



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO MODERADOR DE LA DISCIPLINA EN EL  
2º GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA “OMETECUHTLI”**

**TESINA**

**PRESENTA**

**IRMA SÁNCHEZ GARCÍA**

**MÉXICO D.F.**

**NOVIEMBRE DE 2012**



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099 D.F. PONIENTE**



**EL JUEGO COMO MODERADOR DE LA DISCIPLINA EN EL  
2º GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA “OMETECUHTLI”**

**TESINA**

**OPCIÓN ENSAYO**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**PRESENTA**

**IRMA SÁNCHEZ GARCÍA**

**MÉXICO D.F.**

**NOVIEMBRE DE 2012**

## DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D.F., a 17 de noviembre de 2012

**C. IRMA SÁNCHEZ GARCÍA  
P R E S E N T E**

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 COMO MODERADOR DE LA DISCIPLINA EN EL 2º GRADO DE LA ESCUELA PRIMARIA "OMETECUHTLI"***

Modalidad **TESINA**, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtra. Guadalupe A. Aguilar Ibarra, 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.

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



**S. E. P.**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 099  
D E P O N I E N T E

**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXÁMENES  
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D.F. PTE.**

GGQC/arr

## AGRADECIMIENTOS

*Gracias a mi familia, a mis hijos: Julio Erick, José Mauricio, Irma Carolina y Sebastián Alejandro Crespo Sánchez, por su apoyo y amor incondicional, pero especialmente a ti Julio Crespo Olvera mi pareja, mi gran compañero y único amor de toda la vida.*

# ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.1 LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE SE ANALIZA	25
1.3 UNA HIPÓTESIS ORIENTADORA EN EL QUEHACER INVESTIGATIVO	25
1.4 LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	26
1.4.1 PLANTEANDO EL OBJETIVO GENERAL	26
1.4.2 PLANTEANDO LOS OBJETIVOS PARTICULARES	26
1.5 UNA RUTA METODOLÓGICA EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	27
CAPÍTULO 2. EL APARATO TEÓRICO-CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	28
2.1 APARATO CONCEPTUAL DETERMINADO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	28
2.1.1 CONCEPTO DEL JUEGO	28
2.1.2 CONCEPTO DE DISCIPLINA EN EL AULA	37
2.1.3 EL USO DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA	41
2.1.4 EL JUEGO EN EL NIÑO QUE CURSA 2º GRADO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y LA DISCIPLINA	47
2.1.5 ¿CÓMO SE APLICA LA DISCIPLINA EN EL AULA?	48
2.1.6 EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO MODERADOR DE LA DISCIPLINA EN LA ESCUELA	50
2.2 INTERRELACIONANDO LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA	51
2.3 UNA ANALOGÍA SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA	54
CAPÍTULO 3 EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	58
3.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	58

3.2 UNA JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO	58
3.2.1 ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?	59
3.3 ¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?	59
3.4 DISEÑANDO UNA PROPUESTA	59
3.4.1 DISEÑO DE LA PROPUESTA	68
3.4.2 ESTABLECIMIENTO DE UN MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	96
3.5 ¿CUÁLES SON LOS RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA?	97
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFIA	
REFERENCIAS DE INTERNET	

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad se viven constantes cambios Tecnológicos y Científicos, que nos obliga a poner atención a la educación que recibimos, a las propuestas Innovadoras de la educación para que ésta, vaya de acuerdo a los cambios que se viven.

Por tal razón el maestro debe observar su práctica docente y con base en ésta, debe encontrar aquellos obstáculos que le impiden el logro de los aprendizajes esperados y establecer técnicas o métodos retomando elementos de Indagación e Investigación Metodológica como un recurso para sustentar documentalmente la Investigación.

Existen diversos factores que impiden alcanzar el logro de los objetivos educativos y el que más ha llamado mi atención durante mi práctica laboral, es la falta de disciplina que existe en algunas escuelas dentro del aula, misma que a mi parecer, afecta la interacción del niño con su entorno educativo, por considerar a la disciplina como uno de los factores primordiales para que se pueda establecer la adquisición de un conocimiento significativo dentro del aula, ya que cuando el niño evade las normas de convivencia, está generando una mala disposición y por tanto un mal comportamiento que limita sus posibilidades de lograr una óptima formación integral.

Como es el caso de la Escuela Primaria “Ometecuhtli”, específicamente en el 2° B en donde los alumnos en su mayoría muestran este problema. Por lo que se consideró en este caso, implementar una estrategia metodológica capaz de moderar la disciplina en el aula, una disciplina que no sea autoritaria, intolerante y represiva, sino todo lo contrario, flexible, permisiva, pero sin que esto afecte el carisma y liderazgo del maestro. Y se preocupe por manejar adecuadamente las emociones del niño. Se creó un protocolo de Investigación Documental que determinara las características del juego como una herramienta para moderar la disciplina en el aula, por considerar al juego como una actividad libre, espontánea y divertida, logrando potenciar las habilidades y los conocimientos en el niño a través de estrategias lúdicas, variadas, creativas e innovadoras.

El cuerpo de la Tesis está estructurado en tres Capítulos:

**CAPÍTULO 1.** En el presente Capítulo, se exponen algunas referencias geográficas del contexto del cual se establece la problemática, conformando el rubro de la Investigación hacia una metodología que ayudara a cumplir los objetivos formulados.

**CAPÍTULO 2.** Se encuentran algunos de los elementos Teóricos que servirán como recurso para sostener documentalmente la investigación, fundamentándose principalmente, en un análisis de los datos obtenidos de la indagación para la construcción de las técnicas propuestas.

**CAPÍTULO 3.** Está constituido por la exposición precisa de la propuesta, proponiendo un mapa de actividades dentro del salón de clases dirigida a los niños, tomando en consideración que en todas estas actividades, el niño se sienta: seguro, motivado, donde pueda expresar y reflejar sus emociones. Se aplica también elementos de evaluación durante el transcurso de las actividades que servirán para obtener los resultados esperados en la implantación de la propuesta.

Finalmente, se incorporan las Conclusiones, la Bibliografía consultada y las Referencias de Internet.

# CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA

## 1.1. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.

### A.1. AMBIENTE GEOGRÁFICO.

#### A.1. UBICACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL EN EL CONTEXTO NACIONAL<sup>1</sup>

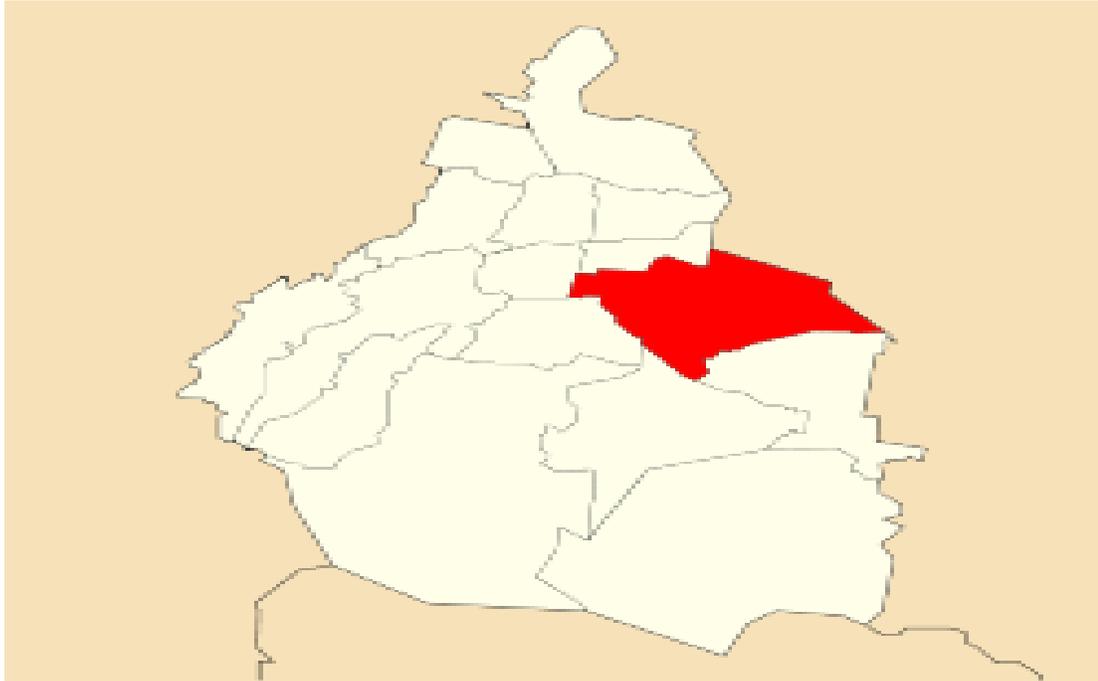


---

<sup>1</sup> <http://www.google.com.mx/inges?q=mapa+de+la+repulica+mexicana+ubicandof&hl=es4198>. Fecha de consulta 30 de agosto

## A.2. ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.

### ENTIDAD FEDERATIVA IZTAPALAPA, “EN EL AGUA DE LAS LAJAS”<sup>2</sup>



La Delegación Iztapalapa, es una de las 16 demarcaciones políticas que forman el Distrito Federal de la Ciudad de México. Antiguamente fue considerada un vergel que abasteció a la Gran Tenochtitlan. Históricamente fue conocida con el nombre de Iztapalapa Villa Real, debido a su posición geográfica y el poder económico que representaba para la Gran Tenochtitlan.

---

<sup>2</sup> <http://es.wikipedia.org/witi/Iztapalapa> consulta el 30 de Agosto del 2012

En los últimos años del Siglo XVI, Iztapalapa era gobernada por Cuitláhuac, quien era hermano de Moctezuma II. Sin embargo, a la llegada de los españoles fue invadida y aniquilada hasta que a finales del siglo XVI, se convierte en propiedad de la corona española. Edificando sobre los templos prehispánicos algunas de las actuales iglesias de Iztapalapa.

De acuerdo con las palabras nahuas, *Iztapalli* (losa o laja), *atl*(agua)*yipan*(sobre), el significado de Iztapalapa se puede traducir como “En el agua de las lajas” o “Sobre las losas del agua”. Si bien es cierto que Iztapalapa en la actualidad, ha tenido cambios y modificaciones de acuerdo a diversos ordenamientos legales, sociales, económicos y principalmente demográficos, no podemos dejar de mencionar los dieciséis pueblos de origen colonial o prehispánico que han sido absorbidos completamente por la mancha urbana de la Ciudad de México. A pesar de los cambios y las modificaciones que Iztapalapa ha sufrido, sus pueblos aún conservan varias características culturales y sociales que los diferencian de las colonias populares que los rodean. Entre los que destacan están: Iztapalapa de Cuitláhuac, Pueblo Culhuacán, Pueblo San Lorenzo Tezonco, Pueblo Santa Cruz Meyehualco, San Marcos Mexicaltzingo, San Andrés Tetepilco, Pueblo Santa Martha Acatitla, Pueblo Santiago Acahualtepec, entre otros. Cabe mencionar que la mayor parte de ellos, están divididos en barrios.

Así mismo, es importante mencionar que estos pueblos originarios, tenían en posesión tierras comunales o ejidales que después del crecimiento de la Ciudad de México y el abandono del Sector Primario en el Distrito Federal, fueron lotificadas

para la construcción de desarrollos habitacionales de interés social o vivienda barata a la gran cantidad de personas que emigraron en las décadas de 1960 y 1990, dando origen a las nuevas colonias como son: el Escuadrón 201, Constitución de 1917, Valle del Sur entre otras. Así como las numerosas unidades Habitacionales como la Unidad Habitacional, Vicente Guerrero que por sus dimensiones es considerada la mayor de servicios, equipamiento, transporte y actividad económica cotidiana con los Municipios de Nezahualcóyotl, Los Reyes-La Paz y Chalco Solidaridad.

De acuerdo con algunos estudios el nivel de desarrollo humano de Iztapalapa, su población es de clase media baja y baja con pequeños sectores de clase media y media alta. Ubicando a su zona más marginadas en las faldas de la Sierra de Santa Catarina, Santa Catarina y San Lorenzo Tezonco. A diferencia de la Zona Poniente que colinda con la delegación política Benito Juárez, siendo la menos marginada y destacando las colonias Sinatel, Ampliación Sinatel y Justo Sierra, como las de mejores condiciones de vida.

## **UBICACIÓN GEOGRÁFICA**

La superficie total de la Delegación Iztapalapa, es de 114 km<sup>2</sup>, la Delegación Iztapalapa, representan el 7.1% del área total del Distrito Federal, y se ubica al Oriente del Distrito Federal, a una altitud de 2,240 MSNM., de superficie plana a excepción de la Sierra de Santa Catarina, El Cerro de la Estrella y El Peñón del Marqués.

La demarcación colinda al Norte con la Delegación de Iztacalco y el Municipio de Nezahualcóyotl, en el Estado de México. Al Este con el Municipio de La Paz y Chalco Solidaridad. En el Estado de México. Al Sur con las Delegaciones de Tlahuac y Xochimilco. Al Oeste con las Delegaciones de Coyoacán y Benito Juárez. Por su ubicación geográfica, Iztapalapa presenta una situación importante, ya que es el punto de entrada y salida hacia el Oriente y Sureste de la Ciudad de México, además de ser limítrofe con el Estado de México, lo que genera una interrelación de servicios, equipamiento, transporte y actividad económica cotidiana con los Municipios de Nezahualcóyotl, Los Reyes-La Paz y con las Delegaciones Chalco Solidaridad.

## **HIDROGRAFÍA**

Irónicamente Iztapalapa, fue una Región con grandes extensiones de agua, (ya que en la actualidad carece mucho de este vital liquido), por la antigua colindancia con el Vaso de Texcoco, ya que existieron canales para transportarse a Santa Anita, Jamaica y Tlatelolco, actualmente no existen depósitos naturales de agua superficiales por el efecto combinado de la desecación lacustre y la pavimentación urbana. Solo queda como recuerdo que a la Delegación atravesaba el Río Churubusco que al unirse con el Río de la Piedad, (ambos actualmente entubados), formaban el Río Unido. También la cruzaba el Canal Nacional, actualmente Calzada de la Viga, donde recogían las aguas de los Canales de Chalco, de Tezontle, del Moral y el de Garay; que finalmente desembocaban sobre los terrenos que antiguamente formaban parte del lago de Texcoco. La región Hidrológica denominada Pánuco, actualmente cubre la Delegación Iztapalapa y el 94.9% del

territorio del Distrito Federal, incluye sólo la cuenca del Río Moctezuma y abarca toda el área de la Ciudad de México. Están presentes en una porción de la Delegación, el Río Churubusco (actualmente entubado) y el canal de Chalco, localizados en la cuenca Río Moctezuma.

## **OROGRAFÍA**

En cuanto al relieve, plano en su mayoría y correspondiente a una fosa o depresión tectónica, que fue el resultado de dos fallas montañosas; quedaron dos alineamientos volcánicos; al primero corresponden: el Cerro Peñón del Marqués (2,400 MSNM) y Cerro de la Estrella (2,460 MSNM); al segundo: la Sierra de Santa Catarina compuesta por el Cerro Tecuautzi o Santiago (2,640 MSNM); Cerro Tetecón (2,480 MSNM), Volcán Xaltepec (2,500 MSNM); Volcán Yuhualixqui (2,420 MSNM) y Guadalupe o el Borrego (2,820 MSNM) -tomándose en cuenta solo las elevaciones principales-. Esta región volcánica presenta las siguientes características: Son recientes desde un punto de vista geológico. Cada volcán tiene en algunos casos señales de escurrimientos de lava. Predominan las rocas basálticas salvo en el Tecuautzi y el Mazatepec por Andesita Hipertécnica. Ninguno alcanza más de 1000 metros sobre el plano general de relieve regional. Otra de las características de importancia que definen a la Delegación Iztapalapa, su orografía con el Cerro de la Estrella, testigo de hechos históricos relevantes para su comunidad y para la historia en general, baste recordar la festividad del "Fuego nuevo" (ver fundación de Iztapalapa). Entre otros cerros importantes destacan: El Peñón Viejo y de la Sierra.

## **VÍAS DE COMUNICACIÓN**

La estructura urbana de la Delegación está considerada a partir de las vialidades y zonas concentradoras de Actividades Administrativas, Económicas y de Servicios, mismas del Programa Delegacional de Desarrollo 2009-2012, que dependiendo de su nivel de atención van definiendo: los Centros Urbanos, Subcentros Urbanos, Corredores Urbanos y Centros de Barrio. El Programa de Desarrollo Urbano de 2008 señala que la Estructura Urbana se compone de:

### **CENTRO URBANO**

Definido como el núcleo principal de atracción dentro del Área Urbana, se caracteriza por la presencia de las Instituciones de Gobierno y los servicios públicos. La zona tiene una carencia de espacios potenciales para la ampliación de las actividades; además, por estar inmersa en una zona patrimonial con restricción normativa y conformada por una traza vial antigua, ha impedido la inclusión de otras actividades inducidas y su consolidación.

### **SUBCENTROS URBANOS**

Espacios que albergan equipamiento urbano de nivel regional, comercio y servicios que dan servicio a la población de las colonias más cercanas. Se consideran subcentros Culhuacán, Río Churubusco, Cabeza de Juárez, San Lorenzo Tezonco.

## **CORREDORES URBANOS**

Están localizados sobre avenidas con gran intensidad y diversidades de uso del suelo que se desarrollan en ambos paramentos y que complementan y enlazan al Centro y Subcentros Urbanos. Calzada Ermita Iztapalapa, Calzada Ignacio Zaragoza, Eje 6 Sur, Av. Tláhuac, Av. Javier Rojo Gómez, Av. Plutarco Elías Calles; Eje 2 Oriente (Calz. de la Viga); Eje 3 Oriente. (Av. Francisco del Paso y Troncoso) y Circuito Interior (Av. Río Churubusco).

El crecimiento poblacional y el avance de la urbanización han generado zonas con dificultades de integración a la estructura urbana como Santa Catarina. Igualmente existe una falta de continuidad en Vialidades Primarias, tanto en el sentido Norte Sur como en el Oriente-Poniente. Este fenómeno se agudiza por la saturación y confluencia vehicular indiscriminada entre el transporte particular, el suburbano, el foráneo y de carga en las principales Vías a Iztapalapa, sobretodo en la colindancia con los Municipio Conurbados del Estado de México.

## **SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO**

En la Delegación Iztapalapa, existen diversos atractivos turísticos:

## **PARQUE CERRO DE LA ESTRELLA**

Fue declarado en 1938, como Parque Nacional por el entonces Presidente Lázaro Cárdenas. Aunque inicialmente este sitio recreativo se componía de mil 100 hectáreas, en la actualidad, sólo posee 143. Su vegetación lo hace un lugar singular en el que se puede disfrutar del deporte o convivir con la familia.

## **PIRÁMIDE FUEGO NUEVO**

Ubicada en el Cerro de la Estrella, este inmueble era el escenario donde se celebraba la Ceremonia del Fuego Nuevo cada 52 años, una tradición milenaria que creía en la idea del fin de un ciclo y el comienzo de otro. Orientada hacia el Poniente, esta antigua pirámide, se compone de una escalinata con siete escalones, así como de cinco superposiciones, las cuales señalan el mismo número de periodos constructivos correspondientes a diferentes épocas.

## **MUSEO CABEZA DE JUÁREZ**

Construida entre 1972 y 1976, por los arquitectos, Luis Arenal y Lorenzo Carrasco durante la administración de Luis Echeverría, este sitio guarda en su interior, murales de artistas mexicanos como Siqueiros, Orozco, Tamayo y Rivera, se pueden apreciar pinturas abstractas y una exposición permanente que incluye cronologías de 1806 a 1872, litografías y una colección de banderas de América. Se ubica en Avenida Guelatao de Juárez, en la Unidad Ejército de Oriente, y su horario de visita es de lunes a viernes de 8:00 a 15:00 horas, y los fines de semana de 11:00 a 17:00 horas. La entrada es gratuita.

## **PARQUE ECOLÓGICO CUITLÁHUAC**

Localizado en lo que fue el tiradero de Santa Cruz Meyehualco, este parque, mide 145 hectáreas, de las cuales el 75 por ciento, posee vegetación. Este parque tiene ocho módulos de convivencia familiar, ocho de palapas con seis cabañas para realizar eventos sociales, zonas de juegos infantiles y físico, así como con canchas de futbol de tierra y empastadas, canchas de basquetbol y voleibol, un estadio de beisbol, sanitarios, estacionamiento y casetas de vigilancia. Se ubica en Eje 6 Sur Sin número, Colonia Renovación.

## **MUSEO DE CULHUACÁN**

Popular por albergar el Primer Libro de bautismo Indígena de 1588, este museo se ubica en las instalaciones del Convento Agustino del Siglo XVI. Sus muros fueron edificados con roca volcánica y en el interior del inmueble hay tres salas prehispánicas, donde se pueden apreciar piezas de la zona y planos, además del aro marcador de juego de pelota que se exhibe en el patio del museo. Otra de sus atracciones es la pintura mural del claustro. Está localizado en avenida Tláhuac y calle Morelos, en el Pueblo de Culhuacan.

## **MOLINO DE PAPEL**

Construido en el Siglo XVI. Posteriormente, en ese lugar, perteneciente a la época colonial, también se edificaron una noria, un taller y un acueducto. Este molino fue fundamental para realizar la evangelización de los pobladores de la zona en el Siglo

XVI, para ello fue necesaria la elaboración de libros, misales. Se ubica en avenida Tláhuac y cerrada 16 de septiembre en el Pueblo Culhuacán.

## **PARQUE PATOLI**

La demarcación política cuenta con cuatro parques jardines temáticos de los derechos de las niñas y los niños, que son conocidos como Patoli. El Espacio cuenta con miles de metros destinados a la diversión y esparcimiento de los niños. Aquí los menores además de disfrutar de los juegos, aprenden sus derechos y los valores de la democracia. Se ubica en Periférico Oriente y Eje 5 Sur, Colonia Chinampac de Juárez.

Mural "Iztapalapa: Ayer, Hoy y Siempre "Ubicado al interior del edificio principal del Gobierno Delegacional, tiene como tema principal la ceremonia prehispánica del Fuego Nuevo, realizada cada 52 años, periodo en el que se creía terminaba un ciclo y finalizaba otro.

Creación del pintor, escultor y muralista Francisco Cárdenas, el mural plasma la riqueza cultural e histórica de la demarcación. Es posible observar a Cuitláhuac, uno de los personajes más trascendentales en la historia de Iztapalapa, así como parte de la cosmogonía de los nativos. El mural, de 250 metros aproximadamente y realizado en acrílico y madera, es una muestra del sincretismo entre la cultura nativa y la española.

## **ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD**

En comparación con el resto del Distrito Federal, Iztapalapa presenta indicadores Socioeconómicos menos favorables. Si bien alberga a la quinta parte de los capitalinos, su participación en la economía, es mucho menor. Sus habitantes deben trasladarse fuera de la demarcación para conseguir trabajo. 7 de cada diez familias de la demarcación viven en condiciones pobres o de extrema pobreza. En la actividad comercial del Distrito Federal, Iztapalapa realiza el 24% del comercio al mayoreo. Lo cual caracteriza a la jurisdicción como una zona especializada en comercio al mayoreo, como resultado indudablemente ligado a la presencia de la Central de Abasto y la Nueva Viga.

### **VIVIENDA**

50 mil viviendas se encuentran en mal estado o mantienen niveles de hacinamiento que requieren de la acción urgente de la autoridad. De acuerdo con los resultados del II Censo Nacional de Población y Vivienda. La distribución de la vivienda particular por tipo en la demarcación es la siguiente:

- El 60% de ellas son casas independientes, las más predominantes
- El 24% corresponden a departamentos en edificio.
- Aproximadamente el 13% son viviendas de vecindad o cuartos de vecindad.

## **EMPLEO**

Al observar a la Población ocupada según el sexo y la ocupación principal en la Delegación Iztapalapa, encontramos que el porcentaje más alto se encuentra en la ocupación de Comerciantes y dependientes con un 17.4% de participación y en segundo lugar está la población que tiene como ocupación principal la de ser Artesanos y Obreros con un 15.7%. Entre ambas ocupaciones se distribuye un poco más del 33% de la población ocupada.

Las ocupaciones habituales de los hombres son las de Artesanos y Obreros con más de un 20%, Comerciantes y dependientes con un 16%, Operadores de Transporte con poco más del 10%, Trabajadores en Servicios Personales, ligeramente por encima del 7%; Oficinistas con un 6% y ayudantes peones y similares con un poco más de 5%. Estas seis ocupaciones representan, casi, al 65% de la población ocupada del sexo masculino de la Delegación. El otro 35% restante se distribuye entre las demás Ocupaciones donde cada una de éstas representa menos del 5%. Cabe señalar que los Profesionistas (4.8%) y Técnicos hombres representan un poco más del 9%, en conjunto.

Sin embargo las ocupaciones habituales de las mujeres de la Delegación tienen una distribución diferente. Estas son en primer lugar comerciantes y dependientes con casi un 20%. Es decir que uno de cada 5 hombres de la Delegación es Artesano y obrero mientras que una de cada cinco mujeres es comerciante y dependiente. En

segundo lugar las mujeres son oficinistas en poco más del 17% (vs. el 6% de los hombres), en tercera posición se tiene la ocupación de Trabajadoras en Servicios Personales con casi el 9% (7% de los hombres), y en cuarta son las Trabajadoras Domésticas con más del 8% (0.9% de los hombres), luego siguen las Artesanas y Obreras con poco más del 7% (20% de los hombres). Es de destacar que las Mujeres tienen una mayor proporción en las actividades de Trabajadoras de la Educación con casi el 6% (1,8% de los hombres), Profesionistas con el 5.4% Técnicos con el 5.3%. Casi el 11% de las mujeres tiene ocupación de Técnico y Profesionista.

## **EDUCACIÓN**

En 2005, el 24% de la población analfabeta del Distrito Federal vivía en Iztapalapa. En otros términos, los porcentajes de analfabetismo en la Delegación, son los mayores frente a los que se presentan en promedio en el Distrito Federal. El 3.2 % de la población general mayor de 15 años es analfabeta, entre los hombres es de 2% y de 4.5 % en las mujeres.

En el Distrito Federal los mismos rubros Representan 2.6%, 1.6 % y 3.5 % respectivamente.

El 95 % de los niños en edad escolar asiste a la escuela, el 48 son hombres y el 47% mujeres. Se debe tomar en consideración, que en la mayoría de las Unidades Territoriales del Programa Delegacional de Desarrollo 2009-2012 de Oriente, de la

Delegación se ubica la Zona con mayor marginación, es donde se localiza el mayor Porcentaje de Población de 6 a 14 años que no asiste a la escuela.

Por lo cual el mayor Porcentaje de Analfabetismo del Distrito Federal se ubica en esta Demarcación.

Media Superior es de 22%; mientras que sólo el 12% ha cumplido con Educación Superior (Licenciatura, Maestría y Doctorado). La Demarcación se encuentra por debajo de la Media de la Población que cuenta con estos Grados de Educación en el Distrito Federal, ya que el 23% y 20% de la población de la Ciudad de México cuenta con estudios de Bachillerato y Universidad, respectivamente. Sólo más del 10% de las mujeres de Iztapalapa son Profesionistas. En el periodo escolar 2004-2005 Iztapalapa contaba con 1,771 Centros Educativos, el 20% del total del Distrito Federal. El 49% correspondió a Preescolar; el 35% a primaria; el 12% a secundaria; el 0.96% a profesional técnico; 2.8% a bachillerato y 0.23 a universidades. En la actualidad hay una sobre oferta de centros de Preescolar y un déficit de centros educativos de nivel bachillerato para atender al principal grupo de edad que son los jóvenes.

Datos estadísticos demuestran que la Delegación Iztapalapa es una Región demandante en cuestión de servicios educativos de educación básica.

La Delegación Iztapalapa, cuenta con el mayor número de Matrícula de alumnos en edad escolar básica, al tener 368,500 Alumnos, que representa un tercio de la

Matrícula del Distrito Federal, seguida de la Delegación Gustavo A. Madero con 256,672 alumnos.

La elevada población, de escolaridad básica, en la Delegación Iztapalapa, fue una de las razones de peso, para la descentralizar los Servicios Educativos, que inició como una prueba exploratoria y hasta la fecha sigue operando de forma descentralizada en coordinación con las diferentes Instancias Educativas de la Administración Federal de los Servicios Educativos para el Distrito Federal. DGSEI. (Dirección General de Servicios Educativos en Iztapalapa). Dentro de esta Dirección se encuentra: La Región de Servicios Educativo; San Lorenzo Tezonco, a la cual pertenece; El Sector V, y en donde se ubica la Zona 36, que está conformada por las siguientes Escuelas de Educación Primaria:

EN TURNO MATUTINO	
“DR. PEDRO DE ALBA”	C.C.T. 09DPR0863S
“AÑO DE JUAREZ”	C.C.T. 09DPR2278N
“OMETECUHTLI”	C.C.T. 09DPR1236H
EN TURNO VESPERTINO	
“DR. PEDRO DE ALBA”	C.C.T. 09DPR2258Z
“AÑO DE JUÁREZ”	C.C.T. 09DPR2279M
“OMETECUHTLI”	C.C.T. 09DPR1228F

Iztapalapa, concretamente en una zona clasificada por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y el Instituto de Estadística, Geografía e Informática (INEGI), como un área poblacional con un alto índice de marginalidad. Iztapalapa, ha ido perdiendo poco a poco su autenticidad, ya que el crecimiento de población y la diversidad de costumbres, han provocado una innovación de vida.

Se ha detectado una Población Infantil flotante con una Educación y Valores en una crisis constante.

Los núcleos familiares, son determinantes y en su mayoría disfuncionales además que impactan en el aprendizaje tremendamente.

Se puede confirmar que la mayoría de la Población Infantil carece de Recursos Económicos y que el acceso a la Cultura no es un aspecto que pueda prevalecer en la comunidad ni prioritaria en su vida y que las Escuelas no han logrado elevar su calidad de vida.

## **EL AMBIENTE ESCOLAR**

La Zona Escolar No 36, a la cual pertenece la Escuela Primaria “Ometecuhtli” en la Dirección General de Servicios Educativos Iztapalapa, Región, San Lorenzo Tezonco, Sector Escolar V, se encuentra ubicada en Privada San Juan No.17, Col. Ricardo Flores Magón, C.P. 09820.

Actualmente se encuentra como responsable de la función de Supervisión Escolar la Profesora Marina Campos Martínez.

La Zona Escolar No 36; nace bajo la necesidad de atención de Supervisión Escolar a las escuelas de Educación Primaria en la Zona Sur Oriente de la Delegación Política, La zona escolar No. 36, colinda con las Colonias: El Santuario, Los Reyes, y Barrio de San Pablo, tiene como vías de acceso: Puente Titla y Ermita Iztapalapa dirección norte, tiene dos estación del metro cercana: Atlalilco e Iztapalapa, así como la cercanía del Centro de Iztapalapa, Delegación Política, Auditorio Quetzalcoatl. Cuenta con diversas formas de transporte tales como: Trolebús, camiones microbuses, metro y taxis.

El apoyo de la Zona Escolar a los equipos docentes es una prioridad para consolidar el trabajo, por lo que se le da fundamental importancia a la capacitación del cuerpo docente en las Juntas de Consejo Técnico. La Zona Escolar basa su trabajo en el diálogo entre directores, maestros, padres de familia y alumnos ya que la interacción entre estos actores nos dará la transformación necesaria.

La consolidación del trabajo en la zona escolar y el encaminar las acciones a la calidad educativa dará la mejora específica a la problemática de la zona.

Actualmente hay una población **2, 619** alumnos de acuerdo a la estadística de esta zona escolar y se continúan recibiendo alumnos por cambio de escuela, ya sea por traslado o tránsito basado en las Normas de Inscripción, Reinscripción Acreditación y

certificación para escuelas primarias oficiales y particulares incorporadas al Sistema Educativo Nacional.

La Supervisión Escolar, tiene como una necesidad principal emprender acciones que permitan conocer las fortalezas y debilidades así como la problemática existente en cada uno de los planteles y de manera colegiada buscar alternativas de solución (estrategias) basados en compromisos comunes para continuar apoyando a las comunidades educativas de las escuelas de la zona para avanzar en la construcción de una supervisión centrada en la mejora continua de la calidad educativa.

## **B. EL AMBIENTE ESCOLAR**

La infraestructura de la escuela la componen 4 Edificios: 20 aulas, 2 direcciones; matutino y vespertino, 2 aulas digitales, 1 salón de música, 2 salones de Unidad de Servicios y Apoyo para Evitar la Reprobación, (USAER), un área perteneciente a la Supervisión Escolar Zona 36. 2 baños. 3 patios, 5 jardines. Las estructuras de los edificios son de concreto a excepción de un aula digital provisional que se encuentra a un lado del patio central.

La mayoría de la construcción tiene aproximadamente 50 años.

El Director del plantel Profesor Fernando Alcántara Hernández afirma basar su trabajo en el diálogo entre maestros, padres de familia y alumnos, para lograr la transformación y concientiza al docente de tener un compromiso permanente al tener

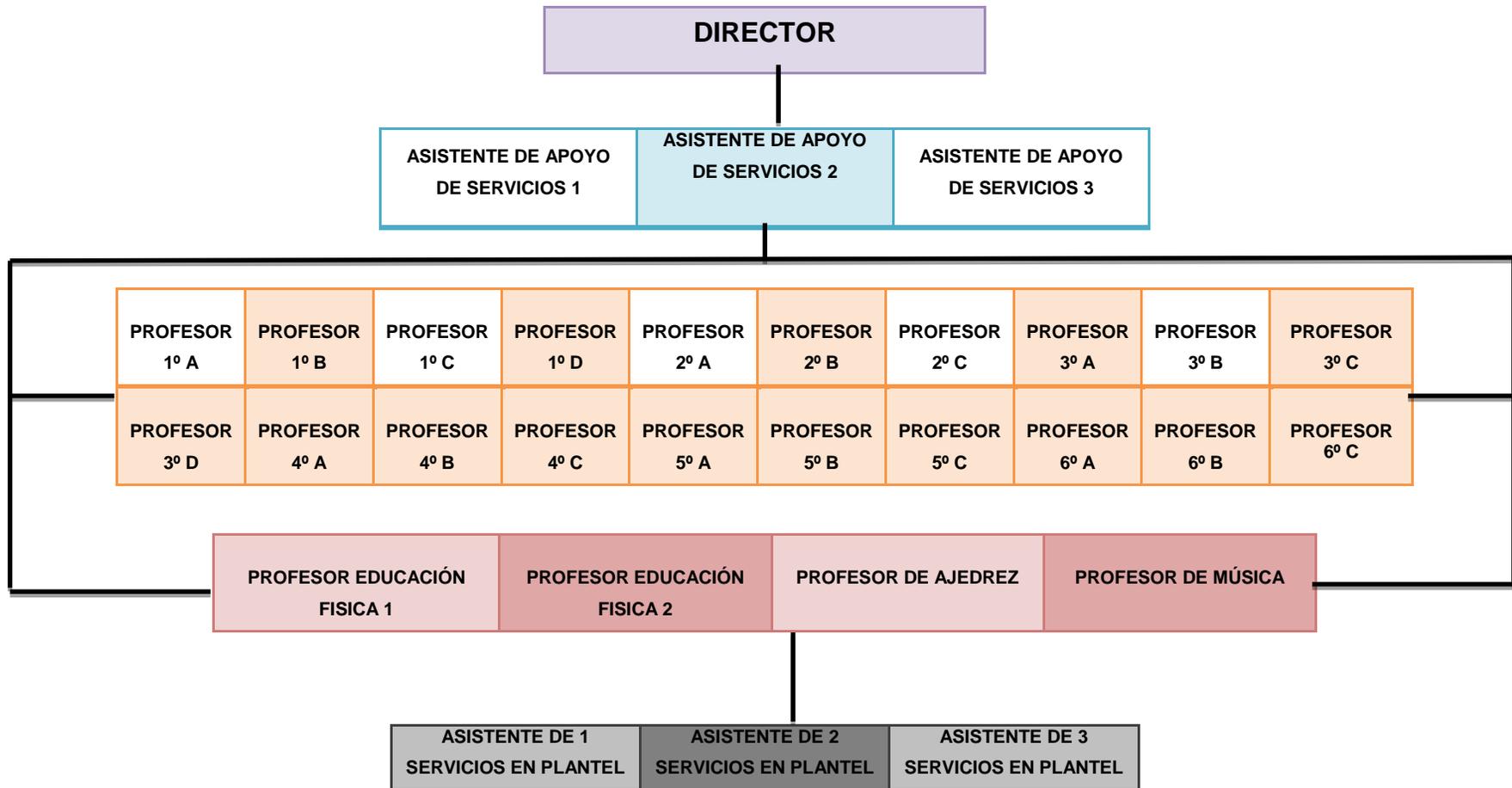
que sistematizar todos los elementos que surgen en su práctica diaria en su planeación, por lo que, la reflexión es necesaria para llevar a cabo estos fines.

## **LA POBLACIÓN ESCOLAR**

La matrícula de la Escuela Primaria “Ometecuhtli” es de 732 niños, la escuela es una de las más grandes de la Zona y está cerca de la Delegación Iztapalapa y del Cerro de la Estrella, se encuentra ubicada entre la Estación del Metro Iztapalapa y la estación Atlalilco.

La poblaciones escolar, es en su mayoría de escasos recursos económicos, Los padres de familia, en su mayoría no les gusta participar en cuestiones académicas, están acostumbrados a recibir apoyos, pero no están dispuestos a colaborar por iniciativa propia, y si lo hacen, manifiestan su inconformidad y se muestran agresivos, asumiendo que tienen derechos, pero no obligaciones, aquí se destaca la intervención del docente de sensibilizar a los padres de familia para que este cambie de actitud.

# ORGANIGRAMA



## **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE SE ANALIZA**

Resulta relevante dentro del proceso de las determinaciones metodológicas de toda una investigación de carácter científico, definir el problema, esto facilitará 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 al planteamiento problemático.

La pregunta guía de la presente investigación. Se estructuró en los términos que a continuación se establecen.

¿Cuál es la estrategia metodológica de aula capaz de moderar la disciplina en los niños que cursan el 2do.Grado de Educación Primaria en la escuela “Ometecuhtli”?

## **1.3. UNA HIPÓTESIS ORIENTADORA EN EL QUEHACER INVESTIGATIVO**

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa. Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia metodológica de aula capaz de moderar la disciplina en los niños que cursan el 2do. Grado de Educación Primaria, es el Juego.

## **1.4. LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Construir objetivos dentro de planos, tales como la investigación, la planeación o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico o científico. Por ello es, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para efectos del presente trabajo, se constituyeron los siguientes objetivos.

### **1.4.1. PLANTEANDO EL OBJETIVO GENERAL**

Crear el Protocolo de una Investigación Documental que determine las características del juego como estrategia de aula moderadora en la disciplina de Educación Primaria.

### **1.4.2. PLANTEANDO LOS OBJETIVOS PARTICULARES**

- Protocolizar y realizar la Investigación Documental
- Llevar a cabo la Investigación Documental
- Determinar las características del Juego
- Plantear y Promover una Solución al problema

## **1.5. UNA RUTA METODOLÓGICA EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Una ruta metodológica, indica las acciones para desarrollar dentro del quehacer investigativo documental, en este caso, de carácter educativo, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevarse a cabo y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada uno de los análisis que conjugados en las diferentes etapas de la construcción que lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La sistematización bibliográfica y atendió a la consulta de fuentes primarias y secundarias.

## **CAPÍTULO 2. EL APARATO TEÓRICO-CRÍTICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Los trabajos de investigación dan respuesta a diferentes necesidades académicas, que obstaculizan el proceso de aprendizaje, por lo cual es importante implementar el aparato crítico como un recurso para sostener documentalmente la investigación, fundamentando principalmente en los análisis para la construcción de los datos obtenidos de la indagación, o conclusiones propuestas.

### **2.1. APARATO CONCEPTUAL DETERMINADO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:**

#### **2.1.1. CONCEPTO DE JUEGO**

El término juego significa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios. Es una actividad libre, delimitada, reglada, el juego produce placer, el juego es una actividad propia de la infancia, el juego es algo innato. El juego organiza las acciones de un modo propio y específico, ayuda a conocer la realidad permite al niño afirmarse favoreciendo su proceso de socialización, desarrollan su capacidad de comunicación, expresión, sensitivas, descubren sus posibilidades motrices y permite a los niños pasar del egocentrismo a actitudes más abiertas, estimulando su imaginación y colmando sus fantasías a partir

de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.<sup>3</sup>

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

De una forma o de otra, el juego está íntimamente ligado a la vida del individuo y acompaña al hombre en toda su evolución, desde el nacimiento hasta la muerte. Por ello juego –aprendizaje necesariamente están unidos. Gracias al juego los niños inician su trato con el resto de individuos que les rodean, ejercitan el lenguaje tanto oral como corporal, dominan su cuerpo y adquieren poco a poco conciencia del mundo que les rodea.

En sus orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego, es algo que los antropólogos han descubierto. Y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él, llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

---

<sup>3</sup> <http://animacionsociocultural.yolasite.com> fecha de consulta 14 de Septiembre del 2012

La actividad del juego lo encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, por ejemplo: en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso, los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

En las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban desde el momento que eran independientes al caminar, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas destrezas o habilidades, utilizadas para desempeñar ciertas funciones educativas.

Las primeras referencias que se tienen del juego son del año 3.000 a. de C. Los juegos son considerados como parte de la expresión en la recreación humana, estando presente en todas las culturas. En la Grecia clásica, el juego era de suma importancia para la formación del ciudadano. En Grecia tenemos el ejemplo más importante de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos, estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

En donde Aristóteles y Platón destacaron su gran valor educativo, ya que 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.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.<sup>4</sup>

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795). Esta teoría explica que el juego permite gastar la energía, que no consume el cuerpo con las actividades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.<sup>5</sup>

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante basada en la idea expresada por Schiller unos años antes. Según Spencer, “los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies tienen la capacidad de realizar grandes esfuerzos, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades, como el caso del juego”.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup><http://animacionsociocultural.yolasite.com> fecha de consulta 14 de Septiembre del 2012

<sup>5</sup> Alfonso García. El juego infantil y su Metodología. Madrid EDITEX.1998. Pág. 11

<sup>6</sup> *Ibíd.* Pág.12

Moritz Lazarus,<sup>7</sup> tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883). Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino todo lo contrario, relaja a los individuos para posteriormente recuperar la energía.

Según Stanley Hall profesor de psicología y pedagogía, fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas. La Teoría de la Recapitulación, se basa en la memorización y reproducción a través del juego, se basa en tareas y acciones heredadas de sus antepasados. Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la complementa argumentado que el juego sirve para el estímulo y desarrollo del individuo.

Para Karl Groos,<sup>8</sup> filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica esencial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que solo sobreviven las especies que mejor se adaptan a su medio. Por lo cual el juego es: una preparación para la vida adulta y los retos a los que se enfrenta.

En el Siglo XX, muchos estudiosos se han interesado por el juego, como un factor fundamental en el proceso de aprendizaje del niño. Los terapeutas del Reino Unido definen al juego como: un proceso dinámico, en el cual el niño explora, a su propio

---

<sup>7</sup> <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias>. Fecha de consulta 17-09- 2012

<sup>8</sup> <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>. Fecha de consulta 19-09-2012

ritmo y con un orden individual, aquellos elementos del pasado y del presente conscientes e inconscientes, que están afectando la vida presente del niño.

La Teoría general del juego de Buytendijk<sup>9</sup> afirma que la infancia explica el juego: “el mismo niño juega porque es niño”.

Condiciones para posibilitar el juego en la infancia: Esta marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia, la ambigüedad de los movimientos, el carácter impulsivo de los movimientos, la actitud emotiva ante la realidad y la timidez y la prontitud en avergonzarse. Señaló 3 impulsos iniciales que conducen al juego, el impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual para integrarse a la comunidad, e interactuar con el entorno, de ser como los demás y la tendencia a la reiteración a jugar siempre a lo mismo satisface el deseo de autonomía individual para integrarse a la comunidad, e interactuar con el entorno, de ser como los demás y la tendencia a la reiteración, a jugar siempre a lo mismo.

Henry Wallon, científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño, considera que el juego: “el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas”<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Alfonso García. Op. Cit. Pág 14.

<sup>10</sup> Oscar A. Zapata. Juego y Aprendizaje Escolar. México D.F. PAX. MÉXICO. 1989 Pág. 17

Freud <sup>11</sup>habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos, relacionado con los sentimientos inconscientes y al símbolo. En donde el adulto, asume la realización de sus deseos y los relaciona a través de sus sueños, mientras que en el niño sus anhelos, lo maneja por medio del juego.

Piaget<sup>12</sup> en su teoría sobre el juego afirma que la inteligencia es una forma de adaptación a su entorno, y el juego es una relación entre el niño y su entorno, en una manera de conocerlo, adaptarse, controlarlo y construirlo.

El juego infantil potencia el desarrollo íntegro y el aprendizaje. Todo el tiempo durante su niñez el ser humano, se dedica al juego como parte inherente de él.

Gracias al juego los niños empiezan a interaccionar con su medio a relacionarse con los demás individuos, a explorar su entorno, van ejercitando su lenguaje y aprenden a dominar su cuerpo mientras van adquiriendo conciencia del mundo que los rodea.

Vygotski<sup>13</sup> creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores: “El juego como valor socializado”. En donde el ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero las características de su medio social donde vive, influyen determinadamente en su desarrollo. Socialización: dentro de su contexto familiar, escolar y social.

---

<sup>11</sup> Ibíd. Pág. 16

<sup>12</sup> Ibíd. Pág. 48

<sup>13</sup><http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias> Fecha de consulta 19-09-201

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres.

El juego como factor de desarrollo, el juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo.

Huizinga:<sup>14</sup> define al juego como una actividad u ocupación que le agrada realizar, que se realiza estableciendo límites en espacio y tiempo, condicionadas por reglas previamente aceptadas, generando sentimientos de tensión y alegría.

Cagigal J.M.<sup>15</sup> lo caracteriza por ser una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial, donde es regulado por ciertas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento más sobresaliente es la tensión.

Nikerson afirma que el juego es un medio natural para la autoexpresión, experimentación y aprendizaje del niño.

“Teoría de la simulación de la cultura”, por Bruner y Garvey Teoría mediante el juego, los niños tienen la oportunidad de fomentar y formar su conducta, así como de

---

<sup>14</sup> <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias> Fecha de consulta 19-09-2012

<sup>15</sup> <tp://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa>. Fecha de consulta 18-09-2012

estimular sus emociones y sentimientos de acuerdo a su entorno cultural. Facilitándole un sinfín de probabilidades para desarrollar sus capacidades.

El juego es la manera en que los niños someten a prueba al mundo. Y aprenden sobre él. Por tanto, el juego es esencial para un desarrollo saludable.

La existencia de los niños se basa continuamente en el juego, los niños juegan por instinto natural, comienzan a moverse, a golpear las cosas, tocar, gatear, andar, mantenerse de pie, etc. Gracias al juego los niños inician su trato con el resto de individuos que les rodean, ejercitan el lenguaje tanto oral como corporal, dominan su cuerpo y adquieren poco a poco conciencia del mundo que les rodea.

Para los niños el juego es un asunto serio. Y que tiene un propósito determinado a través del cual se desarrollan mental, física y socialmente. El juego es la forma de autoterapia del niño mediante la que, con frecuencia, se llega al centro de las confusiones, ansiedades y conflictos. A través de la seguridad que brinda el juego, los niños pueden someter a prueba sus propias y nuevas formas de ser.

### **2.1.2. CONCEPTO DE DISCIPLINA EN EL AULA.**

Etimológicamente, la palabra disciplina proviene de la raíz discípulo y discente, su significado que regula las interacciones que existen entre el maestro, la enseñanza, la educación y el propio discípulo. Se utilizó como un método de enseñanza con

conceptos como: dominio de sí mismo, educación asimilada, mantenimiento del orden, disciplina o castigo. En la época clásica era objeto de estudio, es decir se implementó como asignatura.

La disciplina es la capacidad de actuar ordenada y perseverantemente para conseguir un bien. Exige un orden y unos lineamientos para poder lograr más rápidamente los objetivos deseados. La principal necesidad para adquirir este valor es la Autoexigencia; es decir, la capacidad de hacer las cosas de la mejor manera.

La disciplina es indispensable para que optemos con persistencia por el mejor de los caminos; es decir, por el que nos va dictando una conciencia bien formada que sabe reconocer los deberes propios y se pone en marcha para actuar.

Entonces la palabra disciplina es aplicada al sistema de normas por la cual se rige el gobierno de una comunidad, y la obediencia de las mismas. Designando formas de conductas al estilo de vida, cumpliendo determinadas reglas para lograr dicho comportamiento. Por tanto la disciplina consiste en la imposición de estándares externos y controles sobre el comportamiento individual. “La disciplina es la libertad que engendra naturalmente el orden y no el orden impuesto que quita la libertad”

(Boschetti, 1888-1939) <sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> María T. Gómez, María G. Serrats. Propuestas de Intervención en el aula. Séptima ed. Madrid. Narcea. 2004. Pág.23

Con respecto a la disciplina escolar, esta se establecía con respecto al orden entre las relaciones de la institución educativa y los elementos personales.

Compayré<sup>17</sup>, afirma que la disciplina es la parte fundamental de un todo, para asegurar que el alumno cumpla con su trabajo escolar, y conjuntamente pueda mantener el orden en clase, formándose un carácter enérgico donde él sea capaz de sobresalir por sí mismo. La disciplina consiste en el conjunto de estrategias educativas diseñadas, para lograr la superación entre la antinomia que plantean las contraposiciones en los sistemas de intervención en el aula, teniendo en cuenta los aspectos individuales y diferenciales de cada caso. (Weber)<sup>18</sup>

Estas antinomias son: rigidez versus flexibilidad, trabajo académico estructurado por el profesor versus el trabajo dirigido, competitividad contra cooperativismo, organización escolar controlada por el maestro contra participación del alumno.

Ausubel<sup>19</sup> “La disciplina es más que una cuestión de opinión que un problema de tratamiento científico. No solamente procede de o es respuesta a factores sociales, económicos o ideológico, sino también muestra todas las propiedades cíclicas de la moda.” Disciplina democrática es el conjunto de estrategias que favorecen la seguridad y el autogobierno, permitiendo la superación de antinomias hasta llegar al equilibrio para desarrollar sus capacidades el autoritarismo y permisivismo, de tal

---

<sup>17</sup> *Ibíd.* Pág. 18

<sup>18</sup> *Ibíd.* Pág. 32

<sup>19</sup> María T. Gómez, María G. Serrats. *Op. Cit.* Pág. 27

manera que la aceptación de la autonomía sea un valor y la disciplina un medio para lograr la socialización y la madurez personal del educando, potenciando la superación del individuo dentro del marco de las Instituciones.

#### Fundamentos del modelo de disciplina social de Dreikurs<sup>20</sup>

- 1.-Los humanos son seres sociales y su motivación básica es pertenecer
- 2.-Toda conducta tiene un propósito
- 3.-Los humanos son organismos de toma de decisiones
- 4.-Los humanos solo perciben la realidad y esta percepción puede estar equivocada o viciada

La filosofía educacional de Dreikurs está “basada en la filosofía de la democracia”, con su principio implícito de equidad humana, en el Modelo Psicodinámico y la perspectiva de la disciplina, este modelo es profundamente individualista, y se fundamenta en la teoría psicoanalítica.

Otro de los autores citados, Tanner<sup>21</sup> considera a la disciplina como: “El entrenamiento que hay que realizar para desarrollar un autocontrol suficiente dirigida a conseguir una conducta ordenada”. Cataloga en primer lugar a la disciplina como un entrenamiento, aceptando cierto tipo de autoridad y control que corrija para llegar al autocontrol aceptando el castigo como medida correctora.

---

<sup>20</sup> *Ibíd.* Pág. 30

<sup>21</sup> María T. Gómez, María G. Serrats. *Op. Cit.* Pág. 28

Para Curwin y Mendler <sup>22</sup> la disciplina es: “Una situación o hecho en que las necesidades del grupo o de la autoridad están en conflicto con las del individuo que forma parte del grupo”.

### **2.1.3 EL USO DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA**

El docente en la búsqueda de encontrar herramientas que pueda utilizar como regulador de la disciplina, se da a la tarea de buscar alguna estrategia que pueda cumplir este fin, sin duda alguna que este elemento debe ser el juego, mismo que de acuerdo con autores como Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

El juego es una herramienta esencial en los niños para interactuar con el medio ambiente. K. Groos,<sup>23</sup> el juego: es un valor adaptativo de los instintos no desarrollados y necesarios para su subsistencia. El juego es una actividad que el ser humano practica toda su vida, siendo universal. El juego resulta ser fundamental en el proceso progresivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social y es por esto que varios personajes dentro de la historia lo han investigado y creado su propia teoría del juego. Esta tesis de la anticipación

---

<sup>22</sup> <http://www.monografias.com/trabajos14/disciplina/disciplina.shtm> Fecha de consulta 20-09-2012

<sup>23</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Disciplina> Fecha de consulta 20-09-2012

funcional, ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una hipótesis sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que del ejemplo del perro que agarra a otro, activa su instinto y hará la ficción.

Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto, en el niño se asume por ejemplo: que no pudiendo cuidar bebés verdaderos, hace el "como si" con sus muñecos.

En conclusión, Groos parte del supuesto de que la experiencia es un nivel dentro del aprendizaje, para él los seres humanos no se encuentran preparados para la existencia (en el sentido de su injerencia en lo social); por tanto, es bajo estos elementos que el juego conforma el desarrollo cognitivo a partir de la conciencia del entorno. De manera biológica e intuitiva el niño experimenta a través de los roles como una proyección futura de su próxima etapa como adulto, por ejemplo, jugando a la casita, a las muñecas, encuentra sus roles dentro de la familia; a la tiendita aprende el significado de valor perdida-ganancia, trabajo-dinero, necesidades, entidad social.

Para Jean Piaget<sup>24</sup>, el juego se convierte en una etapa circunstancial necesaria para la conformación de la inteligencia del niño, porque representa la aprehensión significativa de la realidad cuya funcionalidad se va a reflejar en las distintas etapas futuras del sujeto.

Las capacidades sensoriomotrices, alegóricas o de raciocinio, como semblantes fundamentales del desarrollo del sujeto, son las que determinan el umbral y evolución del juego.

*Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).* Piaget se centralizó primordialmente en la conciencia del aprendizaje dejando un poco de lado las motivaciones, emociones, alicientes de los niños. Su trabajo se concentra en la *lógica de la inteligencia*, y el análisis de su adaptación frente a las distintas circunstancias responsables de la vida que ejercen desarrollo en el individuo.

Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la adecuación de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. No continuas, es decir cada etapa sucesiva es cualidades diferentes a

---

<sup>24</sup> Jean Piaget. El Nacimiento de la Inteligencia en el Niño. Tercera ed. Barcelona Editorial Crítica. 1985. Pág.307

el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo

formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget<sup>25</sup> ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista.

Según Lev Semyónovich Vygotsky<sup>26</sup>, el juego surge como necesidad de relacionarse con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego

---

<sup>25</sup> Jean Piaget. Seis estudios de psicología. Ed.4ª Colombia. Editorial Labor 1995. Pág.55

<sup>26</sup> <http://www.monografias.com/trabajos14/disciplina/disciplina.shtm> Fecha de consulta 21-09-2012

simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es necesario remarcar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Con todo lo expuesto anteriormente, no hay duda que el juego es una gran herramienta dentro del ámbito educativo, la cual el docente debe apropiarse de él implementando estrategias, que le permitan educar a través de esta actividad.

#### **2.1.4. EL JUEGO EN EL NIÑO QUE CURSA 2º GRADO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA Y LA DISCIPLINA**

En el 2º grado de primaria, el niño se encuentra clasificado según Piaget<sup>27</sup>. En el estadio de las operaciones concretas, en donde aproximadamente el niño, se encuentra entre los 7 y 11 años, el niño se hace cada vez más objetivo, realista, extrovertido y con regresiones egocéntricas, a lo que Piaget llamo: actividades mentales, basadas en la lógica, realizando operaciones con la ayuda de apoyos concretos, pero utilizando soluciones concretas, los problemas abstractos quedan fuera de su comprensión.

De acuerdo a las teorías genéticas que señalan un desarrollo gradual de las estructuras del conocimiento moral en el sujeto humano, y al mismo tiempo gradualmente le da la oportunidad de comportarse de acuerdo a las normas reguladoras de la moral. Aquí el docente tiene la oportunidad de establecer métodos o técnicas mediante el juego que le sirvan para moderar su conducta, ya que el niño adopta fácilmente las normas de comportamiento.

---

<sup>27</sup> Janet West. Terapia de juego centrada en el niño. Segunda ed. México. Editorial Manual Moderno. 2000. Pág. 79.

Dreikurs<sup>28</sup> basado en una teoría psicoanalítica, e individualista afirma que la comprensión de la emociones del niño lo libera de sus conflictos y el juego es un medio natural para la autoexpresión, en donde lo hace libremente.

La aceptación a sí mismo en esta edad resulta difícil, ya que el concepto que tiene el niño de su imagen, depende de lo que piensen los demás. Esto los afecta emocionalmente creándoles conflictos con su personalidad volviéndose vulnerables. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y resulta válido modificar las conductas y actitudes por este medio. En la escuela primaria en este caso en segundo año.

#### **2.1.5. ¿CÓMO SE APLICA LA DISCIPLINA EN EL AULA?**

En la actualidad el maestro debe de apropiarse de los elemento que le sirvan para modificar e innovar su práctica docente, pero a veces suele encontrar obstáculos que le impiden lograr los objetivos esperados, como la disciplina, a este aspecto se da a de utilizar modelos nuevos basados en métodos teóricos, que acaben con los vicios de estructuras aún tradicionales o demasiado permisibles en extremo, perjudicando el desarrollo integral del alumno.

---

<sup>28</sup> <http://www.monografias.com/trabajos14/disciplina/disciplina.shtm>. Fecha de consulta 22-09-2012

Compayré<sup>29</sup> manifiesta que la disciplina es parte esencial de la educación para desarrollar el óptimo trabajo en clase realizado por los alumnos al establecer el orden en el aula porque al mismo tiempo reprime los extravíos de conducta teniendo un doble fin, de establecer el gobierno presente de la clase y de enseñarse a los alumnos a gobernarse a sí mismos cuando se sustraigan a la tutela del maestro.

Para Tanner<sup>30</sup>, la disciplina consiste en el conjunto de estrategias educativas diseñadas para integrar un modelo de comportamiento, que tiende en líneas generales a la socialización y el aprendizaje, aquello que es estático (autocontrol) y dinámico (autodirigirse), establecido y emergente del proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Draikurs en su teoría se preocupa más por las emociones del niño. Y para complementarlo y liberar al niño de sus conflictos, que mejor que integrándolo a una actividad (juego) que lo valore como ser individual.

“La disciplina consiste en la compenetración de las almas, en la adecuación del maestro al momento espiritual del niño y en la sumisión del alumno a la ley que siente viva y operante en el maestro” Radice.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Marcel Postic, Jean-Marie de Ketele. Observar las situaciones Educativas. Ed tercera. Madrid. Narcea 2024. Pág. 19

<sup>30</sup> *Ibíd.* Pág. 25

<sup>31</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Disciplina>. Fecha de consulta 22-09-2012

### **2.1.6. EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA APLICACIÓN DEL JUEGO COMO MODERADOR DE LA DISCIPLINA EN LA ESCUELA.**

Durante muchos años en la educación, se implementaban e imponían, las normas y reglas para el control del adulto frente al alumnado, se convirtieron en el único eje del proceso enseñanza-aprendizaje. En este marco el no respeto a las reglas marcadas desencadenaba como única respuesta, las restricciones y sanciones del alumno.

Hacia los años 70, Ausubel<sup>32</sup> introdujo el concepto de Disciplina Democrática, que es el conjunto de estrategias que favorecen la seguridad y el autogobierno, dejando atrás las antinomias llegando a un equilibrio entre autoritarismo y permisivismo, de tal manera que la aceptación de la autoridad sea un valor y disciplina un medio para lograr la socialización y la madurez personal del educando, potenciando la superación del alumno dentro de las estrategias establecidas.

Los diversos modelos que intentan explicar y analizar la calidad de la enseñanza, se centra y le da mayor importancia, a las interacciones que se producen en el aula, entre el profesor—alumnos y alumno--alumno, estas interacciones están basadas en normas de conductas preestablecidas y guiadas con inteligencia, como lo sugiere Tanner.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> María T. Gómez, María G. Serrats. Op. Cit. Pág 26

<sup>33</sup> [http://www.uhu.es/36102/trabajos\\_alumnos/pt1\\_11\\_12/biblioteca](http://www.uhu.es/36102/trabajos_alumnos/pt1_11_12/biblioteca). Fecha de consulta 30 de Sep.2012

El fenómeno que preocupa actualmente en el control del aula, por la incidencia que tiene en el rendimiento académico del alumno, es la disciplina en el aula aparece como variable influyente y un factor causante, en el aprovechamiento dentro del aula. Por lo que unos autores Dinkmeyer y Dreikur<sup>34</sup>, proponen una serie de técnicas, mismas que puede apropiarse el docente, que tienen como finalidad y la obligación de conseguir la salud mental del niño, en donde se estimula y se anima, potenciando actitudes favorables al cambio, y a la corrección de su conducta, logrando una actitud más humanista, promoviendo la socialización y formación completa del individuo.

Friedrich Fróebel<sup>35</sup> Su método tuvo en cuenta las percepciones y las sensaciones de los niños, consideraba que el niño era capaz de comprender los símbolos, y por lo tanto los significados y sus relaciones brindo primordial importancia al juego. Freinet asume que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego, considera que si se le ofrece al niño actividades que le interesen profundamente, los entusiasme y lo motive en todos los aspectos, ese es el camino de la verdadera educación, por eso denomina a los juegos: “El juego-trabajo”

## **2.2. INTERRELACIONANDO LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA**

El docente durante su práctica, debe de identificar aquellos obstáculos que le impidan obtener los aprendizajes esperados, indagar, investigar, reflexionar y apropiarse de aquellos elementos teóricos metodológicos, que le permitan establecer

---

<sup>34</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Rudolf\\_Dreikurs](http://es.wikipedia.org/wiki/Rudolf_Dreikurs) Fecha de consulta 30 de Septiembre del 2012

<sup>35</sup> Oscar Zapata Perspectiva Psicogenética Editorial Pax. México DF. 2006 .Pág.20

técnicas o estrategias que pueda utilizar, con el propósito de adquisición de un conocimiento de aprendizaje más significativo.

Uno de los obstáculos a los que se enfrenta es la falta de disciplina en el aula. La disciplina es: una conducta humana, que se rige por leyes o reglas basadas en normas y valores. En donde los valores son todas aquellas características morales que favorecen a la plena realización del hombre.

Dentro del aula estas reglas deben ser establecidas por el profesor, tratando de resaltar los valores del respeto honestidad, justicia, integridad, confianza, tolerancia, equidad, etc. Y la indisciplina es la consecuencia al quebrantamiento de las reglas establecidas.

Es necesario que el docente haga un diagnóstico del comportamiento problemático de los alumnos dentro del aula, a través de la observación sobre la conducta del niño, para identificarlos y clasificar tales aspectos de comportamiento y analizar, la actitud y respuesta del profesor ante este comportamiento, fin de establecer los criterios para enfrentar tales conductas.

Una vez establecido e identificado el problema, el docente debe de implementar una estrategia mediante los enfoques teóricos, que pueda utilizar como alternativa en la moderación de la disciplina en el aula de Educación Primaria.

En esta etapa de 4 a 7 años (realismo moral) El niño establece sus reglas en la autoridad de los adultos y asume la obediencia como un ideal o sinónimo de virtud donde el percibe que obedecer al maestro es ser “buen niño” y desobedecer es ser “malo”. Pero cuando los niños empiezan a esclarecer o visualizar desde su perspectiva, otras opciones saliendo de esta etapa del realismo moral. El docente debe tener la precaución de identificar los elementos de esta transformación y valerse de herramientas educativas para no crear conflictos internos en el niño.

El maestro debe hacer un análisis de su propia práctica e incorporar y adaptar el juego, como una herramienta operativa e incorporarla dentro de sus planes y programas, como un elemento innovador y renovador de su práctica docente, brindándole al niño infinidad de posibilidades a desarrollar sus habilidades, destrezas logrando concretar su desarrollo integral.

Su trabajo dentro del aula debe facilitar el entendimiento y la buena interacción y comunicación con sus alumnos, para el satisfactorio desempeño de su práctica y una buena relación con el grupo.

El maestro debe ser capaz de lograr transformar por convicción propia su práctica docente; sin perder su liderazgo, ni suprimir la disciplina dentro del salón de clases; teniendo relaciones de confianza y tolerancia, sin afectar el orden; siendo permisivo, sin ser autoritario, siendo flexible.

Lo importante es que se organice para lograr establecer técnicas dentro del aula, basadas en conocimientos suministrados por la Teoría, en donde primero debe saber a quién debe ir dirigida esta técnica, misma que debe ser vivenciada por el autor (maestro), y que los resultados de su efectividad, solo dependerán del espíritu creador e innovador, que experimente el maestro en su elaboración y actuación en la apropiación de las herramientas metodológicas. Que le servirán para su quehacer docente.

Debe dedicar tiempo suficiente a la organización y planeación de sus actividades escolares, para que estas sean lo más claras y precisas. Prepararse e instruirse para poder enfrentar los retos académicos satisfactoriamente.

Llevará a cabo todo tipo de negociación con sus alumnos, apropiándose y recurriendo a estrategias de colaboración que resulten motivacionales para ellos, consiguiendo poder resolver los conflictos y establecer políticas que favorezcan la disciplina dentro del salón de clase y resulte efectiva para todos los alumnos.

### **2.3 UNA ANALOGÍA SOBRE EL CÓMO DEBE LLEVARSE A CABO EL TRABAJO DOCENTE EN EL AULA Y LO QUE EN REALIDAD OCURRE DIARIAMENTE EN LAS AULAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA CUAL SE LABORA**

En ese sentido, la práctica docente en la Primaria “Ometecuhtli” ubica al maestro y al alumno como actores principales que intervienen e interactúan en el proceso educativo. Es decir, que como sujetos que participan en el proceso, los maestros no sólo son responsables de llevarlo a cabo, sino que son también autores principales del mismo.

En la primaria “Ometecuhtli” 41-176-36-V-X, LA plantilla de personal cuenta con 27 docentes de los cuales: 19 tienen Licenciatura y 8 Normal Básica.

A cada docente dentro de la Institución Educativa se le brinda la posibilidad de recrear el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante sus años de experiencia dentro del salón de clases y con una participación pedagógica-curricular del director durante las juntas de consejo técnico.

Durante, los últimos ciclos escolares la comunicación pedagógica no ha sido tan directa y profunda en el salón de clases, situación que ha dejado al descubierto un conjunto de prácticas docentes diversas y complejas que tiene como base procesos de simulación que pueden ser observados al interior de los salones de clases.

Aunque los docentes reconocen la importancia de la innovación educativa dentro del aula, les cuesta trabajo identificar los obstáculos, elaborar e implementar sus propios modelos, se muestran incapaces para producir nuevos significados y retos para los estudiantes que participan en este proceso, presentando grandes rasgos y aportaciones de un tradicionalismo pedagógico, impidiendo transformar e innovar su práctica docente.

A pesar de las debilidades o fortalezas que podamos observar al interior de cada una de las aulas. De manera general, se pueden diagnosticar los siguientes puntos relacionados con la práctica docente:

El discurso de los docentes se encuentra determinado por ideas frágiles de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) producto del curso básico de inicio de ciclo escolar o por haber participado en algún diplomado.

Se limitan en su mayoría a hacer uso de enfoques de fuerza conservadora, pero también hay algunos que creen en su potencial transformador, situación que se ve reflejada en su trabajo dentro del aula mediante la planeación didáctica en sus diseños establecidos en situaciones didácticas interesantes para los estudiantes con propósitos educativos, organización del grupo, el manejo de disciplina y el fomento de valores entre los sujetos. Y sobre todo receptores de cambio a no limitarse a transmitir el saber sino a transformar personas pero existen todavía algunos que se resisten al cambio, a recibir según ellos “imposiciones” y a establecer y diseñar sus propias técnicas con base a las necesidades del grupo.

La mayoría de los docentes se conciben como sujetos dinámicos y participativos en cada una de las comisiones que les toca emprender como parte de la organización y funcionamiento del plantel mediante la cultura del trabajo colaborativo entre el personal docente, directivo y de apoyo.

En cuanto a la concepción sobre el desarrollo profesional y formación, destaca la resistencia a los procesos de actualización docente; de ahí posiblemente la falta de innovación en los procesos educativos al interior de las aulas.

Para algunos docentes de la escuela “Ometecuhtli”, es difícil encontrar un equilibrio entre; el autoritarismo y el respeto, sin afectar la libertad de los derechos del niño poniendo castigo ante su mala conducta, imposibilitándolos para crear estrategias adecuadas que cumplan con este objetivo y no afectar la libertad de sus derechos.

Aunque para unos docentes el manejo de la disciplina les quede claro para otros sus planteamientos suelen resultar deficientes al no crear una normativa clara.

Es imposible crear estrategias o técnicas continuas para moderar la disciplina en el aula por no contar con el tiempo suficiente; por programar muchos contenidos programáticos obligatorios dispuestos por las autoridades esto los imposibilita a crear su propio modelo compaginado a su creatividad y a los intereses de los alumnos, desde esta perspectiva, la práctica docente en la primaria “Ometecuhtli” se encuentra determinada por la falta de un análisis crítico y una valoración de todos los elementos que se encuentran involucrados para crear el impacto en su tarea educativa.

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

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

**“Mi mundo creativo: donde me expreso, me divierto y actuó”**

### **3.2. UNA JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

Una de las situaciones más relevantes que se presentan dentro del aula, que impiden al docente crear un clima favorable, para la adquisición de un conocimiento significativo es sin duda alguna; la falta de disciplina.

Una disciplina que es notoria en algunas escuelas, generada por diversos factores entre los más relevantes se encuentran: los sociales, culturales y familiares mismos que el docente tiene que enfrentar por que obstaculizan sus aprendizajes esperados...

Por lo tanto, es necesario implantar una metodología que pueda ser utilizada por el docente para moderar la disciplina en el aula, pero utilizando técnicas que no afecten los intereses de los alumnos, sino todo lo contrario que los motive, logrando un clima de respeto y confianza, pero en donde también el profesor no pierda su liderazgo, logrando una interacción adecuada con sus alumnos.

### **3.2.1 ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA POPUESTA?**

Los alumnos de 2º B de la Escuela Primaria “Ometecuhtli”

### **3.3. ¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA?**

Definitivamente el trabajo, estará respaldado por las autoridades competentes de la Escuela Primaria “Ometecuhtli”, por el Director Lic. Fernando Alcántara Hernández y la Supervisora Profra. Marina Campos Martínez.

Las autoridades del plantel estarán en la mejor disposición de apoyar a los trabajos que se tengan que realizar para comprobación de la propuesta, brindando el apoyo con los recursos humanos y materiales necesarios, que puedan ser utilizados durante el proceso de las actividades, en un horario de 8 am a 12 pm.

### **3.4. DISEÑANDO UNA PROPUESTA**

#### **El juego como moderador de la disciplina en el 2º grado de Educación Primaria**

Una de las problemáticas que han llamado mi atención es la falta de disciplina en la Escuela Primaria “Ometecuhtli” donde actualmente me desempeño como ASP Asistente de Servicios en Plantel, en donde los alumnos cada vez presentan más problemas de conducta, que puede ser consecuencia de diversos factores, que muchas veces se encuentra fuera de nuestro alcance solucionarlos completamente, pero si, se puede crear e implementar una estrategia que logre moderar la disciplina, ya que es tan evidente este mal comportamiento en el grupo, que ha generado

violencia y estrés dentro del aula afectando a todos los involucrados del proceso de aprendizaje.

Se observa que al identificar el problema: en las dos primeras horas de clases resulta un poco más fácil manejar y centrar la atención de los niños, pero cuando regresan de su recreo, entran al salón más inquietos y vulnerables ante las situaciones de conducta, por lo cual resulta más difícil captar su atención y su buen comportamiento, por esta razón mi objetivo es apropiarme de una herramienta educativa a través del juego, enfocado especialmente a diseñar estrategias e implementarlas en el aula después del recreo, con el único propósito de moderar la disciplina.

La disciplina del grupo 2º B después del recreo<sup>36</sup>



---

<sup>36</sup> Fotografía tomada por la tesista.

Porque el juego resulta ser la mejor estrategia para mantener al niño interesado, atento y pueda cumplir un rol fundamental en la formación de su personalidad, porque le va a permitir socializar y adaptarse a su entorno, pero lo más importante es que se divierta mientras aprende, permitiendo lograr una interacción real en el grupo, a través de la convivencia derivada del juego logrando con esta actividad mantenerlo ocupado y poder ir estableciendo estructuras de conducta durante el juego que le permitan moderar su disciplina dentro del aula.

### EL GRUPO DE 2º B <sup>37</sup>



El presente trabajo propone actividades de las cuales aunque están basadas en el juego, son adaptadas a los avances programáticos que se establecen en los planes y programas de Educación Primaria.

---

<sup>37</sup> Fotografía tomada por la tesista

Considerando que es indispensable adaptar las situaciones de juego a los objetivos escolares, porque no se cuenta con mucho tiempo para poder realizar actividades para jugar y ver todos los contenidos programáticos, más bien la Propuesta sería manejar la creatividad diseñando las actividades en clases en este caso “Exploración de la Naturaleza y la Sociedad” y “Formación Cívica y Ética” de Segundo Grado, implementando los objetivos a través de actividades interesantes y constructivas para los niños potenciando sus habilidades, y tratar de introducir juegos para relajar a los niños después de realizar actividades que el maestro considere muy extenuantes para los niños (después de un examen, o una clase muy pesada para ellos) La intención es desarrollar dinámicas creativas que puedan ser utilizadas para crear un clima favorable en el aula.

Estas actividades están diseñadas de acuerdo a los 2 primeros Bloques de los libro de texto de 2º grado: “Exploración de la Naturaleza y la Sociedad” y “Formación Cívica y Ética”. Pero también se propone una dinámica libre, creativa y que pueda servir para evaluar los resultados finales, en donde la participación de los Padres de Familia será indispensable para el desarrollo de la actividad, al igual seguir contando con apoyo y permiso de las autoridades de la Escuela Primaria, para presentarla a toda la Población Escolar.

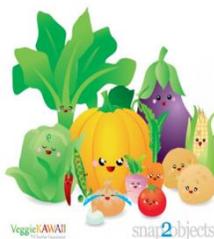
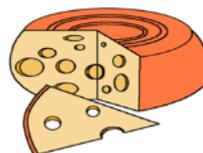
Para el presente trabajo propuesto se presentaran en 10 ejemplos mismos que se aplicaran de la siguiente manera:

Exploración de la Naturaleza y la Sociedad Bloque I Mi vida diaria Actividad		Formación Cívica Y Ética Bloque I Niñas y niños que crecen y se cuidan Actividad	
Tema: Me cuido	1	Tema: Platiquemos	2
Tema: Como me oriento	3	Tema: Nutrición	4
Bloque II Tema: Que hay en el cielo	5	Bloque II Tema: Relaciones de la Naturaleza	8
Tema: Montañas, llanuras, Ríos, Lagos y Mares	6	Tema: El poder de la Palabra	9
Tema: El agua cambia	7	Tema libre “La Pastorela”	10

Recursos materiales: Estos son algunos de los ejemplos de los materiales que se utilizaran durante algunas de las actividades propuestas.

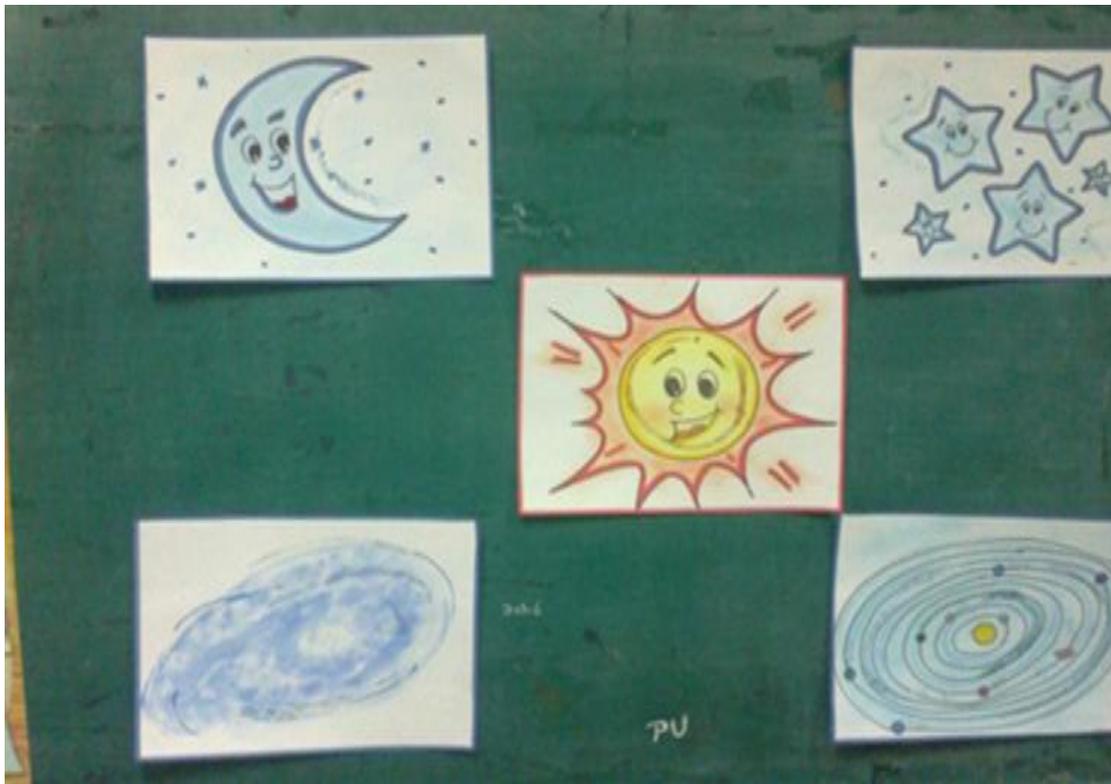
Actividad 1	Exploración de la Naturaleza	Tema: Los alimentos	Actividad: “Los gustos
-------------	------------------------------	---------------------	------------------------

Dibujos para clasificar los tres grupos de alimentos.



Actividad 5	Exploración de la Naturaleza	Tema: Qué hay en el cielo	Actividad "Los abogados"
-------------	------------------------------	---------------------------	--------------------------

<sup>38</sup>Dibujos del Sol, la Luna, las Estrellas, Nebulosa y Vía Láctea.




---

<sup>38</sup> Dibujos y fotos realizados por la Tesista

Actividad 7	Exploración de la Naturaleza	Tema: Los tres estados de Agua	Actividad: "Armar al perro y al gato"
-------------	------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------

ROMPECABEZAS DE PERRO Y UN GATO<sup>39</sup>



Dibujos de los 4 estados del agua

---

<sup>39</sup> Trabajos y fotos realizados por la Tesista

<b>Actividad 8</b>	<b>Explorando Naturaleza</b>	<b>la</b>	<b>Tema: Relaciones de la Naturaleza</b>	<b>Actividad: "Teatro Guiñol"</b>
--------------------	------------------------------	-----------	--	-----------------------------------

## EL TEATRO GUIÑOL QUE SE UTILIZARA EN LA ACTIVIDAD <sup>40</sup>



Los personajes de la actividad

Y si los resultados de la evaluación muestran su efectividad deseada con respecto a la moderación de la disciplina en el Grupo de 2º B de Educación Primaria, entonces, se podrán reutilizar las actividades en los Bloques que restan, únicamente cambiando y adecuando los temas. Las actividades propuestas pueden combinarse con conocimientos de diversas áreas con situaciones cotidianas, e implementar los

<sup>40</sup> Trabajos y fotos tomados por la Tesista

elementos necesarios para el desarrollo de valores y actitudes en donde su funcionalidad podrá establecerse dentro de la enseñanza en el ámbito social y valores de la transversalidad.

La evaluación será un registro del seguimiento del desarrollo de los procesos, como un indicador cualitativo de la estrategia aplicada, para poder considerar su valoración con respecto a su comportamiento y actitudes de los niños, a fin de identificar aquellas situaciones que hay que modificar o establecer, siendo necesarias para la adquisición de sus aprendizajes esperados.

### 3.4.1 DISEÑO DE LA PROPUESTA

#### TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 1	Bloque I Mi vida diaria Tema: Los alimentos	Moderar su disciplina al mantenerlos interesados en la actividad en donde se, analizará su alimentación con base en los tres grupos de alimentos y sus horarios de comida	De convivencia para que socialice con sus compañeros y pueda moderar su conducta a través de la actividad propuesta. De información. Durante su desarrollo deberá identificar los tres grupos de alimentos, para seleccionar y organizar aquellos alimentos que debe consumir para estar sano.	Juego: Los gustos  Organización el maestro deberá tapar los ojos de un niño con una venda y mostrará al grupo un dibujo perteneciente a uno de los tres grupos de alimentos, y los niños tienen que darle características de este alimento al niño con los ojos vendados cuando éste, les pregunte para que adivine el alimento. Ejemplo:  La maestra enseña un dibujo de un pan, el niño que concursará pregunta: ¿El alimento es salado o dulce? El grupo puede responder - salado y nos gusta mucho y lo comemos en la mañana,- así hasta que adivine, después el alimento se colocará en pizarrón donde previamente se pusieron letreros para clasificar los tres grupos de alimentos.	-Dibujos de los tres grupos de alimentos.  -Una venda para tapar los ojos.  -Letreros para clasificar en el pizarrón los grupos de alimentos  .  -una bolsa de dulces para premiar a los niños.	Se realizará un seguimiento del comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad, haciendo una valoración de la alternativa de solución al problema según enfoque del docente	RINDERKNECHT. Patricia, y Luis, Aguirre. <u>Manual de juegos</u> , Buenos Aires, Bonum. 2005. Pág. 52  SEP. <u>Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección. General de Servicios Educativos, 2012.  SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011.

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 2	Bloque I, Formación Cívica y Ética Tema: Niñas y niños que crecen y se cuidan	Objetivo que el juego a implementar sirva para moderar la disciplina del niño en el aula, lo entretenga y al mismo tiempo aprenda que los seres humanos cambian a través del tiempo y cada uno construye su propia historia.	Para la vida en sociedad, tener conciencia de que pertenece a una familia y que tiene una historia al igual que los demás, y debe mostrar cierta conducta para poder convivir con su entorno	Actividad a desarrollar: La foto, Se le pide a cada niño fotos de él con su familia cuando era pequeño y del momento actual. Un día antes de la actividad.  En el momento de comenzar la actividad cada quien enseña sus fotos de su familia. Posteriormente se forman equipos de 5 integrantes, y el juego será: que formen una familia cada equipo, hagan un dibujo de una "foto" de ellos como familia y se inventen una historia, el maestro puede ofrecerles algunos artículos o materiales para disfrazarse del miembro de la familia que a cada niño le toco representar.  Y cada equipo pasara a presentarse como familia a sus demás compañeros y contarán su historia, aquella historia o situación que resulte más chusca o interesante gana el reconocimiento del grupo y un caramelo.	El material a utilizar sería:  -Fotos  -Artículos o accesorios que puedan utilizar los niños para caracterizarse, sombreros, lentes, pelucas, sacos, bigotes, etc. - Papel, lápiz y colores	Se observará y llevará un seguimiento del comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad otorgando una valoración según la percepción del maestro.	SEP. <u>Libro de texto Formación Cívica y Ética</u> . de 2º año de Educación Primaria. México, Dirección. General de Servicios Educativos, 2012.  GÓMEZ, María Teresa. Et al. <u>Propuestas de Intervención en el aula</u> . Madrid, Editorial Narcea, 2004. Pág.211

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 3	Bloque I: Cómo me oriento, Elabora croquis empleando símbolos y puntos cardinales. Que elaboren ellos mismos un croquis de su casa a la escuela. Que incluya símbolos	El Propósito de esta actividad es mantener al niño interesado controlando su conducta utilizando el juego de “la pandilla”	Competencia para la convivencia logrando una socialización trabajando en equipo y manejar la Información que tiene de su entorno Sentido de pertenencia, a la comunidad, a la Nación y la humanidad.	<p>Actividad a desarrollar el juego de: “La pandilla”. Permite hacer una reflexión de lugar y la ubicación de su medio donde vive el niño.</p> <p>Se divide el grupo en equipos por “Pandillas” formadas de niños que vivan por el mismo rumbo, calle o colonia. Posteriormente se les da un tiempo para conocerse y ubicar el lugar donde viven cada uno de los integrantes de la pandilla y ponerse un nombre.</p> <p>El maestro reparte una cartulina a cada pandilla, tijeras a cada integrante, pegamento y revistas a cada pandilla.</p> <p>Cada grupo representara mediante los recortes un croquis de su casa a la escuela, según lo consideren, teniendo un tiempo límite. Hechos sus croquis los pondrán en el pizarrón. Y pasara cada equipo a explicar sus croquis.</p> <p>Se establecerán las conclusiones orientadas por el profesor, y el equipo con el mejor croquis y exposición gana.</p> <p>Y para darles un reconocimiento, se pone en el pizarrón el nombre de la</p>	<p>-Se utilizarán cartulinas, una para cada equipo. -tijeras la misma cantidad de los participantes, - revistas y pegamento.</p> <p>-una bolsa de dulces para premiar a los niños.</p>	Se evaluará el comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad otorgando una valoración según la percepción del maestro.	<p>GÓMEZ, María Teresa. Et al. <u>Propuestas de Intervención en el aula.</u> Madrid, Editorial Narcea, 2004. Pág.171</p> <p>SEP. <u>Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección. General de Servicios Educativos, 2012.</p>

				Pandilla ganadora. Por toda una semana o hasta realizar otra actividad similar y destituir el nombre por el nombre de la Pandilla ganadora.			
--	--	--	--	---	--	--	--

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 4	Bloque I Formación Cívica y Ética Tema: Niñas y niños que crecen y se cuidan.	Implementar la actividad del juego actividad para moderar su disciplina en el aula, mientras aprende a distinguir las características de cómo lograr un cuerpo sano.	Competencia para la convivencia Y para el sentido de pertenencia, a la comunidad.	<p>Actividad a desarrollar: Juego: "La receta Mágica"</p> <p>Se divide al grupo en equipos y el animador les indica que posee el secreto de una receta mágica para mantener el cuerpo sano y curar todos los males. Antes ya se han colocado varios dibujos con diferentes imágenes por todo el salón.</p> <p>Entonces él animador les pide que traigan los ingredientes para su receta secreta en un limitado tiempo y el equipo que sea el más rápido en llevar al animador las imágenes correctas, gana.</p>	<p>-imágenes o dibujos diferentes de: Los tres grupos de alimentos permitidos.</p> <p>-dibujos de alimentos no permitidos como: refrescos, golosina, frituras, etc.</p> <p>,</p> <p>--dibujos de niños haciendo ejercicio, jugando, lavándose las manos, peleando etc.</p> <p>--bolsa de dulces para premiar al equipo ganador.</p> <p>--Un letrero que indique que ahí se pegan los dibujos correctos para mantener el cuerpo sano.</p>	Se realizará un seguimiento del comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad otorgando una valoración según el juicio del maestro.	<p>SEP. <u>Libro de texto Formación Cívica y Ética.</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección General de Servicios Educativos. 2012.</p> <p>RINDERKNECHT. Patricia, y Luis, Aguirre. <u>Manual de juegos.</u> Buenos Aires, Bonum. 2005. Pág. 196</p> <p>SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011.</p>

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 5	Bloque II Exploramos la Naturaleza Tema: Qué hay en el cielo	El Propósito de esta actividad es mantener al niño interesado controlando su conducta y motivándolo a participar y lograr los aprendizajes esperados, en donde el niño pueda describir las características del Sol, las Estrellas y la Luna.	Competencia para la convivencia logrando una interacción con sus compañeros y de Información para establecer las características de los astros	<p>Un día antes, pedir al grupo de niños que investigue ¿Cómo es el Sol?, ¿Cómo es la luna?, ¿Cómo son las estrellas?, ¿Cómo es una nebulosa?, ¿Cómo es la Vía Láctea? ¿Cómo es un cometa? Comentándoles que vamos a jugar con su información y sus dibujos.</p> <p>Actividad de juego sugerida: Los Abogados. Número de participantes: todo el grupo Edades: de 8 años en adelante</p> <p>Organización: los jugadores se sientan en rueda y el maestro se ubica en medio de la rueda. Para dar la introducción al tema se realiza la lectura de la página 39 se comenta la lectura y ¡comienza el juego! el maestro coloca los dibujos del sol, la luna, la estrella, la vía láctea y el cometa en un lugar visible. Escribe las preguntas relacionadas con el tema, en unas tarjetas y las revuelve para ir sacando una diferente en cada turno. El maestro comienza el juego haciendo una pregunta a</p>	<p>Dibujos llamativos del Sol. La Luna. Las Estrellas, Nebulosa, Vía Láctea.</p> <p>-una bolsa de dulces para premiar a los niños.</p>	Se realizará un seguimiento del comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad otorgando valoración según	<p>RINDERKNECHT. Patricia, y Luis, Aguirre. <u>Manual de juegos</u>, Buenos Aires, Bonum. 2005. Pág. 19</p> <p>SEP. <u>Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad de 2º año de Educación Primaria</u>, México, Dirección. General de Servicios Educativos, 2012.</p> <p>SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011.</p>

				<p>cualquiera de los participantes, pero el interrogador no puede responder nada. Quién responderá es un abogado que está sentado a su lado izquierdo, este se parara escogerá el dibujo y contestara la pregunta. El niño que no responda dará una prenda o cumplirá el castigo que previamente el grupo haya establecido. Después de finalizar del juego y los conceptos queden claros, se contestará las preguntas del libro de Exploración de la Naturaleza y la Sociedad páginas 40, 41 y 43 en forma conjunta.</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 6	Bloque II: Exploramos la Naturaleza, Tema Montaña, Llanuras, Ríos, Lagos y Mares.	Mantener al niño interesado en esta actividad para moderar su disciplina mientras aprende a distinguir diferencias entre Montañas, Llanuras, Ríos, Lagos y Mares.	Competencia para la convivencia logrando una socialización trabajando en equipo con armonía manejo de información identificando y conociendo las características de las Montañas, Llanuras, Ríos, Lagos y Mares.	<p>Actividad a desarrollar: "Cada cual con su mitad" Se separa al grupo en dos, en un lado las niñas y en el otro los niños, se entrega a cada niña un dibujo, los letreros con las definiciones a los niños, pero por ejemplo si hay 15 niños y 16 niñas, se hacen 16 dibujos y 16 letreros nivelando las cantidades.</p> <p>Después el maestro da la orden de empezar el juego, y dice -¡Cada cual con su mitad! Entonces los niños buscaran al compañero que tengan la otra mitad, es decir si tienen el dibujo de la montaña deben buscar la definición de esta.</p> <p>Ganarán las parejas que primero formen el dibujo con su significado.</p> <p>Se juega cuantas veces sea necesario, hasta que el niño aprenda las características de cada dibujo.</p>	<p>Láminas de Montañas, Llanuras, Ríos, Lagos y Mares Y láminas con las características de las imágenes por ejemplo: Dibujo- Llanura letrero-Es un terreno o campo plano cuyas actividades principales son la agricultura y la ganadería Dibujo- Montaña-letrero-Es la elevación de terreno. Dibujo -Mar- letrero- Es agua salada que cubre la mayor parte de la tierra.- Dibujo-Río-letrero- Es agua que corre y puede llegar a un lago o mar.- Dibujo-Lago-letrero- El agua está en lugares hundidos-.</p>	Se observará el desarrollo de la actividad para evaluar el comportamiento del grupo otorgando una valoración según el criterio del maestro.	<p>RINDERKNECHT. Patricia, y Luis, Aguirre. <u>Manual de juegos</u>, Buenos Aires, Bonum. 2005. Pág. 27</p> <p>SEP. <u>Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección. General de Servicios Educativos, 2012.</p> <p>SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011.</p>

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 7	Bloque II: Exploramos la Naturaleza, Tema: El agua cambia	Mantener al niño interesado en esta actividad para moderar su disciplina mientras aprende a distinguir los cambios de la naturaleza en los tres estados del agua.	Competencia para la convivencia, trabajar con sus compañeros en equipo y armónicamente, y Competencia para el manejo de información donde identificará y aprenderá los tres estados del agua.	<p>Actividad se aplicará el juego de "armar al perro o al gato"</p> <p>Primero el docente dará una introducción del tema a tratar utilizando dibujos.</p> <p>Organización: Los niños se organizarán por equipo frente al centro habrá dos rompecabezas de 6 piezas cada uno, cada pieza tendrá un número del 1 al 6, una figura es un perro y otra un gato, habrá también una caja con preguntas escritas en papelitos, sobre los tres estados del agua, y un gran dado que utilizarán los jugadores.</p> <p>Desarrollo el docente pasará a un niño de cada equipo, sacará la pregunta, entre todo el equipo se contestará, y si acierta tirará el dado, y según el número que les toque ejemplo: tiran y sale 2 toman la pieza del rompecabezas número 2 del animal que más les guste, y así sucesivamente.</p> <p>El equipo que forme primero su rompecabezas gana.</p>	<p>El material a utilizar sería:</p> <p>-Dibujos de los tres estados del agua -dos rompecabezas de un perro y un gato, dividido en 6 piezas cada uno, enumerando por atrás las piezas del rompecabezas</p> <p>-Un dado grande.</p> <p>-Una caja, papel y lápiz</p> <p>-Bolsa de dulces para premiarlos</p>	Se realizará un seguimiento del comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad otorgando una valoración según el juicio del maestro.	<p>RINDERKNECHT. Patricia, y Luis, Aguirre. <u>Manual de juegos</u>, Buenos Aires, Bonum. 2005. Pág. 44</p> <p>SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011.</p> <p>SEP. <u>Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección General de Servicios Educativos, 2012.</p>

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 8	Bloque II Exploramos la Naturaleza Tema: Relaciones de la Naturaleza	Moderar su disciplina al mantenerlos interesados en la actividad propuesta como una representación de teatro guiñol que le servirá para identificar las características de los animales. donde vive	Competencia para la convivencia armónica con sus compañeros y de Información para establecer las diferencias de animales acuáticos, terrestres, de zonas cálidas, húmedas, desérticas y frías	Se realizará una función de títeres, en el cual los diálogos son establecidos previamente según el tema a analizar. En este caso ya especificado.  Narrador. -Sofía es una niña que vive en el campo, un día salió de la escuela, acompañada por su hermano mayor Pancho, él era un joven muy listo porque ya estaba estudiando en la Universidad, y mientras caminando por el campo para regresar a su casa vio a lo lejos unas serpientes. Sofía - OH, mira hermano esa víbora (se acerca a verlas) ¡que hermosa!, ¡oye! hermano todas las víboras que hay en la tierra son iguales...- Pancho--- ¡NO, hermanita, pero no te acerques mucho!, mira hay muchas clase de víboras, todo depende de lugar donde vivan. Esta serpiente se llama cascabel es muy venenosa esta víbora es originaria del Continente Americano. En México hay diversidad de especies. Las	Material: -Títeres  - teatro guiñol, elaborado con una caja de cartón.  -El guión con el dialogo que se establece el cual debe ser grabado previamente, con voces atractivas para los niños es decir graciosas.  -una bolsa de dulces para premiar a los niños.	Se llevará un seguimiento del comportamiento del grupo durante el desarrollo de la actividad otorgando juicio de valoración de acuerdo al enfoque del docente	SEP. <u>Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección. General de Servicios Educativos, 2012.  SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011.

				<p>víboras de cascabel sirven para acabar la plaga de roedores en los campo.-</p> <p>Sofía - El otro día vi una víbora diferente en una película, creo se llama Boa.-</p> <p>Pancho - efectivamente Las Boas son serpientes que pertenecen a una familia tropical de serpientes no venenosas. Se trata de animales fuertes y de gran tamaño, normalmente unos 5 o 6 metros, su lugar habitual son las zonas húmedas de los bosques. Alguna es acuática, como es el caso de la Anaconda.-</p> <p>Sofía- ¿entonces de esas víboras, no hay aquí en el campo?</p> <p>Pancho. -así es, su lugar donde viven es en los Bosques o Selvas-</p> <p>Sofía - ¿Y en los desiertos que animales hay?-</p> <p>Pancho ---Mira hermanita yo te voy a dar un ejemplo pero tú y tus demás compañeritos van a investigar a otros animales.-</p> <p>Sofía - Está bien hermanito te prometo que lo voy hacer para mañana, bueno, me van ayudar verdad amiguitos (se dirige a los niños).</p> <p>Pancho- (sale un títere del borrego Cimarrón) Los borregos cimarrones del desierto viven en zonas montañosas rocosas donde el agua y la vegetación son escasas. Una de las cuatro especies de borrego</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>cimarrón habitan el desierto de Chihuahua, los borregos cimarrones descansan durante el día y salen a buscar alimento durante la noche. Durante tiempo de extrema sequía, sobreviven gracias a plantas desérticas. Con sus pezuñas quitan las espinas de los cactus para luego comer la parte jugosa de los nopales, y otros cactus. El Borrego cimarrón tiene un cuerpo compacto y muscular con orejas cortas y cola también-</p> <p>Pancho- (sale una tortuga) En las costas de nuestro País, Tenemos muchas tortugas marinas, ya que a nuestras costas cada año llegan 10 de las 11 diferentes variedades de tortugas marinas.</p> <p>Y en nuestras selvas (sale un puma) Los pumas son Felinos poseen un cuerpo esbelto, oído agudo y excelente vista. Son los mamíferos cazadores más sigilosos. La mayoría consume exclusivamente carne e ignora cualquier otra comida que no sea una presa viva. La capturan con sus afiladas garras y suelen matarla de un único y tenaz mordisco.</p> <p>Sofía -¡que interesante!- Pancho-Así es Sofía, en cada región, o país existe una gran variedad de animales y plantas, según sea el clima, por eso los</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>animales tienen diferentes características, mira por ejemplo en el polo norte habitan los osos polares, que aguantan heladas extremas, y tienen un gran pelaje. (sale el oso polar)- Sofía- ¡OH es verdad para mañana voy a traer un animal de lugares húmedos!</p> <p>Acabando el dialogo el profesor puede motivar al niño, con su tarea, proponiéndoles que investiguen los animales que les pide en su libro de texto, de Exploración de la Naturaleza página 52, y hacer un dibujo del animal que más les gusto, recortarlo, pegarle un palito largo, como si fuera un títere, para animarlos a participar con sus títeres.</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 9	Bloque II Formación Cívica y Ética. Mis deberes y límites. Tema: El poder de la palabra.	Implementar la actividad del juego, para moderar la disciplina en el aula, mientras aprende a reflexionar sobre su conducta en la escuela.	Competencia para la convivencia trabajando en equipo y en armonía. Y para el sentido de pertenencia, a la comunidad	Juego: "El jurado"  Se elige a los niños para representar: a un juez, un acusado, un abogado, un fiscal, testigos y el jurado que lo conformara todo el grupo, después elegir un problema que haya ocasionado uno de sus compañeros ese día o esa semana (puede ser que golpeo a uno de sus compañeros, lo acusan de haber tomado algo, no obedece al maestro, presenta mala conducta con sus compañeros escondiéndoles sus cosas, se sale del salón sin pedir permiso, está parado casi todo el tiempo o jugando en clase, tira basura en el salón etc.) o inventar una situación cotidiana que pasa en el grupo y que causan malestar en los demás.  Se dará un tiempo para ponerse de acuerdo, después pasaran al frente del grupo el maestro los organizara y comenzara el juicio, hasta que se esclarezca el caso si el acusado es culpable o inocente.	Instrucciones por escrito del papel que representa cada niño:  Juez- decide si el acusado es culpable o inocente Culpable.  Ha acusado al niño que se le acusa de haber cometido una falta.  Abogado Defensor que va a defender con argumentos al acusado.  Fiscal llevara y dirá las pruebas para demostrar que el acusado cometió la falta.  Testigos que van a hablar a favor o en contra del acusado  Jurado van a dar su voto si es culpable o inocente.	Se realizará durante el desarrollo de la actividad el comportamiento del grupo, otorgando una valoración según el criterio del profesor.	SEP. <u>Libro de texto Formación Cívica y Ética.</u> de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección General de Servicios Educativos. 2012.  RINDERKNECHT. Patricia, y Luis, Aguirre. <u>Manual de juegos.</u> Buenos Aires, Bonum. 2005. Pág. 56  SEP. <u>Programas de Estudio 2011</u> México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2011

**TÍTULO O DENOMINACIÓN DE LA PROPUESTA** El juego como moderador de la disciplina en 2º Grado de Primaria

**OBJETIVO GENERAL:** Lograr que el niño interactúe con su medio a través de actividades lúdicas moderando su conducta y adaptándose a su entorno.

No. Total de Sesiones: 10

No. de Sesión	Contenido a tratar	Objetivo Particular	Competencia a Desarrollar	Actividades a Desarrolla	Apoyos Didácticos	Evaluación	Bibliográfica
Sesión 10	Desarrollo de las habilidades creativas y la manera de comportarse	Involucrar a los padres de familia para que apoyen la siguiente actividad, demostrando la suma importancia del juego: en el desarrollo de las habilidades creativas y el progreso en el buen comportamiento de sus hijos dentro del aula.	Para el manejo de situaciones en donde dominara y manejara su conducta a través de la expresión corporal. Competencia de convivencia y pertenencia colaborando asertivamente en equipo para un fin común.	Actividad a desarrollar: Pastorela Narrador—Este día representaremos una historia que está basada en hechos reales, la cual es adaptada y actuada por personajes ficticios, pero si hayan alguna similitud en uno de ellos es pura coincidencia. Comenzamos como empiezan casi todas las historias; Erase una vez en un lugar muy apartado de cuyo nombre no me acuerdo, había gente muy sencilla que se dedicaba a trabajar sus tierras y cuidar a sus ovejas. Ese día como era costumbre todos se levantaban temprano para ir a trabajar. (Música de fondo, salen todos los pastores como esperando a alguien para continuar su jornada). Valentina. – (Caminando de un lado para otro impaciente) -¡Ya es muy tarde, y esos muchachos no llegan! Guarachin, Guarachon (grita)-	-Guión de la Pastorela  Escenografía del cielo  Escenografía del infierno  Escenografía del establo con el pesebre  Escenografía del pueblo en donde se desarrolla la historia.  Disco con las voces grabadas de los personajes, hecha por los Padres de Familia incluida la música de fondo.  Vestuario de los personajes.	Se realizará la evaluación final de las habilidades obtenidas después de las actividades descritas del grupo, para comprobar si fueron efectivas.	USCANG. Constantino. <u>Pastorelas.</u> Veracruz, Instituto Veracruzano de Cultura, 1994.

				<p>Don Simón.-¡Así no se llaman por eso es que no te hacen caso!, debes gritarles por su nombre que son Esteban y Gumaro.-  Valentina. -¿Entonces por qué les dicen “chin” y “chon”?-  (Música de fondo para que entren Chin y Chon bailando, con dos botellas en la mano casi cayéndose)  Don Simón. –(Los señala) –  Por eso, por borrachin y borrachón-  Chin. -¡Ay si no! Haber...  ¿Tú sabes por qué le decimos el rey del barrio?-  Valentina. – ¿Esto me intriga, será por importante y sabio?-  Chon. -¡Noo!, porque canta y se parece a ¡Paquita la del Barrio!-  Lola. –Cállense par de insolentes, no le falten al respeto a mi padre, no porque lo vean viejo, achacoso, enojón, barbón, panzón, tacaño... (La interrumpe Don Simón)-  Don Simón. -¡Ya hija, no me defiendas tanto! Mejor “demonos” prisa para llegar temprano-  Chin. – (Alzando su botella hacía Chon, como diciendo salud) -¡Agua de las verdes matas, yo te bebo tú me matas!-  Chon. -¡Y tú me haces andar a gatas!-  Valentina. –Órale flojos ¡ya basta! Vámonos caminando</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>porque la jornada es larga- Lola. –Y hay que cuidar a los borregos y cosechar los nopales- Chin. –Ahí te hablan mi hermano (dirigiéndose a Chon)- Chon. -¿A mí?- Chin. – Si, que no oíste, ¡que tienes que cuidar a tus carnales!- Valentina. –¡No! a cosechar nopales- Chin. – Ahhh pues ¿es lo mismo no? Así es que ¡ya vámonos!- (Música de fondo) Narrador. –Y cuando los pastores se disponían a partir hacía su jornada laboral, de repente en el cielo se escucha una música celestial (música de fondo) y un gran resplandor ilumino el cielo y baja de él un ángel... (El ángel tarda en bajar) ¡Y que baja del cielo un ángel! (Avientan al ángel al escenario)- Ángel.-(Se acomoda su ropa) Saludos seres terrenales les anuncio que ya nació Jesús (los pastores lo ven indiferente)- Lola. – ¡Órale está curado! ¿No?- Pastorcito Hippie. -¡Chido carnal!- Pastorcito Fresa. -¡Que buena onda!- (Un diablito merodea el lugar) Ángel. –Que hoy nace nuestro padre redentor y</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>tienen que ir a adorarlo-  Lola. –Ahí si te equivocaste,  mi jefe nació hace unos  chorro cientos años-  Don Simón. – (Le da un  zape) ¡Órale chamaca!-  Chin y Chon. –Eso sí, ja  nosotros nos consta!-  Ángel. – (Desesperado) ¡No!  , tú señor padre ¡no!-  Pastorcito Hippie. -¡Uy! Que  adornado carnal “tú señor  padre”. Nosotros le decimos  Simón Simonete rey del  barrio aunque les cueste-  Ángel. -¡No! nuestro  salvador. el niño Dios-  Pastorcito Fresa. -¡Ah el  niño buena onda! Que baja  del cielo para enseñarnos a  amar al prójimo como a sí  mismo-  Pastorcito Hippie. –Haber  carnal, ¿no entendí bien?-  Chon. -¡Que bajo del cielo  para pastorearnos el  mismo!-  Ángel. –Bueno... Dicho en  otras palabras pero viene  siendo lo mismo-  Pastorcito Hippie. ¡Madamas  no te manches carnal, que  ahora si te entendí!-  Valentina. –Escuche por ahí  que unos peregrinos andan  pidiendo posada, porque  María ya está muy cansada-  Ángel. -¡Así es! Y viene  acompañada de José-  Pastorcito Hippie. -¡Chale  carnal! Si el “Pepé” está  aquí (señalando al  Pastorcito Fresa)-  Pastorcito Fresa. - ¿Cómo te</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>explico? ... Mi nombre es John-  Ángel. – ¡Haber pastorcitos, mejor pongan atención! La finalidad de todo esto es ir a adorar a nuestro señor, sigan la estrella que los guiará a su destino, en donde encontrarán un establo y dentro en un pesebre, al niño. Pero tengan cuidado con Satanchabelón que va a impedir que ustedes lleguen ahí. (en ese momento Chin y Chon empiezan a llevarse a la gente del otro lado)-  Ángel.- ¡No! esa no. ¡Esa va a Garibaldi!-  Valentina. - ¡Ay Estos mariachis! (música de fondo)  <b>ESCENA 2</b>  Narrador.- Mientras tanto (música de fondo) en un lugar muy apartado dentro de una tenebrosa cueva, se encontraba SCHA (entra el diablito que andaba merodeando y le cuenta algo al oído)-  SCHA. – (enojado)  ¡Changos, monos y gorilas!  ¿Quién diablos se cree ese ángel? ¡Trayendo malas noticias! (camina de un lado a otro y empieza a nombrar a sus diablitos) ¡Diabolsón, Satanpañalón!  -Bien me lo decía mi madre ¡Chabelón no seas diablón, mejor dedícate a árbitro de futbol o estudia para profesor! En estos momentos estaría</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>trabajando en una escuela primaria de por “ahí” ¡Sí! en la “Ometecuhtli “¡si esa me gustaría mucho a mi en lugar de estar pasando corajes aquí!</p> <p>Diablita. –Pues como no va a querer ser profesor, si su tía es la Elba Esther Gordillo ¿no?-</p> <p>SCHA. -Bueno... no es familiar directo, pero forma parte de nuestro grupo selecto, ¡Pero basta! (grita) - ¡Diabolsón, Satanpañalón, par de diablos socarrones dejen en paz la computadora y vengán acá cabezones!-</p> <p>(Entran los diablitos corriendo y haciendo reverencias)</p> <p>Diabolsón. –Ya estamos aquí mi Satanchabelón-Satanpañalón. –Pero dinos, ¿por qué estas de enojón?-</p> <p>Satanchabelón. –¡Estoy enfurecido, estoy encolerizado, voy a agarrarme a palos a todos los involucrados!-</p> <p>Diablita –“Quesque” del cielo bajó un ángel chino como borrego, amenazando que hoy nace el mero mero-Satanchabelón. – ¡Chanclas, gorilas y changas!, ¿Quién se atreve a querer quitarme la chamba?-</p> <p>Satanpañalón. –Espera mi gran Satachabelón mejor hay que planear algo ¡eso será lo mejor!, ya que luego enojado te nos pones bien</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>briago -  Diabolsón. – ¡Y andas dejando diablitos por todos lados!-  Satanchabelón. – ¡Bueno es si, quien me manda a estar bien formado y con gran carisma que la verdad, Dios no me ha dado!-  Diabolsón. –Tienes razón mi amo, ¡esa cara se te ha formado a puros fregadazos! -  Satanchabelón. - ¡Que blasfemas diablo ingrato!-  Diablita. –Que sin duda mi amo tú eres uno de los más guapos, ya ves que hasta la Shakira te anda conquistando (en voz baja y dirigiéndose al público) eso cree él, ¡anda bien alucinado! -  Satanchabelón. -¿Qué?  Satanpañalón. –Que no sólo la Shakira, si no, hasta Ricky Martín te anda merodeando-  Satanchabelón. –Eso es verdad, no lo puedo negar ¿Quién se puede resistir ante semejante beldad?, ¡pero ya basta! Mis lambiscones achichincles, a trabajar y a hacerme le quite quiero que a toda costa eviten que esa bola de peregrinos llegue a su destino (salen los diablos) -  Satanpañalón. -¡Ay sí! Que fácil ¿no? él nada más manda y no hace nada.-  (Se queda solo Satanchabelón y se pone a bailar “rabiosa”)</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>ESCENA 3</p> <p>Narrador. –En esos momentos los pastores continúan su camino siguiendo a la estrella que los llevara hacía el niño Dios, pero atrás quedan Chin y Chon, mientras los diablos los están espiando</p> <p>Chon. –Ya me cansé --</p> <p>Chin. –Deja que se adelanten y ahorita los alcanzamos --</p> <p>Satanpañalón. -¡Ay no se me ocurre nada para entretener a estos paisanos!</p> <p>Diabolsón. – ¡Cómo no! ¡ahorita los emborrachamos!, nada más no te descuides porque ahí está Paca la del Barrio y no nos vaya a cantar, esa que siempre te canto -</p> <p>Satanpañalón. -¿Cual tú? -</p> <p>Diabolsón. -Esa de rata de dos patas, animal rastrero, ¿me estás oyendo inútil? -</p> <p>Satanpañalón. -¿Qué? -</p> <p>Diabolsón. – Que les dejes unas botellas de tequila, para que disfruten un poco su día (y les dejan muchas botellas, Chin y Chon las ven y se emocionan) -</p> <p>Chon. -¡Espérate! Creo que vi a una rata caminar y en dos patas va- (asustado)</p> <p>Chin. -¿Cómo crees?</p> <p>Bueno, al menos que sea tu suegra que te quiere espantar -</p> <p>Chon. -¡Tienes razón! La muy ingrata cada susto que me da, pero olvidémosla por</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>un momento y mejor hay que brindar-</p> <p>Chin. – ¡Agua de las verdes matas...-</p> <p>Chon. –...yo te bebo tú me matas...</p> <p>Chin. - ...tú me haces andar a gatas! --</p> <p>Narrador. –Los pastores se dan cuenta que faltan Chin y Chon y se regresan por ellos --</p> <p>Valentina. – ¡Pero si están bien borrachos!-</p> <p>Don Simón. –No, están jugando (sarcástico)-</p> <p>Pastorcito Hippie. –Chale carnal, ¡yo también quiero jugar! ¿no? --</p> <p>Pastorcito Fresa. – ¡Oh! pero estas son bebidas finas, ellos no las pudieron comprar --</p> <p>(música de fondo, aparece el ángel)</p> <p>Ángel. -¡Esto es obra de Satán! Haber todos hacía atrás, déjenme revisar (ve las botellas) ¡Uy! que buenas que están, esta con San Pedro me la voy a tomar (se esconde una) --</p> <p>Don Simón. -¿Pero qué haces hijo? --</p> <p>Ángel. –Cómo te lo voy a explicar, solo las voy a decomisar para tener pruebas de que aquí estuvo Satán. Con el propósito de seducir a estos pobres hombres queriéndolos emborrachar-</p> <p>Pastor Hippie. -¡Chale carnal que alucín!, ¿pero cómo lo</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>descubriste? La verdad ¡que buen patín! --</p> <p>Valentina. –Que barbaros por eso estos burros nunca aprender algo, siempre andan bien tomados-</p> <p>Chon. -¿Cómo no? yo estoy cursando la primaria, eso sí, de segundo no paso, porque estoy tan instruido que me da flojera ir diario, es más para que voy si yo todo lo sabo --</p> <p>Chin. –Y yo siempre lo acompaño, aunque los maestros nos reprobren “quesque” por faltar tanto-</p> <p>Pastorcito Hippie. -¡No, pues si carnales!, deberás yo si les creo ustedes también me apantallan, porque eso si carnales a mí me consta que si le echan muchas ganas. ¡Chido carnales! (hace un saludo con ellos)-</p> <p>Chin y Chon. –Gracias colega-</p> <p>Ángel. – (viendo a Don Simón) Y este ¿de cuál fuma?-</p> <p>Don Simón. –Pues un incienso que parece ruda... (voltea a ver a los pastores)</p> <p>¡Ya basta! Flojos insolentes, tan grandotes y tan zoquetes--</p> <p>Ángel. –Les vuelvo a repetir, no se dejen engañar, por ahí debe estar Satán tratándolos de influenciar para mal y a toda costa impedirá que lleguen con el niño Dios a adorar (ya están los cuatro diablos merodeando) --</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>Lola. -¡Ay manita! Por ahí escuche que Satanchabelón es un diablo muy guapo y mujeriego que casi casi le da un aire al Pablo Montero (suspira)-  Pastorcito. -¿Cómo crees que al Montero? Más bien por ahí supe que se parece al Bisoño por alto, gordo y además es bien chismoso-  Valentina. -¡ Yo solo sé que está bien feo!- (se ríe)  (Indignado Satanchabelón sin que lo vean )  Satanchabelón. -¡Ay si tú muy guapa, chaparra greñuda pariente de la Chapoy!  Diabolsón. – Mmm pues no está mal la Valentina... ¡Yo si le haría el favor!--  Satanpañalón.-¡ Aunque claro, a usted le gustan más chonchitas! a esta le falta porción --  SCHA.--¡A callar! ¡Veo que su plan no pudo funcionar, ahora yo voy a actuar! —  (Entran los diablos con los pastores)  Valle--¿Pero quiénes son ustedes?  P. Fresa-- ¿Cómo se colaron en nuestro grupo VIP?  SCHA— (Dirigiéndose a los pastores con voz de Diputado)- Mis queridos pastores y pastoras venimos a una gran fiesta.  DB.- ¡En donde daremos muchas cervezas!  SCHA- ¡Nooo, tendremos muchas sorpresas!</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

				<p>SP.- ¡Habrá chupe y mujeres!</p> <p>SCHA--¡Nooo, repartiremos dulces y juguetes!</p> <p>DB.--¡Habrá borrachos de a montones!</p> <p>SCHA— (agarrándose la cabeza de desesperación)</p> <p>¡Nooo, daremos churros con atole!</p> <p>DP.-- (Muy seguro) Eso sí, haremos rifa de calzones</p> <p>SCHA.-- (Desesperado pateando el suelo) --</p> <p>¡Noooooo! (se tranquiliza suavizando la voz)</p> <p>¡Cantaremos muchísimas canciones!-</p> <p>Vale-- ¡No nos quieran engatusar, a mí se me hace que esto es obra de Satán!</p> <p>SCHA.-¡Otra vez tu china enana! --</p> <p>Vale-- ¡Queee! --</p> <p>SCHA.- ¡Que que bonita chamaca, haber cuando pasas por la casa! --</p> <p>Vale.-¡jahh!! --</p> <p>SCH. — (Dirigiéndose a todos) – ¡No desconfíen hay que divertimos ahorita que todos estamos reunidos!</p> <p>Narrador—Y todos convencidos por los diablos los siguen, pero en ese momento un Ángel aparece de nuevo.</p> <p>Ángel— (Con una espada)</p> <p>¡¡Con el poder de Greyscol!!</p> <p>Digo, perdón me emocione.</p> <p>¡Pero a donde creen que van! A estos pastores no te los vas a llevar.--</p> <p>SCHA. — (Burlándose)</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>Jajaja ¡con su espada del augurio, no me vayas a golpear!--</p> <p>SP. ¡Uy que miedo nos da! (observa la espada y cambia la voz de miedo) – ¡Jefe está bien afilada sí que te la puede enterrar! –</p> <p>Ángel ¡Quieres ver cómo te voy a vencer! (de repente cambia la voz y voltea hacia otro lado asombrado) ¡pero qué es lo que veo allá, unas lindas gorditas, subiendo al cerro solitas, no se las vayan a robar!--</p> <p>SCHA— (voltea emocionado) ¡¡Donde, donde que no las veo!! (el ángel se aprovecha y le golpea la cabeza)---</p> <p>Ángel—Toma por andar de “rabo verde” esto es lo que te mereces, ¡toma, toma!--</p> <p>SCHA.-¡Ángel tramposo!-- (sale corriendo y los diablitos se quedan mirando, entonces voltea el ángel y les dice)</p> <p>Ángel--¡Y ustedes que esperan, que hacen aquí!</p> <p>SB--¡Oye carnal lo de las gorditas era verdad? --(El ángel los agarra a golpes y los corre)</p> <p>Ángel (voltea a ver a los pastores) -- Ahora si hijos mío pueden seguir su camino, vayan con gran alivio pues Satán ya fue vencido (volteando al auditorio) Y recuerden que en estas fechas valoren lo que más aprecian. ¡Que en</p>			
--	--	--	--	--	--	--	--

				sus casas haya dicha, bendiciones y refuercen su gran fe, son los deseos de todos los profesores en especial los alumnos del 2º B! -- (Los pastores van caminando hacia el pesebre con música de fondo)			
--	--	--	--	--	--	--	--

### 3.4.2. ESTABLECIMIENTO DE UN MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La evaluación se realizará a través de la observación sistemática para recopilar información relevante sobre las actitudes y comportamientos del niño durante el desarrollo de las actividades que serán registradas en una lista de cotejo para evaluar cada uno de estos aspectos.

Alumno: \_\_\_\_\_ Docente: \_\_\_\_\_  
 Actividad: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_ Puntaje Total:    puntos

INDICADORES	SIEMPRE (2)	A VECES (1)	NUNCA (0)
Se muestra interesado por la actividad			
Participa activamente en la actividad			
Interactúa con sus compañeros y maestro			
Cuida y respeta el espacio de uso común			
Muestra respeto a sus compañeros y maestro			
Se muestra seguro y confiado durante la actividad			
Su conducta se modifica favorablemente en el transcurso de la actividad			

**Evaluación de la Actividad:** Puntaje de 12 a 14 = Excelente  
8 a 11 = Satisfactorio  
4 a 7 = Regular  
3 a 0 = No aceptable

### **3.5. ¿CUÁLES SON LOS RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA?**

Innovar la práctica docente. Proponer una estrategia alternativa para crear un clima favorable en clase, una manera creativa de opción para poder solucionar el problema de la disciplina dentro del aula.

Además estas actividades puedan ser implementadas en cualquier tema propuesto dentro de los programas educativos, únicamente se diseñan y adecuan según los objetivos propuestos y establecido por la Institución Educativa.

En donde el niño se sienta interesado, seguro, motivado, en donde pueda expresar y reflejar sus emociones, manteniendo una constante interacción con su entorno educativo, en donde el niño pueda entender que pertenece a un grupo con el cual debe trabajar armónicamente, reconociendo que existen inconvenientes derivados de una mala conducta, que se verá reflejada en la mala relación y comunicación con su maestro y demás compañero, limitando su ambiente favorable para la realización de su desarrollo integral.

La finalidad principal de la propuesta es que el niño pueda aprender a enfrentar y reconocer sus faltas que lo llevan a un mal comportamiento, tratando de mejorar asertivamente su conducta, promoviendo actividades creativas que lo hagan pensar, reflexionar y actuar pero lo más importante es que disfrute tales actividades.

## CONCLUSIONES

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

- Es evidente que existe una necesidad real y urgente de que el maestro asuma un compromiso con su práctica e incorpore y dedique de su tiempo para crear estrategias a través de la investigación documental, con la finalidad de mejorar el entorno educativo del niño, aumentando sus posibilidades de desarrollar adecuadamente las habilidades de aprendizaje y conducta.
- Es indispensable que se logre una interacción adecuada donde se establezcan los elementos de confianza, respeto y tolerancia entre el profesor - alumno, ya que son elementos fundamentales: para el éxito de las actividades implementadas en la propuesta.
- El docente debe concientizar que la base de la educación también radica en las emociones y que el logro de los objetivos depende de las propuestas Innovadoras que realice o establezca con base en estas.
- Al empezar el presente trabajo la tesista se preocupó al tratar de encontrar un método que pudiera utilizar como herramienta para moderar la disciplina en el aula, que no fuera arbitraria, ni intolerante pero que resultara motivadora y de

gran interés para el niño y, en la búsqueda encontró que la más adecuada para sería el juego, por lo cual pensó que era imposible tratar de resolver un problema tan serio: con una actividad lúdica y divertida. Pero al estar indagando un poco más sobre el tema, encontró una infinidad de alternativas que se sugieren para utilizar el juego como una herramienta educativa dentro del aula, proporcionándole al docente la posibilidad de diseñar estrategias utilizando su creatividad, logrando con esto: innovar su práctica docente sólo con adaptarlo a sus propuestas y objetivos. Por tanto, el juego a su juicio es: el mejor elemento teórico metodológico que se puede utilizar en las propuestas para moderar la disciplina dentro del aula.

## BIBLIOGRAFÍA

GARCÍA, Alfonso. El juego infantil y su Metodología. Madrid, Ediciones EDITEX, 1998.

GÓMEZ, María Teresa y María Gracia, Serrats. Propuestas de Intervención en el aula. 7ª Ed., Madrid, Ediciones NARCEA. 2004.

ORTEGA, Rosario. El juego infantil y su metodología. Madrid, Everés. 1995

PIAGET, Jean. El Nacimiento de la Inteligencia en el Niño. 3ª Ed., Barcelona, Editorial Crítica, 1985.

PIAGET, Jean. Seis estudios de Psicología. 4 Ed., Colombia, Editorial Labor, S.A. 1995.

POSTIC, Marcel y Jean-Marie de Ketele. Observar las situaciones Educativas. 3ª Ed., Madrid, Ediciones NARCEA, 2004.

RINDERKNECHT, Patricia, Pérez Aguirre Luis. Manual de juegos, Buenos Aires, Ed., Bonum, 2005.

SEP. Libro de texto Exploración de la Naturaleza y la Sociedad de 2º año de Educación Primaria, México 2012.

SEP, Programas de Estudio 2011 México, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos 2011.

SEP. Libro de texto Formación Cívica y Ética de 2º año de Educación Primaria, México, Dirección General de Servicios Educativos, 2012.

WEST, Janet. Terapia de juego centrada en el niño. 2a Ed., México. Manual Moderno, 2008.

ZAPATA, Oscar. Perspectiva Psicogenética. México, Editorial Pax, 2006.

## REFERENCIAS DE INTERNET

<http://animacionsociocultural.yolasite.com>

<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias>

<tp://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos14/disciplina/disciplina.shtm>

[http://www.uhu.es/36102/trabajos\\_alumnos/pt1\\_11\\_12/biblioteca](http://www.uhu.es/36102/trabajos_alumnos/pt1_11_12/biblioteca)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Rudolf\\_Dreikurs](http://es.wikipedia.org/wiki/Rudolf_Dreikurs)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Disciplina>