo una asistencia de 72 padres, familiares y estudiantes, más 13 maestros de la institución. El día 12 de octubre iniciaron las actividades a las 8 de la mañana únicamente con los alumnos de primero de secundaria, el convivio fue en la explanada trasera de la secundaria. Se hizo una reunión con padres, alumnos y los maestros que impartían clases a esos grupos. Las actividades fueron una competencia de ajedrez entre padres y alumnos, luego los papás que dominaban el balero y el trompo hicieron una pequeña exhibición, así mismo las mamás hicieron otra demostración de la mata tena, bebe leche y saltar la cuerda individual y en grupo. Las actividades terminaron a la una de la tarde y los participantes se vieron alegres.

La estudiante de la licenciatura comentó que los padres afirmaron que el convivio les recordaba tiempos pasados y que lo veían muy positivo, puesto que sus hijos les solicitaron a sus padres que fueran a demostrar sus conocimientos sobre dichos juegos. También la estudiante a cargo de la actividad informó que el personal docente y directivo manifestó que

les habían gustado algunas actividades puestas para promover el trabajo en equipo, y el uso del tiempo libre, evitando con esto el sedentarismo y los juegos electrónicos.

#### **4.1.4.4 Escuela Primaria “García Malo”.**

La primera actividad que se realizó en esta escuela de Linares, Nuevo León, fue el día once de octubre y consistió en pláticas dirigidas a padres de familia con el objetivo de animar y motivar a los padres para trabajar conjuntamente en promover valores a sus hijos. La plática se efectuó mostrando una película de los derechos humanos y posteriormente haciendo una reflexión para ligar los hechos vistos en la película con los hechos de la vida real. Para este proceso, la estudiante a cargo les solicitó a los padres hacer equipos para reflexionar y analizar la temática. Después cada equipo hizo su intervención exponiendo sus puntos de vista. Esta participación e involucramiento de los padres fue muy productiva porque las aportaciones y ejemplos que hicieron fueron interesantes y atendidos por cada participante. Concluyeron que la educación de valores es exclusividad de los padres de familia, pero que tenían un gran problema con los medios de comunicación siendo un gran oponente de la familia, puesto que los jóvenes, a través de estos medios tan influyentes, pueden restarle valor a las decisiones que toman los padres para con sus hijos.

La segunda actividad fue el día 12 de octubre y se iniciaron las actividades a las diez de la mañana. Tuvo una asistencia de 20 personas, entre padres, familiares y estudiantes, más 3 maestros de la institución. Las actividades realizadas fueron la cuerda, las canicas, la lotería y una piñata. Primeramente iniciaron jugando a brincar la cuerda algunos y mientras otros a las canicas. Después quebraron la piñata y hubo un receso mientras que se organizaban para jugar a la lotería. Terminaron las actividades a las doce cuarenta y cinco. Todos los participantes estuvieron contentos, sin embargo se les notó más entusiasmo al jugar a la lotería.

La estudiante a cargo mencionó que fue una actividad alegre, que a los participantes se les notaba muy relajados y que al finalizar se despidieron agradecidos, manifestando “¡hay que organizar otra lotería un día de estos, pero con premios!” Una vez que padres y alumnos dejaron la escuela, se quedaron directivos y maestras analizando los pros y contras de la actividad; resaltando que los padres necesitaban más actividades para su entretenimiento y que, en general, la actividad fue productiva y divertida integrando a los padres como una opción benéfica para que el maestro observara y tuviera una idea de la interacción familiar en casa, comprender y empatizar con alumnos y padres.

#### ***4.1.4.5 CEOX, Campus Obispado, Santa Catarina y San Nicolás.***

La primera actividad fue el día once de octubre, en esta actividad se unieron los tres centros educativos. La reunión se dio en el campus de San Nicolás y fueron tres estudiantes de la licenciatura quienes organizaron y ofrecieron las pláticas. La primera plática fue de concientización, en esta actividad se mostró la película de la alegoría de la caverna, después del término de la película se dio un espacio de reflexión y participación de los padres. Seguidamente se habló de la conceptualización de las palabras (actitud, valor, compromiso y educación). Después de conceptualizar y analizar las palabras se hizo una invitación a los padres para trabajar en equipo con maestros y analizar cómo fomentar valores y la importancia trascendente que tienen los propios padres en este proceso de formación. Esta actividad resultó efectiva, porque proporcionó un espacio de reflexión y trabajo conjunto entre padres y maestros, y, además, se dio la oportunidad de reflexionar con profundidad sobre la importancia de las actitudes de las personas como base de los valores inculcados. Los padres se comprometieron en fortalecer esta actividad, responsabilizándose a estar pendientes y ocupados de las actitudes de sus hijos.

La segunda actividad logró una asistencia en el Campus Obispado de 62 personas entre padres, familiares, estudiantes y maestros; 48 personas en el Campus San Nicolás, entre padres, familiares de los estudiantes y maestros; y en el Campus Santa Catarina

logró una asistencia de 67 personas entre padres, familiares de los estudiantes y maestros. Se iniciaron las actividades el día 12 de octubre a las 8 de la mañana, por separado en cada campus. Sin embargo, las actividades fueron las mismas en los tres centros educativos. Las actividades estuvieron organizadas de la siguiente forma. Primeramente en una área fue una competencia de alumnos y padres jugando el ajedrez, conjuntamente en otra área abierta pusieron canciones de Gabilondo Soler “Cri -Cri” y rondas musicales donde las maestras, algunas mamás, niños y niñas jugaban a la Rueda de San Miguel, a la Víbora de la mar y algunos papás jugaban con otros niños y niñas con el balero, yoyo y trompo, mientras otro grupo jugaba a la bebe leche y a la mata tena. Las estudiantes a cargo de estas actividades al finalizar se reunieron para sacar conclusiones de dichas actividades, concluyendo que el ajedrez tuvo pocos participantes puesto que la mayoría no sabía jugar ajedrez; respecto a la música de fondo puesta se notaba que todos los padres y familiares participantes cantaban con ahínco dichas canciones. También llegaron a la conclusión de que al parecer los juegos se dividieron por géneros, haciendo notar unos muy marcados exclusivos para hombres, mujeres, niños y niñas; papás con niños, mamás con niñas.

#### ***4.1.4.6 Escuela Primaria “Eustaquio Guerra Aguilar”.***

La primera actividad fue el día once de octubre, en esta actividad sólo se trabajó con los niños de 5º y 6º grado, quienes elaboraron un periódico mural para difundir los valores de respeto, honestidad, tolerancia, amistad y altruismo.

La siguiente actividad, celebrada el día 12 de octubre a las 8 de la mañana, contó con una asistencia de 48 padres, familiares y estudiantes, y 7 maestros de la institución. La primera parte de la actividad fue una reunión de bienvenida en el patio de la escuela, previamente decorado con piñatas y adornos coloridos, con un ambiente musical de un repertorio de rondas musicales. Seguidamente cada maestra, con sus alumnos e invitados, pasaron al lugar donde se encontraban las canicas donde ahí el que gustara

podiera experimentar del juego. Seguidamente estaba el área de la bebe leche que tenía el mismo procedimiento. La otra área estaba organizada con sillas, mesas y juegos de ajedrez, damas chinas, serpientes y escalares. Y en la última área estaban las piñatas, cuerdas individuales pequeñas y dos grandes cuerdas. Al finalizar la demostración y activación de cada juego pasaron a quebrar las piñatas. Al finalizar la actividad la estudiante de licenciatura a cargo entregó media hoja para que expusieran sus comentarios del evento. Dando comentarios de que fue una actividad divertida, bien organizada y de que pusieran estas actividades más seguido.

#### **4.1.4.7 Escuela Secundaria No. 17 “Fernández de Lizardi”.**

La primera actividad fue el día once de octubre y consistió en una conferencia dirigida a los padres de familia con el objetivo de concientizar y reflexionar para tener actitudes positivas para promover una juventud responsable y consciente. En esta actividad se hablaron los temas de responsabilidad, drogas y sexualidad. Asistió personal del Consejo Nacional de las Adicciones (CONADIC), quienes dieron una exposición sobre un programa de prevención a las adicciones que se basó en orientación e información sobre los factores de protección que pueden implementar los padres con sus hijos. También hablaron de aspectos legales en cuanto a los derechos humanos. Así mismo los expositores hicieron entrega de folletos y trípticos diseñados por el CONADIC. En esta conferencia existió un clima de escucha, en cuanto a la participación se notó más de forma individual porque los padres se acercaron, uno a uno con los exponentes para hacer comentarios o pedir sugerencias.

La actividad siguiente tuvo una asistencia de más de 100 personas, entre padres, familiares de los estudiantes y maestros. El día 12 de octubre iniciaron las actividades a las 8 de la mañana. La primera actividad fue una reunión protocolaria de bienvenida en el patio de la escuela, posteriormente cada maestro se encargó de sus alumnos y padres correspondientes, distribuyéndose en el patio, que estaba previamente organizado.

Primeramente siguiendo el orden del camino donde estaban instalados varios puestos con juegos que se encontraban distribuidos por todo el patio y cancha de la escuela. Dentro de los puestos habían concursos como juegos con costales, ajedrez, brincar la cuerda, jugar a la bebe leche, canicas, yoyo y el trompo. Al finalizar se volvieron a reunir en orden por grupo para recibir premios y diplomas a los papás, alumnos y abuelitos, como ganadores según la actividad concursada. La estudiante de licenciatura comentó que la actividad había sido un éxito, puesto que directivos, padres y alumnos así lo habían expresado.

#### ***4.1.4.8 Centro Comunitario CONAFE, Comunidad Guadalupe.***

En esta comunidad de Linares, N.L., sólo se hizo una actividad, que contó con una asistencia de más de 50 personas (padres, familiares y estudiantes), más 3 maestros. El día 12 de octubre iniciaron las actividades a las diez de la mañana. Es importante resaltar que en esta actividad se hizo extensiva la invitación a toda la comunidad.

Inició con la presentación de invitados. En el CONAFE había actividades muy variadas, como la cuerda, piñatas, el trompo, las canicas, la bebe leche, la mata tena, la lotería, las escondidas, boliches, dominós, valeros y yoyos. Estas actividades fueron elegidas libremente por cada participante. Sin embargo, existió una demostración de varios papás y mamás quienes ponían de muestra sus habilidades ante los participantes. En esta actividad existió mucha participación por parte de toda la comunidad, quienes se mostraron participativos y alegres, demostrándolo con una muestra gastronómica de madres voluntarias. La estudiante encargada y sus compañeras maestras quienes organizaron el evento recibieron felicitación pública de autoridades municipales. Así mismo, las tres maestras afirmaron que los juegos tradicionales se pueden aplicar como estrategia didáctica en todos los campos formativos, en la atención a la diversidad y en los grupos multigrado.

Podemos observar que los juegos más practicados en los contextos donde se llevaron a cabo las actividades de la propuesta para rescatar valores a través de los

juegos tradicionales fueron la piñata, la cuerda, el balero, la bebe leche, la mata tena y la lotería ocupando los primeros lugares. El segundo lugar fue el trompo, las rondas musicales y el ajedrez. El tercer lugar fueron las canicas y el yoyo. Y los juegos menos practicados fueron las escondidas, los boliches, dominós, serpientes y escaleras, damas chinas, juegos de carreras y costales y el papalote. También podemos afirmar, con base en los resultados proporcionados por las estudiantes de la licenciatura, que los juegos tradicionales desarrollan aspectos físicos, sociales, intelectuales y psicológicos, así como la convivencia familiar, la alegría, la fantasía, la creatividad e imaginación, y que estas actividades deben ser utilizadas como estrategias didácticas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y para rescatar y promover valores.

También podemos darnos cuenta de la necesidad que existe en la comunicación entre maestros y padres. El trabajo de la formación de valores no debe quedar reducido a actividades ocasionales, por el contrario, las instituciones educativas, maestros y padres deben participar en programas con temas diversos para mantenerse actualizados y ampliar sus perspectivas y responsabilidades según el rol que corresponda a cada actor.

#### **4.2 Factores que obstaculizaron la propuesta**

Dentro de los factores que obstaculizaron la propuesta fue que la sustentante de esta investigación no pudo asistir directamente al trabajo de campo realizado por sus estudiantes. Así mismo, la sustentante se encontró con el inconveniente de no haber cumplido con su meta original respecto a la intención de hacer esta propuesta para todas las escuelas de educación básica, a pesar de las diferentes acciones que realizó.

La propuesta afortunadamente no tuvo obstáculos considerables y significativos. Sin embargo, estaba diseñada para que todas las escuelas de educación básica del municipio de Monterrey, N.L., participaran y que dicha propuesta fuera efectuada durante toda una semana, promoviendo los juegos tradicionales. Pero tuvo que respetar las decisiones de los directivos, basados en sus programas y prioridades.



### **4.3 Factores que beneficiaron la propuesta**

Uno de varios factores que favorecieron a la propuesta fue la responsabilidad, vocación y entrega de las estudiantes de la licenciatura (alumnas de la sustentante). También se contó con el entusiasmo y participación de padres, familiares y maestros. Cabe señalar que fue importante la autorización y participación de los directivos para llevar a cabo el 90% por ciento de las actividades propuestas por la sustentante de esta investigación. Además, tal vez pueda verse como un beneficio que la fecha asignada a los juegos tradicionales fue un viernes y, además, su alusión al llamado “día de la raza”.

Otro factor interesante es que el juego, por sí solo, es de gran beneficio en el ser humano, y los juegos tradicionales reúnen y satisfacen esta necesidad, pero también podemos afirmar que los juegos tradicionales cumplieron varias funciones y entre ellas la trascendente es la convivencia familiar y la promoción de uno de los aspectos importantes como es la cultura de México.

### **4.4 Conclusiones**

En esta investigación se ha llegado a la conclusión de que es necesario hacer un esfuerzo para rescatar aspectos de nuestra cultura, como lo son los juegos tradicionales. También podemos concluir que los juegos tradicionales son una opción didáctica saludable y placentera que puede hacer uso cualquier persona, pero más aún los padres y los maestros de estas nuevas generaciones. Así mismo podemos valorar la práctica y promoción de estos juegos para evitar el sedentarismo, las clases aburridas, respirar y convivir al aire libre, evitar la práctica excesiva de los videojuegos. Es importante resaltar la convivencia, dinámica y comunicación familiar que estos juegos ofrecen.

Podemos manifestar que esta investigación contiene información propositiva social y cultural para interactuar con el currículo de educación básica.

Afirmamos que esta investigación logró los objetivos propuestos de concientizar y valorar los juegos tradicionales como una aplicación didáctica y pedagógica en los

procesos de enseñanza-aprendizaje en educación básica, puesto que las estrategias aplicadas permitieron promover y rescatar valores culturales, la unión familiar, integración de actividades lúdicas con los valores y el desarrollo holístico de los estudiantes. Así mismo confirmamos la hipótesis de que si se aplican estrategias lúdicas y los juegos tradicionales se promueven los valores sociales familiares e individuales.

Por lo tanto, podemos concluir que las instituciones educativas, en conjunto con sus comunidades, pueden y deben participar en la estimulación de potencialidades haciendo un frente en el desarrollo de la identidad y la convivencia.

Sería importante considerar los resultados de las actividades de esta investigación y otras similares para que puedan ser utilizadas como apoyo en el aula, en el recreo, en el tratamiento de unidades o campos formativos para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, el trabajo en equipo, en la interacción de los contenidos y objetivos con otros subsectores de aprendizajes afines a la temática.

Las implicaciones de este estudio deben ser orientadas a todo un contexto nacional para la concientización de la importancia de valorar y utilizar los juegos tradicionales en la formación de los niños para su sano desarrollo, físico, biológico y social.

Es importante resaltar la limitación de la investigación, la cual no fue extendida a más escuelas de educación básica.

#### **4.5 Sugerencias**

Estas actividades de promoción de los juegos tradicionales deberían contemplarse en todas las escuelas de educación básica del sistema educativo mexicano.

Esta investigación queda abierta para hacer otras investigaciones en otros estados, puesto que cada estado tiene costumbres culturales diferentes. Además se debe cuantificar hacia una población más extensa y diversa para evaluarse y medirse con resultados precisos en cuanto a los beneficios que otorgan las actividades y objetivos que

se propongan para que sea presentada ante autoridades oficiales para hacerla valer como obligatorias en todo el país.

Estas actividades propuestas no sólo promueven la cultura, sino son herramientas didácticas que todo maestro debe conocer, por lo tanto deberían incluirse como competencias a desarrollar en los programas nacionales educativos. Por lo tanto esta investigación puede representar una herramienta útil para el trabajo pedagógico y apoyo para el docente.

Esperamos que se sigan promoviendo investigaciones, observaciones y comentarios acordes al tema, con el objetivo de enriquecer la cultura mexicana, el uso del tiempo libre y la convivencia y participación de actores como los padres, abuelos y otros familiares como un vínculo y apoyo a las labores institucionales, pero, sobre todo, para concientizarlos de la importancia de involucrarse en las actividades escolares y cotidianas de sus hijos.

## Referencias

- Ariza Murillo, R., y Pertuz Molinares, C. (2011). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital Fundación Pies Descalzos* (Tesis de Especialidad, Corporación Universitaria de la Costa). Recuperada de [http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS.pdf](http://repositorio.cuc.edu.co/xmlui/bitstream/handle/11323/88/LOS_JUEGOS_TRADICIONALES_COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS.pdf)
- Bracho Parra, M.C. (2003). *El rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad regional* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Abierta). Recuperada de <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t6069.pdf>
- Brahma Kumaris World Spiritual University, y Comité Español de Unicef. (1998). *Valores para vivir, un programa educativo: Manual para educadores I*. Recuperado de <http://myuvmcollege.com/uploads/lectura2011-09/Valores%20para%20vivir-1825.pdf>
- Consejo Consultivo de UNICEF México, y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2005). *La edad escolar: Aprender, jugar y desarrollar la confianza. Vigía de los derechos de la niñez mexicana, 2, 4*. Recuperado de [https://www.unicef.org/mexico/spanish/mx\\_resources\\_vigia\\_II.pdf](https://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_resources_vigia_II.pdf)
- Corominas, J. (1973). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana* (3ª ed). Madrid: Gredos.
- De Zubiría Samper, J., y Ramírez, A. (2011). *¿Cómo investigar en educación?* (2ª ed.). Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Decreto por el que se declara reformado el párrafo primero; el inciso c) de la fracción II y la fracción V del artículo 3o., y la fracción del artículo 31 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, Diario Oficial de la Federación, Tomo DCCI, Núm. 7, Primera Sección § Artículo 3º (2012)

- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors*. Madrid: Santillana / Ediciones UNESCO.
- Fabelo Corzo, J. R. (2004). *Los valores y sus desafíos actuales*. Cuba: Universidad José Verona.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (1991). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana de México.
- Herrera Ramírez, M.I. (2007). Los valores de los adolescentes, de sus padres y profesores, en función de que el contexto educativo sea monocultural o pluricultural (Tesis de Doctorado, Universidad de Granada). Recuperada de <http://0-hera.ugr.es.adrastea.ugr.es/tesisugr/16842467.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI]. (2011). *Panorama sociodemográfico de México* (2ª ed). México: Autor.
- Labrador Piquer, M.J., y Morote Magán, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas didácticas. Revista Electrónica Internacional*, 17, 71-84. Recuperado de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Ley Federal de Educación, Diario Oficial de la Federación, Tomo CCCXXI, Núm. 20 (1973)
- El libro de los valores*. (2002). Colombia: Casa editorial El Tiempo
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6, 289-296. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: Autor.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (Agosto, 2005). *Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta*

- internacional de juegos y deportes tradicionales* (Informe 172 EX/7). Recuperado de [https://www.jugaje.com/es/source\\_popups/charte\\_unesco.pdf](https://www.jugaje.com/es/source_popups/charte_unesco.pdf)
- Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). *La Declaración Universal de Derechos Humanos*. Recuperado de <http://www.un.org/es/universal-declaration-human-rights/index.html>
- Plath, O. (2009). *Los juegos en Chile. Aproximación histórica-folclórica: Ritos, mitos y tradiciones* (6ª ed). Chile: Fondo de Cultura Económica Chile.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, Boletín Oficial del Estado, Año CCCXLVII, Núm. 4, Fascículo Primero (2007)
- Saco Porras, M. (Coord.). (2001). *Los juegos populares y tradicionales: Una propuesta de aplicación*. Mérida, España: Junta de Extremadura, Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología, Secretaría General de Educación.
- Sarramona, J. (1989). *Fundamentos de educación*. España: CEAC.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de Estudios 2011. Educación Básica*. México: Autor.
- Wong Moreno, M.A. (2010). *Psicología de la creatividad: El pensamiento creativo y el pensamiento convergente*. México, D.F.: Trillas.

## Anexo A

### Encuesta para padres

#### Invitación para promover y fomentar valores a través de actividades lúdicas que incluyan los juegos tradicionales: Jugar y convivir en familia

Se invita a toda la comunidad educativa y familiar a participar en actividades lúdicas y recreativas con la finalidad de fortalecer la convivencia familiar de los niños y de *promover, generar y fomentar los valores, a través de actividades lúdicas y juegos tradicionales mexicanos.*

Cada institución, un día viernes del mes de octubre de 2012, realizará actividades para rescatar, destacar, promover valores y la unión familiar, con **Juegos Tradicionales Mexicanos**, donde participen padres, maestros y alumnos a través de un método didáctico práctico, basado en el entretenimiento y la diversión, para enseñar y aprender jugando.

Este programa fue diseñado por estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, las cuales agradecen su participación y esperan sea de agrado y tenga impacto favorable en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la formación holística de los niños.

| No. de pregunta  | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Indiferente | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|--|-----------------------|------------|-------------|---------------|--------------------------|
| 1. La educación en valores éticos es exclusiva de los padres de familia.   |                       |            |             |               |                          |
| 2. La educación en valores éticos es exclusiva de la escuela y maestros.   |                       |            |             |               |                          |
| 3. Crees que es importante que las escuelas tenga actividades que incluyan juegos tradicionales como: las canicas, el balero, la lotería, la cuerda, el trompo, etc. |                       |            |             |               |                          |
| 5. Nuestra institución fomenta en tu hijo valores éticos y cívicos.  |                       |            |             |               |                          |
| 6. Toda institución educativa debe contar con personal asertivo para fomentar valores.   |                       |            |             |               |                          |
| 7. Maestros y padres deben trabajar en conjunto para fomentar valores en los estudiantes.  |                       |            |             |               |                          |
| 8. Las escuelas religiosas fomentan más los valores.   |                       |            |             |               |                          |
| 9. La disciplina la debe formar el maestro.  |                       |            |             |               |                          |
| 10. Cuando un alumno reprueba la responsabilidad es del maestro.   |                       |            |             |               |                          |

## Anexo B

### Encuesta para alumnos

#### Invitación para promover y fomentar valores a través de actividades lúdicas que incluyan los juegos tradicionales: Jugar y convivir en familia

Se invita a toda la comunidad educativa y familiar a participar en actividades lúdicas y recreativas con la finalidad de fortalecer la convivencia familiar de los niños y de *promover, generar y fomentar los valores, a través de actividades lúdicas y juegos tradicionales mexicanos.*

Cada institución, un día viernes del mes de octubre de 2012, realizará actividades para rescatar, destacar, promover valores y la unión familiar, con **Juegos Tradicionales Mexicanos**, donde participen padres, maestros y alumnos a través de un método didáctico práctico, basado en el entretenimiento y la diversión, para enseñar y aprender jugando.

Este programa fue diseñado por estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, las cuales agradecen su participación y esperan sea de agrado y tenga impacto favorable en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la formación holística de los niños.

| No. de pregunta   | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Indiferente | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|---|-----------------------|------------|-------------|---------------|--------------------------|
| 1. Los valores te hacen ser mejor persona.  |                       |            |             |               |                          |
| 2. Los padres son las personas indicadas en formar en valores.  |                       |            |             |               |                          |
| 3. Los maestros deben inculcar valores.   |                       |            |             |               |                          |
| 4. Consideras que tú puedes transmitir a otra persona algún Valor.  |                       |            |             |               |                          |
| 5. Consideras que los valores pueden combatir la Drogadicción.  |                       |            |             |               |                          |
| 6. Consideras que las redes sociales transmiten valores éticos.   |                       |            |             |               |                          |
| 7. Consideras que la única persona responsable para pasar X materia eres tú.  |                       |            |             |               |                          |
| 8. Crees que es importante que las escuelas tenga actividades que incluya n juegos tradicionales como: las canicas, el balero, la lotería, la cuerda, el trompo, etc. |                       |            |             |               |                          |
| 9. Consideras que la responsabilidad y el respeto son valores que debe tener todo estudiante.   |                       |            |             |               |                          |
| 10. Son fundamentales los valores en nuestra vida diaria.   |                       |            |             |               |                          |



## Anexo C

### Encuesta para maestros

#### Invitación para promover y fomentar valores a través de actividades lúdicas que incluyan los juegos tradicionales: Jugar y convivir en familia

Se invita a toda la comunidad educativa y familiar a participar en actividades lúdicas y recreativas con la finalidad de fortalecer la convivencia familiar de los niños y de *promover, generar y fomentar los valores, a través de actividades lúdicas y juegos tradicionales mexicanos.*

Cada institución, un día viernes del mes de octubre de 2012, realizará actividades para rescatar, destacar, promover valores y la unión familiar, con **Juegos Tradicionales Mexicanos**, donde participen padres, maestros y alumnos a través de un método didáctico práctico, basado en el entretenimiento y la diversión, para enseñar y aprender jugando.

Este programa fue diseñado por estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, las cuales agradecen su participación y esperan sea de agrado y tenga impacto favorable en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la formación holística de los niños.

| No. de pregunta   | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Indiferente | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|---|-----------------------|------------|-------------|---------------|--------------------------|
| 1. Son fundamentales los valores en nuestra vida diaria.  |                       |            |             |               |                          |
| 2. Crees que es importante que las escuelas tenga actividades que incluya n juegos tradicionales como: las canicas, el balero, la lotería, la cuerda, el trompo, etc. |                       |            |             |               |                          |
| 3. Todos los maestros conocen el programa de formación de valores en educación básica.  |                       |            |             |               |                          |
| 4. Todos los maestros conocen los cuatro pilares de la educación de la UNESCO.  |                       |            |             |               |                          |
| 5. Todos los maestros en su labor diaria transmiten valores y virtudes a sus alumnos.   |                       |            |             |               |                          |
| 6. Consideras que la violencia en el estado de N.L. es consecuencia de la falta de valores.   |                       |            |             |               |                          |
| 7. El uso de la tecnología influye en la formación de valores.  |                       |            |             |               |                          |
| 8. La educación en valores éticos es exclusiva de los padres de familia.  |                       |            |             |               |                          |
| 9. La educación en valores éticos es exclusiva de la escuela y los maestros.  |                       |            |             |               |                          |
| 10. La figura del maestro es influencia en la formación de sus estudiantes.   |                       |            |             |               |                          |

## Anexo D

### Relación de estudiantes de LPI

Tabla D1

*Estudiantes que aplicaron las encuestas*

| #  | Escuelas participantes   | Alumnas de LPI | Edad             | Nivel laboral          | Tipo de escuela |
|--|--|----------------|------------------|------------------------|-----------------|
| 1  | Escuela Secundaria No. 17 "Fernández de Lizardi", Monterrey          | 1              | 26               | Secundaria             | Federal         |
| 2  | Colegio Morones Prieto, Monterrey                                    | 2              | 1 (21)<br>1 (23) | Preescolar<br>Primaria | Particular      |
| 3  | CONAFE, Linares "Comunidad Guadalupe"                                | 3              | 2 (20)<br>1(24)  | Mixto                  | Federal         |
| 4  | Escuela Primaria "María Trinidad Murillo Olivares", Monterrey        | 1              | 29               | Primaria               | Particular      |
| 5  | Escuela Secundaria Técnica No. 31 "Dr. Mateo Sáenz Treviño", Linares | 1              | 26               | Secundaria             | Federal         |
| 6  | Escuela Primaria "García Malo", Linares                              | 1              | 22               | Primaria               | Federal         |
| 7  | Consortio Educativo Oxford, Campus Obispado, Monterrey               | 3<br>3         | 1(25)<br>1(27)   | Preescolar<br>Primaria | Particular      |
| 8  | Consortio Educativo Oxford, Campus San Nicolás                       | 1              | 1 (29)           | Primaria               | Particular      |
| 9  | Consortio Educativo Oxford, Campus Santa Catarina                    | 1              | 27               | Primaria               | Particular      |
| 10   | Escuela "Eustaquio Guerra Aguilar"                                   | 2              | 1 (21)<br>1 (24) | Primaria               | Particular      |
| <b>Total de alumnas participantes en la aplicación de encuestas y en la aplicación de la propuesta</b> |  | <b>19</b>      |                  |                        |                 |

**Anexo E**  
**Muestra elegida**

Tabla E1

*Escuelas participantes*

| #              | Escuelas participantes   | Total de encuestados | Padres     | Maestros  | Alumnos    |
|----------------|--|----------------------|------------|-----------|------------|
| 1              | Escuela Secundaria No. 17 "Fernández de Lizardi", Monterrey          | 42                   | 12         | 9         | 21         |
| 2              | Colegio Morones Prieto, Monterrey                                    | 60                   | 10         | 20        | 30         |
| 3              | CONAFE, Linares "Comunidad Guadalupe"                                | 23                   | 8          | 6         | 9          |
| 4              | Escuela Primaria "María Trinidad Murillo Olivares", Monterrey        | 28                   | 11         | 7         | 10         |
| 5              | Escuela Secundaria Técnica No. 31 "Dr. Mateo Sáenz Treviño", Linares | 60                   | 25         | 13        | 22         |
| 6              | Escuela Primaria "García Malo", Linares                              | 21                   | 8          | 4         | 9          |
| 7              | Consortio Educativo Oxford, Campus Obispado, Monterrey               | 36                   | 10         | 12        | 14         |
| 8              | Consortio Educativo Oxford, Campus San Nicolás                       | 34                   | 12         | 8         | 14         |
| 9              | Consortio Educativo Oxford, Campus Santa Catarina                    | 40                   | 15         | 7         | 18         |
| 10             | Escuela "Eustaquio Guerra Aguilar"                                   | 27                   | 9          | 7         | 11         |
| <b>Totales</b> |  | <b>371</b>           | <b>120</b> | <b>93</b> | <b>158</b> |

## Anexo F

### Gráficas y tablas de resultados

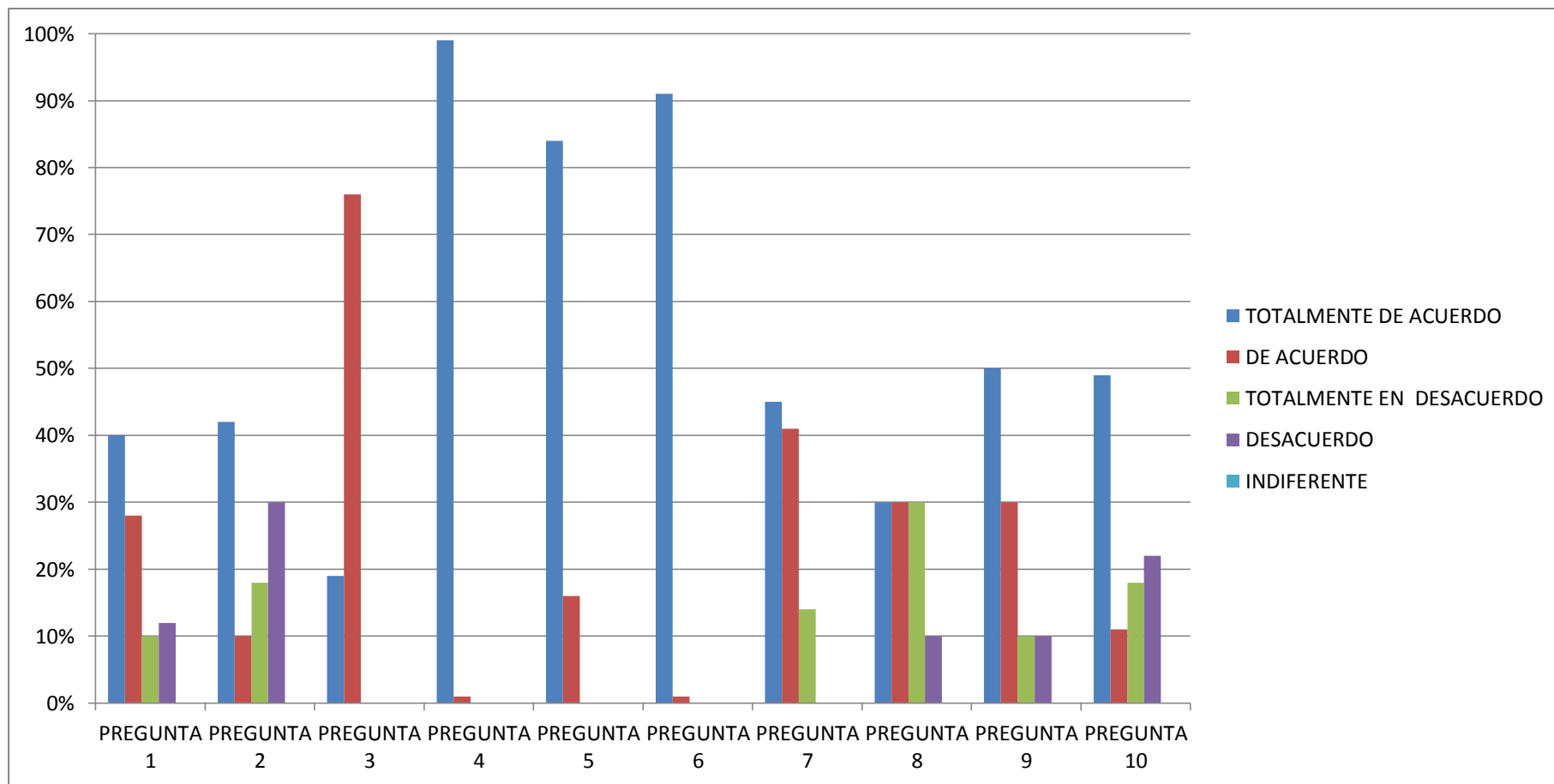


Figura F1. Gráfica de barras con los resultados globales de la aplicación de encuestas.

Tabla F1

*Interpretación de resultados de la Escuela Secundaria No. 17 “Fernández de Lizardi”, Monterrey. Total de encuestados: 42*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |               |    |  | Porcentajes de encuestas a maestros |                             |     |     |     |               | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |     |                |    |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|---------------|----|--|-------------------------------------|-----------------------------|-----|-----|-----|---------------|------------------------------------|-----|-----|----------------|----|--|--|
|                          | Total de encuestados: 12          |     |     |               |    |  | Total de encuestados: 9             |                             |     |     |     |               | Total de encuestados: 21           |     |     |                |    |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4             | 5  |  | 1                                   | 2                           | 3   | 4   | 5   |               | 1                                  | 2   | 3   | 4              | 5  |  |  |
| 1                        | 40%                               | 28% | 10% | 12%           | 0% |  | 85%                                 | 15%                         | 0%  | 0%  | 0%  |               | 60%                                | 0%  | 40% | 0%             | 0% |  |  |
| 2                        | 42%                               | 10% | 18% | 30%           | 0% |  | 45%                                 | 39%                         | 16% | 0%  | 0%  |               | 42%                                | 28% | 15% | 15%            | 0% |  |  |
| 3                        | 19%                               | 76% | 0%  | 0%            | 0% |  | 35%                                 | 49%                         | 0%  | 16% | 0%  |               | 70%                                | 0%  | 30% | 0%             | 0% |  |  |
| 4                        | 99%                               | 1%  | 0%  | 0%            | 0% |  | 40%                                 | 20%                         | 25% | 0%  | 15% |               | 0%                                 | 30% | 30% | 40%            | 0% |  |  |
| 5                        | 84%                               | 16% | 0%  | 0%            | 0% |  | 95%                                 | 5%                          | 0%  | 0%  | 0%  |               | 0%                                 | 58% | 0%  | 42%            | 0% |  |  |
| 6                        | 91%                               | 1%  | 0%  | 0%            | 0% |  | 60%                                 | 10%                         | 18% | 9%  | 3%  |               | 0%                                 | 40% | 0%  | 60%            | 0% |  |  |
| 7                        | 45%                               | 41% | 14% | 0%            | 0% |  | 70%                                 | 20%                         | 0%  | 10% | 0%  |               | 40%                                | 20% | 0%  | 40%            | 0% |  |  |
| 8                        | 30%                               | 30% | 30% | 10%           | 0% |  | 80%                                 | 2%                          | 0%  | 18% | 0%  |               | 10%                                | 50% | 20% | 20%            | 0% |  |  |
| 9                        | 50%                               | 30% | 10% | 10%           | 0% |  | 20%                                 | 2%                          | 0%  | 78% | 0%  |               | 20%                                | 60% | 10% | 10%            | 0% |  |  |
| 10                       | 49%                               | 11% | 18% | 22%           | 0% |  | 93%                                 | 0%                          | 0%  | 7%  | 0%  |               | 30%                                | 60% | 0%  | 10%            | 0% |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |               |    |  |                                     |                             |     |     |     |               |                                    |     |     |                |    |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     | 2. De acuerdo |    |  |                                     | 3. Totalmente en desacuerdo |     |     |     | 4. Desacuerdo |                                    |     |     | 5. Indiferente |    |  |  |

Tabla F2

*Interpretación de resultados del Colegio Morones Prieto, Monterrey. Total de encuestados: 60*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |     |     |                             |     |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |    |  |  |                |  |  |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------|-----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|----|--|--|----------------|--|--|--|--|
|                          | Total de encuestados: 10          |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 20            |     |     |                             |     |  | Total de encuestados: 30           |     |               |     |    |  |  |                |  |  |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2   | 3   | 4                           | 5   |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5  |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>1</b>                 | 35%                               | 37% | 13% | 0%  | 0%            |  | 75%                                 | 25% | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 40%                                | 31% | 20%           | 9%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>2</b>                 | 5%                                | 51% | 9%  | 35% | 0%            |  | 50%                                 | 50% | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 46%                                | 24% | 17%           | 3%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>3</b>                 | 79%                               | 18% | 0%  | 0%  | 3%            |  | 48%                                 | 12% | 28% | 2%                          | 0%  |  | 64%                                | 11% | 15%           | 0%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>4</b>                 | 99%                               | 1%  | 0%  | 0%  | 0%            |  | 55%                                 | 5%  | 15% | 18%                         | 7%  |  | 49%                                | 28% | 11%           | 12% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>5</b>                 | 88%                               | 0%  | 0%  | 0%  | 0%            |  | 97%                                 | 3%  | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 57%                                | 20% | 10%           | 13% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>6</b>                 | 59%                               | 1%  | 22% | 18% | 0%            |  | 78%                                 | 0%  | 10% | 2%                          | 10% |  | 21%                                | 25% | 4%            | 40% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>7</b>                 | 90%                               | 0%  | 10% | 0%  | 0%            |  | 68%                                 | 28% | 0%  | 7%                          | 0%  |  | 39%                                | 20% | 37%           | 10% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>8</b>                 | 41%                               | 19% | 39% | 1%  | 0%            |  | 91%                                 | 9%  | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 65%                                | 21% | 0%            | 14% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>9</b>                 | 48%                               | 12% | 18% | 12% | 0%            |  | 15%                                 | 3%  | 2%  | 80%                         | 0%  |  | 12%                                | 69% | 11%           | 8%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>10</b>                | 51%                               | 18% | 10% | 21% | 0%            |  | 92%                                 | 8%  | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 74%                                | 0%  | 26%           | 0%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |     |     |                             |     |  |                                    |     |               |     |    |  |  |                |  |  |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |     |     | 3. Totalmente en desacuerdo |     |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |    |  |  | 5. Indiferente |  |  |  |  |

Tabla F3

*Interpretación de resultados del CONAFE, Linares "Comunidad Guadalupe". Total de encuestados: 23*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |    |     |                             |    |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|----|-----|-----------------------------|----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|----|----------------|--|--|--|--|
|                          | Total de encuestados: 8           |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 6             |    |     |                             |    |  | Total de encuestados: 9            |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2  | 3   | 4                           | 5  |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5  |                |  |  |  |  |
| 1                        | 47%                               | 21% | 9%  | 11% | 0%            |  | 86%                                 | 4% | 10% | 0%                          | 0% |  | 48%                                | 36% | 14%           | 2%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 2                        | 46%                               | 0%  | 22% | 32% | 0%            |  | 61%                                 | 0% | 39% | 0%                          | 0% |  | 15%                                | 60% | 0%            | 15% | 0% |                |  |  |  |  |
| 3                        | 89%                               | 6%  | 0%  | 4%  | 1%            |  | 52%                                 | 8% | 21% | 9%                          | 0% |  | 60%                                | 30% | 0%            | 10% | 0% |                |  |  |  |  |
| 4                        | 70%                               | 20% | 10% | 0%  | 0%            |  | 75%                                 | 0% | 12% | 18%                         | 0% |  | 50%                                | 37% | 10%           | 3%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 5                        | 90%                               | 10% | 0%  | 0%  | 0%            |  | 91%                                 | 4% | 5%  | 0%                          | 0% |  | 19%                                | 27% | 5%            | 49% | 0% |                |  |  |  |  |
| 6                        | 97%                               | 3%  | 0%  | 0%  | 0%            |  | 80%                                 | 8% | 0%  | 12%                         | 0% |  | 29%                                | 30% | 41%           | 66% | 0% |                |  |  |  |  |
| 7                        | 85%                               | 5%  | 10% | 0%  | 0%            |  | 88%                                 | 7% | 0%  | 5%                          | 0% |  | 51%                                | 20% | 10%           | 19% | 0% |                |  |  |  |  |
| 8                        | 39%                               | 12% | 25% | 24% | 0%            |  | 93%                                 | 7% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 55%                                | 35% | 0%            | 10% | 0% |                |  |  |  |  |
| 9                        | 49%                               | 10% | 23% | 18% | 0%            |  | 21%                                 | 0% | 79% | 0%                          | 0% |  | 71%                                | 11% | 18%           | 0%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 10                       | 51%                               | 18% | 18% | 13% | 0%            |  | 95%                                 | 0% | 5%  | 0%                          | 0% |  | 25%                                | 65% | 8%            | 7%  | 0% |                |  |  |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |    |     |                             |    |  |                                    |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |    |     | 3. Totalmente en desacuerdo |    |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |    | 5. Indiferente |  |  |  |  |

Tabla F4

*Interpretación de resultados de la Escuela Primaria “María Trinidad Murillo Olivares”, Monterrey. Total de encuestados: 28*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |     |     |                             |    |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |    |  |  |                |  |  |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------|----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|----|--|--|----------------|--|--|--|--|
|                          | Total de encuestados: 11          |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 7             |     |     |                             |    |  | Total de encuestados: 10           |     |               |     |    |  |  |                |  |  |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2   | 3   | 4                           | 5  |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5  |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>1</b>                 | 60%                               | 10% | 12% | 8%  | 0%            |  | 90%                                 | 10% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 40%                                | 31% | 20%           | 9%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>2</b>                 | 48%                               | 0%  | 14% | 28% | 0%            |  | 74%                                 | 16% | 10% | 0%                          | 0% |  | 46%                                | 24% | 17%           | 3%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>3</b>                 | 86%                               | 10% | 0%  | 0%  | 4%            |  | 54%                                 | 315 | 0%  | 15%                         | 0% |  | 64%                                | 11% | 15%           | 0%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>4</b>                 | 85%                               | 5%  | 10% | 0%  | 0%            |  | 60%                                 | 0%  | 26% | 14%                         | 0% |  | 49%                                | 28% | 11%           | 12% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>5</b>                 | 91%                               | 1%  | 0%  | 0%  | 0%            |  | 91%                                 | 9%  | 0%  | 0%                          | 0% |  | 57%                                | 20% | 10%           | 13% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>6</b>                 | 97%                               | 3%  | 0%  | 0%  | 0%            |  | 70%                                 | 0%  | 9%  | 18%                         | 3% |  | 21%                                | 25% | 4%            | 40% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>7</b>                 | 81%                               | 0%  | 19% | 0%  | 0%            |  | 90%                                 | 0%  | 10% | 0%                          | 0% |  | 39%                                | 20% | 37%           | 10% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>8</b>                 | 58%                               | 12% | 18% | 2%  | 0%            |  | 78%                                 | 6%  | 0%  | 16%                         | 0% |  | 65%                                | 21% | 0%            | 14% | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>9</b>                 | 48%                               | 13% | 21% | 18% | 0%            |  | 15%                                 | 5%  | 0%  | 80%                         | 0% |  | 12%                                | 69% | 11%           | 8%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <b>10</b>                | 50%                               | 18% | 12% | 20% | 0%            |  | 91%                                 | 0%  | 0%  | 9%                          | 0% |  | 74%                                | 0%  | 26%           | 0%  | 0% |  |  |                |  |  |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |     |     |                             |    |  |                                    |     |               |     |    |  |  |                |  |  |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |     |     | 3. Totalmente en desacuerdo |    |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |    |  |  | 5. Indiferente |  |  |  |  |



Tabla F5

*Interpretación de resultados de la Escuela Secundaria Técnica No. 31 “Dr. Mateo Sáenz Treviño”, Linares. Total de encuestados: 60*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |     |     |                             |    |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------|----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|----|----------------|--|--|--|--|
|                          | Total de encuestados: 25          |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 13            |     |     |                             |    |  | Total de encuestados: 22           |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2   | 3   | 4                           | 5  |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5  |                |  |  |  |  |
| 1                        | 69%                               | 3%  | 21% | 7%  | 0%            |  | 97%                                 | 3%  | 0%  | 0%                          | 0% |  | 85%                                | 5%  | 10%           | 0%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 2                        | 45%                               | 20% | 25% | 10% | 0%            |  | 80%                                 | 4%  | 16% | 0%                          | 0% |  | 20%                                | 50% | 0%            | 30% | 0% |                |  |  |  |  |
| 3                        | 60%                               | 15% | 5%  | 20% | 0%            |  | 74%                                 | 0%  | 0%  | 16%                         | 0% |  | 41%                                | 38% | 12%           | 9%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 4                        | 80%                               | 10% | 10% | 0%  | 0%            |  | 71%                                 | 0%  | 14% | 15%                         | 0% |  | 63%                                | 21% | 10%           | 5%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 5                        | 65%                               | 15% | 5%  | 10% | 0%            |  | 58%                                 | 42% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 19%                                | 31% | 22%           | 28% | 0% |                |  |  |  |  |
| 6                        | 35%                               | 65% | 0%  | 0%  | 0%            |  | 19%                                 | 81% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 45%                                | 17% | 30%           | 8%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 7                        | 95%                               | 0%  | 0%  | 5%  | 0%            |  | 69%                                 | 0%  | 18% | 11%                         | 2% |  | 71%                                | 11% | 0%            | 17% | 0% |                |  |  |  |  |
| 8                        | 55%                               | 0%  | 45% | 0%  | 0%            |  | 82%                                 | 0%  | 0%  | 14%                         | 0% |  | 65%                                | 15% | 12%           | 8%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 9                        | 92%                               | 5%  | 3%  | 0%  | 0%            |  | 21%                                 | 0%  | 79% | 0%                          | 0% |  | 69%                                | 3%  | 8%            | 10% | 0% |                |  |  |  |  |
| 10                       | 49%                               | 0%  | 50% | 0%  | 1%            |  | 97%                                 | 0%  | 0%  | 3%                          | 0% |  | 59%                                | 185 | 23%           | 0%  | 0% |                |  |  |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |     |     |                             |    |  |                                    |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |     |     | 3. Totalmente en desacuerdo |    |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |    | 5. Indiferente |  |  |  |  |

Tabla F6

Interpretación de resultados de la Escuela Primaria "García Malo", Linares. Total de encuestados: 21

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |               |     |  | Porcentajes de encuestas a maestros |                             |     |     |     |               | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |     |                |    |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|---------------|-----|--|-------------------------------------|-----------------------------|-----|-----|-----|---------------|------------------------------------|-----|-----|----------------|----|--|--|
|                          | Total de encuestados: 8           |     |     |               |     |  | Total de encuestados: 4             |                             |     |     |     |               | Total de encuestados: 9            |     |     |                |    |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4             | 5   |  | 1                                   | 2                           | 3   | 4   | 5   |               | 1                                  | 2   | 3   | 4              | 5  |  |  |
| 1                        | 15%                               | 25% | 10% | 50%           | 0%  |  | 30%                                 | 20%                         | 50% | 0%  | 0%  |               | 50%                                | 25% | 25% | 0%             | 0% |  |  |
| 2                        | 45%                               | 30% | 15% | 5%            | 5%  |  | 62%                                 | 9%                          | 12% | 0%  | 0%  |               | 25%                                | 15% | 19% | 11%            | 0% |  |  |
| 3                        | 42%                               | 8%  | 20% | 15%           | 15% |  | 20%                                 | 60%                         | 10% | 10% | 0%  |               | 42%                                | 28% | 17% | 13%            | 0% |  |  |
| 4                        | 50%                               | 11% | 17% | 22%           | 0%  |  | 99%                                 | 1%                          | 0%  | 0%  | 0%  |               | 32%                                | 7%  | 1%  | 60%            | 0% |  |  |
| 5                        | 20%                               | 2%  | 18% | 0%            | 0%  |  | 12%                                 | 8%                          | 30% | 15% | 45% |               | 41%                                | 9%  | 25% | 25%            | 0% |  |  |
| 6                        | 80%                               | 9%  | 1%  | 0%            | 0%  |  | 89%                                 | 10%                         | 1%  | 0%  | 0%  |               | 89%                                | 11% | 0%  | 0%             | 0% |  |  |
| 7                        | 81%                               | 85  | 10% | 1%            | 0%  |  | 46%                                 | 14%                         | 10% | 30% | 0%  |               | 89%                                | 1%  | 10% | 0%             | 0% |  |  |
| 8                        | 70%                               | 6%  | 45  | 20%           | 0%  |  | 32%                                 | 8%                          | 15% | 45% | 0%  |               | 91%                                | 3%  | 1%  | 5%             | 0% |  |  |
| 9                        | 70%                               | 6%  | 4%  | 20%           | 0%  |  | 32%                                 | 8%                          | 15% | 15% | 0%  |               | 32%                                | 8%  | 10% | 50%            | 0% |  |  |
| 10                       | 98%                               | 2%  | 0%  | 0%            | 0%  |  | 86%                                 | 0%                          | 9%  | 5%  | 0%  |               | 50%                                | 15% | 15% | 20%            | 0% |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |               |     |  |                                     |                             |     |     |     |               |                                    |     |     |                |    |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     | 2. De acuerdo |     |  |                                     | 3. Totalmente en desacuerdo |     |     |     | 4. Desacuerdo |                                    |     |     | 5. Indiferente |    |  |  |

Tabla F7

*Interpretación de resultados del Consorcio Educativo Oxford, Campus Obispedo, Monterrey. Total de encuestados: 36*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |     |     |                             |    |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |     |                |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------|----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|-----|----------------|--|--|
|                          | Total de encuestados: 10          |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 12            |     |     |                             |    |  | Total de encuestados: 14           |     |               |     |     |                |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2   | 3   | 4                           | 5  |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5   |                |  |  |
| 1                        | 74%                               | 26% | 0%  | 0%  | 0%            |  | 85%                                 | 15% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 95%                                | 2%  | 3%            | 0%  | 0%  |                |  |  |
| 2                        | 50%                               | 25% | 15% | 10% | 0%            |  | 49%                                 | 1%  | 50% | 0%                          | 0% |  | 40%                                | 39% | 12%           | 9%  | 0%  |                |  |  |
| 3                        | 495                               | 11% | 275 | 35  | 0%            |  | 80%                                 | 10% | 95  | 1%                          | 0% |  | 50%                                | 0%  | 50%           | 0%  | 0%  |                |  |  |
| 4                        | 52%                               | 34% | 10% | 4%  | 0%            |  | 59%                                 | 33% | 6%  | 2%                          | 0% |  | 93%                                | 2%  | 5%            | 0%  | 0%  |                |  |  |
| 5                        | 51%                               | 21% | 19% | 9%  | 0%            |  | 59%                                 | 15% | 20% | 6%                          | 0% |  | 72%                                | 8%  | 10%           | 10% | 0%  |                |  |  |
| 6                        | 87%                               | 3%  | 10% | 0%  | 0%            |  | 95%                                 | 3%  | 2%  | 0%                          | 0% |  | 95%                                | 5%  | 0%            | 0%  | 0%  |                |  |  |
| 7                        | 50%                               | 50% | 0%  | 0%  | 0%            |  | 99%                                 | 0%  | 0%  | 0%                          | 1% |  | 69%                                | 20% | 10%           | 0%  | 1%  |                |  |  |
| 8                        | 87%                               | 0%  | 8%  | 0%  | 5%            |  | 45%                                 | 55% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 71%                                | 9%  | 4%            | 6%  | 10% |                |  |  |
| 9                        | 69%                               | 3%  | 19% | 9%  | 0%            |  | 65%                                 | 35% | 0%  | 0%                          | 0% |  | 79%                                | 1%  | 20%           | 0%  | 0%  |                |  |  |
| 10                       | 40%                               | 25% | 25% | 0%  | 0%            |  | 92%                                 | 5%  | 1%  | 2%                          | 0% |  | 50%                                | 29% | 21%           | 0%  | 0%  |                |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |     |     |                             |    |  |                                    |     |               |     |     |                |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |     |     | 3. Totalmente en desacuerdo |    |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |     | 5. Indiferente |  |  |

Tabla F8

*Interpretación de resultados del Consorcio Educativo Oxford, Campus San Nicolás. Total de encuestados: 34*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |               |     |  | Porcentajes de encuestas a maestros |                             |     |     |    |               | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |     |                |    |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|---------------|-----|--|-------------------------------------|-----------------------------|-----|-----|----|---------------|------------------------------------|-----|-----|----------------|----|--|--|
|                          | Total de encuestados: 12          |     |     |               |     |  | Total de encuestados: 8             |                             |     |     |    |               | Total de encuestados: 14           |     |     |                |    |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4             | 5   |  | 1                                   | 2                           | 3   | 4   | 5  |               | 1                                  | 2   | 3   | 4              | 5  |  |  |
| <b>1</b>                 | 68%                               | 12% | 10% | 10%           | 0%  |  | 95%                                 | 0%                          | 5%  | 0%  | 0% |               | 89%                                | 0%  | 11% | 0%             | 0% |  |  |
| <b>2</b>                 | 20%                               | 11% | 69% | 0%            | 0%  |  | 97%                                 | 3%                          | 0%  | 0%  | 0% |               | 60%                                | 35% | 5%  | 10%            | 0% |  |  |
| <b>3</b>                 | 45%                               | 15% | 10% | 30%           | 0%  |  | 35%                                 | 35%                         | 25% | 5%  | 0% |               | 65%                                | 0%  | 30% | 5%             | 0% |  |  |
| <b>4</b>                 | 12%                               | 8%  | 10% | 20%           | 50% |  | 100%                                | 0%                          | 0%  | 0%  | 0% |               | 50%                                | 30% | 15% | 5%             | 0% |  |  |
| <b>5</b>                 | 19%                               | 30% | 1%  | 50%           | 0%  |  | 59%                                 | 10%                         | 30% | 0%  | 1% |               | 99%                                | 0%  | 0%  | 0%             | 1% |  |  |
| <b>6</b>                 | 59%                               | 1%  | 20% | 20%           | 0%  |  | 89%                                 | 10%                         | 1%  | 0%  | 0% |               | 95%                                | 3%  | 0%  | 2%             | 0% |  |  |
| <b>7</b>                 | 69%                               | 10% | 1%  | 20%           | 0%  |  | 79%                                 | 10%                         | 1%  | 10% | 0% |               | 63%                                | 30% | 2%  | 5%             | 0% |  |  |
| <b>8</b>                 | 25%                               | 25% | 25% | 25%           | 0%  |  | 62%                                 | 10%                         | 8%  | 20% | 0% |               | 45%                                | 35% | 10% | 10%            | 0% |  |  |
| <b>9</b>                 | 39%                               | 11% | 11% | 50%           | 0%  |  | 96%                                 | 4%                          | 0%  | 0%  | 0% |               | 55%                                | 35% | 5%  | 5%             | 0% |  |  |
| <b>10</b>                | 59%                               | 1%  | 20% | 20%           | 0%  |  | 76%                                 | 10%                         | 10% | 4%  | 0% |               | 92%                                | 0%  | 8%  | 0%             | 0% |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |               |     |  |                                     |                             |     |     |    |               |                                    |     |     |                |    |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     | 2. De acuerdo |     |  |                                     | 3. Totalmente en desacuerdo |     |     |    | 4. Desacuerdo |                                    |     |     | 5. Indiferente |    |  |  |

Tabla F9

*Interpretación de resultados del Consorcio Educativo Oxford, Campus Santa Catarina. Total de encuestados: 40*

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |     |     |                             |     |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |    |                |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------|-----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|----|----------------|--|--|
|                          | Total de encuestados: 15          |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 7             |     |     |                             |     |  | Total de encuestados: 18           |     |               |     |    |                |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2   | 3   | 4                           | 5   |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5  |                |  |  |
| <b>1</b>                 | 39%                               | 25% | 25% | 11% | 0%            |  | 78%                                 | 20% | 2%  | 0%                          | 0%  |  | 50%                                | 50% | 0%            | 0%  | 0% |                |  |  |
| <b>2</b>                 | 88%                               | 125 | 0%  | 0%  | 0%            |  | 50%                                 | 25% | 13% | 12%                         | 0%  |  | 28%                                | 25% | 25%           | 22% | 0% |                |  |  |
| <b>3</b>                 | 50%                               | 30% | 5%  | 12% | 3%            |  | 80%                                 | 15% | 3%  | 2%                          | 0%  |  | 48%                                | 30% | 12%           | 10% | 0% |                |  |  |
| <b>4</b>                 | 72%                               | 20% | 8%  | 0%  | 0%            |  | 28%                                 | 12% | 10% | 25%                         | 25% |  | 75%                                | 15% | 10%           | 0%  | 0% |                |  |  |
| <b>5</b>                 | 71%                               | 10% | 10% | 9%  | 0%            |  | 80%                                 | 15% | 5%  | 0%                          | 0%  |  | 90%                                | 5%  | 5%            | 0%  | 0% |                |  |  |
| <b>6</b>                 | 70%                               | 19% | 9%  | 2%  | 0%            |  | 78%                                 | 15% | 5%  | 2%                          | 0%  |  | 69%                                | 17% | 10%           | 4%  | 0% |                |  |  |
| <b>7</b>                 | 90%                               | 5%  | 5%  | 0%  | 0%            |  | 75%                                 | 5%  | 10% | 10%                         | 0%  |  | 90%                                | 5%  | 5%            | 0%  | 0% |                |  |  |
| <b>8</b>                 | 69%                               | 18% | 3%  | 2%  | 8%            |  | 65%                                 | 15% | 15% | 5%                          | 0%  |  | 96%                                | 4%  | 0%            | 0%  | 0% |                |  |  |
| <b>9</b>                 | 60%                               | 9%  | 11% | 8%  | 12%           |  | 60%                                 | 0%  | 26% | 14%                         | 0%  |  | 91%                                | 0%  | 9%            | 0%  | 0% |                |  |  |
| <b>10</b>                | 69%                               | 10% | 21% | 0%  | 0%            |  | 28%                                 | 2%  | 28% | 42%                         | 0%  |  | 71%                                | 9%  | 20%           | 0%  | 0% |                |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |     |     |                             |     |  |                                    |     |               |     |    |                |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |     |     | 3. Totalmente en desacuerdo |     |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |    | 5. Indiferente |  |  |

Tabla F10

Interpretación de resultados de la Escuela "Eustaquio Guerra Aguilar". Total de encuestados: 27

| No. de pregunta          | Porcentajes de encuestas a padres |     |     |     |               |  | Porcentajes de encuestas a maestros |     |     |                             |     |  | Porcentajes de encuestas a alumnos |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
|--------------------------|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|--|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------|-----|--|------------------------------------|-----|---------------|-----|----|----------------|--|--|--|--|
|                          | Total de encuestados: 9           |     |     |     |               |  | Total de encuestados: 7             |     |     |                             |     |  | Total de encuestados: 11           |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
|                          | 1                                 | 2   | 3   | 4   | 5             |  | 1                                   | 2   | 3   | 4                           | 5   |  | 1                                  | 2   | 3             | 4   | 5  |                |  |  |  |  |
| 1                        | 40%                               | 28% | 10% | 12% | 0%            |  | 85%                                 | 15% | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 60%                                | 0%  | 40%           | 0%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 2                        | 42%                               | 10% | 18% | 30% | 0%            |  | 45%                                 | 39% | 16% | 0%                          | 0%  |  | 42%                                | 28% | 15%           | 15% | 0% |                |  |  |  |  |
| 3                        | 19%                               | 76% | 0%  | 0%  | 0%            |  | 35%                                 | 49% | 0%  | 16%                         | 0%  |  | 70%                                | 0%  | 30%           | 0%  | 0% |                |  |  |  |  |
| 4                        | 99%                               | 1%  | 0%  | 0%  | 0%            |  | 40%                                 | 20% | 25% | 0%                          | 15% |  | 0%                                 | 30% | 30%           | 40% | 0% |                |  |  |  |  |
| 5                        | 84%                               | 16% | 0%  | 0%  | 0%            |  | 95%                                 | 5%  | 0%  | 0%                          | 0%  |  | 0%                                 | 58% | 0%            | 42% | 0% |                |  |  |  |  |
| 6                        | 91%                               | 1%  | 8%  | 0%  | 0%            |  | 60%                                 | 10% | 18% | 9%                          | 3%  |  | 0%                                 | 40% | 0%            | 60% | 0% |                |  |  |  |  |
| 7                        | 45%                               | 41% | 14% | 0%  | 0%            |  | 70%                                 | 20% | 0%  | 10%                         | 0%  |  | 40%                                | 20% | 0%            | 40% | 0% |                |  |  |  |  |
| 8                        | 30%                               | 29% | 21% | 29% | 0%            |  | 80%                                 | 2%  | 0%  | 18%                         | 0%  |  | 10%                                | 50% | 0%            | 20% | 0% |                |  |  |  |  |
| 9                        | 29%                               | 28% | 24% | 19% | 0%            |  | 20%                                 | 2%  | 0%  | 78%                         | 0%  |  | 20%                                | 60% | 10%           | 10% | 0% |                |  |  |  |  |
| 10                       | 51%                               | 18% | 18% | 13% | 0%            |  | 95%                                 | 0%  | 5%  | 0%                          | 0%  |  | 25%                                | 65% | 8%            | 2%  | 0% |                |  |  |  |  |
| <i>Interpretación:</i>   |                                   |     |     |     |               |  |                                     |     |     |                             |     |  |                                    |     |               |     |    |                |  |  |  |  |
| 1. Totalmente de acuerdo |                                   |     |     |     | 2. De acuerdo |  |                                     |     |     | 3. Totalmente en desacuerdo |     |  |                                    |     | 4. Desacuerdo |     |    | 5. Indiferente |  |  |  |  |

## Anexo G

### Fotografías de la Actividad dos



*Figura G1.* Fotografía de la actividad dos: la sustentante explicando los juegos.



*Figura G2. Fotografía de la actividad dos: estudiantes.*





*Figura G3. Fotografía de la actividad dos: estudiantes.*