



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 CDMX PONIENTE



**EL USO DE JUEGOS COLECTIVOS PARA FAVORECER
EL APRENDIZAJE DE LAS FECHAS HISTÓRICAS MÁS
IMPORTANTES DE MÉXICO EN NIÑOS JUDÍOS DE
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

TESINA

PRESENTA

NALLELY LISSET GODÍNEZ MONROY

MÉXICO, CDMX

MARZO DE 2017



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN, 099 CDMX PONIENTE**



**EL USO DE JUEGOS COLECTIVOS PARA FAVORECER
EL APRENDIZAJE DE LAS FECHAS HISTÓRICAS MÁS
IMPORTANTES DE MÉXICO EN NIÑOS JUDÍOS DE
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TESINA
OPCIÓN ENSAYO
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

PRESENTA

NALLELY LISSET GODÍNEZ MONROY

MÉXICO, CDMX

MARZO DE 2017

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. LOS COMPONENTES DEL CONTEXTO SITUACIONAL Y METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA.....	3
1.1. ¿Por qué me interesa investigar el tema?.....	3
1.2. Los referentes de ubicación situacional de la problemática.....	4
1.3. El planteamiento del problema que se analiza.....	26
1.4. Una hipótesis orientadora en el quehacer investigativo.....	27
1.5. La construcción de los objetivos en la Investigación Documental.....	27
1.5.1. Planteando el objetivo general.....	28
1.5.2. Planeando los objetivos particulares.....	28
1.6. Una ruta metodológica en la investigación documental.....	28
CAPÍTULO 2. CONCEPTOS Y FUNDAMENTACIONES TEÓRICAS DE LA INDAGACIÓN.	29
2.1. LOS CONCEPTOS SELECCIONADOS PARA LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.....	29
2.1.1. Definición conceptual del juego	30
2.1.2. EL juego infantil otro concepto.....	31
2.1.2.1. El juego infantil a través de la historia.....	33
2.1.3. Tipos de juego.....	34

2.1.3.1. El juego motor.....	35
2.1.3.2. El juego simbólico.....	48
2.1.3.3. Juego de reglas.....	49
2.1.3.4. Juego de construcción.....	50
2.1.4. TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO.....	51
2.1.5. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO QUE CURSA LA EDUCACIÓN PRIMARIA.....	59
2.1.6. El juego colectivo y su utilidad pedagógica.....	62
2.1.7. El juego colectivo como herramienta de trabajo en el proceso enseñanza aprendizaje.....	63
2.1.8. El juego colectivo en el proceso enseñanza aprendizaje de fechas históricas.....	65
CAPÍTULO 3 EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA..	51
3.1. Título de la propuesta.....	51
3.2. Una justificación de la implementación de la propuesta en el ámbito educativo.	51
3.2.1. ¿Quiénes son los beneficiados de la propuesta?.....	52
3.3. ¿Cuáles son los criterios específicos que avalan la aplicación de la propuesta?	52
3.4. Diseñando una propuesta.....	52
3.4.1. Un mapa para la actualización docente en la escuela.....	54
3.4.2. Establecimiento de un mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta.....	64
3.5. ¿Cuáles son los resultados esperados con la implantación de la propuesta alternativa?.....	65

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

La tarea de educar en el Siglo XXI, es saber cuáles son las habilidades que se requieren para este mundo globalizado, lleno de tecnologías innovadoras, el compromiso de crear alumnos competitivos y educar para la vida con las competencias y conocimientos necesarios, para que sea capaz de aprender a aprender.

El único fin que se persigue es que los niños de segundo grado de educación primaria aprendan historia de manera diferente, agradable y atractiva.

Se propone utilizar el juego como estrategia didáctica, para que los niños se involucren, se motiven en la reconstrucción de sus conocimientos históricos.

EL presente trabajo de investigación documental está integrado por tres capítulos.

En el Capítulo 1 se exponen los componentes del contexto situacional y la metodología utilizada en el análisis de la problemática, la ubicación geográfica del área del tema, el marco escolar de la problemática de la escuela por consiguiente el porqué del interés del tema a tratar, se da a conocer el sujeto de investigación y el enfoque del planteamiento del problema, entre otras cosas el espacio físico de la problemática

El planteamiento problemático que dio origen a la hipótesis de la investigación, se delimitan los objetivos y el proceso metodológico para la elaboración del ensayo.

En el Capítulo 2 se realiza el análisis de los elementos teóricos para la estructuración del marco teórico, se menciona el enfoque metodológico de la asignatura de historia, que tiene como propósito que los alumnos aprendan partiendo de lo más cercano hasta lo más complejo de los contenidos, herramientas pedagógicas, la vinculación de la teoría con la práctica educativa tomando en cuenta la calidad de la educación.

En el capítulo 3 se da a conocer una propuesta para la solución de la problemática de la Escuela Primaria “Johan Heinrich Pestalozzi”, fundamentada en la implementación de sesiones, en las que se llevaran a cabo una serie de actividades didácticas con el propósito de despertar el interés en los alumnos y así favorecer el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de historia.

Derivado de la indagación, al final se incluyen las CONCLUSIONES, así como la BIBLIOGRAFÍA empleada para la construcción del documento y las REFERENCIAS DE INTERNET.

CAPÍTULO 1. UN ANÁLISIS REFERENCIAL Y METODOLÓGICO DE LA TEMÁTICA ELEGIDA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.

La ubicación geográfica del ambiente de la investigación que se realizará, es de vital importancia para el desarrollo de una indagación de índole educativa, ello nos va a permitir establecer las características sobre las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que se presentan en el contexto de las labores educacionales.

Es en este sentido que el Capítulo 1. Se presenta desglosado en los siguientes rubros:

1.1. JUSTIFICACIÓN E INTERÉS POR ANALIZAR EL TEMA.

Sin duda, es cierto que el conocimiento de los hechos históricos de nuestro país juegan un papel esencial en el desarrollo académico del niño y que influye sobre sus capacidades de desempeño escolar y que en consecuencia esto se traduce en garantizarles una formación adecuada, amplia y sólida, atendiendo con eficacia a las demandas escolares de los niños; por lo tanto, es de gran ayuda para trabajar en equipo con los docentes en la ardua tarea de educar, para asumir con gran entereza y responsabilidad, los desafíos que se vayan presentando en el camino.

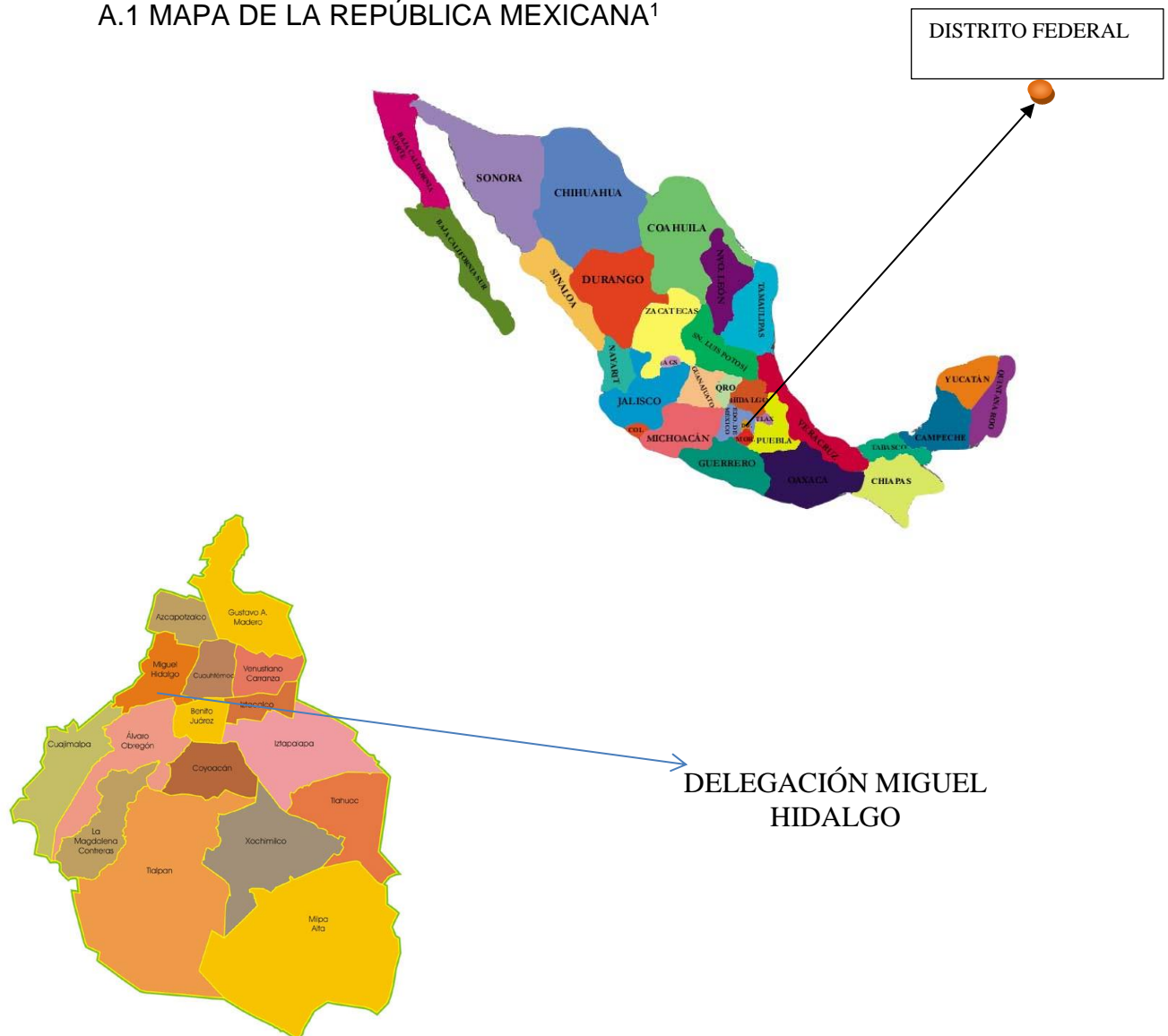
Por lo tanto, después de observar y reflexionar sobre la actitud y cooperación en aspectos referentes a la educación de los niños, se decidió llevar a cabo una serie de estrategias didácticas con la finalidad de que por medio del trabajo en equipo, se promueva entre ellos una mejor comprensión de la historia y pueda lograrse un aprendizaje significativo, una reafirmación de la confianza y la autocrítica y que a la par se compartan actividades y objetivos comunes por ambas partes, logrando mejores relaciones entre docente - alumno que promuevan al mismo tiempo una mejor educación, luchando contra el desinterés y la poca atención en la vida escolar, los atrasos, inseguridades y desconfianza que estas actitudes van provocando en los niños cuando se desempeñan en la escuela; causando poco a poco, el desaprovechamiento escolar y hasta diferentes comportamientos que los niños llegan a tener en la escuela como menciona Jorge Jaramillo Pérez que el bajo rendimiento académico, comportamiento agresivo, miedo escolar, problemas de aprendizaje, inmadurez, aislamiento escolar y déficit de atención; que son los problemas escolares más frecuentes que presentan los alumnos.

1.2. EL ÀMBITO SITUACIONAL DE LA INVESTIGACIÒN

A. ÀMBITO GEOGRÀFICO DE LA INSTITUCIÒN.

A.1. Localizaciòn geogràfica de la Delegaciòn en el context nacional.

A.1 MAPA DE LA REPÚBLICA MEXICANA¹



¹2013http://www.google.com.mx/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&docid=P5vbDXF6Lfq5FM&tbnid=zCHO_9eG-(12 marzo 2013)

²<http://www.google.com.mx/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&docid=VsWj7RtOcEyfKM&tbnid=K5vtpceDc3lzxM:&ved=0CAYQjhwwAA&url=http%3A%2F%2Fwww10.df.gob.mx.>(12 marzo 2013)

A.2. Reseña histórico geográfica y socioeconómica del ámbito de la investigación.

Datos históricos de la localidad.

Miguel Hidalgo

La Delegación Miguel Hidalgo, está situada al Poniente de la Capital, es decir, en el Oeste de la Ciudad de México. A su vez, colinda al Norte con Azcapotzalco, al Este con Cuauhtémoc, al Sureste con Benito Juárez, al Sur con Álvaro Obregón, al Suroeste con Cuajimalpa y al Oeste con el Estado de México. Ocupa una superficie de 47.68 kilómetros cuadrados y representa el 3.17 por ciento del área total del Distrito Federal.

Historia

La historia del territorio que ahora corresponde a la Delegación Miguel Hidalgo, y de las comunidades y personas que lo han habitado, es resultado de toda una red de relaciones que se tejen entre los grandes acontecimientos y procesos que le han dado forma al país y los pequeños y cotidianos asuntos de la vida de cada día de sus habitantes.

La Miguel Hidalgo, es Delegación Política desde hace sólo unos 30 años, sin embargo, su territorio tiene una gran tradición histórica.³

³ [http://es.wikipedia.org/wiki/Miguel_Hidalgo_\(Distrito_Federal\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Miguel_Hidalgo_(Distrito_Federal)) (20 marzo 2013)

El territorio que abarca hoy en día es una fusión de los antiguos asentamientos prehispánicos de Tacuba, Tacubaya y Chapultepec junto con las menos antiguas colonias residenciales de Polanco, Lomas de Chapultepec, Bosques de las Lomas y las colonias populares como Popotla, la Pensil, las Argentina, América, Santa Julia y Observatorio, entre otras.

Época prehispánica

Chapultepec

Una vez establecida la Gran Tenochtitlán, se consideró a Chapultepec como un lugar sagrado desde donde Moctezuma Ilhuicamina, Señor de los Mexicas, mandó construir un acueducto, que pasaba por la Calzada Tacuba, para traer agua desde los manantiales de Chapultepec hacia la gran Tenochtitlán.

Tacuba

En tiempos prehispánicos esta población, a la que se le llamaba Tlacopan. Se dice que cuando Cortés vio a su ejército prácticamente derrotado, lloró bajo un ahuehuete en Tlacopan (Tacuba), al que popularmente se le conoce como "el árbol de la Noche Triste". Un año después, cuando Cortés regresó a conquistar Tenochtitlán, pasó por Tlacopan (Tacuba) y mandó quemar todas las casas que su ejército encontró al paso.⁴

⁴ [http://es.wikipedia.org/wiki/Miguel_Hidalgo_\(Distrito_Federal\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Miguel_Hidalgo_(Distrito_Federal)) (20 de marzo 2013)

Tacubaya

A fines del Siglo XIII, cuando pasaron por ahí los Mexicas, Tacubaya, era sólo un paraje, y más tarde, a la llegada de los españoles, una pequeña aldea.

Época de la Colonia

Chapultepec

Una vez consumada la conquista, Cortés repartió tierras e intentó adueñarse de Chapultepec. Sin embargo, Carlos V, rey de España, se negó y declaró el cerro y el bosque patrimonio de la Ciudad de México porque allí se encontraban los manantiales que abastecían de agua potable a la Capital.

El Palacio que había construido Nezahualcóyotl en Chapultepec fue destruido; sobre él, de 1784 a 1786, por órdenes del Virrey Matías de Gálvez, se edificó una mansión de descanso para los virreyes de la Nueva España. El Castillo, en el que posteriormente ocurrieron episodios importantes de la historia nacional, todavía ocupa la cima del cerro.

Tacuba

Con el triunfo de los españoles sobre la población indígena, Tacuba, al igual que el resto de las tierras aledañas a Tenochtitlán, comenzó a poblarse. Tacuba sufrió cambios importantes durante este periodo, particularmente en su urbanización. Por la

calzada de Tacuba (ya repartida en el S. XVI) entraba diariamente maíz, trigo, frutas; fue un puente importante para la economía en la Colonia.

Aquí fue uno de los primeros lugares donde se llevó a cabo la catequización. En 1689, los carmelitas fundaron el convento de San Joaquín. Por su parte, los mercedarios establecieron la casa de recolección en Merced de las Huertas, también en el siglo XVII. En ese entonces pertenecían a Tacuba las tierras más importantes de los alrededores como Tlalnepantla, Azcapotzalco, Naucalpan y Huixquilucan.

Aspectos Físicos

Orografía:

La Miguel Hidalgo se encuentra en las elevaciones de la Sierra de las Cruces, ubicada al Suroeste; presenta cañadas, lomas y mesetas, espacio donde se ubican las zonas residenciales preferentemente en los límites con la Delegación Cuajimalpa; en el otro extremo, hacia el Noreste, las pendientes son suaves, principalmente por Circuito Interior y, por último, el cerro más importante es el de Chapultepec, con 2 mil 260 m.s.n.m.

Clima:

Se caracteriza por ser templado subhúmedo, con variantes en el grado de humedad, por lo que la precipitación promedio anual varía entre los 700 y los 800 mm. La temperatura media anual es de 15°C; así en la temporada invernal es de 8°C en promedio y en los meses más cálidos la temperatura promedio es de 19°C.

Hidrografía:

En cuanto a corrientes superficiales, tienen los Ríos la Piedad y Consulado, ambos pertenecientes a la subcuenca del Lago de Texcoco-Zumpango y a la Cuenca del Río Moctezuma. Estos ríos se entubaron, actualmente sobre ellos pasan las vialidades del mismo nombre. Asimismo, los cuerpos de agua más importantes de la Delegación corresponden a los Lagos de Chapultepec y Dos presas, una ubicada en el Panteón Civil de Dolores, y la otra en la Barranca de Tecamachalco, que comparte con el Estado de México.

Medios de comunicación:⁵

Metro de la Ciudad de México

1. Línea 1: Pantitlan - Observatorio: Tacubaya, Juan Acatlán y Chapultepec.
2. Línea 2: Cuatro Caminos - Taxqueña: Panteones, Tacuba, Cuitlahuac, Popotla, Colegio Militar, Normal y San Cosme.
3. Línea 7: El Rosario - Barranca del Muerto: Tacuba, San Joaquín, Polanco, Auditorio, Constituyentes y Tacubaya.
4. Línea 9: Pantitlan - Tacubaya: Tacubaya, Patriotismo y Chilpancingo.

⁵ <http://www.miguelhidalgo.gob.mx/>(20 de marzo 2013)

Metrobús de la Ciudad de México

1. Línea 1: Sistema Transporte del Metro bus Indios Verdes - El Caminero: Chilpancingo, Nuevo León, La Piedad y Poliforum.
2. Línea 2: Sistema Transporte del Metro bus Tacubaya - Tepalcates: Tacubaya, Parque Lira, Antonio Maceo, de la Salle, Patriotismo, Escandón y N. León.

Vías de comunicación:⁶

Sus principales vialidades son:

- Ejército Nacional
- Marina Nacional
- Circuito Interior
- Calzada México-Tacuba
- Cuitláhuac
- Mariano Escobedo
- Paseo de la Reforma
- Paseo de las Palmas
- Periférico Poniente
- Constituyentes
- Parque Lira
- Río San Joaquín
- Calzada de Legaría

⁶ <http://www.miguelhidalgo.gob.mx/>(20 marzo 2013)

Dada la información anterior, podemos notar que la Delegación Miguel Hidalgo, cuenta con importantes vías y medios de comunicación, que permiten a la población un eficaz traslado y movilización a cualquier parte de la Ciudad.

A.3. REVISIÓN SOCIO-ECONÓMICA DE LA LOCALIDAD

Vivienda⁷

Se tiene registrado un total de 123 mil 910 viviendas particulares, más 82 viviendas colectivas. De ese total de viviendas particulares, 80% corresponden a casas propias, departamentos en edificios y viviendas colectivas. Al mismo tiempo, las viviendas cuentan con bienes eléctricos de uso común como son lavadoras, refrigeradores y televisión; no obstante, la adquisición de computadoras de escritorio está por debajo del 50% en viviendas particulares habitadas. En ese sentido, el 95% de las viviendas cuentan con drenaje e instalaciones de red eléctrica.

El espacio territorial de la Delegación, está dividido en 81 colonias, la más grande es Bosques de las Lomas con 3.2 kilómetros cuadrados; y la más pequeña, Popo Ampliación con .33 kilómetros cuadrados; además tiene la mayor extensión de áreas verdes, sólo el Bosque de Chapultepec cuenta con 7.2 kilómetros cuadrados, así como grandes construcciones modernas y una vasta actividad comercial y de servicios.

⁷ http://www.miguelhidalgo.gob.mx/sitio2013/?page_id=770 (20 marzo 2013)

Población

De acuerdo a los datos estadísticos del Censo de 2005, Miguel Hidalgo tiene un total de 353 mil 534 habitantes, con una densidad de 7 mil 412.44 habitantes por kilómetro cuadrado. En orden descendente ocupa el lugar 12, en donde Iztapalapa es la Delegación más poblada seguida de Gustavo A. Madero y en el último lugar la Delegación Milpa Alta como la Delegación menos poblada.

Cabe destacar que Miguel Hidalgo tiene una población de 5 mil 822 habitantes de habla indígena, principalmente náhuatl y otomí, además de otras lenguas extranjeras usadas como el inglés, francés y alemán, debido a la concentración de empresas extranjeras anglosajonas y europeas.

La población económicamente activa, es de 160 mil 675 habitantes, lo que representa el 45.4% de la población total residente que tiene algún empleo y por lo consiguiente son el soporte económico en la demarcación. En cuanto a la marginación, de acuerdo con el Consejo Nacional de Población (CONAPO), en el año 2000 fue calificada de muy baja.

Empleo

La población que asiste a esta institución, se ubica en el nivel económico medio y alto, mostrando solvencia en el pago de colegiatura bajo el concepto de donativo, así como en proporcionar los materiales educativos que el niño requiere. Los padres de familia en su mayoría tienen preparación académica a nivel bachillerato, y laboran en diferentes áreas económicas.

La mayoría es comerciante, y asimismo, suelen cuidar esmeradamente a sus hijos: tienen preocupación por el estado emocional, físico e intelectual.

Aspecto Social

La mayoría de alumnos provienen de poblaciones pertenecientes a la Colonia Polanco, Interlomas y Tecamachalco. Casi la totalidad de la población escolar tiene casa propia; las viviendas se ubican en ambientes cómodos y agradables. De igual manera, han elegido sin preocupación el colegio que consideran favorece la educación integral de sus hijos. Cada ciclo escolar hay un incremento de matrícula de 12%.

Educación⁸

Dentro del contexto educativo en general, en la Delegación Miguel Hidalgo existen alrededor de 129 instituciones que imparten educación Preescolar, 173 instituciones de educación Primaria, 93 de educación Secundaria, 89 instituciones de educación Media Superior y 19 instituciones de nivel superior.

Se considera que el ambiente geográfico y el contexto socio- económico, influyen de forma positiva en el desarrollo escolar de los alumnos. Pues se encuentran en un ambiente agradable y óptimo para su desarrollo, cuidado esmeradamente por los miembros de la comunidad.

⁸ <http://www.miguelhidalgo.gob.mx/sitio2013/?tag=educacion> (22 marzo 2013)

CONTEXTO SITUACIONAL ESCOLAR REFERENTE A LA INVESTIGACIÓN.

Escuela Primaria: “Johann Heinrich Pestalozzi”

Clave del Centro de Trabajo: 09PPR0530I

Turno: Vespertino

Sector: 03

Zona: 018

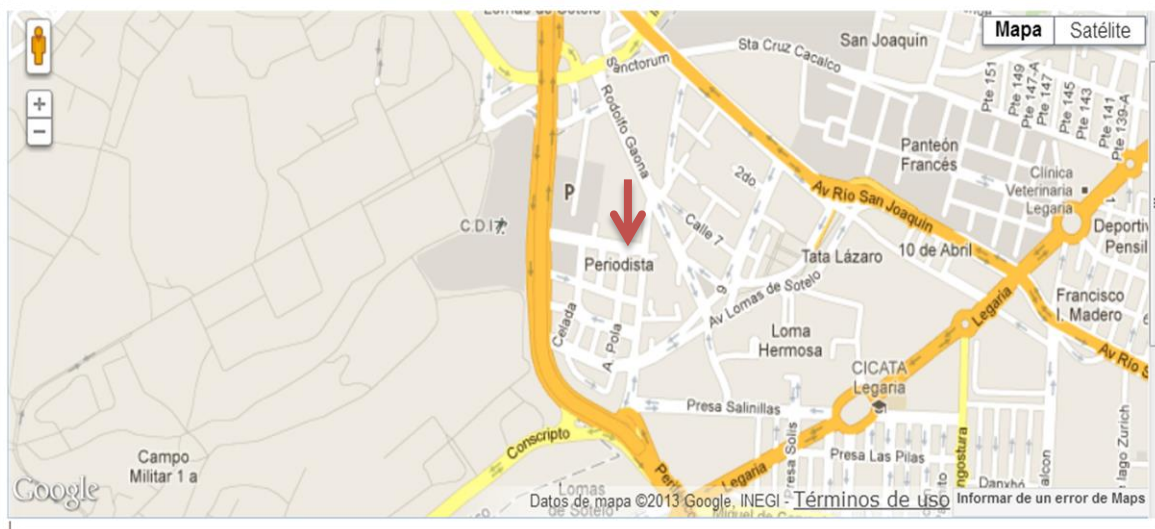
Clave Económica: 11-0484

Ubicación: Blvd. Manuel Ávila Camacho S/N, Col. Periodista, Miguel Hidalgo, Distrito Federal. Esta institución educativa, es de sostenimiento particular. El inmueble de la escuela tiene una superficie total de 2451 m²; de construcción tiene una superficie de 1683 m²

El plantel dispone de 1 edificio; el primero; planta baja, primero, segundo y tercer piso, utilizando 18 salones, 12 en uso educativo y 6 en administrativo. Tiene un patio amplio, además de cancha de básquetbol, 7 sanitarios, y 1 bodega (una se destina a material didáctico y la otra, de equipos para juegos). ⁹

⁹ Información por la tesista.

Mapa de ubicación de la colonia periodista¹⁰



Antecedentes ¹¹

La institución comenzó a dar servicio desde el año de 1972. Una prioridad en el plantel para una mejor atención educativa, es que los grupos no sobrepasen más de 20 alumnos. Se imparten estudios educativos en los niveles de Preescolar y Primaria y Secundaria en un sistema bilingüe (la segunda lengua es el hebreo). Al pensar en una escuela que brinda la enseñanza paralela en hebreo, el nombre **Johann Heinrich Pestalozzi** fue considerado elemento representativo de la comunidad judía, ya que este educador es de ascendencia judía formado parte importante del desarrollo en la educación a nivel mundial.

¹⁰ http://maps.google.com.mx/maps?psj=1&bav=on.2,or_r_qf.&biw=1228&bih=749&q=mapa+colonia+periodista++delegacion+miguel+hidalgo (30 de marzo 2013)

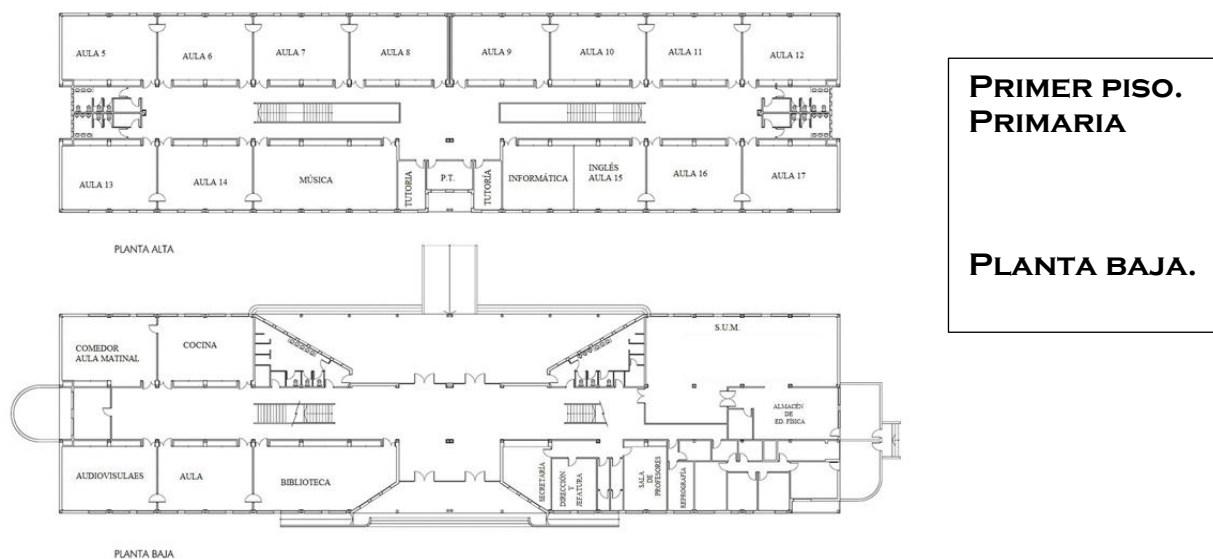
¹¹ Información proporcionada por la coordinadora de primaria de la institución “Johan Heinrich Peztalozzi”(30 de marzo 2013)

Pero el hecho de impartir una educación especial en la religión judía no implica que lo referente a la identidad mexicana no esté considerado, ya que esta identidad, se lleva en cada uno de los actos escolares, manteniendo las costumbres en festejos tradicionales y actos cívicos.

La institución tiene como misión garantizar la educación integral, orientada a la excelencia académica, al desarrollo individual y la responsabilidad, así como a la solidaridad humana, con una visión en la formación de individuos autónomos e independientes, con valores sólidos para desarrollar el conocimiento científico y cultural, asistiendo al conocimiento de sí mismo en habilidades y capacidades.

Características de la comunidad escolar ¹²

Edificio 1



¹² Croquis proporcionado por la coordinadora de la institución “Johan Heinrich Pestalozzi” (Marzo 2013)

Aspecto Económico:¹³

La población que asiste a esta institución, se ubica en el nivel económico medio y alto, mostrando solvencia en el pago de colegiatura bajo el concepto de donativo, así como en proporcionar los materiales educativos que el niño requiere. Los padres de familia en su mayoría tienen preparación académica a nivel bachillerato, y laboran en diferentes áreas económicas. La mayoría es comerciante, y asimismo, suelen cuidar esmeradamente a sus hijos: tienen preocupación por el estado emocional, físico e intelectual.

Aspecto Social

La mayoría de alumnos provienen de poblaciones pertenecientes a la Colonia Polanco, Interlomas y Tecamachalco. Casi la totalidad de la población escolar, tiene casa propia; las viviendas se ubican en ambientes cómodos y agradables. De igual manera, han elegido sin preocupación el colegio que consideran favorece la educación integral de sus hijos. Cada ciclo escolar hay un incremento de matrícula de 12%.

¹³ Información por la tesista.

Recursos con los que cuenta la escuela (2012-2013):

Total de alumnos atendidos en el periodo escolar 2012 – 2013: 152

Nivel Escolar	Total
1º Primaria	25
2º Primaria	25
3º Primaria	22
4º Primaria	26
5º Primaria	32
6º Primaria	22

Grado académico del personal en general

Primaria terminada	0
Secundaria terminada	4
Bachillerato incompleto	0
Técnico	0
Licenciatura pasante	3
Licenciatura titulado	15
Total del Personal	22

Humanos

Personal Directivo	2
Personal Docente	13
Personal de Apoyo	3
Personal de servicio al plantel	4
Total	22

Puede observarse que en la institución los grupos son reducidos y la atención que reciben los alumnos es prácticamente personalizada.

LA COMUNIDAD JUDÍA EN MÉXICO¹⁴

Se tiene conocimiento que desde la época de la conquista, ya se tenía noción de la presencia del pueblo judío en México, la cual es de gran estima y respeto en el país. Entre las comunidades más sobresalientes se pueden destacar a los Sefaradí, Halebi, Shami, y Ashkenazí, que actualmente se estiman en aproximadamente 50 mil personas provenientes del pueblo judío que con su trabajo y desempeño diario en el México contemporáneo, siguen dando testimonio de su fidelidad.

Historia

A la llegada de los primeros españoles, aproximadamente en el año de 1519, se tiene registro de la presencia judía en México. Pero a fines del Siglo. XIX y principios del XX, es cuando inmigrantes del pueblo judío empiezan a construir la Comunidad Judía proveniente de la zona del imperio Otomano, los cuales salieron de su lugar de residencia en busca de una mejor condición de vida sin sufrir persecución ni marginación.

La necesidad que el pueblo presentó un vez ya establecidos fue el organizarse para contar con servicios educativos y religiosos para así seguir profesando su fe y de esa misma forma dejar a las futuras generaciones su legado cultural que los ha caracterizado. Esta misma necesidad provocó la formación de grupos comunitarios que hasta la fecha han perdurado de acuerdo a su país de origen. Todas estas comunidades brindan servicios religiosos, sociales, culturales, educativos, de

¹⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=rNzKuC-yK6I>(marzo 2013)

asistencia social y de conciliación y arbitraje. Estas comunidades mantienen una autonomía, las cuales atienden asuntos internos y de cooperación de situación común.

En México la formación del Comité Central Israelita en el año de 1938 fue en función a la necesidad de apoyar a la comunidad judía por los momentos tan dramáticos por los que atravesaba el judaísmo en Europa y que originalmente la función de dicho comité fue pro-refugiados, pretendiendo dar respuesta y representatividad política de cohesión de las diversas nacionalidades de los sectores comunitarios. Asegurando de esta forma que la organización, integridad y unidad prevalezca y al mismo tiempo cimentar canales de comunicación con instituciones con más relevancia en México.

En la actualidad el Comité Central de la Comunidad Judía en México (CCCJM) tiene como función la representación de esta colectividad en México, abocado a fomentar relaciones cordiales en el gobierno mexicano y con otras comunidades alrededor del mundo, en la vida nacional participa en Consejos Consultivos: La Secretaría de Desarrollo Social (SEDESOL) Económico del Gobierno del Estado de México, Seguridad Pública del D.F., de Participación Ciudadana de la Procuraduría General de la República (PGR), así como del Consejo Nacional contra la Discriminación, Promueve la participación colectiva nacional, también cabe mencionar que pertenece al Congreso Judío Nacional y está en un constante nexo con instituciones y comunidades judías en todo el mundo, siendo de mayor concentración en Estados Unidos, Canadá, Israel y Latinoamérica.

También mantiene programas de orden y vigilancia por motivo del incremento de inseguridad de los que han sido objeto como secuestros y amenazas, otra rama del Comité Central de la Comunidad Judía en México (CCCJM) es el tribunal israelita, fundado en 1944 que a través de él, promueve el diálogo y la implementación de proyectos con diversas instituciones del país, además apoyo editorial que produce información de forma veraz y objetiva en relación al judaísmo y de racismo, fomentando la reflexión sobre fenómenos sociales como el antisemitismo.

1.8. EL PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO DEL PROBLEMA, BASE DE LA INVESTIGACIÓN.

Plantear el problema del cual parten las revisiones y análisis pertinentes y correspondientes a la investigación que se realiza, es una tarea prioritaria desde el punto de vista metodológico, pues es éste, quien reúne los elementos sistematizados de lo que implica que el investigado, no pierda la ruta a seguir en el desarrollo del trabajo.

El proyectar el problema, genera el inicio de las acciones de la aventura intelectual de indagar aspectos en este particular caso, de inquietudes despertadas con la implantación de la práctica educativa en las aulas.

Conforme a esta expectativa el problema a investigar se delineó bajo el siguiente enunciado:

¿Cuál es la estrategia didáctica capaz de favorecer el aprendizaje de las fechas históricas más importantes de México en niños judíos de segundo grado de educación primaria?

LA HIPÓTESIS CONDUCTORA EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Es importante hacer la reflexión sobre lo que implica insertar una hipótesis en un diseño para la realización de una investigación.

El presente trabajo se orienta en su metodología, hacia la Investigación Documental por lo tanto, sólo es un hilo conductor del análisis. La hipótesis conductora quedo establecida de la siguiente forma:

La estrategia didáctica capaz de favorecer el aprendizaje de las fechas históricas importantes de México en niños judíos de segundo grado de educación primaria, es el uso de juegos colectivos.

LA CONSTRUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Construir objetivos dentro de espacios de 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 deseable que estos, se consideren parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para los efectos del presente trabajo, se construyeron los siguientes objetivos:

EL OBJETIVO GENERAL: Desarrollar una Investigación Documental, que establezca las características didácticas de los juegos colectivos como herramienta de trabajo, en el aprendizaje de las fechas históricas importantes de México en niños judíos de segundo grado de educación primaria

LOS OBJETIVOS PARTICULARES

- a) Diseñar y llevar a cabo la Investigación Documental.**
- b) Establecer las características didácticas de los juegos colectivos como herramienta de trabajo, en el aprendizaje de las fechas históricas de México.**
- c) Plantear y promover una propuesta de solución al problema.**

EL DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

En el presente documento, se estableció toda una sistematización de cada una de las acciones a realizar, iniciando por determinar el tema y a partir de él construir el planteamiento del problema, la hipótesis conductora y los objetivos general y particulares de la indagación.

La revisión inicial de los documentos que resultaban básicos para el análisis de la problemática, permitió construir los ficheros de concentración de los materiales y con base en ellos, se llevaron a cabo las inferencias e interpretaciones en torno al problema y sus impactos.

Al finalizar, y como resultado de las deducciones generales del trabajo, se constituyeron las conclusiones avanzadas.

CAPÍTULO 2. CONCEPTOS Y FUNDAMENTACIONES TEÓRICAS DE LA INDAGACIÓN.

El matiz conceptual reúne la característica principal de establecer las condiciones prevalecientes de la actualidad teórica en el contexto, en este caso específico de la educación.

Gracias a él, es posible hacer reconsideraciones sobre el ámbito de la realidad escolar y las teorías vigentes que relacionamos con nuestro quehacer pedagógico.

Observar esa realidad contextual y vincularla con determinados conceptos influyentes y de impacto en nuestra biografía magisterial, es el recurso único por generar una educación más cercana a la identidad e idiosincrasia de la escuela en México.

2.1 LOS CONCEPTOS SELECCIONADOS PARA LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.

Para efectos de llevar a cabo un análisis conceptual inherente a la problemática determinada, se rescataron los siguientes argumentos:

2.1.1 DEFINICIÓN CONCEPTUAL DEL JUEGO

El juego es una actividad que no sólo es inherente solo al ser humano, pero con relación a este, se considera el primer acto creativo del ser humano, Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, todos en alguna etapa de la vida hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, maternal, social y cultural a través del juego incluso comenzando cuando el niño o bebé a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías que se va adquiriendo, se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente, ya que cuando un niño toma un objeto y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo y se suelen usar indistintamente junto con la expresión activa lúdica.

Se han hecho múltiples definiciones del juego, como por ejemplo el Diccionario de la Real Academia de la lengua lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Así que, se puede afirmar que como una realidad cultural no se puede definir de forma tajante e inflexible y por tal motivo las siguientes definiciones definen algunas de las características, entre las más conocidas se presentan las siguientes:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.¹⁵

¹⁵ Johan Huizinga Homo Ludens. 5ta ed. España, Alianza editorial 2000. Pág. 63

Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.¹⁶

El juego es una actividad libre, es voluntario y nadie está obligado a jugar, se localiza limitado en imperativos temporales establecidos de antemano, tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, dando como resultado final lo que motiva la presencia de una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, imaginario, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, con un mensaje simbólico como una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

2.1.2. EL JUEGO INFANTIL: OTRO CONCEPTO

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

¹⁶ Philippe Guton. El juego de los niños. España, Nova Terra 1982. Pág. 103.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar" la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

Características del juego:¹⁷

1. Es una actividad placentera
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo
4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia

¹⁷ <http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria>

8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
13. En el juego los objetos no son necesarios

A través del juego el niño puede desarrollar diversas habilidades de una forma agradable, libre y sobre todo significativa, pues esta es una actividad propia de la niñez.

2.1.3. EL JUEGO INFANTIL A TRAVÉS DE LA HISTORIA ¹⁸

Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.

El juego en la Época Clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.

El juego del Mundo Medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.

El juego en la etapa moderna:

- En el Siglo XVII, surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.
- En el Siglo XVIII, el juego como instrumento pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

¹⁸ <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>(04 abril 2013)

El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

2.1.3 TIPOS DE JUEGO¹⁹

Siguiendo la teoría de *Piaget* (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

2.1.3.1. El juego motor

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

¹⁹ [http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria\(04 de abril 2013\)](http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria(04%20de%20abril%202013))

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación.

No sabe exactamente por qué los demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales”. Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

Bruner (1984), ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

2.1.3.2. El juego simbólico²⁰

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

²⁰ <http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria/> (04 abril 2013)

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad. Al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a *Piaget (1945)* a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, C. Garvey sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

2.1.3.3 Juegos de reglas²¹

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

²¹ <http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria> (04 abril 2013)

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

2.1.3.4. Juegos de construcción²²

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla.

²² [http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria\(05 abril 2013\)](http://avanceyperspectiva.cinvestav.mx/1782/juegos-para-el-aprendizaje-en-la-primaria(05-abril-2013))

Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

2.1.4. TEORÍAS PSICOLÓGICAS SOBRE EL JUEGO.²³

TEORÍA DE LA POTENCIA SUPERFLUA. F. V. SCHILLER

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 disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades 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.

TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRANTE. H. SPENCER

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), 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 la gastan en la misma proporción.

²³ <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.mx/p/teorias-del-juego.html>(05 abril 2013)

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

TEORÍA DE LA RELAJACIÓN. M. LAZARUS

Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN. S. HALL

Según Stanley Hall, profesor americano 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 re memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados.

Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO O PREEJERCICIO. K. GROSS

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida:

Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas.

Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

TEORÍA DEL JUEGO EN EL S. XX

TEORÍA GENERAL DEL JUEGO DE BUYTENDIJK

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.
- La timidez y la presteza en avergonzarse.

Señaló 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

- El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.
- El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

TEORÍA DE LA FICCIÓN DE CLAPERÉDE

Claperède afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos.

La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

Gross y Claperède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

TEORÍA DE FREUD

Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).

TEORÍA DE PIAGET

A partir de	ESTADIO DE DESARROLLO	TIPOS DE JUEGOS
0 años	Sensorio- motor	Funcional/ construcción
2 años	Pre- operacional	Simbólico/ construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/ construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/ construcción

TEORÍA DE VYGOTSKI

Vygotski creo la *Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores*:

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos.

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

b. 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 en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

Ahora bien, el juego es la cosa más evidente que existe, pero las explicaciones psicológicas muchas veces no nos explican en que consiste la esencia del juego, que de esta forma, en cuanto totalidad, queda desfigurado en la exposición psicológica. En esta teoría se hace destacar algo, que ciertamente va unido al juego, pero que no constituye su verdadera esencia, ni su carácter peculiar, o se añade algo de lo cual puede prescindir el juego, sin dejar de ser juego. La explicación teórica del juego tendría que emprender el camino opuesto, tendría que partir de la evidencia del juego y tendría que tratar de explicar cómo es que perdemos esa evidencia, cómo es que no jugamos ya, cómo se puede comprender lo que no es juego y cómo podemos recuperar la evidencia perdida del juego, el paraíso perdido.

Las explicaciones psicológicas no son superfluas, pero no pueden expresar lo esencial. Sólo dicen qué aspecto tiene lo evidente, cuando no se ve su evidencia; que aspecto tiene el juego cuando, por ejemplo, se piensa que el trabajo es lo evidente, lo que todavía no es más que una mera teoría, por más que sea considerado como una realidad por algunos educadores de buena fe, aunque no del todo sinceros. Precisamente el que trabaja se pregunta por el sentido del trabajo y en su trabajo tiene que tomar nuevos impulsos. Sólo cuando el trabajo se vuelve juego, cuando lo realiza “jugando”, ya no pregunta más. Sin embargo, el que juega, sobre todo los niños, no pregunta por qué, cómo y para qué juega.

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones; y todo juego supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia. Sí que nos muestran, sin embargo, cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene ésta para la vida activa.

La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo; tiene sentido por sí mismo.

Entre las **teorías del presente** tenemos la explicación que da Herbert Spencer sobre el juego. Spencer considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un “excedente” para que surja el juego.

La terapia de restablecimiento de M. Lazarus parte del gran consumo de fuerza que la vida laboral exige del hombre y que hace necesaria la compensación. La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin. En este hecho se encuentra la posibilidad de una compensación mucho más esencial y profunda que la única compensación que se tiene aquí en cuenta y que se deba a un cambio en las metas de la actividad. El efecto compensador puede ser valorado terapéuticamente.

Otras teorías actuales tratan del contenido del juego. Basan el juego en el instinto de imitación y consideran que puede compensar los sentimientos de inferioridad. El juego ofrece la posibilidad de hacer reaccionar instintos reprimidos, pero decir que el juego “no es otra cosa que” compensación de los sentimientos de inferioridad, reactivación de lo reprimido, ampliación de la esfera, del yo, y efecto del instinto de imitación, es confundir la esencia con uno de sus posibles efectos, que destruye la esencia cada vez que aparece.

Entre las **teorías del pasado** la de Stanley Hall intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo.

En el juego pueden aparecer nuevamente, si no unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha ido adquiriendo. “en este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente” opina William Stern. La psicología analítica de Jung nos ha recordado nuevamente que el juego podría sacar a la superficie unos contenidos, unas formas y también unos valores primitivos, biogenéticamente anteriores cuya consideración tendría mucha importancia para la vida sana y para la creación de una cultura. Nuevamente se ha indicado algo que se da con más facilidad en el juego que en la actividad orientada hacia un fin, pero no se ha dicho nada que constituya la base o la esencia el juego. Pero decir que el hombre que juega es “más primitivo” que el serio, esto es una definición del término “primitivo”.

Las **teorías del futuro** ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede preparar lo que está por llegar.

Según Kart Groos el juego es un ejercicio previo, como ya se ha dicho anteriormente. Un estudio y una práctica orientados hacia una meta no serían suficientes. Tendríamos que referirnos a la segunda fase de desarrollo, según la división de Charlotte Bühler, en la cual el niño, dejándose llevar sin reparo alguno por la fantasía y sin preocuparse por ninguna realidad, empieza a poner metas a sus acciones. W. Stern añade que el juego puede ser también una “predicción anticipada”, posee no sólo un valor de expresión en cuanto diagnóstico sino también en cuanto pronóstico y, partiendo del punto de vista del niño mismo, puede ser considerado como una “fase previa”. Pero nuevamente tenemos que indicar que el juego no se realiza con miras a estas cosas, que el juego no es una actividad orientada a un fin, ni siquiera de forma inconsciente; que la repercusión es algo que sigue al juego sin ser buscado; que sólo se da cuando no ha sido buscada. Lo esencial en el juego es que se basta a sí mismo, que descansa en sí, y sólo si se tiene en cuenta esta única característica esencial se puede comprender sus condiciones previas, así como sus repercusiones también así se pueden comprender los efectos terapéuticos de unos procesos que se dan con más facilidad en la actitud lúdica.

2.1.5. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO QUE CURSA LA EDUCACIÓN PRIMARIA.²⁴

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

²⁴ Alfonso García, José Llull. El juego infantil y su metodología. Editex. 2009. Págs. 131-142.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

□ Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

□ Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará su poder de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

□ Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

□ Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social.

Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que le servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

Se tiene que estar consciente que el juego es el lugar privilegiado para el desarrollo de las relaciones sociales, ya que gracias a él se permite una captación de la realidad de un ambiente y de una adecuada estratificación, pudiéndose separar lo fáctico de lo deseado, por ello se encuentran distintos niveles de pensamiento más realistas, muchas veces por aquello que puede ser inalcanzable con niveles de menor realismo en los cuales podemos encontrar sueños e ilusiones. Si bien existen influencias y relación permeable entre ellos, teniendo gran diferenciación de los grados de realidad menos marcada y su transición entre niveles de realidad e irrealidad se observan más fácilmente.

El niño parte de diferentes niveles de realidad e irrealidad, resultándole fácil discernir entre imágenes eidéticas y percepciones, así como de una casualidad, magia y animación, en una primera etapa nombre, cosa, acto y palabra mágica no aparecen separados, de esa manera se confunden deseos y realidad entrando en un sistema de codificación alejado al común, pero que llega a persistir en adolescentes e incluso en adultos inmaduros para quienes las ideologías resultan absolutas y que sustituyen los hechos. Semejante confusión no son tan marcadas en conductas infantiles generalizadas sino particularmente en situación de juego, que es aquella en la que el niño adquiere un mayor significado. Por eso puede ser considerada como la forma natural de interacción del niño, por lo mismo los grupos infantiles casi nunca son fijos sino que son cambiantes.

El juego constituye una actividad importante durante un periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidad de que lo hagan. El liderazgo es una característica infalible ante los grupos escolares, revelándose por una constante intervención en actividades, la elección del tipo de juego y el arbitraje en la aparición de reglas. El líder en ocasiones llega a ser tiránico, que llega a actuar dependiendo a lo observado dentro del grupo participante, siendo un jefe y líder diplomático no teniendo que recurrir a la violencia para hacerse valer u obedecer.

2.1.6. EL JUEGO COLECTIVO Y SU UTILIDAD PEDAGÓGICA

La pedagogía del juego ha sido abordada en varias teorías profusamente tratadas por distintos autores y que señalan al juego como un ejercicio preoperatorio que como a los animales es en un principio instintivo y de adquisición de conocimiento adaptado a situaciones que como adulto tendrá que afrontar. En un sentido muy profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es, en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello, es un medio excelente para poder explorar.

Siendo esta conducta adaptativa, en teoría, la naturaleza biológica sirve para explicar algunos juegos elementales dejando de lado aspectos subjetivos como los simbolismos y lo social. Se tiene que considera la actualidad del juego que sirve para desarrollar instintos útiles para la vida, o como forma de expresión de un momento histórico y forma de representar el momento real en que vive. Pudiéndose observar posturas en las cuales se maneja el juego como un excedente de energía o en las que señalan que el niño ejerce actividades que les serán útiles, comprendiéndose de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular y asociarse, ya que para Piaget esta idea no termina de definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización y que enriquece notablemente el intento de comprender el juego infantil, reconociendo que no se puede hablar del juego como una unidad, sino que es función de estos elementos evolutivos y la superación de etapas existen variantes en el juego de cada edad.

Por otra parte señalan al juego como una actividad que permite un desarrollo de los órganos y sus funciones y que tal dinámica no le impide al niño hacer otra cosa sino jugar, y que el juego constituye un elemento irreducible al instinto natural de supervivencia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domésticas de la vida en formas de comportamiento recreativo, donde los participantes intentan alcanzar un objetivo sujetándose a las normas que regulan el juego.

La selección natural permiten el desarrollo de instintos, puesto que el niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego a través del mismo que adquiere las relaciones sociales fundamentales.

2.1.7. EL JUEGO COLECTIVO COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE²⁵

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

²⁵ MARTIN, Elena. JUGANDO A HACER HISTORIA LOS JUEGOS DE SIMULACION COMO RECURSO DIDACTICO. México 1983 pp. 73 -81.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico.

Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es niño centrada. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial.

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyatura comportamental espontánea debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y su contenido, si quiere partir de la realidad. Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos; hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase, en el tema que les ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que éstos tienen.

Durante preescolar y primeros años de la escolaridad obligatoria, los niños desarrollan un tipo de juego, que hemos llamado juego de representación de roles o socio dramático, lo cual siendo simbólico es más complejo que el simple “hacer que sí”.

El juego socio dramático se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas. En dichos juegos, los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación.

Este tipo de juego pone de manifiesto el complejo entramado de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

El estudio detallado del tipo de comunicación (verbal o no verbal) y de acciones que ocurren dentro del juego socio dramático, nos revela detalles extraordinariamente sutiles, del tipo de información que los niños poseen sobre lo que hacen las personas en su vida cotidiana. El intercambio lúdico de estos conocimientos constituye un marco de aprendizaje espontáneo.

2.1.8. EL JUEGO COLECTIVO EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE FECHAS HISTÓRICAS

El juego es sin duda el aspecto más significativo para los niños. Toda actividad lúdica suscita, hace aparecer signos de alegría. El juego es un factor importante en el aprendizaje de la historia, distintos autores coinciden en que es un actividad indispensable para el desarrollo de los niños.

El uso del juego como herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje de la historia, tiene como único fin mostrar cómo esta ciencia de estudio es parte fundamental en la formación y desarrollo de los niños.

Existen muchas razones que nos permiten considerar que el juego es una estrategia ideal para que los niños se interesen y aprendan historia, entre ellas se mencionan las siguientes:

1. El juego supone una reducción de consecuencias frustrantes que puede derivarse de errores que se cometen. El juego es un medio excelente para explotar y aprender historia si se aplica en niños que cursan la educación primaria, en este caso los niños de segundo grado.
2. La actividad lúdica se caracteriza por la pérdida del vínculo entre los medios y los fines además el juego no es solo un medio de exploración sino también de innovación. Una de sus características es que no está excesivamente vinculado a su resultado, ya que el niño puede realizar distintas actividades de aprendizaje.
3. El juego es una proyección del mundo interior y se antepone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo exterior hasta llegar a hacerlo parte de sí mismo. Se transforma el mundo exterior de acuerdo a los propios intereses y deseos, mientras que en el aprendizaje no se transforman para confrontar mejor la estructura de este mundo exterior.

Grandes pedagogos y psicólogos afirman a través de sus investigaciones que el juego es fundamental en el desarrollo del niño, por medio de él aprenden de una forma significativa.

Se sabe que el juego forma parte de la vida cotidiana de todos los individuos en todas las culturas de México y el mundo. Para los niños el juego es un componente de su vida real, en todo momento piensa en divertirse y si lo relacionamos con el proceso enseñanza aprendizaje de la historia, se puede lograr que los niños se interesen y aprendan, rompiendo de este modo con los métodos tradicionalistas.

El uso de juegos colectivos como herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje de la historia, tiene como único fin que los niños aprendan de forma más agradable y amena, ya que esta disciplina es indispensable para la formación de cada individuo.

El estudio de la historia permite conocer la evolución de las sociedades humanas, los procesos de transformación que han experimentado a lo largo del tiempo, así como la influencia que la acción individual o colectiva ha ejercido en el devenir histórico. Al estudiar la historia se adquiere conciencia de la ubicación en la sociedad y se comienza a comprender la dinámica de la vida social, las características de la comunidad y del país en el que habitan, y el lugar que estas entidades ocupan en el mundo.

CAPÍTULO 3. EDIFICANDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.

JUEGOS COLECTIVOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

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

La influencia de la cultura tan exclusiva en los alumnos del Colegio Johan Henrich Pestalozzi, pertenecientes a la Comunidad Judía en México, reflejan el desconocimiento e incomprensión en su totalidad de la historia de nuestro país.

Y, por lo tanto, los niños de todos los grados de Educación Primaria, muestran indiferencia a los contenidos de la asignatura de historia.

Es necesario valerse de herramientas pedagógicas que permitan despertar el interés de los alumnos y a su vez lograr un aprendizaje significativo de la historia.

Es pertinente que el profesor inicie el trabajo de mediador, y así poder transferir el conocimiento a los alumnos de Educación Primaria.

3.2.1. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?

Los alumnos de segundo grado de la Escuela Primaria, “Johan Heinrich Peztaozzi”

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

Se le presentará el cronograma de actividades al Director Académico Mtro. Jesús Moreno Becerra y a la Coordinadora Lic. Sara Silvia Tawil de Baum, para la autorización de las sesiones de clase, con el cual se pretende que los alumnos, conozcan el desarrollo de habilidades y competencias de la asignatura de historia.

La presentación de la propuesta se llevará a cabo en los días viernes, utilizando 1 hora para su realización, en 10 sesiones.

Se guiará a los alumnos de Segundo Grado de Educación Primaria a la participación en los juegos colectivos como herramienta pedagógica para conseguir despertar su interés y así lograr un aprendizaje significativo de la historia.

3.4. DISEÑANDO UNA LA PROPUESTA

El diseño de la propuesta, atiende a los siguientes criterios:

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

JUEGOS COLECTIVOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar habilidades profesionales para crear ambientes que promuevan la enseñanza aprendizaje de la historia en los alumnos de segundo grado de la Escuela Primaria “Johan Heinrich Pestalozzi”

Número total de sesiones 10

Diseño del plan de actividades para los alumnos.

3.4.1. UN MAPA PARA LA ACTUALIZACIÓN DOCENTE EN LA ESCUELA.

JUEGOS COLECTIVOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

Objetivo General

Establecer las características didácticas de los juegos colectivos como herramienta de trabajo, en el aprendizaje de las fechas históricas importantes de México en niños judíos de segundo grado de la Escuela Primaria “Johan Heinrich Pestalozzi”. No. Total de Sesiones: 10

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
1	La defensa del Castillo de Chapultepec.	Que los alumnos Reconozcan por qué se celebra la defensa del Castillo de Chapultepec y la participación de los mexicanos. Identifican el 13 de septiembre de 1847 como el día de la defensa del Castillo de Chapultepec.	Reconocer cuándo y por qué se celebra la defensa del Castillo de Chapultepec.	Juego “tomemos una decisión” los alumnos simulan ser los personajes de este acontecimiento de esta manera ellos discuten en la decisión que habrían tomado si estuvieran en dicho acontecimiento.	Recortes, libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad, hojas de colores y sobres.	Que los niños sean capaces de entender el acontecimiento histórico, de tal manera que puedan plantear la decisión que tomarían si estuvieran en dicha situación.	<u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad págs. 30 a 32.</u> SEP (2011). Los primeros años del México independiente. <i>Historia, Sexto grado</i> . México: Editor.

JUEGOS COLECTIVOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

Objetivo General

Establecer las características didácticas de los juegos colectivos como herramienta de trabajo, en el aprendizaje de las fechas históricas importantes de México en niños judíos de segundo grado de la Escuela Primaria “Johan Heinrich Pestalozzi”. No. Total de Sesiones: 10

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
2	La Revolución Mexicana. Correspondiente al segundo bloque del plan de estudio.	Reconocer el 20 de noviembre de 1910 como el inicio de la Revolución mexicana.	Identificar las causas de la participación de los campesinos en la Revolución mexicana.	Juego “El detective” se pretende que los alumnos descubran las palabras y las imágenes escondidas, relacionada con el tema La Revolución mexicana. (El docente elabora una sopa de letras y láminas con imágenes de diversos acontecimientos históricos.)	Sopas de letras y secuencias de imágenes. Marcadores y libro de texto <u>Exploración de la naturaleza y la sociedad.</u>	Que los niños entiendan por qué participaron los campesinos en la Revolución mexicana.	<u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad págs. 55 a 57.</u>

JUEGOS COLECTIVOS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA.

Objetivo General Establecer las características didácticas de los juegos colectivos como herramienta de trabajo, en el aprendizaje de las fechas históricas importantes de México en niños judíos de segundo grado de la Escuela Primaria “Johan Heinrich Pestalozzi”. No. Total de Sesiones: 10

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
3	<p>La defensa del Castillo de Chapultepec.</p> <p>Correspondiente al primer bloque del plan de estudio.</p>	<p>Que los alumnos Reconozcan por qué se celebra la defensa del Castillo de Chapultepec y la participación de los mexicanos. Identifican el 13 de septiembre de 1847 como el día de la defensa del Castillo de Chapultepec.</p>	<p>Reconocer cuándo y por qué se celebra la defensa del Castillo de Chapultepec.</p>	<p>Juego “telegrafando la historia” En este juego los niños tendrán que sintetizar en el menor de palabras posibles, sin perder la idea principal la información de este acontecimiento y enviarlo a otro compañero, este dirá si entendió el mensaje correctamente .</p>	<p>Recortes, libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad, hojas de colores y sobres.</p>	<p>Que los niños sean capaces de entender el acontecimiento histórico, de tal manera que puedan expresarlo brevemente de forma escrita.</p>	<p><u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad págs. 30 a 32.</u> SEP (2011). Los primeros años del México independiente. <i>Historia, Sexto grado.</i> México: Editor.</p>

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
4	<p>La Revolución Mexicana.</p> <p>Correspondiente al segundo bloque del plan de estudio.</p>	Reconocer el 20 de noviembre de 1910 como el inicio de la Revolución mexicana.	Identificar las causas de la participación de los campesinos en la Revolución mexicana.	<p>Juego “La tómbola”</p> <p>En esta actividad los niños redactan una pregunta resaltando las ideas claves del contenido, se depositan las preguntas dentro de la tómbola, se forman dos equipos y por turnos se sacan y responden las preguntas, el docente tiene el papel de juez. Ganará el equipo que responda el mayor número de preguntas.</p>	<p>Sopas de letras y secuencias de imágenes.</p> <p>Marcadores y libro de texto <u>Exploración de la naturaleza y la sociedad</u></p>	Que los niños entiendan por qué participaron los campesinos en la Revolución mexicana.	<p><u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad págs. 55 a 57.</u></p>

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
5	La Bandera Nacional. Correspondiente al tercer bloque del plan de estudio.	Identifican el 24 de febrero como el Día de la Bandera Nacional y lo que significa para los mexicanos este símbolo patrio.	Reconocen el significado y origen del Escudo Nacional y de los tres colores de la Bandera Nacional.	Juguemos a ser pintores. Este juego consiste en plasmar en un dibujo las características del tema histórico, en este caso los cambios de La Bandera nacional. Se montará una exposición con los trabajos de los alumnos y cada uno tendrá que explicar el significado de su obra.	Cartulinas, hojas de colores, papel crepe, papel lustre, pintura acrílica, colores, tijeras y pegamento. <u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad</u>	Identificar las características del Escudo y la Bandera Nacionales. Entienden el concepto de símbolo patrio.	<u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad págs. 74 y 75.</u> Moreno, Pedro (2006). <i>Gran Atlas de México</i> . México: Planeta (Libros del Rincón).

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
6	La Bandera Nacional. Correspondiente al tercer bloque del plan de estudio.	Identifican el 24 de febrero como el Día de la Bandera Nacional y lo que significa para los mexicanos este símbolo patrio.	Reconocen el significado y origen del Escudo Nacional y de los tres colores de la Bandera Nacional.	Juego de la serpiente. Se forman equipos de dos integrantes, en el patio se dibujan las serpientes necesarias (una para cada equipo) divididas en varias casillas, cada número de casilla representa una pregunta y podrá avanzar el equipo que conteste correctamente. Gana el primer equipo en llegar a la última casilla.	Gises de colores, <u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad</u>	Identificar las características del Escudo y la Bandera Nacionales. Entienden el concepto de símbolo patrio.	<u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad págs. 74 y 75.</u> Moreno, Pedro (2006). <i>Gran Atlas de México</i> . México: Planeta (Libros del Rincón).

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
7	<p>La expropiación petrolera.</p> <p>Correspondiente al cuarto bloque del plan de estudio.</p>	<p>Identifican cómo participó la población en la expropiación petrolera. Ubican el año de la expropiación petrolera.</p>	<p>Identifica el 18 de marzo de 1938 como el día de la expropiación petrolera en nuestro país</p>	<p>Juego “Domino” (elaboración) En esta actividad se selecciona el tema, el grupo se divide en equipos de cuatro integrantes a cada equipo se le entregan 28 trozos de cartulina, los niños deben escribir en un extremo de la carta una pregunta y en otra carta la respuesta.</p>	<p>Cartulinas, regla, lápiz, colores. <u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad</u></p>	<p>Los alumnos conocen cómo participó la población en la expropiación petrolera. Ubicar el año de la expropiación petrolera.</p>	<p><u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad</u> pág. 90.</p>

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
8	<p>La expropiación petrolera.</p> <p>Correspondiente al cuarto bloque del plan de estudio.</p>	<p>Identifican cómo participó la población en la expropiación petrolera. Ubican el año de la expropiación petrolera.</p>	<p>Identifica el 18 de marzo de 1938 como el día de la expropiación petrolera en nuestro país</p>	<p>Juego "Domino" Cuando las cartas estén listas, se repartirán siete a cada jugador, el primero colocará una carta con una pregunta, el siguiente jugador tendrá que colocar la carta con la respuesta, si no la tiene perderá su turno. Ganará el jugador que termine primero sus cartas.</p>	<p>Tarjetas de cartulina. <u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad</u></p>	<p>Los alumnos conocen cómo participó la población en la expropiación petrolera. Ubicar el año de la expropiación petrolera.</p>	<p><u>Libro de texto Exploración de la naturaleza y la sociedad</u> <u>pág. 90.</u></p>

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
9	La batalla de Puebla. Correspondiente al quinto bloque del plan de estudio.	Reconoce n por que se festeja el aniversario o de la batalla de Puebla. Y los personajes principales de este acontecimiento.	Identifican el 5 de mayo de 1862 como fecha del acontecimiento de la batalla de Puebla.	Juego “portada de periódico” Hoy en portada un importante acontecimiento histórico. En esta actividad se pretende que los alumnos se formen en parejas y escriban en forma breve una noticia a partir del acontecimiento histórico y la ilustren con dibujos que ellos mismos elaboren. Cada equipo tendrá que exponer su noticia	Hojas de rota folió, cartulinas, colores y tijeras. <u>Copias del Libro de texto Historia de México quinto grado págs. 72 a 74.</u>	Identifican en el calendario el 5 de mayo como el aniversario de la batalla de Puebla y ubican el año en que ocurrió este acontecimiento.	<u>Libro de texto Historia de México quinto grado págs. 72 a 74.</u>

No. de sesión	Contenido a tratar	Objetivo particular	Competencia a desarrollar	Actividades a desarrollar	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
10	La batalla de Puebla. Correspondiente al quinto bloque del plan de estudio.	Reconoce por qué se festeja el aniversario de la batalla de Puebla. Y los personajes principales de este acontecimiento.	Identifican el 5 de mayo de 1862 como fecha del acontecimiento de la batalla de Puebla.	Juego "memorama" Este juego consiste, primero, en la elaboración de las tarjetas con los personajes e imágenes clave del tema en una carta se coloca una imagen y en la otra el concepto. Ganará el participante que obtenga más parejas de cartas.	Cartulinas, recortes, pegamento, colores y tijeras. <u>Copias del Libro de texto Historia de México quinto grado págs. 72 a 74.</u>	Identifican en el calendario el 5 de mayo como el aniversario de la batalla de Puebla y ubican el año en que ocurrió este acontecimiento.	<u>Libro de texto Historia de México quinto grado págs. 72 a 74.</u>

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

La evaluación tiene como objetivo el análisis sistemático de las actividades que se realizarán dentro del salón de clases, esta se realizará de forma continua considerando las diferentes características de los alumnos para desarrollar las actividades.

Se pretende captar el interés de los niños por aprender historia través de los juegos colectivos, que desarrollen plenamente sus capacidades en esta asignatura y sobre todo que pueda lograrse en ellos un aprendizaje significativo.

Se elabora la siguiente rúbrica, en la cual observamos los resultados de la propuesta, donde se ve reflejado que se cumplieron con las expectativas planteadas en el proyecto.

Objetivos	Por debajo de las expectativas	Cumple con las expectativas	Supera las expectativas.
Identifican el 13 de septiembre de 1847 el día de la defensa del castillo de Chapultepec	----	10	2
Reconocen el por qué se celebra la defensa del castillo de Chapultepec.	—	10	2
Distinguen los personajes principales de la revolución mexicana.	—	12	—
Reconocen el 20 de noviembre de 1910 como la fecha de inicio de la revolución mexicana.	—	12	—
Conocen el significado de este símbolo patrio.	—	12	—
Identifican el 24 de febrero como el Día de la Bandera Nacional	—	9	3
Identifica el 18 de marzo de 1938 como el día de la expropiación petrolera en nuestro país	—	11	1
Identifican cómo participó la población en la expropiación petrolera.	—	11	1
Reconocen por que se festeja el aniversario de la batalla de Puebla.	—	12	—

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

Que el uso del juego como herramienta pedagógica pueda contribuir al desarrollo integral de los niños y que a través de él puedan motivarse a aprender, conocer y comprender.

Que a través de la historia los niños puedan comprender que en el transcurso del tiempo se han formado los valores y se han ido estableciendo los derechos humanos. Fortalecer su identidad nacional, valorar y respetar el México actual como producto del trabajo, la participación y la lucha de muchas generaciones para mejorar sus condiciones de vida, con el respeto a sus derechos, la justicia y la igualdad.

Que los niños aplique los conocimientos adquiridos y se vean reflejados a lo largo de su vida escolar.

Que mejoren en su aprovechamiento académico, ya que en el segundo ciclo escolar, es donde se establecen las bases para el estudio de la historia.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado los análisis correspondientes al tema investigado, se alcanzaron las siguientes conclusiones:

- El propósito de enseñar historia de una forma distinta a la tradicional, con el fin de que los niños interactuaran con los contenidos jugando y comprendiendo cada uno de ellos, dio buenos resultados.
- El aplicar la alternativa de utilizar el juego como herramienta pedagógica para enseñar historia, permitió obtener resultados favorables.
- Se puede confirmar la importancia del uso de estrategias que motiven a los alumnos, no solo en historia, sino en cada una de las asignaturas.
- Se comprueba que es una forma de la que puede lograrse un ambiente favorecedor para el aprendizaje.
- Resulta indispensable fomentar la participación y socialización de los alumnos, pues en la realización de las actividades, se fomentó el desarrollo de distintas habilidades, favoreciendo el trabajo en equipo. Se mejoró la convivencia y comunicación del grupo.
- Resulta indispensable el conocimiento de la historia porque conduce al estudiante a reflexionar sobre los valores y actitudes adoptadas por la sociedad de distintas épocas.

BIBLIOGRAFÍA.

FELIU Torruela María, Hernández Cardona Xavier, 12 IDEAS CLAVE ENSEÑAR Y APRENDER HISTORIA, España, GRAO, 1ª edición octubre 2011, págs. 9 a 30.

MARTIN, Elena. JUGANDO A HACER HISTORIA LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO. México 1983 pp. 73 -81.

MURPHY Julia, MÁS DE 100 IDEAS PARA ENSEÑAR HISTORIA, España, GRAO, 1ª edición año 2011, págs. 105 - 116.

NUEVA HISTORIA MÍNIMA DE MÉXICO. BIBLIOTECA PARA LA ACTUALIZACIÓN DEL MAGISTERIO.2004

ORTEGA, Rosario, JUEGO Y APRENDO, México, 2ª edición 1995 pág. 66

PLUCKROSE, H. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA. Madrid, 1996 pp. 260.

SEP. Plan de Estudios 2011 Educación Básica. México, 2011. Pág 41,43.44, 45.

SEP. Programas de Estudio 2011 Guía para el Maestro Educación Básica. México, 2011. Pág. 15, 16.

SEP. Programas de Estudio 2011 Guía para el Maestro Educación Básica. México, 2011. Pág. 17 a 20.

SEP. Programas de Estudio 2011 Guía para el Maestro Educación Básica. México, 2011. Pág. 21, 22.

SEP. Programas de Estudio 2011 Guía para el Maestro Educación Básica. México, 2011. Pág. 22 a 25.

REFERENCIAS DE INTERNET.

[http:// google maps República Mexicana](#)

[http:// google maps Distrito Federal](#)

[http:// google maps Delegación Miguel Hidalgo](#)

[http:// wikipedia.org Delegación miguel Hidalgo](#)

[http:// delegación Miguel Hidalgo.gob.mx](#)