



**SEP**

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL

**UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE  
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018**

**EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE NORMAS Y  
REGLAS DE CONVIVENCIA EN ALUMNOS DE CUARTO  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESINA**

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PRESENTA**

**MARÍA DOLORES VARGAS SOSA**

**ASESORA: LIC. ROSALINDA GUTIÉRREZ CORTINA**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**ENERO DE 2024**



**SEP**

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL

**UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE  
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018**

**EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE NORMAS Y  
REGLAS DE CONVIVENCIA EN LOS ALUMNOS DE  
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESINA**

**OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**PRESENTA**

**MARÍA DOLORES VARGAS SOSA**

**ASESORA: LIC. ROSALINDA GUTIÉRREZ CORTINA**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**ENERO DE 2024**



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**UNIDAD UPN 099 CDMX, PONIENTE**  
Coordinación Administrativa

## DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 27 de febrero de 2024

**C. MARÍA DOLORES VARGAS SOSA**

**Presente**

*En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:*

### **EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE NORMAS Y REGLAS DE CONVIVENCIA EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

*Modalidad TESINA, Opción Trayecto Formativo, a propuesta del C. Profra. Rosalinda Gutiérrez Cortina manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.*

*Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su Examen Profesional.*

**ATENTAMENTE:**

**DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN**

*Presidente de la Comisión de Exámenes*

*Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente*

C.C.P. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente



**2024**  
**Felipe Carrillo**  
**PUERTO**

## *Dedicatorias:*

*A un ser supremo*

*Por ser mi pilar, mi fortaleza y llenar mi vida de pasión para cumplir mi sueño.*

*A esta honorable Institución, Universidad Pedagógica Nacional, a la cual pertenezco y me ha brindado la oportunidad de crecer profesional y personalmente para contribuir a la mejora de la educación en México.*

*A las honorables Autoridades Educativas en especial a la Dra. Guadalupe G. Quintanilla Calderón, por ser siempre un ejemplo de superación.*

*A mi Madre*

*Que desde el cielo me mira con orgullo. Siempre estás en mí...*

*A mis amados hijos,*

*Corina, Levent y Charbel por su apoyo, comprensión y amor incondicional que me brindaron en este proyecto, son lo mejor de mi vida, los amo con todo mi ser. Char, por estar a mi lado en todo momento.*

*A mis hermanas*

*Por su apoyo y motivación a lo largo de este proyecto.*

*A la Maestra Rita Elizabeth*

*Por la confianza que deposito en mí, al poner en mis manos a sus alumnos y por animarme a iniciar y terminar este proyecto.*

*A mi amiga Lucy*

*Por vivir esta gran experiencia juntas y compartir conmigo esas noches de desvelo y estudio.*

*A la Maestra Rosalinda Gutiérrez Cortina*

*Por su tiempo, compromiso y dedicación, pero sobre todo por su gran calidad humana.*

*¡Gracias...!*

*María Dolores Vargas Sosa*

# ÍNDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN

**TEMA DE ESTUDIO BASE DE LA INVESTIGACIÓN..... 4**

**CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y**

**REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1 LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA..... 6

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA  
PROBLEMÁTICA..... 7

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO..... 7

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL  
ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA..... 8

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad..... 8

b) Hidrografía..... 9

c) Orografía..... 9

d) Medios de comunicación..... 10

e) Vías de comunicación..... 10

f) Sitios de interés cultural y turístico..... 11

g) Cómo impacta el Referente geográfico a la problemática que se estudia. 11

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD..... 12

a) Vivienda..... 12

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| b) Empleo.....                                                                | 13 |
| c) Deporte.....                                                               | 13 |
| d) Recreación.....                                                            | 14 |
| e) Cultura.....                                                               | 14 |
| f) Religión predominante.....                                                 | 15 |
| g) Educación.....                                                             | 15 |
| h) El contexto socioeconómico.....                                            | 16 |
| 1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR.....                                              | 17 |
| a) La ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática.....    | 17 |
| b) Tipo de sostenimiento de la escuela.....                                   | 17 |
| c) Aspecto material de la institución.....                                    | 17 |
| d) Croquis de las instalaciones materiales.....                               | 18 |
| e) La Organización Escolar en la Institución.....                             | 19 |
| f) Organigrama General de la Institución.....                                 | 21 |
| g) Características de la población escolar.....                               | 21 |
| h) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia.... | 22 |
| i) Relaciones e interacciones de la Institución con la comunidad.....         | 23 |
| 1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....                                       | 23 |
| 1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....                      | 24 |
| 1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN<br>DOCUMENTAL.....   | 24 |
| 1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....                                                  | 25 |
| 1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES.....                                            | 25 |

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN       |    |
| DOCUMENTAL.....                                            | 25 |
| <b>CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN</b>    |    |
| <b>DOCUMENTAL</b>                                          |    |
| 2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA       |    |
| ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.....                         | 27 |
| 2.1.1. ¿Qué es una estrategia didáctica?.....              | 27 |
| 2.1.2. ¿Qué es el Juego?.....                              | 28 |
| 2.1.3. ¿Qué es el juego reglado?.....                      | 31 |
| 2.1.4. Tipos de juegos reglados.....                       | 32 |
| 2.1.5. Características y beneficios del juego reglado..... | 34 |
| 2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL            |    |
| DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO    |    |
| ESCOLAR?.....                                              | 36 |
| 2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE        |    |
| PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL       |    |
| AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?.....                        | 38 |
| <b>CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA</b>   |    |
| 3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....                           | 39 |
| 3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.....    | 39 |
| 3.3. ¿A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA           |    |
| PROPUESTA?.....                                            | 40 |

|                                                                                                   |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA<br>IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA..... | 40 |
| 3.5. LA PROPUESTA.....                                                                            | 41 |
| 3.5.1. Título de la Propuesta.....                                                                | 41 |
| 3.5.2. El Objetivo General.....                                                                   | 41 |
| 3.5.3. Alcance de la Propuesta.....                                                               | 41 |
| 3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta.....                                          | 42 |
| 3.5.5. Características del diseño.....                                                            | 47 |
| 3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la Propuesta?.....                                           | 48 |
| 3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL<br>DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....               | 51 |
| 3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA<br>PROPUESTA.....                           | 51 |
| <b>CONCLUSIONES</b>                                                                               |    |
| <b>BIBLIOGRAFÍA</b>                                                                               |    |
| <b>REFERENCIAS DE INTERNET</b>                                                                    |    |

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, surge como una necesidad personal y profesional de fortalecer una sana convivencia entre los alumnos de Cuarto Grado, del Centro Cultural Haim Weizmann, utilizando como estrategia didáctica el juego reglado, puesto que es de vital importancia aplicarlo dentro y fuera del aula, ya que estos espacios son propicios para fomentar ambientes de aprendizaje regidos por valores y normas, que ayudan a los alumnos a fortalecer habilidades socioemocionales para una sana convivencia.

El juego reglado, es una estrategia didáctica de aprendizaje, en donde los alumnos aprenden a establecer reglas, a respetar turnos, fomentar valores, a desarrollar la tolerancia y a gestionar sus emociones. Por lo que, con este juego, se busca fortalecer en los alumnos habilidades cognitivas, advertir las consecuencias de sus actos o aprender a ganar y a perder, así como el desarrollo emocional y social, además permite encausar las energías positivas y descargar tensiones y los ayuda a definir la posición que ocupan entre los demás, estableciendo relaciones de amistad y en algunas ocasiones de rivalidad.<sup>1</sup>

Si el juego reglado, se presenta en la práctica docente de forma organizada y comprensible, el alumno asume las reglas desde el principio y maneja todas las

---

<sup>1</sup> Juan Montañez Rodríguez, et al. El juego en el medio escolar. Revista de la facultad de Educación de Albacete. Vol. 15. España, Castilla la Mancha, 2000. Págs. 235-255

posibilidades durante el desarrollo de ésta, impactando su integración en su entorno escolar y social.<sup>2</sup>

El juego reglado predomina en los alumnos entre los seis y doce años, sin embargo, está presente mucho antes de que lleguen a la etapa de operaciones concretas y es a partir de los once o doce que son capaces de tomar conciencia de que las reglas son la formulación explícita de acuerdos.<sup>3</sup>

La importancia del juego reglado en el aprendizaje y su aplicación como estrategia en este proyecto están fundamentados, con base en Programas de Estudio vigentes como el Aprendizaje Clave 2017, los Programas de Estudio 2011 y el Marco para la Convivencia Escolar, los cuales sustentan la importancia de fortalecer el aprendizaje de normas para la convivencia.

Por lo anterior citado, se presenta el siguiente informe de Investigación Documental dividido en tres capítulos.

**Capítulo 1.** Se identifican los referentes de ubicación situacional de la problemática, como la ubicación geográfica de la Alcaldía Benito Juárez, asimismo, se describe el análisis histórico, situación socioeconómica de la localidad, así como el ambiente escolar que prevalece, características de la Comunidad Educativa, Organización y estructura del Centro Cultural Haim Weizmann.

---

<sup>2</sup> <https://eduso.net/res/revista/16/miscelanea/el-juego-como-herramienta-educativa-del-educador-social-en-actividades-de-animacion-sociocultural-y-de-ocio-y-tiempo-libre-con-ninos-con-discapacidad#:~:text=En%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20C3%A1rea,construir%20el%20aprendizaje%20del%20alumno.> (02/04/2021)

<sup>3</sup> <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf> (02/04/2021)

Asimismo, se identifica la problemática, planteando una hipótesis que está orientada a buscar alternativas de posible solución.

**Capítulo 2.** En este capítulo, se presenta el sustento teórico que da fundamento a esta investigación y pone de manifiesto la importancia que tiene el juego reglado en el desarrollo de competencias socioemocionales del alumno. Tomando como base los programas de Estudio vigentes como el Aprendizaje Clave 2017, los Programas de Estudio 2011 y el Marco para la Convivencia Escolar, así como autores que hacen mención del juego en el aprendizaje tales como Lev Vygotsky, Jean Piaget, Russe A y Chateau.

**Capítulo 3.** El nombre de la propuesta es: Taller de convivencia “Las gemas de infinito” para favorecer el aprendizaje de reglas y normas de convivencia, utilizando el juego reglado como estrategia didáctica, para fortalecer habilidades socioemocionales en los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria del Centro Cultural Haim Weizmann, ubicado en la Alcaldía Benito Juárez, tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos.

La propuesta se diseña en un plan dosificado de diez sesiones, estableciendo horario, días en que se llevará a cabo las actividades, así como el seguimiento, desarrollo y resultados que se pretende alcanzar con la aplicación de dicha propuesta; asimismo, se incluye conclusiones, bibliografía y referencias electrónicas.

## TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN

El propósito fundamental del presente trabajo es dar a los alumnos las herramientas para fortalecer el aprendizaje de normas de convivencia, utilizando como estrategia didáctica el juego reglado, en los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria, del Centro Cultural Haim Weizmann, con base en los aprendizajes previos y de acuerdo con su contexto familiar, social y cultural.

De acuerdo con la teoría histórico-cultural de Lev Vygotsky,<sup>4</sup> menciona que el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.

Por lo que se pretende que, con la aplicación del juego reglado como estrategia didáctica, los alumnos de Cuarto Grado adquieran de forma gradual habilidades de conciencia social y emocional, tales como la empatía, es decir, la capacidad para ponerse en el lugar del otro, la capacidad de reconocer, respetar y valorar las diferencias que haya entre él y sus compañeros, que entiendan las normas sociales, asimismo, que aprendan que las reglas deben ser acordadas, aceptadas y aplicadas. Es importante mencionar que, se retomarán algunos puntos metodológicos que puedan orientar la labor docente, diseñando un plan de trabajo de acuerdo con las

---

<sup>4</sup> <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf> (04/04/2021)

necesidades e intereses de los alumnos, siendo actividades divertidas, dinámicas, retadoras y de integración.

Además de realizar actividades que integren los juegos de forma constante, por lo que se espera que el alumno fortalezca sus habilidades de convivencia dentro y fuera del aula del Centro Escolar, con la finalidad de favorecer su proceso de aprendizaje.

# **CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1 LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA**

La motivación por realizar esta investigación, sobre estrategias que fortalezcan las normas de convivencia, nace de la necesidad de brindar a los alumnos el derecho a la protección, al sano desarrollo de la infancia y a mantenerlos alejados de la violencia, y favorecer ambientes de aprendizajes sanos y armoniosos.

Por lo que las asignaturas que sustentan el Programa de Estudios 2011, propuesto por la Secretaría de Educación Pública (SEP) coinciden en señalar que los procesos de formación se orienten a propiciar el respeto a las normas y reglas de convivencia, la práctica del juego limpio, la libertad individual, la autonomía y su ejercicio con responsabilidad, la cooperación, la solidaridad, el compromiso, el respeto y el cuidado del otro y, de manera particular, la práctica de la democracia como forma de vida. Es por ello, por lo que las asignaturas del campo señalan la necesidad de generar ambientes de aprendizaje seguros en donde el alumnado experimente la comprensión, el debate razonado, la resolución no violenta de los conflictos y la búsqueda de acuerdos para encontrar salidas conjuntas que propicien la mejora de la vida personal, social y ambiental.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <https://subjefaturaprimarias.files.wordpress.com/2011/10/prog-4to-primaria.pdf> (08/04/2021)

Con el propósito de subsanar las dificultades de convivencia que presentan los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria y proporcionar un ambiente de aprendizaje, armónico, seguro que propicie el aprendizaje efectivo y la convivencia pacífica entre la Comunidad Educativa, se aplica el juego reglado como la estrategia idónea, ya que los alumnos se encuentran en la etapa de operaciones concretas, donde la mente del niño evoluciona y con ella las normas de juego que favorecen la adquisición del aprendizaje.

De acuerdo con Lev Vygotsky,<sup>6</sup> menciona que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

## **1.2 LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA**

### **1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO**

La ciudad de México (CDMX), es la capital de los Estados Unidos Mexicanos y el núcleo urbano más grande del país. Se encuentra ubicada en el Valle de México rodeada por montañas y volcanes que alcanzan elevaciones de 5,000 metros a una altitud de 2,240 Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM), tiene una superficie de 1,494 Km<sup>2</sup>, lo que representa el 0.1% de la superficie del país.<sup>7</sup>

Su población según el censo (INEGI) 2020 es de 9 millones 209,944 de habitantes.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf> (09/04/2021)

<sup>7</sup> <http://congreso.rendiciondecuentas.org.mx/informacion-sobre-la-ciudad-de-mexico/> (10/04/2021)

<sup>8</sup> <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/default.aspx?tema=me&e=09> (10/04/2021)

La Alcaldía Benito Juárez se ubica en la región central de la ciudad, cuenta con una extensión territorial de 26, 63 Km<sup>2</sup> a 2,232 MSNM. Esta Alcaldía colinda al Norte con las Alcaldías Miguel Hidalgo y Cuauhtémoc, al Poniente con Álvaro Obregón, al Sur Coyoacán y al Oriente con Iztacalco e Iztapalapa.<sup>9</sup>

## **A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA**

### **a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad**

La historia de la actual Alcaldía Benito Juárez se remonta a la época prehispánica, algunos hallazgos realizados evidencian su origen Teotihuacano y Mexica.<sup>10</sup>

Sin embargo, la creación oficial de la Alcaldía data de la década de los 40, aunque tomó sus límites territoriales el 29 de diciembre de 1970.<sup>11</sup> Dicha división se hizo conforme a las condiciones geográficas, demográficas, sociales y económicas que caracterizan a cada una de las 16 Alcaldías. Como resultado de su ubicación central se vio dividida por la construcción de diversas obras viales, seccionando la traza de las antiguas colonias propiciando con ello alteraciones en la estructura urbana que se reflejan en una gran uniformidad del vocabulario arquitectónico y urbanístico. Actualmente la Alcaldía se caracteriza por ser totalmente urbana.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> [http://data.evalua.cdmx.gob.mx/files/info/2015/doc\\_BJ\\_10\\_15.pdf](http://data.evalua.cdmx.gob.mx/files/info/2015/doc_BJ_10_15.pdf) (15/04/2021)

<sup>10</sup> Orígenes y antecedentes históricos consultados en:  
<https://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/triforce.php?id=4#:~:text=La%20historia%20de%20nuestra%20actual,remonta%20a%20la%20C3%A9poca%20prehisp%C3%A1nica>. (15/04/2021)

<sup>11</sup> *Ibíd*

<sup>12</sup> [http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/benito\\_myri.html#:~:text=En%20la%20mayor%20parte%20de,principalmente%20en%20el%20lado%20oriente](http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/benito_myri.html#:~:text=En%20la%20mayor%20parte%20de,principalmente%20en%20el%20lado%20oriente) (17/04/2021)

## **b) Hidrografía**

La Alcaldía Benito Juárez tiene un nivel de cobertura en el servicio de agua potable del 100%, siendo sus fuentes de abastecimiento las aportaciones de agua en bloque que el Valle de Lerma suministra a los sistemas Sur y Poniente de la Ciudad de México, así como los pozos profundos ubicados dentro de su territorio, cuyo caudal se aporta directamente a la red de distribución.

Los Ríos que llevan flujo todo el año son: al Norte el Río La Piedad formados por los Ríos Tacubaya y Becerra y al Sur el Ríos Churubusco, cuyo caudal recibía las aguas de otros el Ríos Mixcoac, San Ángel, Magdalena y Eslava; los cuales se encuentran entubados en su totalidad. En la actualidad con el crecimiento de la población y la contaminación ha generado que se pierdan causes y ríos, siendo utilizados estos mismos como receptores de aguas residuales.<sup>13</sup>

## **c) Orografía**

La superficie del terreno de la Alcaldía Benito Juárez es plana y al territorio lo atraviesa la falla geológica "Contreras" lo que define a la zona como de alto riesgo por su sismicidad. En la mayor parte de la Alcaldía predominan los suelos arcillosos, mientras que en la Zona Poniente su composición es a base de suelos arenosos (arena gruesa andesítica); por lo que el 40% de la superficie de la Alcaldía se encuentra en suelo lacustre, principalmente en el lado oriente. En cambio, el 50% está catalogado como suelo de transición; esta porción ocupa la parte Centro Poniente, por lo que sólo el

---

<sup>13</sup>[http://www.data.sedema.cdmx.gob.mx/cambioclimaticocdmx/images/biblioteca\\_cc/PACDEL\\_Benito\\_Juarez.pdf](http://www.data.sedema.cdmx.gob.mx/cambioclimaticocdmx/images/biblioteca_cc/PACDEL_Benito_Juarez.pdf) (17/04/2021)

10% del total de la superficie está ocupada por suelo en lomerío, esta zona está ubicada en la parte Sur Poniente de la Alcaldía.<sup>14</sup>

#### **d) Medios de comunicación**

La Comisión de Derechos Humanos de la Ciudad de México (CDHCM) logró la publicación de lineamientos para el trato equitativo hacia los medios de comunicación, distribución y acceso a la información que genera la Alcaldía Benito Juárez.

La población de la Alcaldía cuenta con diversos medios de comunicación como son: televisión abierta y privada, telefonía celular y de casa, correo postal, internet, periódico y radio. Los medios que se utilizan con mayor frecuencia son: plataformas digitales, redes sociales, gacetas, a través de las cuales el gobierno da a conocer los servicios que brinda a la comunidad.<sup>15</sup>

#### **e) Vías de comunicación**

La posición céntrica de la Alcaldía Benito Juárez la convierte en cruce de caminos entre las diversas zonas de la ciudad. Entre las más importantes se destacan el Viaducto Presidente Miguel Alemán y la Avenida División del Norte, dos Vías de comunicación que dirigen el tráfico vehicular de la ciudad, de igual importancia se destaca Vía primaria Av. Insurgentes Sur, la cual resalta a nivel metropolitano por la densidad e intensidad de construcción y actividad comercial.

En Benito Juárez, cruzan cuatro líneas del Metro (2,3,7 y 12), líneas de Metrobús (1,2 y 3), tres líneas del Trolebús y recientemente se han comenzado a instalar estaciones

---

<sup>14</sup>[http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/benito\\_myri.html#:~:text=En%20la%20mayor%20parte%20de,principalmente%20en%20el%20lado%20orientado](http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/benito_myri.html#:~:text=En%20la%20mayor%20parte%20de,principalmente%20en%20el%20lado%20orientado) (20/04/2021)

<sup>15</sup><https://cdhcm.org.mx/2016/11/la-cdhdf-promueve-lineamientos-para-el-trato-equitativo-hacia-los-medios-de-comunicacion-en-la-delegacion-benito-juarez/> (20/04/2021)

de Ecobici. Por si fuera poco, avenidas como Insurgentes, Viaducto y Periférico cruzan por la Alcaldía. Los ciudadanos toman la opción de ocupar el transporte público, ya que los acerca o lleva directamente a sus centros laborales.<sup>16</sup>

## **f) Sitios de interés cultural y turístico**

Entre los lugares de mayor interés en la Alcaldía Benito Juárez, se encuentran la Cineteca Nacional que actualmente cuenta con diez salas y un foro al aire libre, la cual se encarga de impartir cursos, talleres y diplomados enfocado al séptimo arte. El Teatro de los Insurgentes, el Polyforum Cultural Siqueiros, son otros de los puntos de interés cultural más importantes; así como 24 parques, y el World Trade Center México (WTC).

Es también asentamiento del mayor espacio comercial en el país, al albergar los centros comerciales más concurridos como son: Galerías Insurgentes, Plaza Universidad, Centro Comercial Manacar y Metrópoli Patriotismo entre otros. Los espacios abiertos consideran cuatro plazas, un jardín y dos deportivos.<sup>17</sup>

## **g) Cómo impacta el Referente Geográfico a la problemática que se estudia**

El Centro Cultural Haim Weizmann está situado en una zona que originalmente era de uso habitacional, sin embargo, al paso del tiempo se ha ido transformando, dando paso a numerosos edificios, que pasan las recomendaciones de las autoridades, motivo por el cual la escuela quedó rodeada de estas construcciones, esto aunado a las características del suelo ha generado inconformidad, miedo y angustia en la población.

---

<sup>16</sup><https://blog.vivanuncios.com.mx/bienes-raices/alcaldias-cdmx-menos-trafico-vehicular/> (22/04/2021)

<sup>17</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/Benito\\_Ju%C3%A1rez\\_\(Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Benito_Ju%C3%A1rez_(Ciudad_de_M%C3%A9xico)) (22/04/2021)

Debido a la percepción de los movimientos sísmicos por mínimos que sean, los alumnos presentan problemas emocionales y de atención afectando su aprendizaje.

El acceso a la escuela es fácil y rápido debido a las numerosas vías de comunicación que la rodean, así como a los diversos medios de transporte que hay, por lo que la mayoría de los alumnos asisten regularmente a clases. Por otro lado, en temporada de lluvias se han presentado inundaciones en gran parte de la demarcación, debido a las granizadas y lluvias torrenciales, colapsando el drenaje en las avenidas cercanas a la escuela, ocasionando que los padres lleguen tarde a recoger a sus hijos, provocando ansiedad y estrés, ocasionando problemas de atención repercutiendo en su aprendizaje.

## **B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD**

### **a) Vivienda**

La población total de la Alcaldía Benito Juárez en 2016 fue de 417 416 personas, en el mismo año había 159, 700 hogares, siendo la mayoría liderado por hombres, lo que representa 60.2% de la población, mientras que el 39.8% es liderado por mujeres. En relación con la vivienda con datos obtenidos de la encuesta Intercensal 2015, se tiene que el 99.1% cuenta con todos los Servicios Básicos. En cuanto al total de cuartos el 73.4% del total de viviendas reportó tener más de cuatro cuartos, mientras que solo el 1.8% se reportó con un cuarto.<sup>18</sup> Por lo que, la Alcaldía cuenta con una sólida

---

<sup>18</sup>[http://data.evalua.cdmx.gob.mx/files/info/2015/doc\\_BJ\\_10\\_15.pdf](http://data.evalua.cdmx.gob.mx/files/info/2015/doc_BJ_10_15.pdf) (22/04/2021)

infraestructura del hogar, lo que significa que las condiciones de vivienda son las adecuadas y óptimas para una mejor calidad de vida de la población de la Alcaldía.

## **b) Empleo**

En la Alcaldía Benito Juárez, la Población Económicamente Activa (PEA) fue de 62.00%. Siendo significativamente mayor a la PEA en la Ciudad de México (56.01%) y en el país (50.26%); resaltando notoriamente la participación de los hombres con el 73%, mientras que el resto corresponde a las mujeres.

La mayoría de la población son profesionistas y representan el 50% del total, mientras que el 40% son dueños de negocios y el 10% restante trabaja en alguna Plaza Comercial o Centro Deportivo. Por lo que, el nivel de ingresos de la población ocupada en la Alcaldía es mayor a dos salarios mínimos y representa el 77.76% de la población, por lo tanto, es una de las Alcaldías con mayor derrame económico y un mejor nivel de vida socioeconómico.<sup>19</sup>

## **c) Deporte**

En la Alcaldía Benito Juárez, el deporte juega un papel sobresaliente en el desarrollo social, siendo una de las acciones prioritarias ya que cuenta con recintos deportivos históricos de la Ciudad de México como lo son, diez Unidades Deportivas, una a nivel olímpico, Alberca y Gimnasio Olímpico Juan de la Barrera, cinco de primer nivel: Deportivo Benito Juárez, Deportivo Parque del Seguro Social, Estadio de Fútbol del

---

<sup>19</sup><http://www.cij.gob.mx/ebco20182024/9450/9450CSD.html#:~:text=Datos%20que%20refuerzan%20el%20hecho,de%20medio%20a%20medio%20alto.> (24/04/2021)

Cruz Azul y Plaza de Toros México. También cuenta con cuatro de nivel vecinal como son: Deportivo Gumersindo Romero, Deportivo Joaquín Capilla, Deportivo Tirso Hernández y Deportivo Vicente Saldívar.<sup>20</sup>

Asimismo, esta Alcaldía representa con su trabajo deportivo para la Ciudad de México un 30% de los resultados favorables que se logran en las justas deportivas nacionales, específicamente en lo que hasta hoy se llaman Olimpiada Nacional y Juvenil.<sup>21</sup>

#### **d) Recreación**

La Alcaldía Benito Juárez, cuenta con una gran variedad de sitios visitados por turistas de todo el mundo, como la Zona Arqueológica del Preclásico Medio (1000 A.C.), la Plaza de Toros, el Estadio Azul, el World Trade Center y el Poliforum Cultural, así como cientos de teatros, cines, recintos culturales, centros comerciales, restaurantes y parques recreativos, son solo unos de los tantos sitios que ofrece la Alcaldía Benito Juárez para que turistas locales y extranjeros acudan a ella y disfruten de su estancia en la capital del país.<sup>22</sup>

#### **e) Cultura**

Referente a la cultura, la Alcaldía Benito Juárez, cuenta con seis Bibliotecas, 28 Casas y Centros Culturales, diecinueve teatros. Entre las bibliotecas más visitadas están: la Biblioteca Alonso Lujambio Irazábal antes Biblioteca Iberoamericana esta Biblioteca

---

<sup>20</sup><http://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/triforce.php?id=93> (24/04/2021)

<sup>21</sup><https://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/wp-content/uploads/2019/10/Lineamientos-de-Operacio%CC%81n-Esti%CC%81mulos-Deportivos-Fortaleza-Deportiva-BJ.pdf> (24/04/2021)

<sup>22</sup><https://mxcity.mx/2019/01/algunos-lugares-fascinantes-para-conocer-en-la-alcaldia-benito-juarez/> (25/04/2021)

se creó para conmemorar el Bicentenario de la Independencia de México, la Biblioteca Francisco Zarco, actualmente cuenta con un acervo de más de 30,000 libros y la Biblioteca Pública Zacahuitzco esta biblioteca data del 25 de marzo de 1985.<sup>23</sup> La Casa de Cultura Juan Rulfo, considerada como la primera Casa de Cultura en la Ciudad de México,<sup>24</sup> el Teatro Libanes, María Teresa Montoya y Teatro Polyforum.<sup>25</sup>

#### **f) Religión predominante<sup>26</sup>**

La Alcaldía cuenta con algunos recintos religiosos como las Iglesia de Cristo Rey, de Sta. Cruz Atoyac el cual es un monumento histórico, avalado por el INAH, ya que data del Siglo XVII; la Iglesia de la Inmaculada Concepción y de la Emperatriz de América, Iglesia del Purísimo Corazón de María. En el interior del templo se pueden observar fantásticos vitrales y murales que representan diversos pasajes bíblicos. El 75% de la población es católica, el 15% corresponde a otras religiones y el 10% sin religión.

#### **g) Educación<sup>27</sup>**

En la Alcaldía Benito Juárez, se resguardan 493 Instituciones de Nivel Básico, 24 Colegios de Educación Especial, 15 Institutos de Educación Inicial, 52 escuelas de Nivel Medio Superior y 65 de Nivel Superior, según cifras del Directorio de Instituciones Educativas en México.

---

<sup>23</sup><https://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/triforce.php?id=18> (25/04/2021)

<sup>24</sup>Ibidem

<sup>25</sup>[https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=teatro&estado\\_id=9&municipio\\_id=14](https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=teatro&estado_id=9&municipio_id=14) (25/04/2020)

<sup>26</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/Benito\\_Ju%C3%A1rez\\_\(Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico\)#::~:~:text=Por%20otra%20parte%20el%2075.3,y%20el%2010.1%25%20sin%20religi%C3%B3n.](https://es.wikipedia.org/wiki/Benito_Ju%C3%A1rez_(Ciudad_de_M%C3%A9xico)#::~:~:text=Por%20otra%20parte%20el%2075.3,y%20el%2010.1%25%20sin%20religi%C3%B3n.) (25/04/2021)

<sup>27</sup><https://escuelasmex.com/municipio/benito-juarez-ciudad-de-mexico/page/2> (26/04/2021)

La población de la Alcaldía, en materia de Educación podemos destacar que un 94.97% de la población entre los 3 y 14 años asisten a la escuela en el Nivel Básico, mientras que un 91.61% de la población entre los 15 y 17 años acude al Nivel Medio Superior y 43.35% de los individuos entre 20 y 24 años estudia un Nivel Superior.<sup>28</sup>

## **h) Contexto socioeconómico**

Dentro del Centro Educativo, donde se desarrolla la problemática, encontramos que la mayoría de los padres salen a trabajar desde temprano y llegan hasta muy tarde, dejando a sus hijos al cuidado de familiares tíos o abuelos. Esto ocasiona que los niños permanezcan demasiado tiempo sin la presencia y supervisión de sus padres, por lo que pasan más tiempo del permitido en los dispositivos electrónicos. Debido a esto, los padres experimentan sentimientos de culpa que los ha llevado a consentir demasiado a sus hijos y a no poner normas y reglas. Esto representa un factor de riesgo en el que los alumnos pierden el tener un ambiente normado. Por lo cual, durante la clase los alumnos presentan dificultad para respetar las reglas en el salón de clase y los lleva a tener conflicto de convivencia con sus compañeros. Esto es un factor distractor por lo que, se debe subsanar esa parte empleando la normas y reglas como apoyo al aprendizaje. (Principio Pedagógico 14)

---

<sup>28</sup><http://www.cij.gob.mx/ebco20182024/9450/9450CSD.html#:~:text=En%20materia%20de%20educaci%C3%B3n%20podemos,individuos%20entre%2020%20y%2024> (26/04/2021)

## **1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR**

### **a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática**

El Centro Cultural Haim Weizmann, con Clave del Centro de Trabajo (CCT) 09PPR1143X se encuentra ubicado en, Eje Central Lázaro Cárdenas Número quinientos nueve, Colonia Portales Norte, C.P. 03300 en Alcaldía Benito Juárez, Ciudad de México.

### **b) Tipo de Sostenimiento de la Escuela**

El Centro Cultural Haim Weizmann es de sostenimiento privado incorporado a la Secretaría de Educación Pública (SEP), ofrece los servicios en Educación Primaria y Educación Secundaria solo se cuenta con un turno, Matutino.

### **c) Aspecto material de la Institución**

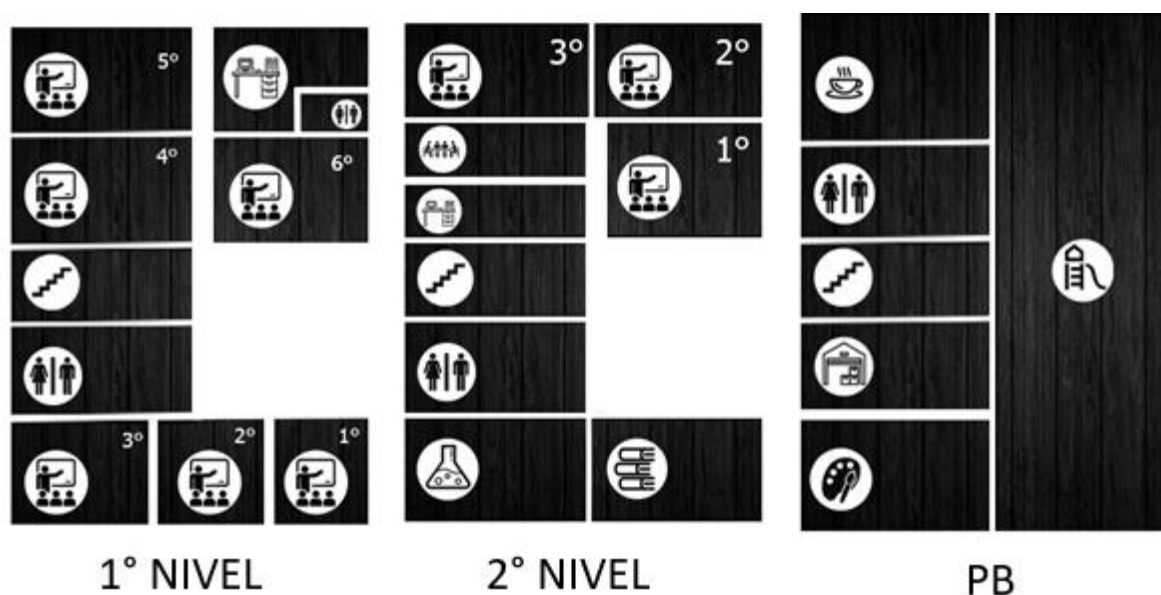
La escuela se conforma por tres niveles, planta baja, primer y segundo nivel. La Institución cuenta con dos direcciones una corresponde al nivel de primaria y la otra a secundaria, nueve salones de los cuales seis son de primaria y tres de secundaria, un patio, una biblioteca, un laboratorio, un área de Arte, ocho baños de los cuales cuatro son para los alumnos de primaria, dos corresponden a secundaria y dos exclusivos para docentes.

En el primer nivel, se encuentran de lado izquierdo de las escaleras tres salones correspondientes a primaria alta, la dirección de primaria y un baño exclusivo para docentes. Del lado derecho se encuentran tres salones que corresponden a primaria baja y dos baños para los alumnos.

En el segundo nivel, se localizan del lado izquierdo de las escaleras tres salones correspondientes a cada uno de los grados de nivel secundaria, la dirección y una sala de maestros. Del lado derecho se encuentra la biblioteca, el laboratorio y dos baños para los alumnos.

En la planta baja, se localiza el patio el cual es utilizado para la clase de Educación Física, para la convivencia de los alumnos a la hora del recreo y para festividades. También está la cafetería en la que los alumnos compran sus alimentos, las escaleras que llevan a los siguientes niveles, tres baños de los cuales dos corresponden a los alumnos y uno a docentes, la bodega en la cual se guardan los productos correspondientes a la limpieza y mantenimiento de la escuela y el área de Arte en la que los alumnos toman sus clases de esta materia.

#### d) Croquis de las instalaciones materiales<sup>29</sup>



<sup>29</sup> Croquis elaborado por la tesista con información proporcionada por la Dirección Escolar. (28/04/2021)

### **e) La Organización Escolar en la Institución**

El Centro Cultural Haim Weizmann, se encuentra organizado de la siguiente manera: El Director General es quien se encarga de la organización general de la Institución, cuenta con área administrativa que tiene como función la comunicación directa con los padres de familia, lleva el registro de alumnos, docentes y demás personal. Es quien recibe los pagos de colegiaturas, inscripciones y otros pagos, además realiza los pagos de la Institución. Mientras que las funciones de la Directora Técnica, tanto de Educación Primaria como de Educación Secundaria son proporcionar información y rendición de cuentas ante la Secretaría de Educación Pública (SEP) y a los Padres de Familia, realizar comités internos, acudir a las juntas de Consejo Técnico en la Zona y en la Institución, dar seguimiento a Padres de Familia y a docentes fortaleciendo la filosofía pedagógica y organizacional, además de llevar a cabo el análisis de cada uno de los docentes y alumnos, así como asuntos relacionados con protección civil y con materiales didácticos, entre otros.

También cuenta con cuatro coordinadores en el área Técnico-Pedagógico, dos corresponden a Educación Primaria y dos a Educación Secundaria, cuya función es checar las planeaciones de los docentes titulares y asistentes de apoyo, las calificaciones y la organización general de los docentes. Además, de catorce docentes titulares de los cuales seis corresponden a Educación Primaria y ocho a Educación Secundaria, dentro de las funciones que desempeñan, está llevar a cabo la aplicación y el uso del manejo correcto de los Programas de Estudio en cada uno de los grados

en los que se encuentran, así como dar contención cognitiva, conductual y emocional a los alumnos, además de fortalecer el trabajo en equipo.

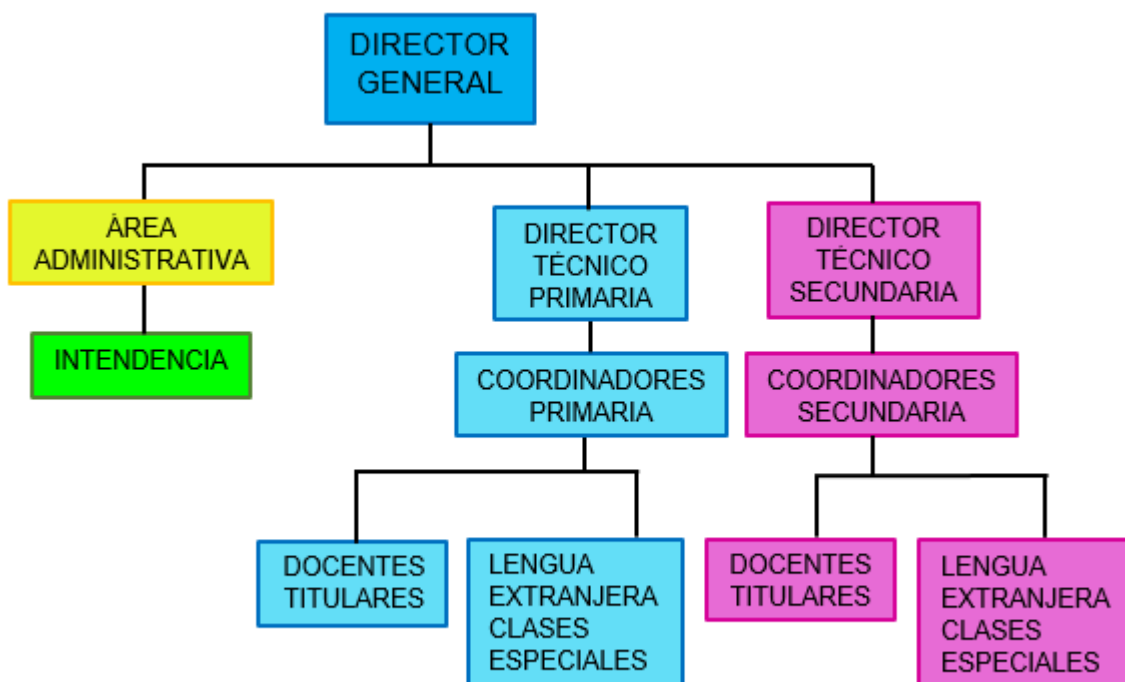
Un docente en cada una de las siguientes áreas: Educación Física, Lengua Extranjera Inglés, Artes y Musicoterapia. Asimismo, cuenta con tres docentes de apoyo, cuyas funciones son: monitorear en todo momento a los alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE) y brindar el apoyo que requiere el alumno.

Dos personas de intendencia: son las encargadas de mantener todas las diferentes áreas limpias y en óptimas condiciones, para el uso de los alumnos y docentes de acuerdo con el Reglamento de la Institución.

El personal de la Institución cuenta con las Licenciaturas en Pedagogía, Educación Primaria, Psicología, Educación Física, Artes Visuales y Turismo, además, de Licenciatura pasante en Periodismo, Pedagogía y Educación Primaria, Teachers Diploma y Bachillerato.

## f) Organigrama General de la Institución<sup>30</sup>

### Centro Cultural Haim Weizmann



## g) Características de la Población Escolar

El Centro Cultural Haim Weizmann, es una escuela regular con un Proyecto de Inclusión, cuenta con una población matriculada general de 95 alumnos, de los cuales 56 corresponden a primaria conformada por 15 niñas y 41 niños. La matrícula de secundaria corresponde a 39 alumnos de los cuales 14 son niñas y 25 niños. Entre la población se encuentran niños que presentan Necesidades Educativas Especiales

<sup>30</sup> Organigrama elaborado por la tesista con información proporcionada por la Dirección Escolar (28/04/2021)

(NEE) como, Trastorno del Espectro Autista (TEA), Síndrome de Down, Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

El grupo de Cuarto Grado de Educación Primaria está conformado por 11 alumnos de los cuales tres son del género femenino y ocho de género masculino, sus edades oscilan entre los nueve y diez años. Es un grupo con características diversas, así como estilos y ritmos de aprendizaje diferentes. Algunos alumnos presentan el estilo de aprendizaje kinestésico ya que les gusta estar en movimiento, tocar, explorar, etc. algunos más son visuales disfrutan de dibujar, les gusta leer, hacer gráficas, etc. y otros auditivos ellos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden explicar lo que aprendieron a otra persona.

Se realiza diagnóstico inicial en el grupo de cuarto grado, donde se identifica el área de oportunidad, por lo que se observa en los alumnos, dificultad para seguir y aplicar reglas durante la clase, ya que se desesperan rápidamente y no esperan su turno para participar, interviniendo de manera constante en la clase, ocasionando distracción y conflicto con sus compañeros y maestros. Por tal motivo se utilizará el juego reglado como estrategia para fomentar y favorecer buenos hábitos, valores, normas y reglas para una sana convivencia que favorezca el proceso de aprendizaje.

## **h) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia**

La relación e interacción de la institución con los padres de familia es a través de la Asociación de Padres de Familia (APF), la cual está conformada por un Presidente Vicepresidente, Tesorera, Secretaria y Vocales que están representadas por Padres y

Madres de Familia de cada grupo; y el Comité de Salud, además se tiene comunicación por medio de correo electrónico y llamadas telefónicas al Colegio. También se mantienen citas con Directores Técnicos y Docentes Titulares, para tratar asuntos relacionados, como conducta, aprovechamiento académico, llegando a acuerdos y compromisos.

Las recomendaciones de los terapeutas y los compromisos por parte de los Actores Educativos se quedan en evidencia en el expediente del alumno, por si se requieren en un futuro.

### **i) Relaciones e interacciones de la Institución con la comunidad**

Debido a que es una Institución particular y que se encuentra ubicada en una zona de tránsito vehicular continuo, no presenta interacción con la comunidad.

## **1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Es relevante que para detectar un problema dentro del proceso las determinaciones metodológicas, de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones, durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

La pregunta orientadora del presente trabajo se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

**¿Cuál es la estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de normas y reglas de convivencia en los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria del**

**Centro Cultural Haim Weizmann de la Colonia Portales Norte de la Alcaldía Benito Juárez en la Ciudad de México?**

#### **1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Elemento fundamental para un proyecto de investigación, es una guía específica de lo que se está investigando en relación con el problema y que orienta el proceso para llegar a una posible solución del problema.<sup>31</sup>

**La estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de normas y reglas de convivencia en los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria del Centro Cultural Haim Weizmann de la Colonia Portales Norte de la Alcaldía Benito Juárez en la Ciudad de México, son los Juegos Reglados.**

#### **1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.

Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente, se constituyeron los siguientes objetivos:

---

<sup>31</sup> <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/m9.html> (28/04/2021)

### **1.5.1. Objetivo General**

Fundamentar por medio de una Investigación Documental, así como planear estrategias didácticas que fortalezcan el juego reglado en los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria para que aprendan a respetar y seguir reglas y normas, propiciando una sana convivencia dentro y fuera del aula.

### **1.5.2. Objetivos Particulares**

1. Conocer el contexto de los alumnos, para identificar las posibles causantes del problema.
2. Formular el planteamiento del problema.
3. Generar una propuesta para resolver la problemática detectada, fundamentada en el Marco Teórico de la Investigación.

## **1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

La Orientación Metodológica, indica las acciones a llevar a cabo, en el quehacer investigativo documental, en este caso, de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones, a llevar adelante y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación. La Orientación Metodológica, utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización, bibliográfica como; método de revisión

documental. Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a redacción de fichas de trabajo de conformación: Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Mixtas, principalmente.

El documental fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

## **CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Toda investigación, requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esa finalidad, se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis:

### **2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEORICO**

#### **2.1.1. ¿Qué es una estrategia didáctica?**

De acuerdo con Díaz Barriga, define las estrategias didácticas como: *“procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente”*.<sup>32</sup> Por lo que, es de suma importancia que, en el contexto educativo, el docente lleve a cabo las estrategias didácticas de manera organizada, planificada y

---

<sup>32</sup> [http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material\\_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf) (05/05/2021)

orientada a la obtención de las metas establecidas. La aplicación diaria de estrategias didácticas debe responder a los diversos estilos de aprendizaje y características de los alumnos, por lo que requiere del perfeccionamiento de procedimientos y técnicas por parte de los docentes.

Díaz Barriga, menciona que, para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan.<sup>33</sup> Por tanto, las estrategias didácticas contemplan estos dos tipos de estrategias.

Las estrategias de aprendizaje son un procedimiento o conjunto de pasos, que el alumno adquiere y emplea intencionalmente como recurso para aprender significativamente en la solución de problemas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son las ayudas planeadas que ofrece el docente a los alumnos para facilitar el aprendizaje significativo. Por lo cual son indispensables en la educación, para presentar los contenidos de todas las materias y se alcancen los objetivos planteados.

### **2.1.2. ¿Qué es el juego?**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos y a lo largo de toda la vida del hombre, incluso algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup><http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>  
(05/05/2021)

<sup>34</sup> Irene López. El juego en la educación infantil y primaria. Pág. 19.

El juego visto desde las neurociencias es una actividad que estimula el desarrollo cerebral pues contribuye directamente a la creación de nuevas conexiones neuronales y desarrolla el pensamiento y el razonamiento, al mismo tiempo que experimenta y regula las emociones en el niño.<sup>35</sup>

El juego es la actividad fundamental en el desarrollo y aprendizaje en las primeras etapas del niño, ya que se da de forma innata, libre y placentera. De acuerdo con Jean Piaget, considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su cambio evolutivo. Por lo que describió el desarrollo intelectual y lo estructuró en cuatro estadios de desarrollo, y cada uno de ellos lo relacionó con diferentes tipos de juegos.

- El juego de ejercicio o funcional, propio del estadio sensoriomotor, se caracteriza por estar ligado a los sentidos y a la acción.
- El juego simbólico, aparece en el estadio preoperacional, consiste en el uso de representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos, es decir, el niño simula situaciones u objetos que no están presentes.
- El juego con reglas abarca el estadio de operaciones concretas y formales, implica conocer, aceptar y negociar una serie de normas y reglas para regular la interacción social.<sup>36</sup>

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. Por lo que la

---

<sup>35</sup> <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/> (06/05/2021)

<sup>36</sup> Elena Bodrova y Debora J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Págs. 123-132.

forma en que el niño se relaciona y entiende las normas del juego, es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el alumno.<sup>37</sup>

Por su parte, Vygotsky creía que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. A diferencia de otros teóricos, Vygotsky tiene una visión más integrada del valor del juego en el desarrollo.<sup>38</sup> Por lo que se puede decir, que el juego permite al niño el desarrollo sensorial y mental, la psicomotricidad, además desarrolla la creatividad e imaginación, les permite explorar su medio ambiente y fortalece las habilidades socioemocionales entre otros beneficios.

De acuerdo con Vygotsky,<sup>39</sup> menciona que el juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta, ya que las situaciones imaginarias creadas en el juego son las primeras restricciones que encauzan y dirigen la conducta de una manera específica, favoreciendo con ello la convivencia de los alumnos dentro y fuera del aula.

Algunos autores que siguieron de cerca a Vygotsky sostienen que el juego influye en el desarrollo de tres maneras: crea la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), facilita la separación del pensamiento de las acciones y los objetos y favorece el desarrollo de la autorregulación.

Asimismo, descubrieron que mientras los niños juegan, sus habilidades mentales se encuentran en un nivel más elevado que durante la realización de otras actividades de aprendizaje llevadas de manera tradicional; demostrando con esto, que el niño

---

<sup>37</sup> Op. Cit. Irene López. El juego en la educación infantil y primaria. Pág.20.

<sup>38</sup> Op. Cit. Elena Bodrova y Debora J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Págs. 123-132.

<sup>39</sup> Ídem

adquiere mayor madurez durante el juego, ya que la conducta del niño va más allá de su nivel cuando juega, que en situaciones de su vida cotidiana, por lo que este nivel representa, precisamente, lo que Vygotsky identificó como el nivel superior de la, Zona de Desarrollo Próximo.<sup>40</sup>

En el juego, los niños actúan conforme a las ideas interiores, más que conforme a la realidad exterior, comienzan a separar el significado del objeto del propio objeto, esta teoría es semejante a la de Piaget y el juego simbólico, dicha acción prepara para el pensamiento abstracto, la conducta deja de ser dirigida por el objeto. Por lo que los objetos pueden utilizarse como herramientas para entender otras ideas.<sup>41</sup>

El juego favorece el desarrollo de la autorregulación, creando situaciones donde el niño inhibe y contiene su conducta de acuerdo con los papeles y reglas de la representación, y le permite practicar una conducta deliberada y crear una ZDP para el desarrollo de las funciones mentales superiores.

### **2.1.3. ¿Qué es el juego reglado?**

De acuerdo con Rüsse A.<sup>42</sup> El juego reglado es aquel en el que el desarrollo de la actividad ha de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas. Estas reglas permiten al niño conocer lo que debe hacer y lo que no durante el juego. Sin embargo, los juegos reglados son asimilados de manera diferente conforme a la edad de los niños. Los niños pequeños suelen ser estrictos en la exigencia y acatamiento de las reglas ya que para ellos las reglas son sagradas, por lo que les es fácil cumplirlas,

---

<sup>40</sup> Ídem

<sup>41</sup> Juan, Montañez Rodríguez, et al. El juego en el medio escolar. Revista de la facultad de Educación de Albacete. Vol. 15. España, Castilla la Mancha, 2000. Págs. 235-255

<sup>42</sup> Ídem

mientras que los niños más grandes buscan en las reglas la oportunidad de ganar, además que se han dado cuenta de que pueden modificarlas siempre y cuando estén todos de acuerdo.

Mientras que, para Piaget, el inicio de los juegos de reglas depende en gran manera del medio en el que se desarrolle el niño y los modelos que tenga a su disposición. Estos juegos aparecen de manera muy confusa a partir de los cuatro y hasta los siete años. En la etapa de las operaciones concretas, de los siete a los doce años es cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, apoyadas por objetos y accesorios bien definidos.

Es hasta la etapa de operaciones formales, después de los doce años, que se recurre a los juegos de reglas complejas, ya que los niños en esta edad son más independientes de la acción y se basan en combinaciones de razonamiento puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas. El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado.<sup>43</sup>

#### **2.1.4. Tipos de juegos reglados**

De acuerdo con Jean Chateau, desarrollo una clasificación de los distintos tipos de juego, en función de la edad, el desarrollo intelectual y general de los individuos, desde el nacimiento y hasta la finalización de la etapa primaria.

Estos son: los juegos no reglados, de destrucción, desorden y arrebatos y los juegos reglados.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Juan Montañez Rodríguez, et al. El juego en el medio escolar. Revista de la facultad de Educación de Albacete. Vol. 15. España, Castilla la Mancha, 2000. Págs. 235-255

<sup>44</sup>[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1) (08/05/2021)

## **Juegos reglados.**

**Juegos de imitación.** El objetivo de este juego es desarrollar la personalidad del niño, el cual está en la búsqueda de la autoafirmación e integración social. Empieza a partir de los dos años de vida y atraviesa por tres fases:

- Fase familiar, empieza de los dos a los seis años, en esta fase los primeros modelos a imitar son los adultos cerca del niño.
- Fase de imitación ficticia, de los siete a los nueve años, aquí los modelos a imitar ya no son reales sino ficticios, como los superhéroes de capa y espada.
- Fase de imitación colectiva que va de los diez a los catorce años, esta fase se realiza en grupo, donde los niños tienden a imitar escenas cotidianas.

**Juego de construcción.** Este tipo de juego procede del sentido innato del orden y es a partir de los dos años que el niño empieza con este tipo de juego y hacia los cuatro años se intensifica. El esquema mental que rige estos juegos es abstracto y creado por el propio niño, siendo esta una característica importante en el juego.

**Juegos de regla arbitraria.** Aunque conservan la noción de una regla que preside al juego, esta no es tan concreta como en el juego de imitación, ni tan abstracta como la de los juegos de construcción. Por lo que le brinda la posibilidad al niño de crear nuevas reglas.

**Juegos de proeza.** Son los mismos juegos que el niño venía realizando de manera individual, pero ahora los realiza en grupo. Este tipo de juegos empiezan a partir de los seis años.

**Juegos de competición.** Este tipo de juego tiene un claro carácter social, por lo que se realiza en grupo, y exige tener la formación de equipos definidos.

De acuerdo con Jean Piaget,<sup>45</sup> el juego evoluciona paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano. Por lo que los clasifica en tres fases: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas.

**Juegos reglados.** La regla lúdica en este juego aparece como una idea implícita o explícita, aceptada por el grupo y que ordena o regula la actividad lúdica. En este tipo de juego se pueden dar dos reglas:

**Reglas transmitidas.** Son todos aquellos juegos institucionalizados a lo largo del tiempo, es decir, que se transmiten entre generaciones.

**Reglas espontaneas.** Aquí la regla es creada por el grupo y tiene carácter temporal.

### **2.1.5. Características y beneficios del juego reglado**

El inicio del juego reglado depende en gran medida del medio en el que se mueve el niño y de las personas que fungen como modelo. Este juego empieza de los cuatro a los seis años, reemplazando al juego simbólico, por lo que en el juego reglado se integran y combinan todas las destrezas adquiridas, como son las combinaciones sensoriomotoras o intelectuales. El juego reglado es el resultado de la organización colectiva de las actividades lúdicas, donde los niños a través de su desarrollo evolutivo se van dando cuenta que ellos pueden llegar a acuerdos para establecer las reglas, buscando la posibilidad siempre de ganar.

Estos juegos son muy variados, entre ellos encontramos juegos de patio tradicionales, juegos de mesa, los cuales se deben aplicar de acuerdo con la edad de los niños.

---

<sup>45</sup>[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1) (09/05/2021)

Siempre permiten la interacción social, ya que se pueden jugar entre dos personas, en equipo o en grupo.

El espacio donde se juegan puede ser el parque, la calle, el patio de la escuela, etc. Además, este juego al contrario de otros subsiste hasta la edad adulta solo que de una manera más elaborada y distintos niveles de complejidad.

Los beneficios que aportan los juegos reglados son incuestionables, ya que integran lo aprendido por el niño en el desarrollo social, afectivo, motor y cognitivo.

Entre los beneficios más importantes está el de agente socializador, por lo cual los niños aprenden a ganar y perder, a respetar turnos y normas, a tomar conciencia de la regla, y a considerar las opiniones de sus compañeros, además de que posibilita la comunicación con el grupo, por lo que fortalece las habilidades interpersonales e intrapersonales, por ello, aprenden a compartir con sus iguales y a regular su propia conducta.<sup>46</sup>

Asimismo, nos permiten conocer la evolución de los alumnos, ya que durante el juego se puede observar si presentan alguna dificultad, como la falta de tolerancia o resistencia a las reglas, así como algún inconveniente al entender las instrucciones.

---

<sup>46</sup> <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf> (12/05/2021)

## **2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?**

El grupo de Cuarto Grado de Educación Primaria, el cual está formado por 11 alumnos de los cuales ocho son de género masculino y tres de género femenino, se ha observado que es un grupo con características, gustos y estilos de aprendizaje diferentes, lo que ha resultado enriquecedor al momento de compartir experiencias, sin embargo, se nota una clara dificultad para respetar normas y reglas dentro y fuera del aula de clases, ya que todos quieren hablar y participar al mismo tiempo, no respetando turnos, de la misma manera incurren en constantes faltas al reglamento interno del aula, por lo que, se han presentado en el grupo dificultades de convivencia tanto con sus compañeros como con los docentes, afectando e impactando en su proceso de aprendizaje.

Con el propósito de subsanar esta problemática se llevará a cabo la estrategia didáctica, el juego reglado, con la finalidad de que el alumno reconozca y respete las normas y reglas dentro y fuera del aula, así como fortalecer valores que promuevan una sana convivencia, en el grupo de cuarto grado dentro de un ambiente seguro y armónico para favorecer un aprendizaje efectivo y significativo.

La aplicación de juego reglado se llevará a cabo apegado al marco teórico, ya que es de suma importancia que el docente lleve la teoría a situaciones reales dentro de la práctica educativa y no solo la dejen en el papel. No obstante, esto implica responsabilidad y compromiso en su profesionalización y transformación de su práctica docente diaria.

Por lo que, esta investigación se basa en los lineamientos generales por los que se establece el Marco para la Convivencia Escolar en las Escuelas de Educación Básica de la Ciudad de México,<sup>47</sup> donde menciona que La Convención sobre los Derechos del Niño, establece a la letra que “Los Estados Parte adoptarán cuantas medidas sean adecuadas para velar porque la disciplina escolar se administre de modo compatible con la dignidad humana del niño”.

En México, la Ley para la Protección de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, dispone en su artículo 32, lo siguiente:

“Se promoverán las medidas necesarias para que:

Se favorezcan en las Instituciones Educativas mecanismos para la solución de conflictos, que contengan claramente las conductas que impliquen faltas a la disciplina y los procedimientos para su aplicación.” Por lo que, se busca fomentar ambientes regidos por valores y normas respetando los derechos humanos de los alumnos, que contribuyan a una sana convivencia que favorezca el desarrollo personal y social.

Asimismo, y de acuerdo con los Programas de Estudio 2011,<sup>48</sup> menciona al juego como medio educativo, por su carácter lúdico implica el gozo de los alumnos, así como la capacidad de sentir y expresar afectos y emociones. Por lo tanto, se aplicará en el grupo de cuarto grado, diferentes tipos de juegos reglados con el fin de fortalecer la convivencia escolar, cuidando en todo momento el respeto a los derechos humanos de los alumnos.

---

<sup>47</sup> SEP. Marco para la Convivencia Escolar en las Escuelas de Educación Primaria. Ciudad de México. Secretaría de Educación Pública, 2011. Pág. 4

<sup>48</sup> SEP. Programa de Estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. Cuarto Grado. México. Secretaría de Educación Pública, 2011. Pág.472

### **2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?**

La teoría es fundamental para la transformación de la práctica educativa, ya que la relación entre ambas es de suma importancia, tanto dentro como fuera del aula, por lo que es necesario que los docentes se den a la tarea de unir ambas, con el propósito de mejorar e innovar la calidad en la educación. Por otro lado, si la teoría no se integra a la práctica será fácil de caer en la improvisación o en la rutina, ocasionando con ello la desmotivación y el fracaso escolar de los alumnos.

En el centro de trabajo, la mayoría de los docentes relacionan la práctica educativa a los conceptos teóricos a través de la investigación y reflexión, lo cual les ha permitido tener experiencias satisfactorias en cuanto a la adquisición de los aprendizajes esperados de sus alumnos, de acuerdo con los Programas de Estudio 2011 y a los Aprendizajes Clave 2017.

Sin embargo, algunos docentes se les dificulta la reflexión y autocritica de su práctica educativa, por lo que no se dan cuenta que la metodología que utilizan es tradicional e inflexible, que carece de empatía hacia las necesidades de los alumnos, por lo tanto, no los lleva a una mejora en la enseñanza, motivo por el cual se les ha invitado a transformar e innovar su práctica educativa, contribuyendo a formar alumnos analíticos, críticos y reflexivos, asimismo se ha pedido continuar en la innovación de su intervención docente con la finalidad de mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

## **CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

**Taller de Convivencia “Las Gemas del Infinito”**

### **3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA**

Al realizar esta investigación documental, con el grupo de Cuarto Grado de Educación Primaria, se llega a la conclusión de que es necesario promover una sana convivencia dentro y fuera del aula, utilizando como estrategia didáctica, el juego reglado dentro de un Taller de Convivencia “Las Gemas del Infinito”, por el cual se busca propiciar el aprendizaje de normas, reglas y valores, así como favorecer habilidades socioemocionales, interpersonales e intrapersonales; utilizando diferentes tipos de juegos reglados.

De acuerdo con el Programa de Estudios 2011, el Campo de Formación Desarrollo Personal y Para la Convivencia, articula tres asignaturas: Formación Cívica y Ética, Educación Física y Educación Artística en la Educación Primaria.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> SEP. Programa de Estudio 2011. Guía para el maestro. Secretaría de Educación Pública. Cuarto Grado. México, 2011. Págs. 457-458

Por tanto, en el Taller de convivencia “Las Gemas del Infinito” se implementarán actividades de Educación Física y Formación Cívica y Ética; ya que contribuyen a la construcción de la identidad personal y social de los alumnos, por lo que al trabajar las emociones se fortalece la socioafectividad, además permite conocer necesidades y fortalecer capacidades que favorezcan el aprendizaje en los alumnos.

### **3.3. ¿A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?**

A los alumnos de Cuarto Grado Grupo “A” de Educación Primaria del Centro Cultural Haim Weizmann, que se encuentra ubicado en, Eje Central Lázaro Cárdenas Número quinientos nueve, Colonia Portales Norte, C.P. 03300 en Alcaldía Benito Juárez, Ciudad de México.

### **3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA**

Se cuenta con la autorización de la Dirección de la Institución, Centro Cultural Haim Weizmann, la tesista llevará a cabo la propuesta, la cual consiste en actividades de Educación Física y Formación Cívica y Ética.

Que se implementaran dentro de la jornada de trabajo con un horario de 8:00 A.M. a 9:00 A.M. con el grupo de Cuarto Grado de Educación Primaria; algunas de las actividades se realizarán al aire libre, utilizando el patio de la escuela, mientras que otras se realizaran dentro del aula, se utilizaran los materiales didácticos con los que cuenta la escuela.

### **3.5. LA PROPUESTA**

La siguiente propuesta, como estrategia didáctica el juego reglado, para fortalecer el aprendizaje de normas y reglas de convivencia, se diseñó un contenido de diez sesiones, que se llevarán a cabo de manera dosificada durante el ciclo escolar con un tiempo aproximado de 1 hora.

#### **3.5.1. Título de la propuesta**

Taller de Convivencia “Las Gemas del Infinito”.

#### **3.5.2. El objetivo general**

Fortalecer el aprendizaje de normas y reglas de convivencia, utilizando el juego reglado como estrategia de aprendizaje en los alumnos de Cuarto Grado Grupo “A” de Educación Primaria.

#### **3.5.3. Alcance de la propuesta**

Se propone que los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria, fortalezcan el aprendizaje de normas y reglas de convivencia contribuyendo a la adquisición de un aprendizaje significativo.

#### **3.5.4. Temas centrales que construyen la propuesta**

Para fortalecer el aprendizaje de normas y reglas de convivencia, se realizarán actividades que permitan contribuir a que los alumnos practiquen y lleven a cabo actividades de convivencia y juego fortaleciendo una buena conducta hacia el trabajo de los demás y de sí mismo.

En las sesiones se propone para obtener mejores resultados, que se trabaje esta clasificación de juegos.

**Las estrategias didácticas y materiales son:**

**Primera sesión.** Juego reglado individual

**Raqueteando con globos.** El juego consiste en que cada alumno deberá mantener en el aire dos globos el mayor tiempo posible golpeándolos con la raqueta. Se puede incrementar el grado de dificultad, aumentando el número de globos. Gana el jugador que más tiempo permanezca sin que se le caiga ningún globo al suelo.

Materiales: globos y raquetas de juguete.

Reglas:

- No se puede tocar el globo con ninguna parte del cuerpo.
- Si un globo cae al suelo se acaba el juego.
- Se pierde un punto si toman el globo de sus compañeros.

**Segunda sesión.** Juego reglado colectivo.

**El pañuelo.** Los jugadores se dividen en dos grupos de igual número de jugadores y se numeran. Cada grupo se coloca en fila a los extremos del terreno del juego. Un participante se ubica en el medio del campo con el pañuelo en la mano y el brazo horizontal. El jugador que sostiene el pañuelo dice un número. Los participantes de cada grupo portadores del número han de salir corriendo y acercarse al pañuelo. Cada uno de ellos ha de tratar de llevarse el pañuelo a su campo.

Materiales: pañuelos suficientes y gis blanco

Reglas:

- Cuando un jugador consigue llevarse el pañuelo a su campo, logra un punto.
- Si un jugador es atrapado el equipo contrario consigue un punto.

- Si un jugador sobre pasa la línea central, sin haber tomado el pañuelo, el punto será para el equipo contrario.

**Tercera sesión.** Juego de mesa en parejas.

**Rompecabezas.** Es un juego popular y de gran gusto por los alumnos. El juego consiste en armar en el menor tiempo posible una imagen que está fragmentada en diferentes partes o piezas que varían en su forma, tamaño y grado de dificultad.

Material: 11 rompecabezas de la República Mexicana.

Reglas:

- Primer tiempo de cinco minutos, si la primera persona no pudo armarlo en el tiempo indicado, se le da oportunidad al compañero.
- Gana la pareja que lo termine de armar en el menor tiempo posible.
- No quedarse con las piezas.

**Cuarta sesión.** Juego reglado individual.

**Me nuevo y lo mantengo.** Se colocan los alumnos en fila, cada uno con una raqueta y una pelota en frente del recorrido marcado. Cada alumno deberá de completar el recorrido marcado a la vez que golpea la pelota con su raqueta, intentando que no se caiga la pelota al suelo. Ganará el jugador que menos tiempo tarde.

Materiales: 11 raquetas, 11 pelotas y 10 conos.

Reglas:

- Si se cae la pelota tendrá que volver a empezar.
- No se puede tocar la pelota con la mano.
- Cada cono que tire se penalizará con un segundo más.

**Quinta sesión.** Juego reglado colectivo.

**Balón al aro.** Se forman equipos de tres a cuatro integrantes. Se colocan tantas filas de aros como haya de equipos con cuatro o tres aros cada uno según el número de integrantes. A un metro de cada una de las filas un equipo de jugadores. El juego comienza con los balones dentro del primer aro de cada hilera. A la señal el primer miembro de cada equipo debe salir corriendo, tomar el balón y colocarlo en el segundo aro, dar el relevo al siguiente que coloca el balón en el tercer aro, así sucesivamente hasta el cuarto aro, para comenzar a colocarlo en el tercero, hasta que el balón vuelva al aro donde empezó el juego.

Materiales: 12 aros y 3 pelotas

Reglas:

- Gana el equipo que primero consiga finalizar el juego.
- No podrá salir el siguiente relevo hasta que no sea tocado por su compañero.
- No se vale empujar a su compañero.

**Sexta sesión.** Juego reglado de mesa

**Dominó.** Es un juego de mesa muy popular, que varía en características físicas, según el público al que esté dirigido. Consta de 28 fichas rectangulares divididas en dos cuadrados cada uno de ellos lleva unos puntos entre uno y seis y algunos no llevan ninguno.

Se colocan las fichas hacia abajo y se mezclan para que los jugadores elijan las de su preferencia al azar; si son dos jugadores cada uno tomara seis fichas, si son más jugadores cada uno tomara cinco fichas, el resto de las fichas se dejan en la mesa mirando hacia abajo.

Según las reglas del dominó existen varias maneras de empezar el juego, una de ellas es que empiece el jugador que tiene entre sus fichas la de más puntos, aunque también existe la posibilidad de que las parejas lleguen a un acuerdo para determinar quién inicia la partida. El primer jugador colocara una de sus fichas hacia arriba en la mesa, el siguiente jugador deberá colocar una ficha que encaje con la imagen de la primera ficha; si no tiene fichas que encajen deberá ir tomando de las fichas que sobraron en la mesa hasta encontrar una que encaje. Si ya no hay más fichas que tomar pasara el turno al siguiente jugador.

Material: juego de dominó (tradicional)

Reglas:

- No se debe ver las fichas de los demás.
- Se dice que el jugador dominó la partida cuando se queda sin fichas.
- En caso de que queden fichas, ganará el jugador que sume menos puntos.

**Séptima sesión.** Juego reglado individual.

**El conductor.** Cada alumno deberá conducir el balón por encima de las líneas que hay en el patio, lo más pegado posible al pie y evitando chocar con el resto de los compañeros. Gana el jugador que menos veces se le escape el balón y tenga que salir de las líneas de juego para buscarlo.

Materiales: 11 balones.

Reglas:

- No se puede tocar con las manos.
- No se puede molestar a los demás voluntariamente.

**Octava sesión.** Juego reglado colectivo.

**Bombardeo.** Se forman dos equipos, cada uno se sitúa en su campo y delante de cada uno se coloca una fila de conos. Cada jugador posee una pelota blanda. Entre ambos campos se sitúa una zona neutra que no puede franquearse. A la señal todos los jugadores lanzan sus pelotas intentando derribar los conos del equipo contrario. Una vez lanzada la pelota propia, cada jugador puede recoger aquellas que encuentren dentro de su propio campo para volver a lanzarlas.

Materiales: varias pelotas y conos

Reglas:

- Gana un punto el equipo que consiga primero derribar todos los conos del equipo contrario.
- Se quita un punto al equipo que dirija la pelota hacia sus compañeros.
- Gana el equipo que consiga más puntos.

**Novena sesión.** Juego reglado de mesa

**El Uno.** Consiste en un mazo de 108 cartas divididas en normales y especiales, a su vez están compuestas por cuatro colores: azul, verde, rojo y amarillo; las cuales tienen información que se usa para marcar el curso del juego. El juego es para 2-10 jugadores de 7 años o más. Cada jugador comienza con siete cartas, y se reparten boca abajo. El resto de las cartas se colocan en una Pila de Cartas boca abajo. Al lado de la pila se debe designar un espacio para una Pila de Descarte. La carta de arriba debe ser colocada en la Pila de Descarte y el juego comienza.

Materiales: Juego Uno

Reglas:

- Los jugadores deben de poner tarjetas del mismo color o número.

- El jugador que llegue a la penúltima carta deberá decir en voz alta “uno” para no ser penalizado con dos cartas más.
- Gana el primer jugador que se quede sin cartas.

**Decima sesión.** Juego reglado colectivo.

**Ciempiés.** Se forman dos equipos que se colocan en filas paralelas. Cada jugador en la fila agarra la cintura del jugador que se sitúa adelante. A la señal del docente los jugadores de cada equipo corren hacia delante hasta el cono, lo rodean por la derecha y vuelven atrás, pasando todo el equipo la línea de salida. Gana el equipo cuyos jugadores hayan recorrido toda la distancia sin separarse.

Reglas:

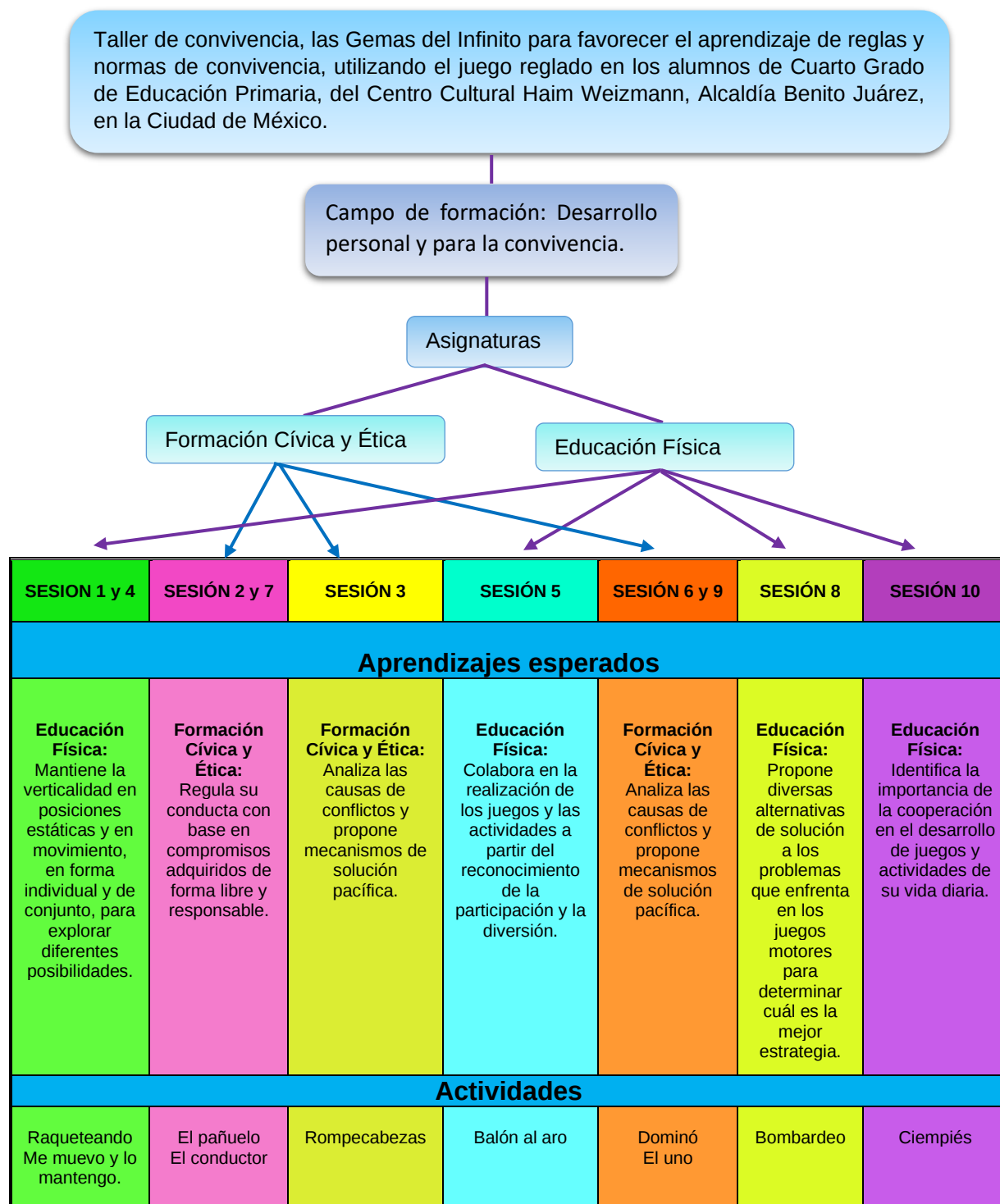
- Durante la carrera no se pueden separar.
- El equipo completo debe cruzar la línea sin soltar la cintura de su compañero.

### **3.5.5. Características del diseño**

A continuación, se presenta un organigrama del Taller de Convivencia “Las Gemas del Infinito”, con un contenido de diez sesiones, que se aplicarán a lo largo de un ciclo escolar, con la duración de una hora.

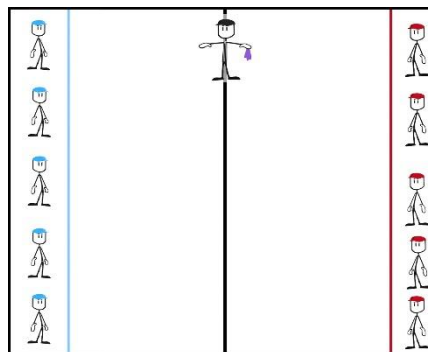
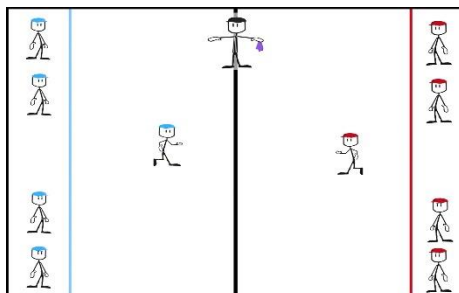
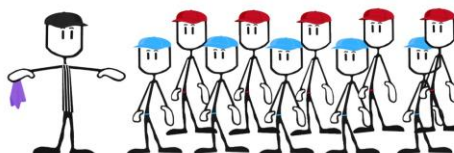
### 3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

#### Organigrama Taller de Convivencia por Sesión<sup>50</sup>



<sup>50</sup> Organigrama realizado por la tesista (06/08/2021)

Se integra un ejemplo, de la Situación Didáctica que se implementará durante la aplicación del Taller de Convivencia.

| CENTRO CULTURAL HAIM WEIZMANN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOCENTE: MARIA DOLORES VARGAS SOSA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | GRADO: 4°<br>GRUPO: "A"                                | CICLO ESCOLAR 2020-2021                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                        | TEMPORALIDAD: 1 hora<br>RECURSOS: Pañuelos suficientes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| JUEGO REGLADO<br>EL PAÑUELO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| CAMPO DE FORMACIÓN: Desarrollo personal y para la convivencia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ASIGNATURAS: Educación Física/Formación Cívica y Ética | COMPETENCIA: Convivencia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| APRENDIZAJE ESPERADO:<br><br>Regula su conducta con base en compromisos adquiridos de forma libre y responsable.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                        | PROPÓSITO: favorecer las habilidades socioemocionales, incentiva la participación en grupo, promueve la paciencia para esperar turnos, estimula el respeto a sus compañeros y a las normas de juego.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| SECUENCIA DIDÁCTICA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| INICIO:<br><br>La secuencia didáctica se realizará en el patio de la escuela. Se llevará a los alumnos del salón al patio, caminarán hacia atrás por el corredor y las escaleras. Posteriormente se pintarán tres líneas en el patio con gis de color diferente para delimitar los campos de cada uno de los equipos y una para delimitar la mitad del campo. Enseguida se formarán dos equipos del mismo número de jugadores y se numeran. Cada equipo se colocará en los extremos del terreno del juego. Un participante se ubica en el medio del campo con el pañuelo en la mano y el brazo horizontal. |                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                        | DESARROLLO:<br><br>El jugador que sujeta el pañuelo gritará un número. Los participantes de cada grupo portadores del número han de salir corriendo y acercarse al pañuelo. Cada uno de ellos ha de tratar de llevarse el pañuelo a su campo, sin traspasar la línea central. Cuando uno de los dos escapa con el pañuelo, el otro debe correr detrás e intentar quitárselo antes de que llegue a su campo. Si un jugador es atrapado el equipo contrario consigue un punto. Si el jugador llega a su campo con el pañuelo gana un punto. |
| CIERRE:<br><br>Al terminar el juego se les pedirá a los alumnos sentarse en plenaria. Se les motivará para que expresen cómo se sintieron en el juego y hablar sus experiencias. Para cerrar la sesión se le dará al equipo ganador una gema del infinito.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| EVALUACIÓN: observación directa, registro en la bitácora y en la rúbrica de evaluación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

**CENTRO CULTURAL HAIM WEIZMANN**

**09PPR1143X**

**CICLO ESCOLAR 2020-2021**

**Evaluación**

Docente: María Dolores Vargas Sosa

Grado: 4°

Grupo: "A"

Campo de formación: Desarrollo Personal y para la Convivencia: Educación Física y Formación Cívica y Ética.

Fecha:        /        /

Alumno:

| CRITERIOS                                      | LOGRADO | EN PROCESO | INSUFICIENTE |
|------------------------------------------------|---------|------------|--------------|
| Participa con entusiasmo en el juego.          |         |            |              |
| Muestra compañerismo.                          |         |            |              |
| Respeto normas y reglas del juego.             |         |            |              |
| Emplea normas relacionadas con la convivencia. |         |            |              |
| Respeto el resultado del juego.                |         |            |              |

### **3.6. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.**

La presente propuesta se pretende evaluar apegados al Principio Pedagógico, evaluar para aprender, que sustenta al Programa de Estudios 2011. Por lo tanto, para favorecer los aprendizajes esperados, del Campo de Formación: Desarrollo personal y para la convivencia, de la asignatura de Educación Física y Formación Cívica y Ética se crean oportunidades de aprendizaje y se modifica la actuación docente, obteniendo evidencias que permitan retroalimentar el proceso de aprendizaje.

Por medio de la observación directa, se identifican las fortalezas y áreas de oportunidad de los alumnos y se hará el registro en la lista de cotejo de evaluación con la finalidad de realizar las adecuaciones necesarias y mejorar la intervención docente para potenciar el aprendizaje en los alumnos.

### **3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA**

Se espera con la propuesta, que los alumnos de Cuarto Grado de Educación Primaria, del Centro Cultural Haim Weizmann, ubicado en la Alcaldía Benito Juárez en la Ciudad de México, alcancen el objetivo de fortalecer el aprendizaje de normas y reglas de convivencia, utilizando el juego reglado como estrategia didáctica, motivando el interés por realizar actividades de Educación Física y de Formación Cívica y Ética, que los lleven a respetar reglas, fortaleciendo una sana convivencia que potencialice el aprendizaje significativo en los alumnos.

## CONCLUSIONES

Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes Conclusiones:

- En el primer capítulo, se hace mención sobre la importancia del contexto donde están inmersos los alumnos, ya que es la familia el primer espacio donde adquieren principios y valores que les permiten interactúan con el entorno social que los rodea, propiciando patrones de conducta valiosos.
- En el segundo capítulo, a partir de conocer los elementos metodológicos y referenciales de la problemática de investigación, se destaca la importancia del juego reglado como estrategia didáctica, para favorecer el aprendizaje de reglas y normas de convivencia en los alumnos. Cabe mencionar que en el juego reglado se integran y combinan todas las destrezas, habilidades y capacidades, adquiridas, en las áreas sensoriomotoras, cognitivas y socioemocionales.
- En el tercer capítulo, se presenta el taller de convivencia “Las Gemas del Infinito” en el cual se realizaron actividades de juego reglado, en las que se aplicaron diversas estrategias, en equipo, binas y de forma individual. Los materiales que se emplearon, por su color y tamaño les resultaron llamativos a los alumnos, además de que permitieron su fácil manipulación. Los materiales pertenecen a la Institución Educativa por lo que fueron de fácil acceso para todos los alumnos.

Asimismo, se tomó en cuenta los gustos e intereses de los alumnos por lo que se observó en ellos emoción y gusto por participar en las actividades de convivencia y juego que se llevaron a cabo dentro y fuera del aula. Por lo anterior, se llega a la

conclusión de que a través de la estrategia didáctica el juego reglado los alumnos fortalecen habilidades cognitivas, socioemocionales y motrices, pero sobre todo se fomentan valores y principios que promueven una sana convivencia, estimulando ambientes de aprendizaje óptimos que contribuyen en su desarrollo social y competencias socioemocionales.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**BODROVA**, Elena y Debora J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje de la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, Editorial Pearson, 2004.

**GARCÍA**, Gretel y Eduardo Torrijos. Juegos de mesa. México, Editorial Lectorum, 2002.

**LÓPEZ**, Irene. El juego en la educación infantil y primaria. España, Revista Autodidacta, 2021.

**MONTAÑEZ RODRÍGUEZ**, Juan et al. El juego en el medio escolar. Revista de la facultad de Educación de Albacete. Vol. 15. España, Castilla la Mancha, 2000.

**SARLÉ**, Patricia, et al. Juego reglado. Un álbum de juegos. De la serie: El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza, cuaderno 4. Buenos Aires, 2010.

**SEP**. Guía Técnico Pedagógica el maestro y el desarrollo del niño. Dirección General de Educación Primaria. México, 1993.

**SEP.** Marco para la Convivencia Escolar en las Escuelas de Educación Primaria.

Ciudad de México, Secretaría de Educación Pública, 2011.

**SEP.** Programa de Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Primaria.

4°. México, Talleres de Infagón Web, 2017.

**SEP.** Programa de Estudio 2011. Guía para el maestro. Educación Básica. Cuarto

Grado. México, Secretaría de Educación Pública, 2011.

## REFERENCIAS DE INTERNET

<https://eduso.net/res/revista/16/miscelanea/el-juego-como-herramienta-educativa-del-educador-social-en-actividades-de-animacion-sociocultural-y-de-ocio-y-tiempo-libre-con-ninos-con->

[discapacidad#:~:text=En%20relaci%C3%B3n%20con%20el%20%C3%A1rea,construir%20el%20aprendizaje%20del%20alumno](#)

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>

<http://congreso.rendiciondecuentas.org.mx/informacion-sobre-la-ciudad-de-mexico/>

<http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/default.aspx?tema=me&e=0>

9

[http://data.evalua.cdmx.gob.mx/files/info/2015/doc\\_BJ\\_10\\_15.pdf](http://data.evalua.cdmx.gob.mx/files/info/2015/doc_BJ_10_15.pdf)

<https://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/triforce.php?id=4#:~:text=La%20historia%20de%20nuestra%20actual,remonta%20a%20la%20%C3%A9poca%20prehisp%C3%A1nica.>

[http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/benito\\_myri.html#:~:text=En%20la%20mayor%20parte%20de,principalmente%20en%20el%20lado%20oriente](http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/benito_myri.html#:~:text=En%20la%20mayor%20parte%20de,principalmente%20en%20el%20lado%20oriente)

[http://www.data.sedema.cdmx.gob.mx/cambioclimaticocdmx/images/biblioteca\\_cc/PACDEL\\_Benito\\_Juarez.pdf](http://www.data.sedema.cdmx.gob.mx/cambioclimaticocdmx/images/biblioteca_cc/PACDEL_Benito_Juarez.pdf)

<https://cdhcm.org.mx/2016/11/la-cdhdf-promueve-lineamientos-para-el-trato-equitativo-hacia-los-medios-de-comunicacion-en-la-delegacion-benito-juarez/>

<https://blog.vivanuncios.com.mx/bienes-raices/alcaldias-cdmx-menos-trafico-vehicular/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Benito\\_Ju%C3%A1rez\\_\(Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Benito_Ju%C3%A1rez_(Ciudad_de_M%C3%A9xico))

<http://www.cij.gob.mx/ebco20182024/9450/9450CSD.html#:~:text=Datos%20que%20refuerzan%20el%20hecho,de%20medio%20a%20medio%20alto>

<http://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/triforce.php?id=93>

<https://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/wp-content/uploads/2019/10/Lineamientos-de-Operacio%C3%A1n-Esti%C3%91mulos-Deportivos-Fortaleza-Deportiva-BJ.pdf>

<https://mxcity.mx/2019/01/algunos-lugares-fascinantes-para-conocer-en-la-alcaldia-benito-juarez/>

<https://alcaldiabenitojuarez.gob.mx/triforce.php?id=18>

[https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=teatro&estado\\_id=9&municipio\\_id=14](https://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=teatro&estado_id=9&municipio_id=14)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Benito\\_Ju%C3%A1rez\\_\(Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico\)#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20el%2075.3,y%20el%2010.1%25%20sin%20religi%C3%B3n.](https://es.wikipedia.org/wiki/Benito_Ju%C3%A1rez_(Ciudad_de_M%C3%A9xico)#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20el%2075.3,y%20el%2010.1%25%20sin%20religi%C3%B3n.)

<https://escuelasmex.com/municipio/benito-juarez-ciudad-de-mexico/page/2>

<http://www.cij.gob.mx/ebco20182024/9450/9450CSD.html#:~:text=En%20materia%20de%20educaci%C3%B3n%20podemos,individuos%20entre%2020%20y%2024>

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/m9.html>

[http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material\\_apoyo/ESTRATEGIA\\_S%20DIDACTICAS.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIA_S%20DIDACTICAS.pdf)

<http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>

<https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1)

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>