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

EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA

PRESENTA

REFUGIO RESÉNDIZ CRUZ

ASESOR

MTRO. VÍCTOR MANUEL VELLO MONTALVO

CIUDAD DE MÉXICO **OCTUBRE DE 2021**

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

EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA

OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

REFUGIO RESÉNDIZ CRUZ

CIUDAD DE MÉXICO **OCTUBRE DE 2021**

DICTAMEN

EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Unidad UPN 099 CDMX, Poniente
Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

CIUDAD DE MÉXICO, 07 DE OCTUBRE DE 2021

C. REFUGIO RESÉNDIZ CRUZ

PRESENTE

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

EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Modalidad TESINA, Opción Ensayo a propuesta del C. Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D. F. PONIENTE

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE EXÁMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE

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

México 2021 Año de la Independencia

Dedicatorias

A la memoria de mís queridos padres,

Efrén Reséndiz Martínez y Emma Cruz Luna

Con todo el agradecimiento por enseñarme el camino del esfuerzo y el trabajo.

Con profundo agradecimiento para los Maestros:

Dra. Guadalupe G. Quintanilla Calderón

Directora de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente

Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo

Asesor en la elaboración de la Tesina

Con inmenso amor para mis hijas:

María Fernanda Rodríguez Reséndiz

Kathia Itzel Rodríguez Reséndiz

Recordándoles que con empeño y constancia los sueños se alcanzan.

A mí esposo:

Gilberto Rodríguez Rocha

Gracias por la colaboración para la realización de mi formación profesional.

Para mis queridas hermanas:

Victoria Reséndiz, Irma Reséndiz y Norma Reséndiz Cruz

Reconociéndoles siempre su cariño y compañía en mi vida.

Para mí querida amiga,

Alma Mota Sánchez

Gracias por el trabajo conjunto en la construcción de nuestra práctica docente

Gracias a **Dios** por permitir la culminación de este sueño

ÍNDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN

TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN 3

CAPÍTULO 1. LOS REFERENTES METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. LA JUSTIFICACIÓN……..... 4

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA……..….. 6

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO……..……..……..... 6

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

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

b) Hidrografía……. 12

c) Orografía…… 13

d) Medios de comunicación……. 15

e) Vías de comunicación……. 16

f) Sitios de interés cultural y turístico……. 17

g) Impacto del REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia…… 17

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD……..……..... 18

a) Vivienda…….…. 18

b) Empleo…… 19

c) Deporte…… 19

d) Recreación……..……... 20

e) Cultura…….…… 20

f) Religión predominante……..…….……... 21

g) Educación……...…… 21

h) Ambiente socioeconómico…….…..… 22

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR……..…,…….……..…….…..… 23

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática……..…..……...…….. 23

b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela……... 24

c) Aspecto material de la Institución……..……. 24

d) Croquis de las instalaciones materiales……...……..…..… 25

e) La Organización Escolar en la Institución…….…… 26

f) Organigrama General de la Institución…….….. 27

g) Características de la población Escolar……...…. 28

h) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia……..…… 30

i) Relaciones e interacciones de la Escuela con la comunidad……..…... 30

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA…….. 31

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE LA INVESTIGACIÓN…….. 39

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL….. 32

1.5.1. OBJETIVO GENERAL……..... 32

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES……. 32

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL……. 33

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO…… 34

2.1.1. Definición de juego..... 34

2.1.2. Importancia del juego en la Educación Prescolar……. 37

2.1.3. Tipología del juego…….……..……... 42

2.1.4. ¿Qué es el juego reglado ?…… 46

2.1.5. Cuál es la función del juego en el desarrollo del niño…… 53

2.1.6. ¿Qué son las habilidades sociales?..... 55

2.1.7. Desarrollo de las habilidades sociales bajo el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana 57

2.2. ¿Es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa en el centro escolar……. 59

2.3. ¿Los docentes del centro de trabajo al cual se pertenece, llevan a cabo su práctica educativa en el aula, bajo conceptos teóricos?..... 61

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA ……..……..……..…….. 63

3.2. Justificación para llevar a cabo la propuesta …….…….……..…….. 63

3.3. ¿A quién o a quienes favorecen la implementación de la propuesta…… 64

3.4. Los criterios específicos que avalan la implementación de la propuesta en la escuela.... 64

3.5. La Propuesta..... 64

3.5.1. Título de la Propuesta……..... 64

3.5.2. El Objetivo General……..…….. 65

3.5.3. Alcance de la propuesta……..…….. 65

3.5.4. Temas Centrales que constituyen la propuesta…….…… 65

3.5.5. Características del diseño……. 66

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?……...……...…….. 66

3.6. Mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta…… 72

3.7. Resultados esperados con la implementación de la propuesta……..... 73

Conclusiones

Bibliografía

Referencias de internet

INTRODUCCIÓN

El tema del presente proyecto de investigación es “El Juego Reglado”, para desarrollar habilidades sociales en los educandos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario “Pampa Pipiltzin,” ubicado en la Colonia Pedregal de Santo Domingo perteneciente a la Alcaldía de Coyoacán en la Ciudad de México”, es una alternativa de orden pedagógico que presenta al Juego Reglado como un medio, que permita desarrollar en los alumnos las habilidades sociales necesarias para favorecer la autorregulación y la convivencia pacífica en el aula de clases.

Este trabajo de Investigación ha sido elaborado para dar solución a una de las problemáticas detectadas en el Centro Escolar, con el objetivo fundamental de mejorar los aprendizajes esperados de los alumnos del Nivel Preescolar y mejorar la Práctica Docente.

En el **Capítulo 1**. se presentan los Elementos Metodológicos y Referenciales del Problema de Investigación, presentándose la Justificación del Tema, así como también, la Descripción del Contexto Escolar donde se ubica el Centro Comunitario mencionado; en este apartado, se detalla el Referente Geográfico donde se Desarrolla la Problemática Educativa, integrando el Análisis Histórico, Socioeconómico, así como también, se exponen las características de la escuela y el diagnóstico grupal, una breve caracterización del aula, en donde se señala la necesidad de desarrollar en los

alumnos las competencias emocionales y las habilidades sociales que requieren para evitar conductas disruptivas en el aula.

En el **Capítulo 2.** Se presenta la elaboración del Marco Teórico, que integra la teoría y los conceptos relacionados al juego y su tipología, así como también se presentan los elementos pedagógicos de la importancia del juego en el Nivel de Educación Preescolar.

Se aborda la teoría desarrollada por Jean Piaget sobre el Juego Simbólico, se presentan las diversas definiciones sobre el Juego Reglado analizando sus características, relacionándolo con la práctica docente, y considerándolo como un medio por el cual, se pueden desarrollar las habilidades sociales en los alumnos.

También, se precisa la correspondencia del juego y el desarrollo del niño, además se integra el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana en relación con los principios pedagógicos planteados y su vinculación a la adquisición de las Habilidades Sociales.

En el **Capítulo 3.** Se describe el diseño de una Propuesta de Intervención planteada en la modalidad de Taller que se estructura en quince sesiones, con sus respectivas situaciones didácticas. Se muestra también una ficha descriptiva como mecanismo de evaluación que permitirá realizar un recuento de los resultados esperados sobre la implantación de dicha propuesta.

Finalmente se integran las Conclusiones del presente trabajo de investigación y las fuentes de consulta, tanto de orden Bibliográfico como Electrónicos.

TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN

Durante la observación y dentro de la práctica Docente, una problemática recurrente es la ausencia de autorregulación en los alumnos, causa que origina problemas de convivencia en el aula de clases, este hecho afecta el desarrollo de las actividades escolares y por ende el logro de los aprendizajes esperados.

Se observa, que los alumnos carecen de Habilidades Sociales que les permitan interactuar en una convivencia sana con sus pares, por tal motivo se considera necesario abordar dicha problemática, buscando respuestas que ofrezcan solución.

Una alternativa posible es el Juego Reglado como una estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de Habilidades Sociales, el Juego constituye un elemento natural en los niños que a su vez implica el establecimiento de normas o reglas establecidas, que limitan la acción y permite en los niños el desarrollo de las habilidades tales como la cooperación, la empatía, resolución de conflictos, espera de turnos etc.

El Juego Reglado como estrategia didáctica para desarrollar habilidades sociales en los educandos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” de la Colonia Pedregal de Santo Domingo de la Alcaldía de Coyoacán en la Ciudad de México.

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

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática. Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos.

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Realizando un diagnóstico detallado en el contexto Escolar con el objetivo de conocer las necesidades de nuestro grupo, una de las problemáticas detectadas en el aula de manera persistente, es la falta de regulación de emociones por parte de los alumnos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin”.

Dicha problemática repercute en las relaciones de convivencia escolar entre los alumnos, así como también dificulta en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, ya que es necesario promover la sana convivencia en el salón de clases para llevar con éxito las actividades escolares.

Se observó que la falta de autorregulación por parte de los alumnos provoca cierto clima de violencia en el aula; ya que, son recurrentes las agresiones verbales y físicas que suceden frecuentemente entre ellos, por lo tanto, resulta necesario generar un clima de armonía y respeto, donde la escuela y el salón de clases sean un lugar seguro, agradable y cómodo para los niños, donde su seguridad física y psicológica sea una prioridad.

Dado lo anterior, es indispensable desarrollar en los alumnos habilidades sociales que les permitan convivir de manera pacífica, favorecer la autorregulación de los mismos, y por ende establecer ambientes de aprendizaje donde los valores sociales y cívicos estén presentes en todo momento en el salón de clases.

En la Colonia Pedregal de Santo Domingo donde el total de los alumnos habitan, se ha convertido en un foco rojo, ya que cuenta con un alto índice de delincuencia, robo a transeúntes, a casa habitación, narcomenudeo, por mencionar algunos, lo que ha traído como resultado que los padres de familia vivan con inseguridad y miedo, aunado a los programas de televisión, videojuegos cargados de violencia verbal y física, que los menores ven con frecuencia en casa, todo ello repercute en el clima social del aula.

Para contrarrestar lo anteriormente citado es urgentemente necesario desarrollar en el aula, valores éticos, morales, habilidades sociales tales como la empatía, el respeto, el altruismo, el derecho a preservar la vida y el cuidado de los otros.

Es de esta manera que la presente propuesta de investigación pretende dar respuesta a esta necesidad, favoreciendo a través del juego la adquisición de habilidades

sociales en los alumnos, que les permitan contar con las herramientas necesarias para convivir en un grupo Escolar.

Se considera al juego como la estrategia didáctica ideal en la población Preescolar, ya que esta forma parte de las necesidades físicas, psicológicas y expresivas de los escolares, pero también porque por medio del juego se integran los primeros principios normativos del seguimiento de reglas, por lo tanto el Juego Reglado puede ser la propuesta alternativa que dé solución a dicha problemática, ya que si se tiene resultados positivos con esta propuesta se estará capacitando a los menores para convivir en un grupo escolar, sino también para que sean capaces de convivir en la sociedad.

1.2. LOS REFERENTES DE LA UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A. 1. Ubicación de la Alcaldía en el contexto nacional

El Contexto Geográfico en el cual está enmarcada la comunidad del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” se encuentra ubicado en un primer momento en México, país ubicado al Norte de Continente Americano.

Mapa de la República Mexicana [1]

Dentro de la República Mexicana, al Centro del país se encuentra la Ciudad de México, conocida por la ciudad más grande del mundo por su extensa dimensión, pues posee una superficie de 1495 Kilómetros cuadrados.[2]

Mapa de la ciudad de México[3]

La Ciudad de México cuenta con 16 Alcaldías que constituyen las demarcaciones territoriales en las que se encuentran dividida, son órganos político-administrativos desconcentrados y autónomos en sus acciones de gobierno. Cada una de ellas se encuentra encabezada por un Alcalde, el cual es elegido por voto popular y directo.[4]

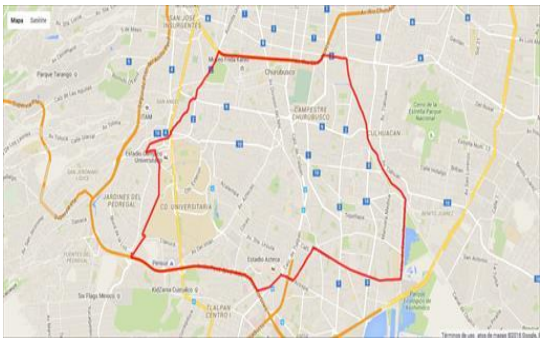
[1]https://www.google.com/search?q=mapa+de+la+republica+mexicana&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=xyL_aAmN-1bLkM%253A%252C9CmXWCmxIN1rHM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kTWKlkQAdxfoi23WXHwiai0lfjHNg&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwjZiuOg4I3lAhWotIsKHb1oCw4Q9QEwAHoECAEQBA#imgrc=xyL_aAmN-1bLkM: (08 de octubre de 2019)

[2] https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_M%C3%A9xico (08 de octubre 2019)

[3] http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapas/ (08 de octubre 2019)

[4] https://www.archivo.cdmx.gob.mx/gobierno/delegaciones (08 de octubre 2019)

El Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” se encuentra ubicado en la Alcaldía de Coyoacán.



Mapa Alcaldía Coyoacán[5]

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECIÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

a) ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA LOCALIDAD

A continuación, se describe los primeros asentamientos poblacionales de los que se tiene registro, así como también se presentará un recuento de los acontecimientos históricos más importantes que ha vivido la comunidad.

Coyoacán ha sido un sitio de importancia histórica, cuyo origen se remonta al año 1332 año en que, a lo largo de una franja de pedregal originada por la erupción del Volcán Xitle, fueron asentándose varios núcleos de la población. Entre ellos se destacan Copilco, Los Reyes, y Xotepingo. Estos poblados se agrupaban en torno a Coyohuacán: “lugar de quienes tienen o veneran coyotes”[6]

[5] http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapas/ (08 de octubre 2019).
[6]http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf (15 de octubre de 2019)

En el año 1410, Tezozómoc, Rey Tlatoani de Azcapotzalco, otorga rango de señorío a Coyohuacan instalando a su hijo Maxtla (Calzón o Taparabo) como su señor, quien mantuvo la confrontación del Pueblo Tepaneca con el Pueblo Mexica, hasta que en el año de 1428 se conforma lo que se conoce como la Triple Alianza Texcoco, Tlacopan incluyen a los coyohuacas, al dominio de los mexicas.[7]

El Coyoacán Prehispánico se desarrolló a lo largo de los ejes de comunicación Churubusco-Chimalistac, Chimalistac-Mixcoac y Chimalistac-Tenochtitlán, al momento de la Conquista contaba con más de seis mil casas, según lo narra el cronista Bernal Díaz del Castillo.[8]

Tras la caída de la Gran Tenochtitlan ocurren dos acontecimientos de carácter jurídico de gran importancia en la historia cívica de México, el primero es la designación de Coyoacán de la Ciudad Capital de una página entidad política, a la que se llamó página de España, la más importante del nuevo mundo durante tres siglos, el segundo es la instalación, también en Coyoacán, del primer Ayuntamiento o cabildo la primera forma para gobernar a la Ciudad con criterio Occidental.[9]

Otro suceso importante de esta Alcaldía es el que fue escenario de una de las guerras militares más importantes del Movimiento de Independencia, la conocida como la Batalla de Churubusco.[10]

[7] Ídem.
[8] Ídem.
[9] Ídem.
[10] Ídem.

En el período conocido como Porfiriato se inaugura la Colonia Del Carmen, que representaba la modernidad de aquella época, el nombre se le da en honor a la esposa del actual Presidente, Doña Carmen Ortiz Rubio de Díaz.

Para la Época de la Revolución una de las calles más importantes de Coyoacán es la nombrada Francisco Sosa, en una de esas casas se celebraban reuniones culturales con los jóvenes intelectuales de aquella época, dichas tertulias nocturnas recibían el nombre del "Ateneo de la Juventud" , algunos miembros importantes de dicho grupo fueron: Antonio Caso, Alfonso Reyes, Pedro Henríquez Ureña, Ricardo Gómez Róbelo y José Vasconcelos, jóvenes cuyo ímpetu y pensamiento revolucionario fueron parte del cambio intelectual y cultural del México Moderno.[11]

Para la Época Contemporánea en el año de 1990 la UNESCO declara a la Alcaldía de Coyoacán como Zona de Monumentos Históricos. En el año de 1934 y 1940, sucede la masacre conocida como las "Camisas Rojas" y el asesinato de León Trotsky bajo la policía stalinista.[12]

Después de estos terribles sucesos la Alcaldía va creciendo, adaptándose a las demandas de una población creciente, creándose las zonas habitacionales de Xotepingo y Ciudad Jardín, las Avenidas Miguel Ángel de Quevedo y Pacífico, varios espacios de los pueblos fueron vendidos o expropiados, en este proceso se vieron envueltos los Barrios de San Lucas, San Francisco, Niño Jesús, Los Pueblos de los Reyes, La Calendaría y San Pablo Tepetlapa.[13]

---

[11] https://es.wikipedia.org/wiki/Ateneo_de_la_Juventud_Mexicana (16 de octubre de 2019).
[12] http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html (16 de Octubre de 2019)
[13] Ídem.

Para la década de los años cincuenta se traslada la Universidad Nacional Autónoma de México(UNAM) a los llanos de los Pedregales, una gran extensión territorial de siete millones cuadrados, que es edificada para dicha institución a cargo de los Arquitectos Mario Pani, Mauricio M. Campos entre otros.[14]

Precisamente en los terrenos comunales que colindan con la recién inaugurada Ciudad Universitaria, Zona conocida como "Los Pedregales" fue el escenario de la invasión más grande de América Latina que se tenga registrado, ocurrido un Domingo del mes de septiembre de 1971.[15]

En tres días todo el espacio del terreno comunal que antiguamente había pertenecido al pueblo de Los Reyes, se había ocupado por improvisadas construcciones que sirvieron de resguardo de miles de familias que clamaban un espacio para habitar.[16]

Miles de personas de distintas partes de la Ciudad De México y de los Estados de Michoacán, Hidalgo, Puebla y Oaxaca se asentaron en el territorio de piedra conocido como mal país, fundaron la colonia, construyéndola con sus propias manos.

El principal problema en esta zona, fue la dificultad para la introducción de los servicios de infraestructura y la falta de espacios adecuados para el esparcimiento de la

[14]https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_Universitaria_(Universidad_Nacional_Aut%C3%B3noma_de_M%C3%A9xico) (16 de octubre de 2019)

[15] Alejandro Díaz Enciso. Las mil y una historias del Pedregal de Santo Domingo. 2da. ed., México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Culturas Populares e Indígenas. Secretaría de Cultura de la Ciudad de México, Unión de Colonos del Pedral de Santo Domingo Centro de Artes y Oficios "Escuelita Emiliano Zapata", 2002. Pág. 27.

[16] https://savinarte.com/2019/01/17/el-pedregal-de-santo-domingo-la-invasion-de-territorio-mas-grande-de-america-latina/ (16 de octubre de 2019)

población. Actualmente la gran concentración de habitantes de los Pedregales no ha podido revertir completamente la carencia de infraestructura y servicios.[17]

Lo anterior representa una carencia importante que repercute en el contexto escolar y que se expondrá con detalle más adelante.

a) Hidrografía

Coyoacán forma parte de la subcuenca Texcoco-Zumpango de la Cuenca del Río Moctezuma, en la región hidrológica del Río Pánuco. El Oriente de la Alcaldía fue ocupado por el Lago de Xochimilco hasta que fue desecado mediante la apertura de la Cuenca de México. En 1607 se abrieron los canales que permitieron desaguar el Anáhuac a través del Río Tula, que es uno de los tributarios del Moctezuma. De la antigua Zona Lacustre de Coyoacán sólo queda El Canal Nacional, que forma el límite con la Alcaldía Iztapalapa. La Zona Poniente era surcada por pequeños ríos que desembocaban en el Lago Texcoco. El Río Magdalena han sido entubados y desaguan en la Zona Federal del Lago de Texcoco.[18]

En lo referente a la hidrografía, dos son los ríos que cruzan la demarcación: el Río Magdalena (casi totalmente entubado) penetra en Coyoacán se le une el Río Mixcoac (entubado), para juntos formar el Río Churubusco que sirve como límite natural con la Alcaldía Benito Juárez, al Norte. El esquema general de la hidrografía ubica a estos ríos como las corrientes principales. También al interior de la demarcación se localiza el Canal Nacional. De acuerdo con la carta hidrográfica de Aguas Superficiales, el

[17] http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf (17 de octubre de 2019)
[18] http://atlasdecoyoacan403.blogspot.com/2012/06/hidrografia-coyoacan-forma-parte-dela.html (17 de octubre de 2019)

100% de la Alcaldía de Coyoacán se encuentra en la Región del Pánuco, en la Cuenca Rey Moctezuma y en la Sub cuenca Lago de Texcoco Zumpango.[19]

Por su relieve la Alcaldía de Coyoacán, sólo cuenta con dos tanques de almacenamiento, uno ubicado en el Cerro de Zacatépetl y otro en la Colonia Santo Domingo. La infraestructura de agua potable cubre prácticamente todo el terreno de la Alcaldía en algunas Zonas se presentan deficiencias debido a bajas presiones y falta de suministro, eso se origina en gran medida por que la densidad de la Red Primaria es mínima y no se logra una presión satisfactoria en la Red Secundaria.

b) Orografía

La Alcaldía de Coyoacán se localiza en las coordenadas 19° 22' al Norte, al Sur 19° 18' de latitud Norte; al Este 99° 06' y al Oeste 99° 12' de longitud oeste, la superficie de la Alcaldía es 5, 400 Hectáreas, la totalidad corresponde al suelo urbano y representan el 7.1 % de la Zona Urbana de la entidad, con respecto a la Ciudad de México representa el 3. 60% del área total.[20]

La mayor parte de la Alcaldía se encuentra a una altura de 2240 Metros sobre el Nivel del Mar,(MSNM) con ligeras variaciones a 2250 MSNM. En Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa. Su elevación más importante se ubica al extremo Sur Poniente de la Alcaldía, en el Cerro de Zacatépetl a 2420 MSNM.[21]

[19] Ídem.
[20] Ídem.
[21] http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html (17 de octubre de 2019)

Las rocas Volcánicas que se localizan al Suroeste de Coyoacán provienen de la erupción del Volcán Xitle. Esta roca, clasificada como basalto, se extiende hasta las actuales Colonias de Santo Domingo, Ajusco, y el Pueblo de Santa Úrsula.[22]

Dos tipos de suelo componen la mayor parte de esta demarcación: el origen volcánico y el de las Zonas Lacustres, que proviene de los lagos que se encontraban ubicados en esta Zona. Sin embargo, las cualidades de estos suelos han sido transformadas significativamente por el hombre.[23]

La citada Alcaldía presenta diferentes tipos de terreno de acuerdo con la clasificación que estipula el Reglamento de Construcciones para la Ciudad de México los cuales se describen a continuación: Zona II Transición. Compuesto de depósitos arcillosos y limosos que cubren estratos de arcilla volcánica comprensible y de potencia variable, está se localiza en la parte poniente de la Alcaldía específicamente en la Zona de Ciudad Universitaria, Pedregal de Carrasco, Santa Úrsula Coapa, Copilco el Alto, Viveros de Coyoacán, Centro Histórico, etc. Zona III Lacustre, está se localiza en el resto de la demarcación.[24]

La Zona de Coyoacán abarca extensiones cubiertas por materiales aluviales, depositados en épocas recientes, que ocultan las formaciones fundamentales, las que sólo aparecen en pequeñas zonas. Debe señalarse que casi la mitad de la superficie de la demarcación está sobre planicie, que obedece a la parte baja de la Cuenca de

[22] Ídem.
[23] Ídem.
[24]http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf (18 de octubre del 2019)

México, en algunas zonas se presentan pendientes de alto relieve como resultado de la inclinación de lavas, brechas y cenizas depositadas.[25]

c) Medios de Comunicación

En los últimos años gracias a el avance tecnológico en la diversificación de medios electrónicos, la Alcaldía de Coyoacán cuenta con diferentes medios de comunicación que le permiten estar en contacto constante y permanente con los habitantes de la demarcación, pues cuenta con teléfonos móviles, televisores, cafés internet dispersos, puestos de periódicos etc. Por la zona, la pequeña biblioteca "Elena Poniatowska" dentro de la Escuela de Artes y Oficios "Emiliano Zapata" y las múltiples bibliotecas con que cuenta la Ciudad Universitaria al frente de la Colonia. También en las calles de Papalot, se encuentra funcionando la radio libre comunitaria, llamada "Interuptus Radio", la cual ofrece programación vía internet con temas especializados en divulgar la Historia y las Ciencias Sociales, los conductores son estudiantes de la UNAM, la ENAH y el Instituto Mora. Esta radio libre comunitaria también integra una radio bocina ambulante llamada la "Innombrable" que en días determinados sale a emitir al aire libre en puntos específicos de la Colonia, en palabras de los conductores así la describen: es un dispositivo cultural de Los Pedregales cuyo objetivo es el buscar la comunicación del barrio a la calle.[26]

[25] http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/coyoaca_original.html (21-octubre-2019)
[26] http://interruptusradio.com/2018/08/24/la-innombrable/ (21 octubre2019)

d) Vías de comunicación

Los corredores urbanos se localizan a lo largo y ancho de la Alcaldía con diversos niveles de consolidación y saturación. Los principales son los siguientes: División del Norte, desde su inicio a Churubusco hasta su intersección con Tlalpan, la Calzada de Tlalpan, prácticamente a todo lo largo de la misma, Avenida Universidad e Insurgentes, Miramontes y los Ejes 2 Oriente a Avenida de la Salud, y 3 Oriente o Cafetales. Entre los principales problemas de estos elementos de la estructura urbana se encuentran los altos niveles de saturación vial, un número reducido de cajones disponibles para estacionamiento, que en la mayoría de los casos resultan insuficientes.[27]

La Alcaldía está comunicada por importantes arterias viales como el Anillo Periférico, la Avenida Río Churubusco y la Calzada Ermita Iztapalapa entre otras; al interior de la demarcación existen nueve arterias principales, cinco de ellas la atraviesan transversalmente como son Insurgentes, División del Norte, Tlalpan, Canal de Miramontes y Cafetales; de trazo longitudinal se encuentran Miguel Ángel de Quevedo, Taxqueña y Avenida Las Torres; de forma transversal atraviesa la Avenida Universidad.[28]

Las estaciones de Transporte, cuenta en la actualidad con cuatro paraderos de microbuses, localizados en el Metro Taxqueña, Metro Universidad, Estado Olímpico y Estadio Azteca. Posee seis estaciones del Metro y 10 del Tren Ligero con una longitud

[27] http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf (21 de octubre del 2019)
[28] Ídem.

total de 5.5. Km. Existen 10 estaciones en el tramo Taxqueña-Huipulco, cuatro líneas de trolebuses; 62 rutas de autobuses urbanos Ex-R100.[29]

e) Sitios de interés cultural y turístico

Coyoacán se encuentra ubicado al Sur de la Cuidad de México, es un lugar con mucha historia leyenda y cultura, posee jardines, iglesias, restaurantes, y museos, como lo son el Museo Casa de León Troysky, Museo Casa Frida Kalho "La Casa Azul, Museo Nacional de las Intervenciones, Museo Diego Rivera "Anahuacalli", Universum Museo de las ciencias, y el Museo Universitario Contemporáneo de Arte que ofrece espectáculos de teatro, música y danza, tanto nacionales como extranjeros.

f) ¿Cómo impacta el Refrenté Geográfico a la problemática que se estudia?

La comunidad de Santo Domingo, se ha distinguido por ser una población de gente trabajadora, que invierte la mayor parte del día en el trabajo, siendo muy prolongadas las ausencias en el hogar por parte de las madres y los padres, dejando al cuidado de los menores a las escuelas, o a los tíos y abuelos, por lo que los alumnos se encuentran carentes de afecto, necesitados del cariño y la atención familiar; esta ausencia de los padres en el hogar se ve reflejada en la falta de estimulación y apoyo en las actividades destinadas a favorecer el desarrollo del niño, como por ejemplo, la ausencia de límites en el hogar.

[29] Ídem.

Los alumnos han crecido en un ambiente permisivo donde los alumnos no reciben una orientación adecuada sobre cómo saber actuar. La mayoría de los alumnos son hijos únicos, eso acrecienta el egocentrismo, ya que el niño no convive con compañeros de edad, viviendo en solitario y al momento de arribar a la escuela los alumnos presentan problema para relacionarse.

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda [30]

La Zona Sur de la Colonia Santo Domingo de los Reyes, Coyoacán es habitada por 31,378 personas de las cuales 15,407 son hombres y 15.971 son mujeres, dentro de la misma se encontraron 2,266 casas habitación o lotes, distribuidos en 43 Manzanas.

El uso de vivienda es de 2,054 lotes en ellos se encuentran 7,112 viviendas, es decir que en algunos casos existen lotes con más de una vivienda en su interior y representan el 23.38 % del total de las viviendas de la Colonia Santo Domingo.

Con base en los datos del INEGI, la mayor parte de la vivienda (98%) cuenta con piso de cemento, firme o con acabados de madera, mosaico u otros recubrimientos. En cuanto a material de techumbre el 86% contaba con techos de losa de concreto, tabique o ladrillo y con lámina de cartón alrededor del 5%. En cuanto a muros o paredes también se encontraron altos porcentajes de vivienda con materiales resistentes como tabique, ladrillo, piedra o block (97.6%).[31]

[30] Alejandro Díaz. Las mil y una historias del Pedregal de Santo Domingo Enciso. Op. Cit. Pág. 29
[31] http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf (21 de octubre 2019)

En cuanto a la calidad de la vivienda ésta se encuentra en un proceso de consolidación avanzado que corresponde a su vez, con amplias zonas de ingresos medios y altos, por familia en la Alcaldía.

b) Empleo

Los habitantes del Pedregal de Santo Domingo se dedican al comercio; existen mercados establecidos con techos, se dedican a comerciar frutas y verduras, carne de puerco y res, así como pollo, ropa, artículos para el hogar entre otros.

En las mujeres la ocupación más importante es como ama de casa en un 48 %, empleada doméstica el 20%, solo el 13% corresponde a empleos con una capacitación media como Secretaría, Enfermería y Auxiliar de Educadora. Con relación a la población masculina la ocupación predominante es de comerciante en un 27%, empleado público de 21% y obrero el 17%, sólo el 6% corresponde a empleos que demuestran una formación universitaria. Estos empleos proveen de un ingreso muy bajo, el 66% de la población tiene percepciones hasta de dos salarios mínimos; un 18% de tres salarios; el 12% de cuatro salarios y 4% de 5 o más. [32]

c) Deporte

El deporte que más se practica es el fútbol, basquetbol, le siguen las carreras atléticas de ciclistas y competencias juveniles y escolares, así como también la práctica artística de bailes tales como ballet clásico, zumba, taekwondo y karate. En el Parque Recreativo la “Cantera”, “El Copete” recientemente se abrió la alberca “Fernando

[32] http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997 (21 de octubre de 2019)

Martí" que ofrece servicios de clases de natación para toda la población interesada en realizar dicha actividad deportiva.[33]

d) Recreación

La Alcaldía cuenta con las instalaciones olímpicas, el Parque Ecológico de los Coyotes, el Parque Ecológico de Huayamilpas, los Viveros de Coyoacán, el Deportivo Jesús Flores, el Deportivo Banrural, el Deportivo de la Secretaría de Agricultura y Recursos Hidráulicos, y el Deportivo Francisco J. Mújica, entre otros. Además del Club Campestre de la Ciudad de México y el Estadio Azteca.

En el aspecto de cultura la Alcaldía cuenta con 9 bibliotecas, 3 casas de cultura, 11 museos y 17 teatros. Algunas de las instalaciones culturales que destacan son: La Universidad Nacional Autónoma de México, el Museo Nacional de las Intervenciones, el Museo Anahuacalli, el Museo León Trotsky, el de Culturas Populares, el Museo Frida Kahlo, el Centro Nacional de las Artes.

e) Cultura

Los usos y costumbres de la Colonia es la participación de las fiestas patronales, dedicadas a los principales Santos, por ejemplo, Santo Domingo de Guzmán, San Judas Tadeo, las diferentes advocaciones de la Virgen que visita las diferentes casas, estas fiestas incluyen la peregrinación por diversas calles, acompañadas por comparsas de banda musical de viento y baile de los tradicionales "chinelos" musical explosión de cohetes y rezos colectivos.

[33] Ídem.

f) Religión predominante

En la Colonia Pedregal de Santo Domingo la religión más popular es la católica con 31.950 feligreses le siguen los evangélicos con 418 y 181 que profesan otras religiones. Sin embargo, la religión que más predomina es la religión católica pues se cuenta con cinco iglesias en sus alrededores y la gente se reúne cada domingo para asistir a misa.[34]

g) Educación

El nivel que cuenta con más escuelas para atender la población infantil es la Educación Inicial y el Nivel de Educación Preescolar, contando con un 15 y 14 centros de atención respectivamente.

Le siguen las Escuelas de Educación Primaria, con un total de 12, pero 4 de ellas integran doble turno. Las Escuelas de Educación Secundaria, son 3, 2 de ellas tienen alto índice de matrícula, y los Docentes escasean pues la población estudiantil, suele ya presentar problemas de violencia y adicciones.[35]

Se cuenta únicamente con 1 escuela de Educación Especial, de estatutos privado.

No existen escuelas de Educación Media Superior, pero en las colonias aledañas se encuentran ubicados el Colegio de Bachilleres Número 17 de Huayamilpas, el Colegio de Ciencias y Humanidades Sur, en el Pedregal de San Ángel. Finalmente se

---

[34] https://es.wikipedia.org/wiki/Pedregal_de_Santo_Domingo#Tradiciones (21 de octubre de 2019)

[35] https://www2.sepdf.gob.mx/directorio_escuelas/index.jsp (22 de octubre 2019)

encuentra enfrente de la Colonia Pedregal de Santo Domingo Campus de la Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Aproximadamente el 75% de la población cuenta con estudios hasta de Educación Secundaria. Se observa la escolaridad más baja en las mujeres dado que solo el 8% cuenta con una Formación Técnica y ninguna con Nivel de Licenciatura. El nivel educativo tan bajo de los pobladores de la Colonia Santo Domingo, unido al creciente desempleo que se ha generado en los últimos años en México, hace que la mayoría de la población se dedique a actividades de la economía informal, siendo la más predominante el comercio ambulante.

h) Ambiente Socioeconómico

Como se ha descrito, la principal actividad económica de la Colonia es el comercio ambulante, los colonos reciben buena parte de sus ingresos por este medio, el estatus económico no precisamente es bajo, ya que a pesar de las crisis económicas la comunidad trabajadora se distingue por salir adelante.

El apoyo que se percibe para los alumnos en este sentido es positivo, pues los padres de familia se esfuerzan por atender las necesidades básicas de sus hijos, tales como alimentación, vestido y educación, la mayoría de la población cumple con este requisito, por lo tanto, la totalidad de los alumnos que pertenecen a la comunidad escolar son apoyados por sus padres de familia brindándoles los materiales necesarios para el desarrollo de sus actividades Escolares.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la Escuela en la cual se establece la problemática.

Datos generales de la Escuela Nombre: Asociación para niños de madres trabajadoras "Pampa Pipiltzin" A. C. Domicilio: Jicote No. 184 Esquina Ahuanusco, Col. Pedregal de Santo Domingo de los Reyes, Coyoacán, Ciudad de México. Código Postal 04369. Ubicación: La Escuela se encuentra ubicada en la Colonia Santo Domingo, Alcaldía Coyoacán, Zona Urbana, que se encuentra cerca de la Universidad Autónoma Nacional, y también se encuentra a un costado del Metro Universidad, delimita con la Avenida del Imán, al Norte el Eje 6 Copilco, al Poniente Ciudad Universitaria y al Oriente la Colonia Ajusco.

Croquis del Centro Comunitario, "Pampa Pipiltzin"[36]

[36] https://www.google.com.mx/maps/place/Estancia+Pampa+Pipiltzin/@19.3228077,-99.1714616,3a,75y,135.5h,90t/data=!3m7!1e1!3m5!1s3HdRMX8puJ9qKZPwZiEp0Q!2e0!6s%2F (21 de octubre de 2019)

b) Status del tipo de sostenimiento de la Escuela

La característica principal de la Escuela es que no es de carácter público, ni tampoco privado, es un Centro Comunitario que recibe pagos voluntarios por parte de los padres de los niños que asisten a este Centro.

No se encuentra registrado en el directorio de las escuelas oficiales, ni particulares, nació por las necesidades de la comunidad y de ella depende voluntariamente.

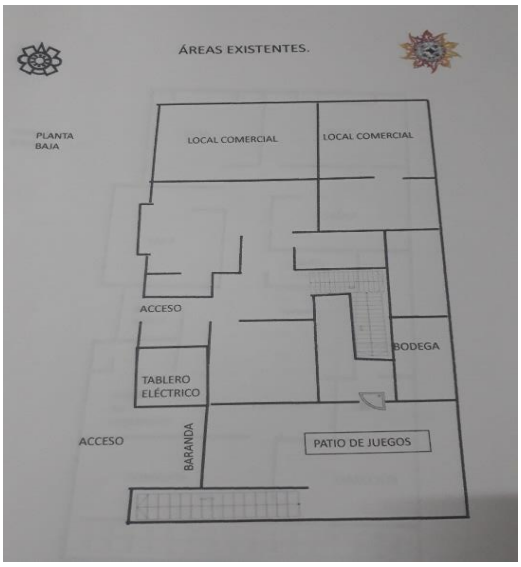
Sin embargo, este Centro Comunitario es supervisado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y también cuenta con un registro en la Secretaría de Educación de la CDMX (SEDU), esta instancia administrativa se encuentra en comunicación constante bridando apoyo de materiales, cursos de profesionalización, capacitación, etcétera.

c) Aspecto material de la institución

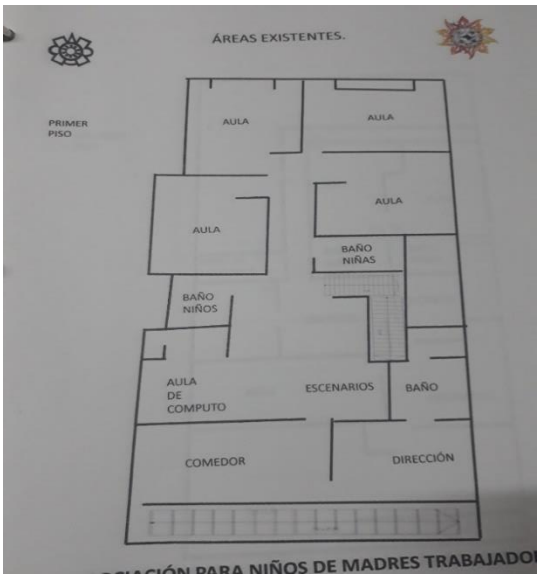
El inmueble es una casa adaptada con buenos cimientos de concreto, se ocupó la misma roca volcánica que existía en el lugar, piedra de gran consistencia de color obscuro y de gran tamaño, de este material están construidos por lo cual la hacen una construcción firme y sólida que soporta el peso de la planta baja y tres pisos más.

Las dimensiones son considerables, es un espacio amplio, con suelo de loseta, únicamente en la planta baja, en el primero y segundo pisos, los suelos son laminados.

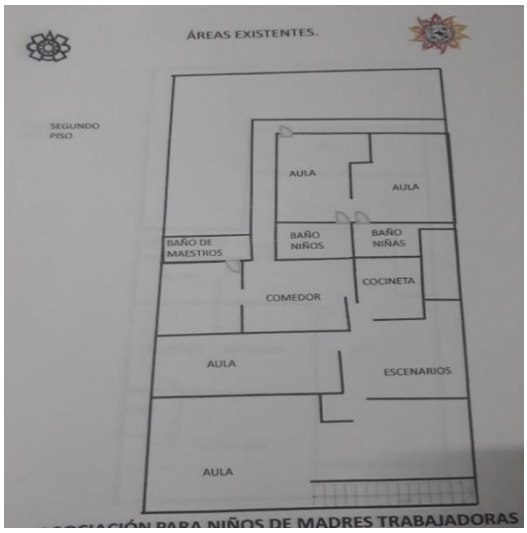
d) Croquis de las instalaciones



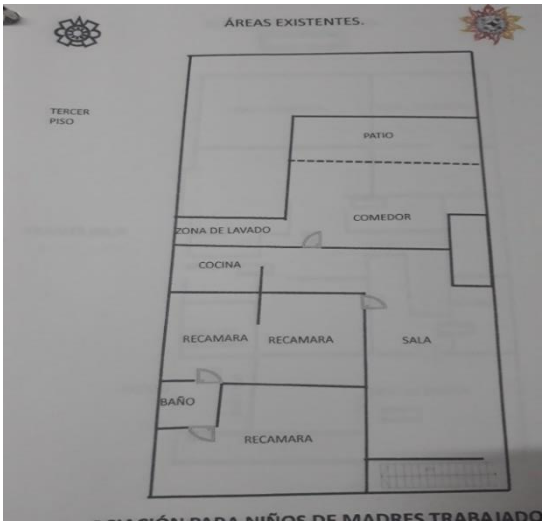
Fotografía planta baja[37]



Primer piso[38]



Aulas del Segundo piso"[39]



Tercer piso[40]

[37]Fotografía proporcionada por la Directora del plantel
[38]Ídem.
[39] Ídem.
[40]Ídem.

e) La organización escolar en la institución

El Centro Comunitario tiene dos entradas, la puerta principal que comunica al estacionamiento y por la otra puerta se accede principalmente a las escaleras que comunican con todos los pisos.

En la planta baja, se encuentra la dirección, frente a esta se encuentra el comedor destinado a los maternales, donde los pequeños se sientan para consumir sus alimentos.

Por el pasillo, se encuentran los sanitarios 2 destinados para las niñas y otros 2 destinados para los niños, además de sus lavamanos respectivos, en ambos sanitarios existen nicas para el control de esfínteres de los niños.

Al fondo del primer piso, se encuentra tres salones de regular tamaño destinados a los alumnos de Maternal y uno para Preescolar 1, este piso es ocupado por menores de edad de un año a los cuatro años cumplidos.

El segundo piso se encuentran 3 salones los cuales están destinado a la población Preescolar que va desde los cuatro a los cinco años, cubriendo los grados de Segundo y Tercero de Preescolar, llegando a este nivel del edificio nos podemos encontrar con una gran estancia, que sirve de comedor para estos grupos, de lado izquierdo de dicha estancia se encuentra el salón de Tercero de Preescolar, es un salón muy amplio, el más grande, cuenta con buena ventilación e iluminación.

Al lado inmediato de la cocineta se encuentran los sanitarios destinados para la población Preescolar uno para niñas que contiene dos sanitarios y otro para niños.

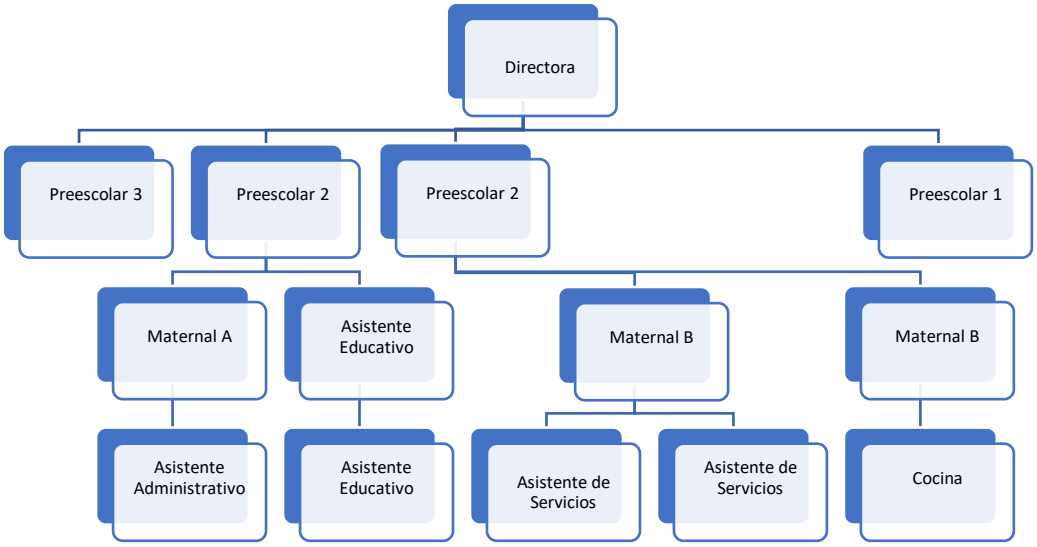
También se encuentra ubicado un pequeño lavabo donde los alumnos se lavan manos y dientes.

Por último, se encuentran los 2 salones destinados a los grupos de segundo de Preescolar, son bastantes iluminados y ventilados.

En el último piso, se encuentra la cocina de gran tamaño que cuenta con estufa, fregadero y un refrigerador siendo este espacio donde se preparan los alimentos.

En general, el edificio se encuentra en buenas condiciones físicas y de higiene, pues la limpieza es constante realizándose en dos turnos y las veces que se pueda llegar a necesitar.

f) Organigrama general de la institución[41]



[41] Organigrama diseñado por la tesista

g) Características de la población escolar

El Grupo de Tercer año de Preescolar está conformado por un total de 21 alumnos, de los cuales 8 son niñas y 13 los niños, encontrándose en un promedio de edad de 5 a 6 años. Los resultados que arroja el diagnóstico inicial se observan que más del 80 % de los alumnos del salón de clases, son hijos únicos, el 20 % restante tiene un hermano más, son familias pequeñas, en su mayoría originarias de la Ciudad de México, otros son de Puebla, Hidalgo y del Estado de Guerrero.

Los Padres cuentan en su mayoría con Estudios Técnicos o de Secundaria éstos últimos cuentan con plazas en la UNAM, 20% son Docentes con Licenciatura en Educación Básica, 30% son obreros, unas cuantas madres de familia son empleadas domésticas, el resto se dedica al comercio informal.

Los alumnos del grupo de Tercero de Preescolar no presentan discapacidad física, motora o visual que afecte significativamente el desarrollo de las actividades escolares y por ende el aprendizaje, la totalidad del grupo goza de una buena salud, la estatura y peso son acordes a su edad, a excepción de dos alumnos que presentan obesidad.

Piaget[42] señala que los niños de 3 a 5 años se encuentran en la etapa pre-operacional, estadio que se distingue por el egocentrismo, y la ausencia del desarrollo del sentido de la empatía y el interés en el otro, los alumnos del citado grupo representan estas características por lo que en la práctica docente se ha dificultado el desarrollo de las

[42] http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

relaciones sociales entre pares, aunado a que como se señalaba anteriormente los alumnos en su mayoría son hijos únicos y esto promueve más, dichas conductas.

El 80 % de los alumnos presenta problemas de relación social, ya que denotan conductas agresivas entre ellos, golpes, empujones, incluso agresión verbal, situaciones que rebasan y dificultan el desarrollo de las actividades de aprendizaje, la falta de autorregulación y habilidades sociales constituyen la problemática central siendo el motivo principal del objeto de investigación.

Con respecto a los Campos Formativos de Desarrollo, en el área del Lenguaje y Comunicación la totalidad de los alumnos presenta fluidez en el lenguaje, correcta pronunciación de las palabras, únicamente 2 alumnos se encuentran en el proceso de vencer la timidez, así como también gustan de la lectura colectiva de diversos tipos de textos como cuentos, adivinanzas, chistes, leyendas etc.

Gustan de la participación de actividades lúdico-recreativas, juegos de psicomotricidad gruesa, que implique correr, interactuar con pelotas, cuerdas, aros, etc.

Con relación al Campo Formativo de Pensamiento y Razonamiento Matemático el 60 % ha consolidado los principios de conteo, correspondencia uno a uno, el resto de los alumnos se encuentra en proceso de la adquisición de dicho aprendizaje, se tienen que propiciar muchos aprendizajes esperados dentro de este campo.

En el Campo de la Artes y Apreciación Artística los alumnos muestran sensibilidad, creatividad e interés en la creación de obras plásticas utilizando diversos materiales. Muestran gusto por observar representaciones teatrales, así como también se sienten alegres y motivados al bailar ritmos dancísticos.

El estilo de aprendizaje de la mayoría del grupo es kinestésico y solo tres alumnos se sienten más seguros en el aprendizaje visual.

h) Relaciones e Interacciones de la Institución con los Padres de Familia

En general la participación de los padres es buena, colaboran con materiales que les solicitan, y aportaciones económicas en caso de festivales y convivios, pero, por el contrario, su apoyo para la realización de las tareas escolares no es constante y en algunos alumnos es nulo el apoyo y el acompañamiento que reciben los alumnos de sus tutores. La comunicación entre los Padres de Familia y el centro Comunitario relativamente es poca ya que únicamente se convoca solo a una junta de padres una vez al año la cual ocurre al inicio del Ciclo Escolar y esa es la única que existe, en caso de requerir información de los alumnos se utilizan a las notas escritas, o a la salida se abordan las situaciones que requieran intervención por parte de los padres de familia.

i) Relaciones e Interacciones de la Escuela con la Comunidad

Existe poca interacción del Centro Comunitario con la comunidad, ya que esta se ha limitado al intercambio pedagógico de los alumnos. Como docentes y escuela, aun no se ha elaborado un proyecto de intervención comunitaria que genere cierto impacto en la comunidad. Las participaciones de la escuela en la comunidad son limitadas o casi inexistentes.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación.

Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

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

¿Cuál es la estrategia didáctica capaz de desarrollar habilidades sociales en los Educandos de Tercer Grado del Centro Comunitario, "Pampa Pipiltzin" de la Alcaldía Coyoacán en la Cuidad de México?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia didáctica capaz de desarrollar habilidades sociales en los Educandos de Tercer Grado del Centro Comunitario, "Pampa Pipiltzin" de la Alcaldía Coyoacán en la Cuidad de México, es el Juego Reglado.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una investigación Documental que permita estructurar bases teórico-conceptuales sobre el juego reglado para fomentar el desarrollo de habilidades en alumnos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario, "Pampa Pipiltzin" de la Alcaldía Coyoacán en la Cuidad de México.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

I. Especificar el objeto de estudio y diseñar un boceto de Investigación Documental.

II. Indagar teorías y conceptos sobre el juego reglado para el desarrollo de habilidades sociales en niños de Preescolares.

III. Diseñar una propuesta de solución sobre la problemática que se estudia.

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso de índole educativa, es necesario conformar el siguiente sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que, conjugadas con las diferentes etapas de construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó a redacción de Fichas de Trabajo de conformación: Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Mixtas principalmente.

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

2.1.1. DEFINICIÓN DE JUEGO

Antes de empezar a analizar la palabra juego es importante establecer el origen etimológico del mismo. En el diccionario de la Real Academia Española menciona:

"De latín iocus."

1. *"m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento*."

2. *“m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.”*[43]

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.

“Del latín iocus*, que significa* broma*, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje.”*[44]

Según Huizinga *“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 su 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”.*[45]

Las dos anteriores definiciones coinciden en presentar dentro del concepto de juego las palabras acción y actividad, el juego es por tanto una labor humana cuyas funciones y bondades principales es el de proporcionar diversión, entretenimiento y sirve de vehículo educativo, es decir ya la definición misma integra los beneficios y usos que se le pueden dar en el contexto educativo.

[43] https://dle.rae.es/?w=juego&m=form (08 de noviembre del 2019)
[44] http://escenario-ludico.blogspot.com/2007/03/hacia-una-definicin-del-juego.html (08 de noviembre del 2019)
[45] http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.901/te.901.pdf (08 de noviembre 2019)

El juego es una actividad fundamental en el niño que se da de forma innata libre y placentera en un espacio y un tiempo determinados y que favorece en los niños el desarrollo de sus capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

Enfocado en la problemática el juego es un elemento ideal que permite la acción en los Preescolares, y que esa acción ayudará a favorecer el desarrollo de las capacidades sociales en los alumnos.

La mayor parte de la instrumentación didáctica en que las Docentes de Preescolar estructuran las situaciones didácticas, el juego constituye una estrategia didáctica que se integra en el inicio, desarrollo y cierre, la población infantil donde laboro, el juego es un elemento que motiva a los alumnos, un componente que transforma en atractivas las actividades de aprendizaje, independientemente del género niñas y niños participan con bastante agrado en los juegos colectivos planteados en el aula.

El juego es un elemento que se da de forma natural en los niños, de hecho, es una característica de la primera infancia, se debe aprovechar esta oportunidad que brinda el aspecto lúdico ya que para los alumnos les es más placentero aprender jugando, más adelante se define la importancia del juego en el Nivel Preescolar.

> **Piaget y Cháteau** define el juego como una acción libre considerada como ficticia situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que juega. no lleva consigo intereses materiales o utilitarios.
> **Para Declory** el juego es una actividad instintiva que nace como fruto de una serie de disposiciones innatas, que ante una serie de estímulos adecuados, respondes con una serie de actividades espontáneas.
> **Para Gutton (1982)** el juego es una forma privilegiada de expresión infantil, en la cual el niño proyecta su mundo imaginativo. el niño en sus juegos intenta imitar a los adultos y sus comportamientos.
> Para **Freud** el juego es una actividad placentera[46]

[46] María Dolores Ribes Antuña. El juego infantil y su metodología. Bogotá, Ediciones de la U, 2011. Pág. 19

Al analizar las distintas definiciones de juego por los diversos autores, se concluye que el Juego facilita los fines y propósitos Educativos favoreciendo el distinto desarrollo de diversas capacidades, habilidades y destrezas en este sentido la intención pedagógica que persigue el presente proyecto de investigación, es el de desarrollar en los alumnos por medio del juego, las habilidades sociales tales como la empatía, la tolerancia, la aceptación, el respeto, la autorregulación, capacidades de las que adolecen la población infantil que atiendo, así como también el objetivo es propiciar en los alumnos de Tercero de Preescolar del Centro Comunitario, "Pampa Pipiltzin", la adquisición de las conductas prosociales, altruismo, cooperación, generosidad.

El juego favorece precisamente en los alumnos el desarrollo afectivo o emocional, así como nuevas competencias sociales y vínculos afectivos con los demás preparándolos para su integración social.

2.1.2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Como se analizó en párrafos anteriores el juego es propio de la condición humana, los seres humanos juegan, pero quizá la génesis de este juego sucede en la infancia.

En el Nivel Educativo de Educación Preescolar, se atiende a la primera infancia, el rango de edad de esta población abarca de los tres a seis años de edad aproximadamente, por lo que una de las principales características de los alumnos de esta etapa Escolar es su gran disposición para el juego, y por ende constituye un vehículo ideal donde se entrelazan experiencias significativas que se pueden facilitar la adquisición de los aprendizajes esperados.

El rango de edad del Grupo Tercero “A” de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” abarca de los 5 a los 6 años, se observa en ellos aun el egocentrismo planteado por Piaget, así como también se identifica en ellos la manifestación del juego simbólico, así como también se detecta el campo propicio para iniciar los principios de Juego reglado.

“*El juego presenta múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de su energía y de su necesidad de movimientos, al adquirir formas complejas que propicien el desarrollo de competencias.”*[47]

Son intereses del niño de Tercero de Preescolar, el gustar de las actividades que impliquen el movimiento constante, tales como correr, saltar, bailar, reptar, lanzar, patear, cachar, con la ejecución y control de los movimientos psicomotores se va madurando el nivel cerebral cognitivo, así como también se van conquistando otros campos del desarrollo, esto es posible a través del Juego de ejercicios, o actividades deportivas lúdico-recreativas.

La población infantil de la Colonia Pedregal de Santo Domingo, no cuentan en su mayoría con amplios espacios que les sirvan de juego, pues estas viviendas carecen de patios amplios donde los pequeños puedan correr a libertad, y la misma escuela como se observó en el Capítulo 1, en su estructura carece también de patio, por lo que la mayoría de las veces las Docentes adecuan y acondicionan las aulas para

[47] SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. Ciudad de México, SEP, 2011. Pág. 21

convertirlas en espacio de juego donde los niños puedan saltar, brincar, liberar la energía contenida, pero sobre todo permitirles oportunidades que favorezcan su desarrollo psicomotor.

> En el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación; individual (en el que se puede alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y "verbalización interna"), en parejas (se facilitan por la cercanía y compatibilidad persona), y colectivos (exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). Las niñas y los niños recorren esta gama a cualquier edad, aunque se observa una pauta de temporalidad que muestra que los alumnos más pequeños practican con más frecuencia el juego individual o de participación más reducida o no regulada. En la edad Preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras.[48]

A lo largo de la jornada escolar, se sitúan momentos en la rutina en donde los alumnos tienen destinado un tiempo un espacio definido para realizar el juego en "solitario" (juego simbólico) y otro momento en el que se desarrolló el Juego en colectivo, ambos momentos son importantes para el desarrollo del alumno ya que con el Juego simbólico se obtendrá la llamada verbalización interna (pensamiento, conciencia interna) y en el juego colectivo se logrará un campo propicio para el desarrollo de las interacciones sociales, promoviendo la convivencia pacífica en los niños, propósito fundamental que persigue la presente investigación.

El niño Preescolar asimila el conocimiento de manera interna para sí mismo, pero este conocimiento le va a permitir relacionarse socialmente con las personas de su

[48] Ídem.

alrededor, estos elementos tienen que ver con la regulación interna que se desean desarrollar en los alumnos para favorecer la sana convivencia en el salón de clases.

> Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es el juego simbólico; es decir, situaciones que las niñas y los niños "escenifican" adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas; los papeles que cada quien desempeña y el desarrollo del argumento se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes.[49]

El juego simbólico, las "escenificaciones" están relacionadas con el llamado "Role Playing" o juego de roles, esta actividad lúdica que consiste en representar, dramatizar ciertas situaciones, permite en los alumnos favorecer la habilidad social como la empatía, ponerse en lugar del otro, estrategia ideal para evitar y prevenir conductas de acoso y violencia en los Escolares.

La Docente integra actividades donde los pequeños juegan al dentista, al salón de belleza, a la cocinita, todo ello con los elementos lúdicos escenográficos que le permitan el desarrollo del juego simbólico, en estas actividades Escolares, les gusta mucho participar a los alumnos.

El juego simbólico también planteado por Piaget constituye la apertura a las primeras interacciones de la representación de la realidad a partir de la actividad lúdica recreativa, constituyen los ensayos que el menor hace de la realidad para poder interpretarla.

[49] Ídem.

De esta forma el Juego afirma el vínculo afectivo con sus pares y favorece la socialización, para desarrollar nuevos conceptos a través de su propia experiencia.

> Durante la práctica de juegos complejos, las habilidades mentales de las niñas y niños tienen un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación en grupo. En la Educación Preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar a las niñas y los niños hacia el juego, ya que puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa que muestran. En ocasiones, las sugerencias de la maestra propician la organización y focalización del juego, y en otras su intervención se dirigirá abrir oportunidades para que fluya espontáneamente.[50]

Tal como se ha planteado en las citas anteriores, el Juego es un elemento capital que la Educadora debe de integrarlo como eje articulador para el desarrollo de los aprendizajes escolares, con el cual así mismo se diseñan los ambientes de aprendizaje necesarios para el logro de los aprendizajes esperados, en resumen, se sugiere no escatimar cualquier situación de enseñanza-aprendizaje donde se pueda integrar en todo momento, ya que facilitan en los alumnos la adquisición de habilidades, destrezas y competencias, en este caso las sociales, es por ello por lo que ha sido considerado ya que la población infantil del caso de estudio responde de manera positiva a él, mismo, elemento que será la estrategia que nos permitirá favorecer las habilidades sociales objetivo central que pretende la presente Investigación Documental.

[50] Ibid. Pág. 22

2.1.3. TIPOLOGÍA DEL JUEGO

El juego es un tema extenso y profundo, muchos son los autores que se han dedicado a la tarea de investigar y analizar las diferentes conceptualizaciones, valiéndose de ciertos criterios de clasificación, esto es la llamada Tipología del Juego.

Jean Piaget describió los principales tipos de juego de acuerdo con el desarrollo del niño, cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme el niño va creciendo.

> Los tres grandes tipos de juego, descritos por Jean Piaget, basados en el grado de complejidad mental que supone cada juego, y en función de tres formas de inteligencia: la sensorio-motora, la representativa egocéntrica (intermedia entre la sensorio-motora del período anterior y la operatoria del subsiguiente) y la actividad representativa de orden operatorio, respectivamente. Estos grandes tipos de juego son:[51]

Cuadro de Tipos de Juego propuestos por Piaget[52]

Tipos de Juego	**Edad**
Juegos de Ejercicio	Hasta los 2 años aproximadamente
Juegos Simbólicos	De los 2 a los 7 años aproximadamente
Juegos de Regla	7 años en adelante

Basado en el Método Clínico, en sus amplias y detalladas observaciones Jean Piaget estableció dicha tipología en relación a la construcción de su teoría Psicogenética y de los estadios que la conforman, es decir, categorizó al Juego en función a las distintas

[51] María Asunción Prieto García Tuñón y Rogelio Medina Rubio. El juego simbólico, agente de socialización en la Educación. Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2005. Pág. 43

[52] Cuadro diseñado por la tesista, tomando como referencia el libro anteriormente citado.

etapas del desarrollo del niño, en la población Escolar de la presente investigación, se podrían instrumentar en el aula los tres tipos de Juego, sin embargo para dar respuesta la problemática planteada se ha elegido trabajar con el juego reglado, ya que este por sus características se encuentran regulados por códigos, dichos códigos al ser asumidos y practicados por el grupo de alumnos, en consecuencia permiten la sana convivencia entre los participantes, procurando un clima de paz en el aula, ya que es recurrente en el salón de clases del Centro Comunitario de estudio, las conductas disruptivas, de ciertos alumnos que golpean a sus compañeros siendo la problemática que busca respuesta inmediata que dé solución, objetivo central de investigación que se pretende alcanzar.

"Otras clasificaciones, también clásicas, no distan mucho de la de Piaget y siguen, igualmente, el ritmo evolutivo del niño, por cuanto no todos los juegos se manifiestan al mismo tiempo en la vida del niño, ni tienen la misma influencia en el desarrollo de su personalidad"[53]

Tipología del Juego según diversos autores.[54]

Henri Wallon	Chateau	Ch. Bühler
Juegos Funcionales Juegos de Ficción Juegos de Adquisición Jugos de Fabricación	Juegos Funcionales Juegos Simbólicos Juegos de Proeza Juegos sociales	Juegos Funcionales Juegos de Ficción, Ilusión Juegos de Construcción Juegos Colectivos

[53] Ídem.

[54] Cuadro diseñado por la tesista, tomando de referencia el libro "El juego simbólico, agente de socialización en la Educación" texto citado en anterior referencia a pie de página inmediata.

Por otra parte, se presenta la Tipología de Juego presentada por Ribes, en el documento “El juego infantil y su metodología”, cuya clasificación se caracteriza por ser más extensa, integrando características y contribuciones al desarrollo, así como también los requisitos necesarios para la puesta en práctica.

Tipología del Juego realizada por Ribes Antuña.[55]

Tipos de Juego	**Edad**
Cesto de Tesoros	De 6 a 12 meses
Juego Heurístico	2 años
Juego Psicomotor	1, 2, 3, 4 años
Juegos Didácticos	2 años en adelante
Juegos de Reglas	6 años en adelante
Juegos de Construcciones	1 año, se afinan 5 y 6 años.
Juegos Tecnológicos	4 años en adelante
Juegos Tradicionales y Populares	A partir de los 3 años en adelante.
Juego Simbólico	2 años en adelante.

Estas clasificaciones permiten observar que el Juego cuenta con muchas variedades, pero que un elemento importante a considerar es el planteado por Piaget, es decir el de tomar como eje de referencia el rango de edad, o la etapa de desarrollo en la que se encuentre el niño. Conocer tales variantes permite tener claro que tipos juegos son los más adecuados para el grado o Nivel Escolar de los alumnos.

Asimismo, dicha Tipología permite conocer todo un compendio extenso de Juego existente, lo que facilita el acceder a toda una gama de selección lúdica de la cual se puede utilizar como magnifico recurso didáctico en diferentes momentos de la actividad escolar.

[55] Tabla diseñada por la tesista tomando como referencia el libro: María Dolores Ribes Antuña. El juego Infantil y su Metodología. Colombia, Ediciones de la U. Bogotá, 2011. Págs. 30- 56

En resumen, al hacer una sencilla comparación entre la Tipología presentada por Piaget y la presentada por Ribes, ambas guardan relación, de hecho, Ribes toma de referencia la clasificación realizada por Piaget para construir sus propias categorías, una categorización más extensa y completa, integrando los Juegos Tecnológicos, con estos, se incorporan las nuevas tecnologías de la información y las plataformas digitales, acordes con al tiempo actual.

En el siguiente cuadro se muestra los tipos de juego [56]

Juego funcional	El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe.
Juegos de construcción	Surge a partir del primer año y permanece durante todo el desarrollo del niño. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo manual), la solución de problemas y la ubicación temporo-espacial
Juegos simbólicos	El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad imaginación, fantasía y convivencia con sus pares.
Juego de reglas	Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en el los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollen tolerancia a la frustración y viven en valores como el respeto.

En el cuadro anterior se presentan las características de cada tipo de Juego, poniendo énfasis únicamente en el Juego Reglado, el período de edad está acorde en relación a la población de estudio, la cual marca antes de los seis años, los alumnos de Tercer año de Preescolar se encuentran en la edad de 4 , 5 y 6 años, en este rango se puede introducir este tipo de Juego, el cual se considera que de llevarlo a la práctica, va a favorecer la maduración biológica, mental, social del alumnado.

[56] https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/ (15 de noviembre del 2019)

La Educadora tiene toda una gama de tipos de Juego de los cuales, se pueden utilizar en diversas actividades de aprendizaje, y no solo dejar que los alumnos opten por el Juego libre, dejarlos que jueguen solos sin ninguna intención y propósito pedagógico.

2.1.4. ¿QUÉ ES EL JUEGO REGLADO?

Son juegos populares a los cuales Piaget nombro juegos de reglas. Se trata de actividades socialmente transmitidas, es un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que obedecer.[57]

El Juego Reglado no es una actividad confusa ni desordenada para quien lo juega si no un proceso perfectamente estructurado y con sentido social y personal para quien está jugando. El Juego se comporta como un área de desarrollo inmediato en el niño va en un escalón por encima de los procesos no lúdicos afirmaba Vygotsky.[58]

El Juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción.[59]

Todo Juego implica instrucciones, reglas, que deben de ser comprendidas y asumidas por el colectivo que participe en el mismo, esto permite que los participantes al comprender las reglas se sientan motivados a practicar dichas normas, de hecho, las normas suponen en el juego, parte del desafío que hay que “jugar” y llevar a cabo.

Los alumnos de Tercer Grado de Preescolar, ingresan a la escuela, con ciertos conocimientos previos en torno al cumplimiento de las reglas, algunos como es el caso

[57] http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf (15 de noviembre del 2019)
[58] Ídem.
[59] Ídem.

de nuestro contexto, carecen de límites y de autorregulación lo que constituye la causa de su dificultad al convivir con sus compañeros, un primer acercamiento al conocimiento de las reglas y de los límites (que se puede hacer, y que no) lo va a generar la instrumentación del Juego Reglado. Lo que se pretende que con el Juego Reglado es que el niño conozca que son las normas, e inicie a la comprensión de las mismas para poder practicarlas. Mismas normas derivarán en el establecimiento de acuerdos de convivencia tan necesarios en el aula de clases donde se ha detectado la problemática de estudio pues, de un total de diecinueve alumnos más de la mitad requiere de la necesidad de facilitarles el proceso de adquisición por el cual los alumnos reconozcan, acepten y el establecimiento de las normas de convivencia.

¿Que son las reglas?

Durante la práctica Docente se observa que para los alumnos las reglas son como contratos que indican como jugar, y conocer las reglas es un prerrequisito para poder jugar, instrucciones necesarias para que el juego se pueda realizar.

Es aquel que se lleva a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan la acción, permite a los niños comprender las funciones que cumplen las instituciones, los espacios sociales y los objetos culturales.

No se puede concebir un aula de clases, sin un marco de normas y acuerdos que la regulen, en una de las primeras actividades de encuadre con el grupo de Tercero de Preescolar, se trabaja de manera conjunta con los alumnos, para que docente y alumnos construyan en común los acuerdos de trabajo y de convivencia, dichos acuerdos son enmarcados en una lámina a manera de lista, y se colocan en un lugar

visible del salón, al iniciar la jornada escolar, son leídos por los compañeros reflexionando sobre el hecho de cumplir los acuerdos en todas las actividades escolares y a lo largo del día de clases. Los acuerdos para la convivencia pacífica del salón:

1. En este salón respetamos
2. En este salón somos amables
3. En este salón compartimos
4. En este salón somos limpios
5. En este salón somos responsables
6. En este salón aprendemos
7. En este salón somos felices

Chapela señala que:

> Las reglas, los límites y la libertad forman parte de un mismo concepto si suponemos que la libertad es el ejercicio de nuestras propias capacidades cuando buscamos realizar nuestra esencia y los proyectos propios, conscientes de nuestros límites y de que convivimos con otros. Cuando somos libres ejercemos un movimiento que ocurre dentro de los límites que nos impone la existencia de otros y, por lo tanto, está sometido a acuerdos, ofrece concesiones y se rige por reglas consensuadas. Por naturaleza, el juego pertenece al mundo de las reglas, las cuales le dan una dimensión real de libertad y le proponen desafíos.[60]

[60] Luz María Chapela. El juego en la escuela. México, Editorial Paidós-México, 2002. Pág. 27

La cita anterior se remite a que en el juego los participantes son “conscientes de la convivencia de los otros”. Este enunciado es relevante pues enfatiza el hecho de que el juego en un primer momento es entendido como una práctica social, el Juego es una acción colectiva que implica la interacción con los otros, este aspecto gregario es el principio de considerar a los otros, el principio de empatía, de la ruptura del egocentrismo, y esto es uno de los objetivos particulares que persigue el presente proyecto de investigación.

“Mientras más sutiles y abundantes sean sus reglas, más atractivo se vuelve el juego”[61]

“*Casi todos los juegos tienen reglas ideales que se van obedeciendo paso a paso a medida que el grupo de jugadores cobra competencia. Pero en todos los casos, los jugadores tienen el privilegio de adaptar las reglas a sus gustos y capacidades”*[62]

Al analizar las anteriores citas, se pone atención al hecho de que las reglas tren consigo dos aspectos, el primero la disposición de los participantes al hecho de acatar dichas reglas, (objetivo necesario para resolver la problemática del Centro Comunitario) y por el otro lado el hecho que en el juego viene implícito el sentido de competencia natural por parte del ser humano y su sentido de sobresalir por encima de los otros, y sobre este aspecto, se tendrá que abordar este sentido de competencia a nivel psicológico. Aunque también existen juegos que invitan a la cooperación bajo

[61] Ídem.
[62]Ibid. Pág. 38

la premisa ganar-ganar donde todos los jugadores participen para ser beneficiados, y ayuden a que el triunfo sea colectivo.

Es decir, el Juego Reglado constituye una oportunidad para favorecer el desarrollo y adquisición de las Habilidades Sociales, necesarias para el alumnado, en el cual se han detectado dichas deficiencias, el desarrollo de estas traerá como resultado un clima social que propicie la convivencia pacífica en el salón de clases.

Zapata advierte "*que el juego reglado es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego de ejercicio y al juego simbólico"*[63]

> El juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida progresivamente durante este período el pensamiento lógico concreto y logra su máxima expresión en el período del pensamiento formal abstracto, este tipo de juegos durante toda la vida adulta por medio de deportes. Desde este ángulo los tres tipos de juego, el de ejercicios, el simbólico y el reglado, son expresiones del progresivo a la socialización de la conducta en todos sus niveles[64]

> La regla y la organización de la actividad grupal surgen como una transacción entre la imperiosa necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir e interaccionar socialmente y, a la vez afirmarse de forma individual en la colectividad, Chateau, citado por Zapata, menciona que el niño ama la regla en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; por medio de ella manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad, su autonomía.[65]

[63] Oscar. A. Zapata. Aprender Jugando en la Escuela Primaria. Didáctica de la Psicología Genética. 2da. ed., México, Editorial Pax, 1995. Pág. 25
[64] Ibid. Pág. 26
[65] Ibid. Pág. 27

En las anteriores citas Zapata menciona que el Juego Reglado es una característica de los alumnos de la etapa operatoria, es decir los niños que se encuentran en el rango de los siete años, para acceder al Juego Reglado es necesario haber superado la etapa egocéntrica, sin embargo en el Nivel Preescolar los niños se encuentran ubicados en la etapa preoperacional, y sin embargo pertenecen a un grupo de niños, donde deben de socializar y donde muchas de las actividades Escolares son compartidas o incluso también deben de participar en ciertos Juegos Reglados, esta es quizá la naturaleza de la problemática en cuestión, donde las Docentes frente a grupo se enfrenta a dicho conflicto, el de como trabajar en los pequeños la convivencia social, la empatía, las conductas prosociales si los alumnos no han superado la etapa evolutiva del egocentrismo.

> Piaget parte del análisis de que la regla impone una regularidad o idea de obligación que presupone al grupo, o por lo menos dos individuos. En lo que hace a las reglas hay que diferenciar las trasmitidas y las espontaneas. Hay reglas que cuentan con una transmisión social producto de la acción de los mayores sobre los menores o por imitación de los menores, del juego de los niños de mayor edad por el prestigio que estos les merece. [66]

Al poner en práctica las normas de un determinado juego, los sujetos que participen en él, se encuentran obligados a acatar, asumir y cumplir dichas reglas, en esta actividad lúdica esta obligación la mayoría de las veces no causa problema en el niño, porque dado que se trata de un juego, y este por sus características es una actividad, divertida, placentera, el niño disfruta de la acción colectiva y se siente gusto de

[66] Ibid. Pág. 29

participar y cumplir con dichas reglas, el no cumplirlas seria consecuencia de “perder” el juego, ser eliminado, se perdería de la oportunidad del disfrute y gozo de convivir con sus compañeros, es por ello que le niño asume y practica dichas reglas, aprendiendo a convivir con sus compañeros.

> Las reglas espontaneas proceden de la socialización producto directo de los juegos de ejercicio o de los juegos simbólicos, y Piaget construye diciendo que en resumen los juegos de las reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras (carrera, lanzamiento de canicas o bolas, etc) o intelectuales (cartas, damas, etc), como competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados. [67]

En relación a la cita anterior Piaget, pone en claro que las reglas del juego han sido establecidas por los participantes, este hecho en particular tiene gran relevancia, en la experiencia de la práctica docente los alumnos se sienten motivados en ser partícipes de la construcción y establecimiento de acuerdos y reglas, esto implica que si ellos mismos las promulgan, amplían el margen del cumplimiento de dichas reglas, ellos mismos las han planteado, o también se observa el hecho de que algunos han construido.

En el contexto áulico donde labora se observa que los alumnos al ser ellos mismos los que establecen las reglas, amplia el margen de que se cumplan, los alumnos en ocasiones “juegan a ser policías” vigilando y “acusando” a los compañeros que no las cumplen.

[67] Ídem.

Por tanto, el Juego Reglado promueve la sana convivencia escolar, a fin de que los alumnos se encuentran motivados y comprometidos al cumplir con dichos acuerdos.

2.1.5. ¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO?

Jean Piaget, considera al juego como una manifestación infantil que permite dar cuenta de la etapa en la que se encuentra el niño, tal como lo menciona Martínez la obra más importante del autor ginebrino en torno al juego infantil plantea la resolución de la siguiente pregunta ¿Cómo juega un niño que se encuentra en un determinado estadio de desarrollo?[68]

Por tanto, si se observa el estilo y tipo de juego de un niño de nuestros Centro Comunitario, podremos identificar en qué Etapa de Desarrollo se encuentra.

Según las edades de cada etapa Piaget encontró diferentes tipos de juego a saber el llamado sensoriomotor para el período que va de (0 a los 2 años), simbólico (2 años en adelante) reglado (6 años en adelante).[69]

El Juego sensoriomotor como se ha manifestado en apartados anteriores constituye una etapa en la que el niño a partir de sus movimientos y sentidos interactúa con el medio y aprende de él. El niño por medio del juego llamado sensoriomotor interactúa con la realidad, en este sentido el Juego es un elemento importante que le permite acercarse al medio ambiente.

Para la segunda etapa el juego llamado simbólico, Martínez afirma, que en este tipo de juego especialmente Piaget le otorga un papel relevante, pues este tipo de juego es el enlace fundamental para representar y apropiarse de la realidad, en el juego

[68] Gerardo Martínez Criado. El juego en el Desarrollo Infantil. 2da. ed., Barcelona, Octaedro, 1999. Pág. 33
[69] Ibid. Pág. 34

simbólico, la imaginación es fundamental para adentrarse poco a poco en el mundo social que rodea al niño, jugar al doctor, jugar a la “tiendita” serán imaginarios lúdicos en los que los pequeños operan y se apropian de la realidad circundante.

Finalmente, para el Juego llamado Reglado que se ubica en la última etapa de desarrollo y es el tema de la presente tesina, el niño asimila las reglas del exterior, acepta dichas reglas le permitirán la victoria legitima.[70]

Asimismo, plantea que la evolución del juego pasa del conocimiento practico a la llamada conciencia de las reglas, este presenta tres etapas fundamentales en el desarrollo de dicha conciencia: la ausencia de reglas, la concepción de las reglas como inmutables y de origen adulto y, finalmente, la conciencia de las reglas como producto del mutuo acuerdo entre los jugadores.[71]

Gracias a los estudios de Piaget es posible comprender como un niño de dos años no manifiesta un juego basado en reglas, y solo es posible cuando el alumno ha desarrollado las competencias cognitivas necesarias para lograrlo. Los fines prácticos de esta investigación es plantear una secuencia didáctica donde se promueva el Juego Reglado en niños de cinco a seis años, en este sentido se hace necesario el diagnóstico previo de las capacidades cognitivas de los alumnos, ya que de acuerdo con Piaget es necesario que los alumnos hayan concluido su etapa egocéntrica para pasar al nivel del respeto y la cooperación.

Las actividades de aprendizaje estarán dirigidas a promover los valores como la empatía, la cooperación, el respeto, condiciones necesarias para que se manifieste

[70] Ibid. Pág. 36
[71] Ídem.

en los niños este tipo de juego de acuerdo con la interpretación Piagetana entorno al juego es que este último no determina el desarrollo, más bien el juego es el resultado del desarrollo, de los logros intelectuales alcanzados por el sujeto ubicados en sus diferentes etapas.

De acuerdo con lo anterior, al jugar utilizando el sistema motor se generan las condiciones físicas que permiten el tono y la fuerza muscular para la realización de diversas actividades físicas como la caza, la pesca, la recolección de frutos, todo ello posible para que la civilización humana trascendiera en su camino evolutivo.

Por otro lado, Lev Vygotsky a la par de Bruner coincide en que es el juego el que facilita el paso de unas adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes.

2.1.6. QUE SON LAS HABILIDADES SOCIALES

El estudio de las Habilidades Sociales recientemente ha cobrado notoriedad debido a la importancia de promover las relaciones sociales en la escuela, establecidas en un marco de convivencia para la paz, tal es el caso que presenta la problemática de estudio, por lo que a continuación se presenta las conceptualizaciones del tema.

"Se define a las Habilidades Sociales como las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria"[72]

[72] María Inés Monjas Casares y Balbina de la Paz González Moreno. Las Habilidades Sociales en el Currículum. España, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Secretaría General Técnica, 1998. Pág. 18

> Las Habilidades Sociales, son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas, son algunos ejemplos: decir que no, hacer una petición, responder a un saludo, manejar un problema con una amiga, empatizar o ponerte en lugar de otra persona, hacer preguntas, expresar tristeza, decir cosas agradables y positivas para los demás.[73]

Las Habilidades Sociales se encuentran relacionadas con los procesos grupales, son responsables del clima social que se vive en el aula, determinan la cohesión, la pertenencia y la permanencia de los alumnos en un grupo escolar, intervienen de manera favorable en las relaciones de los integrantes del grupo, por lo que se ha recurrido al desarrollo de estas como una respuesta viable a la falta de autorregulación que se observa en los integrantes del grupo de Tercero de Preescolar, del presente caso de estudio.

> Las Habilidades Sociales son, por tanto, un conjunto de competencias conductuales que posibilitan que el niño mantenga relaciones positivas con los otros y que afronte, de modo efectivo y adaptativo las demandas de su entorno social, aspectos estos que contribuyen significativamente, por una parte, a la aceptación por los compañeros y, por otra, al adecuado ajuste y adaptación social[74]

Las Habilidades Sociales posibilitan al alumnado ser competente socialmente, esto implica, saber adaptarse a los grupos sociales a los que pertenezca en un futuro, dado las características y el modo de vida actual caracterizado por un mundo social, en detrimento de un universo individual y egoísta, por ende si se desarrolla la competencia social en los alumnos en la infancia temprana, se estará instruyendo a

[73] Ídem.
[74] Ibid. Pág. 19

los alumnos para que sepan relacionarse en los diversos ámbitos sociales a los que se llegue a enfrentar.

Se propone diseñar ambientes de aprendizaje en donde las interacciones alumno-alumno y alumno-profesor, sean cordiales, en donde se favorezca y permita el desarrollo de las actividades escolares con la intención de promover permanentemente el aprendizaje.

> El entrenamiento en Habilidades Sociales se ha mostrado útil para abordar múltiples problemas comportamentales, trastornos, situaciones problemáticas, por lo que se refiere al ámbito escolar, la aplicación de un programa de Habilidades Sociales resulta útil para aspectos tan diversos de la realidad de clase como:
> -Alteraciones de conducta de algunos alumnos.
> -Conflictos interpersonales.
> -Problemas de timidez e inhibición comportamental de determinados alumnos.
> -Fomento de la socialización.
> -Alumnos con escasa motivación hacia la tarea escolar que puedan motivarse por la realización de actividades de actividades.[75]

Al respecto en el capítulo tercero de este documento se presenta el diseño y características de un Taller de Habilidades Sociales a partir de actividades de Juego Reglado, con la intención pedagógica de que los alumnos adquieran y entrenen dichas habilidades.

2.1.7. DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BAJO EL ENFOQUE DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA.

Los Planes y Programas de Estudio en México responden a las Políticas Educativas vigente expedidas por los gobiernos en turno que dirigen el país, el actual sexenio

[75] Antonio Vallés Arándiga y Consol Vallés Tortosa. Habilidades Sociales y Autocontrol. España, Editorial Marfil, 2000. Pág. 81

correspondiente a los años 2019-2024 inicia la transición de su reforma educativa, estableciendo cambios al Artículo Tercero Constitucional que a la letra dice *"…la Educación que imparta el Estado será integral"*, en este sentido integral se refiere a poner énfasis en todos los ámbitos de desarrollo, incluido fundamentalmente el emocional, cívico, ético.

Asimismo, la nueva reforma escolar llamada "La Nueva Escuela Mexicana", por el momento aún no se ha establecido un Mapa Curricular definido, pero ya están establecidos los principios pedagógicos que orientaran la práctica docente.

La Nueva Escuela Mexicana (NEM), promueve la Educación Humanista, científica y tecnológica, promoverá en todo momento una Educación Basada en valores siendo su objetivo, el desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano, así como el fomento del respeto de los derechos, de las libertades y de una cultura de paz y solidaridad internacional, promoverá el amor, el compromiso, la armonía interna y colectiva para conseguirlo promoverá valores como la honestidad y empleará a todos los recursos necesarios para la mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje, incluyéndose conocimientos y capacidades relacionados con la perspectiva de género, las ciencias, las humanidades, el civismo, ética, la tecnología, las lenguas originarias, el deporte, la Educación Sexual, y el Cuidado del Medio Ambiente.[76]

Así como también la ruta para el cambio curricular en la Educación Básica se propone que se fortalezca la formación de las niñas y los niños las convicciones a favor de la

[76]Secretaría de Educación Pública. Hacía una Nueva Escuela Mexicana. Taller de Capacitación Educación Básica Ciclo Escolar 2019-2020. Subsecretaría de Educación Básica, Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México de la Secretaría de Educación Pública. Ciudad de México, 2019. Pág. 50

honestidad, justicia, la libertad y la dignidad y otros valores fundamentales derivados de los derechos humanos.[77]

De acuerdo con lo anterior, el desarrollo de las Habilidades Sociales en los alumnos se encuentra relacionadas con los aspectos que se refieren a la educación basada en valores, el respeto a los derechos, siendo en sí mismo el respeto un valor, y una habilidad social.

El Civismo de igual manera es una asignatura que promueve las competencias y capacidades y habilidades para vivir y convivir en sociedad, por lo que la necesidad de promover las habilidades sociales en el aula, es coherente con los objetivos y propósitos que definen a la Nueva Escuela Mexicana.

Por tanto, la presente propuesta de investigación es coherente y se encuentra acorde a los principios pedagógicos planteados con la nueva política educativa.

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

En el desarrollo de la Práctica Educativa, es común enfrentarse a múltiples problemáticas, necesidades, carencias, dificultades, en la mayoría de los ámbitos de la gestión docente.

La más de las veces esas problemáticas interfieren, dificultan el desarrollo de los aprendizajes en los alumnos, representando un verdadero problema en el aula de clases.

Tal es el caso de la falta de regulación en los alumnos del Grupo Tercero “A”, de los cuales como ya se ha mencionado siete alumnos varones, representan conductas

[77] Ídem.

disruptivas, donde se golpean entre sí, las “batallas” por materiales y juguetes son recurrentes, la agresión verbal y física es una constante, el llanto de menores donde sus demandas son frustradas es recurrente, siendo el salón una verdadero estado sitio, donde se hace imposible diseñar un ambiente de aprendizaje adecuado que permita el desarrollo de las actividades escolares.

Es por ello, que en busca de respuestas concretas es indagar en la teoría, desde la etiología de la problemática respuestas que den solución a la misma, tal es el caso, que hemos encontrado las posibles causas, una preponderante es el de que la mayoría de los alumnos del grupo, se encuentra aún en etapa del egocentrismo, centrismo y que no han consolidado el siguiente nivel donde los alumnos son conscientes de que comparten espacios, momentos, objetos con otros compañeros, el sentido de conciencia social aun no aparece en ellos.

Así como también se ha recurrido a toda la teoría del Juego Reglado para encontrar en la misma la solución a la problemática planteada con el fin de que el juego sea el recurso pedagógico que les ayude a favorecer las habilidades y conductas prosociales, a fin de mejorar las relaciones interpersonales en el grupo.

Por lo tanto, la transposición teórica a la práctica representa una herramienta, indispensable y necesaria que nos permite buscar y encontrar respuestas a las necesidades educativas detectadas en nuestro contexto escolar.

Este es uno de los fines principales de la profesionalización y actualización Docente, la necesidad de ofrecer un capital teórico que posibilite perfeccionar el indisoluble binomio de la enseñanza aprendizaje mejorando día con día la práctica educativa.

La teoría fundamentada sustenta la práctica, y la práctica sustenta la teoría, toda vez que ambas coexisten en un universo simbiótico que posibilita la construcción de ciencia aplicada.

Por ello, es encomiable que la formación docente persiga el perfil de profesor-investigador en tanto que son los enfoques teóricos los que construyen y trasforman el quehacer educativo.

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

El origen de los Centros Comunitarios dedicados a brindar atención y cuidado infantil, nacieron de la necesidad de cubrir la atención a los niños de comunidades marginales, en los lugares más apartados donde la mano salvadora de las instituciones gubernamentales Educativas en su momento no se encontraba, fueron organizaciones comunales emergentes que atendieron a la población infantil de escasos recursos. Los agentes Educativos a cargo de estos niños fueron las propias madres de familia interesadas en velar por la seguridad de los menores ofreciéndoles cuidados y alimentación, dichas madres de familia, no contaban con estudios teóricos pedagógicos con los cuales ofrecer algo más que cuidado asistencial a los pequeños; es por ello, dichos Centros Comunitarios carecen de personal Docente Especializado, que tenga un perfil profesional Docente que le facilite y oriente su intervención Educativa, por tanto, las maestras del Centro Comunitario al que pertenece la tesista no llevan a cabo su práctica educativa bajo conceptos teóricos.

Únicamente se cuenta con el gran cumulo de experiencia adquirido a través del tiempo en que estos Centros Comunitarios han existido.

Aspectos tales como el juego son dejados de lado, sin ser considerados un espacio importante de observación y análisis, el juego es entendido como el cierre de actividades, comprendido a modo de “recreo” o de “recompensa” al final de las actividades de trabajo escolar, el juego se deja de manera libre, en ocasiones se proporciona cierto material para su realización, tales como rompecabezas, ensambles de lego para armar, plastilina, etc.; sin un propósito o intención Educativa, el único objetivo es el de proporcionar entretenimiento o el de llenar los llamados “espacios muertos en clases”.

El perfil de estudios del personal Docente del Centro Comunitario “Pampa Pipiltzin” en su mayoría cuenta con estudios de secundaria, algunas Docentes cuentan con una certificación de atención y cuidado infantil expedida por el DIF; pero nadie del personal frente a grupo, incluyendo la responsable del plantel, cuenta con alguna Licenciatura en Educación.

Por ende, el personal Docente del Centro Comunitario carece de competencias teórico-metodológicas que orienten la práctica educativa con opciones de mejorar la misma.

Es por ello la obligación de la profesionalización Docente con el fin de que los alumnos atendidos de los Centros Comunitarios también sean beneficiados con una Educación Integral que sea el resultado de la incorporación de prácticas, métodos y estrategias didácticas innovadoras en el aula que generen experiencias de aprendizaje exitosas,

pero que además cumplan con los objetivos curriculares y las propuestas que la Nueva Escuela Mexicana persigue.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DEL LA PROPUESTA:

“Taller de Juego Reglado para la adquisición de Habilidades Sociales, en alumnos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin”

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Después de haber realizado un diagnóstico del contexto escolar del grupo de Tercero “A” de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” se detectó que las necesidades prioritarias es la falta de regulación y el desarrollo de las habilidades sociales que permitan a los alumnos relacionarse con sus compañeros en un ambiente escolar armónico donde se genere un clima de convivencia pacífica que permita y favorezca el desarrollo de las actividades escolares.

Como se ha apuntado párrafos arriba, los alumnos en su mayoría los varones del grupo suelen recurrir con frecuencia a conductas disruptivas, muchas de ellas acompañadas de peleas y maltrato hacia los compañeros, siendo un grave problema que impide el desarrollo de las situaciones didácticas y por ende el aprendizaje.

Por tanto, es necesaria la implementación del Taller de Habilidades Sociales a partir del juego reglado, en el grupo de Tercer Grado del Centro Comunitario, “Pampa

Pipiltzin” con el fin de que los alumnos adquieran las capacidades y habilidades tales como el respeto, la tolerancia, la empatía, por mencionar algunas, que les permitan asumir acuerdos de convivencia en el salón de clases.

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECEN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

La propuesta favorece directamente a los alumnos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” ubicado en la Colonia Pedregal de Santo Domingo, perteneciente a la Alcaldía de Coyoacán en la Ciudad de México.

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

a) Se contará con el visto bueno de la Responsable del Plantel, previa autorización de la misma.

b) Se informará a los Padres de Familia de la Implementación del Taller.

c) Se contará con un salón amplio para desarrollar las actividades de dicho Taller.

d) De ser necesario y cuando la situación lo amerite se contará con el Patio Escolar para realizar dichas actividades lúdicas que exija el Taller.

e) El Taller se encuentra estructurado en 10 sesiones llevadas a cabo dos días a la semana por el período de un mes, en un horario de 13:00 a 14:00 pm.

3. 5. LA PROPUESTA

3. 5. 1. Título de la propuesta

“Taller de Juego Reglado para desarrollar Habilidades Básicas”

3.5. 2. EL OBJETIVO GENERAL

Desarrollar, en alumnos de Tercer Grado de Preescolar del Centro Comunitario, “Pampa Pipiltzin” habilidades sociales por medio del Juego Reglado.

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

La propuesta está destinada a desarrollar en los alumnos de Tercero de Preescolar la adquisición de las Habilidades Sociales básicas que tengan como resultado el logro de las competencias sociales necesarias para la sana convivencia en el salón de clases, esto se pretende generar utilizando al Juego Reglado.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA

Para el desarrollo de la propuesta, se toman en cuenta los siguientes temas centrales, para dar solución a nuestra problemática enfocados de acuerdo con las estrategias del taller.

1. El Juego Reglado (conoce y asume las reglas del juego).
2. Regulación de emociones (enojo).
3. Habilidades Sociales (El respeto, respetar turnos).
4. Resolución de conflictos (resolver situaciones a través del dialogo).
5. Cooperación, trabajo en equipo.

3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

La propuesta de trabajo se implementará en la modalidad de Taller, en clases llevadas a cabo de tres días a la semana por el período de un mes, en un horario de 13:00 a 14:00 de la tarde, en sesiones de 60 minutos, siendo la duración total del taller 12 horas por 12 días.

3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?

Para la aplicación de esta propuesta se requiere la autorización de la Directora del Centro Comunitario, contar con un espacio físico adecuado que permita el desarrollo de las situaciones de aprendizaje planteadas por el Taller (aula y patio de la escuela) y los recursos, materiales (bocina, pelotas, gises, estambre, cubos, domino, fichas, avión de fieltro, tablero, dados, zapatos)

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 1 **“El baile de los abrazos”.**	Objetivo Por medio del juego favorecer en los alumnos, el vínculo afectivo y el respeto a los compañeros	DESARROLLO Los alumnos organizados en un círculo grande participarán en un baile grupal, al sonar la música los alumnos bailarán desplazando libremente a lo largo y ancho del salón, al término de la música los alumnos tendrán que correr a abrazar a un compañero. Se repetirá el juego tantas veces como sea necesario. Al finalizar, el juego los alumnos comparten los que más les gusto de su participación en el juego.
Estrategia de enseñanza **Juguemos al baile de los abrazos.**	Producto de la sesión: Los alumnos elaborarán una carta y un dibujo para el compañero que ellos elijan.	

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 2 **Hormigas y cigarras.**	Objetivo Promover la cooperación y el trabajo en equipo.	DESARROLLO Los alumnos se colocan en forma de círculo, y uno de ellos se situará en el centro. Les explicaremos que ahora son hormigas obreras que transportan semillas y que tienen la importante misión de proteger una semilla (la pelota) que ha de servirles de alimento durante el invierno. La cigarra, que es el jugador que juega en solitario, intentará robar por todos los medios esa semilla: hará cosquillas a las hormigas para que se les caiga de las manos, saltará alto y los distraerá, por ejemplo. Podrá moverse allá donde quiera, mientras que las hormigas no podrán dar más de dos pasos. Así, estas últimas lucharán juntas para proteger el alimento como sea.
Estrategia de **enseñanza** **Juego en equipo,** **Hormigas y Cigarras.**	Producto de la sesión. Realización de un dibujo de como ayudan a los demás.	

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 3	Objetivo	DESARROLLO
“Stop”.	Los alumnos conocen y asumen las reglas del juego, para poder participar en él.	Los alumnos jugarán “Stop”, previo al juego se mencionan las reglas para que todos los alumnos las conozcan.
		Cada alumno escogerá el nombre de un país, el que inicia escogerá un contrincante que pasara al pisar el centro gritado la frase ¡Stop!, mientras el compañero elegido llega al centro, los demás participantes correrán lo más alejado al centro, el compañero elegido escogerá calculando con cuantos pasos grandes, pequeños o medianos, podrá llegar hasta alcanzarlo.
Estrategia de la enseñanza **Reconocimiento de reglas a través del Juego de Stop.**	Producto de la sesión Los alumnos realizarán una pintura sobre la actividad realizada.	
		Si lo logra llegar con su cálculo ganará, si no acierta perderá y se anotaran una rayita en su país, gana el alumno que tenga menos rayas.

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 4 **“La Telaraña de los atributos y halagos”.**	Objetivo Convivencia, respeto, dialogo y cooperación.	DESARROLLO Los alumnos conocen las instrucciones del juego, se organizan en circulo en un espacio cómodo y amplio. Un alumno tomará la punta del estambre y lanzará a otro compañero, al que elija mencionará sus cualidades, atributos, halagos de su compañero, hasta que quede formada una telaraña. Los alumnos reflexionan sobre la tolerancia y cooperación en equipo, los alumnos comentan en donde practican la tolerancia y la cooperación.
Estrategia de enseñanza **Juego de la “Telaraña”.**	Producto de la sesión Los alumnos elaboran una carta para sus compañeros.	

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 5	Objetivo	DESARROLLO
“La torre más alta”.	Que los alumnos jueguen en equipo logrando un objetivo en común.	Se dispone de un lugar grande y amplio. Se divide el grupo en dos equipos, se enuncian las instrucciones y las reglas del juego.
Estrategia de enseñanza	Producto de la sesión.	
Juguemos armar la torre más alta	Los alumnos elaborarán un dibujo de las torres que construyeron.	Cada equipo se ubica en hilera detrás de la línea de partida. La línea se marcará en el piso, la llegada se marca paralela a la línea de salida aproximadamente diez metros, detrás de la línea de salida, se ubica una caja por cada jugador.
		El objetivo es que cada equipo arme la torre más alta, a la señal de inicio, por riguroso turno, un jugador de cada equipo toma una caja y la lleva hasta cruzar la línea de llegada para comenzar a construir la torre. Gana el equipo que forma la torre más alta y en menos tiempo.

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 6	Objetivo	DESARROLLO
“El domino y las figuras”.	Que los alumnos respeten los turnos los turnos del juego.	Se organizan a los alumnos en equipos de cuatro integrantes, los cuales estarán sentados en una mesa, se comenta que juagaremos al Domino, se enuncian las características, instrucciones y reglas del juego siempre enunciando que es una regla necesaria respetar el turno.
Estrategia de enseñanza	Producto de la sesión.	
Los alumnos participan en el juego del Domino.	Los alumnos construyen sus propias fichas de dominó.	Se inicia el juego empezando por un compañero, los alumnos identificaran los turnos, a quien va después de quien, si son cuatro, es fácil que se identifiquen.
		Ganará el alumno que se quede sin fichas.

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 7	Objetivo	DESARROLLO
“El avión”	Que los alumnos respeten los turnos.	Para la realización de este juego se necesita un espacio grande y amplio, así como también contar con el juego del avión, este puede ser elaborado en papel o fieltro, o pintado sobre el piso. Los alumnos conocen las reglas del juego, por turnos cada alumno colocará una marca empezando por el número 1, después brincará con un solo pie, los números restantes, avanzando las casillas, incorporando el grado de dificultad, gana el alumno que haya avanzado más números, o haya terminado la ronda.
	Los alumnos conocen, asumen y practican las reglas del juego.	
Estrategia de enseñanza	Producto de la sesión	
Juego tradicional del		
“Avión”	Los alumnos dibujan y completan el juego del avión.	

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 8	Objetivo	DESARROLLO
“El circulo de los elogios”	Que los alumnos reconozcan en los alumnos cualidades positivas que los caracterizan y sean capaces de expresarlas.	Los alumnos sentados en sus sillas forman un círculo de gran tamaño, con el fin de que todos se vean el rostro, favoreciendo la interacción.
		Al centro del círculo se pone una silla, sentándose un alumno escogido al azar, el resto del grupo participará de la manera siguiente, uno a uno compartiráun elogio, un logro, una cualidad, atributo o característica positiva del compañero que está sentado. Todos los alumnos miembros del grupo pasarán a sentarse al centro del círculo.
Estrategia de enseñanza **Juego el circulo de los elogios**	Producto de la sesión Los alumnos con las fotos de sus compañeros realizarán un periódico mural, de los diversos momentos escolares importantes.	
		Al final se realiza una plenaria sobre loque opinan de la actividad.

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 9 **“Maratón de** **las** **emociones”.**	Objetivo Identificación de las diversas emociones, así como diferentes acciones para controlarlas.	DESARROLLO Previamente se construye un tablero de tamaño natural, donde los alumnos se puedan desplazar con comodidad, este tablero constará de 30 casilleros, en cada uno de ellos se presentará alguna emoción. Utilizando dos dados, uno con puntos para avanzar y el otro en las diferentes caras, presentará una emoción en particular. Los alumnos por turnos tiran los dados para avanzar, o para compartir una emoción que hayan experimentado. Según el casillero donde “caigan” los alumnos compartirán sus conocimientos acerca de lo que sabes de ciertas emociones.
Estrategia de enseñanza **Jugarán el “Maratón de lasemociones”.**	Producto de la sesión Los alumnos realizarán unmonstruo de colores.	

PROGRAMA DEL TALLER		
“Taller Juego reglado para desarrollar la adquisición de Habilidades Sociales”		
Sesión 10	Objetivo	DESARROLLO Los niños se organizan en 4 equipos de cuatro, según sea el número de alumnos. Previamente los alumnos juegan al “Zapato que llega más lejos” Cada miembro del equipo lanzará su zapato, el que llegue más lejos hará ganar a su equipo. A continuación, los alumnos cambiarán de zapatos con el equipo contrario, con los zapatos de sus compañeros se desplazarán de diferentes formas, caminando, corriendo, saltando, utilizando en todo momento los zapatos de sus compañeros. Al final los alumnos en círculo para compartir mencionan las experiencias que tuvieron entorno a la actividad. La docente los invitará a la reflexión individual y grupal, sobre la importanciade promover la empatía y la importancia de ponerse en los zapatos del otro, favoreciendo la empatía y las conductas prosociales en los alumnos.
Me pongo en los zapatos **de otro.**	Favorecer la empatía, la comprensión hacia losdemás.	
Estrategia de enseñanza	Producto de la sesión	
Juego de los zapatos amistosos.	Los alumnos elaboran un tenis de cartón, ensartando sus agujetas de color.	

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

Para evaluar la Propuesta del Taller del Juego Reglado y tener un seguimiento permanente se diseña un formato de rúbrica con la intención de analizar los aprendizajes esperados logrados por los alumnos al termino de las sesiones.

Rubrica de la Propuesta del Taller del Juego Reglado[78]

Indicadores	Niveles de Desempeño			
Aspectos a Evaluar	**Excelente**	**Bueno**	**Suficiente**	**Insuficiente**
Conoce, comprende y practica las reglas del juego.	Escucha con atención las reglas del juego, las comprende, y práctica, presenta dominio sobre estos aspectos lo que le permite jugar cumpliendo las normas.	Presta atención a las reglas del juego, e intenta practicarlas con la ayuda de sus compañeros. Logra ganar el juego con el acompañamiento de sus compañeros.	Pone poca atención a las reglas del juego, pregunta constantemente cuales son las reglas, omite algunas lo que trae como consecuencia que pierda en los juegos.	No presta atención a las reglas del juego, las desconoce por completo, no las practica, o comete “trampa” lo que lo hace perder en los juegos. Presenta nulo dominio en los jugos reglados.
Autorregulación conocimiento y control del enojo	Presenta un dominio en la autorregulación de sus sentimientos y emociones, conoce que situaciones le generan enojo, y trata de controlar.	Tiene cierto control de sus sentimientos y emociones, sabe que el enojo es una emoción, pero está aprendiendo a identificar las causas que lo generan y las acciones para el buen manejo de la ira.	Presenta dificultad en el manejo y control de sus emociones, sabe que el enojo es una emoción, pero aún no sabe cómo controlar y manejar su ira.	Presenta nulo dominio del control de sus emociones, recurriendo al llanto o al berrinche, desconoce sus emociones, no sabe cómo controlar el enojo lastima a sus compañeros, recurriendo con frecuencia a las actitudes violentas y disruptivas en el salón de clases.
Respeta turnos al participar en los juegos	Participa en los juegos reglados respetando el turno de sus compañeros, es tolerante y presenta capacidad de espera.	Participa en los juegos reglados, pero necesita del apoyo de sus compañeros y Docente para saber cuándo es su turno y respetar el de sus compañeros.	Requiere del acompañamiento constante para respetar su turno y el de sus compañeros, está en proceso de comprensión.	No respeta turnos al participar en los juegos reglados, anticipa su turno con frecuencia, y no deja que sus compañeros participen, se frustra y no tiene capacidad de espera.
Coopera y trabaja en equipo.	Participa en los juegos reglados, mostrando una conducta positiva ayudando en todo momento a sus compañeros.	Participa con la ayuda de sus compañeros, requiere del apoyo de los mismos para ganar en equipo.	Presenta dificultad al participar en equipo, requiere del apoyo constante para integrarse y colaborar con sus compañeros.	Participa en los juegos de manera individual, desvirtúa el objetivo de la tarea, no juega en equipo con sus compañeros.
Resuelve conflictos a través del diálogo	Soluciona los conflictos buscando diferentes respuestas a través del dialogo con todos los participantes.	Trata de solucionar los conflictos con la ayuda de sus compañeros, aprende que el dialogo es una respuesta para solucionar los problemas.	Requiere del acompañamiento constante de sus pares y docente para conseguir la resolución de conflictos por medio del dialogo.	Cuando requiere de encontrar una respuesta para solucionar un conflicto o una tarea que requiere solución, recurre con frecuencia al llanto, al berrinche o a la agresión con sus compañeros, o a conductas disruptivas en el aula.

[78] Formato de Rúbrica elaborado por la Tesista

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se pretende que al término del Taller “El Juego Reglado como medio para desarrollar las habilidades sociales” los alumnos adquieran las capacidades básicas que les permitan la convivencia pacífica en el salón de clases, así como también lograr la autorregulación de sus emociones tales como el enojo, sean competentes para colaborar con sus compañeros y gusten de la participación de los juegos reglados en equipo.

Uno de los resultados principales es, que por medio de la implementación del Taller se dé respuesta a la problemática detectada en el Centro Comunitario, objeto de estudio de esta investigación documental, promover en los niños una conducta prosocial, que faciliten y permitan el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

CONCLUSIONES

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

Se considera que una acción fundamental para el acercamiento al aula es el conocimiento y la valoración del contexto escolar, ello nos permite comprender la naturaleza, origen y causas de las problemáticas detectadas en el salón de clases.

Los referentes geográficos, socioeconómicos y sociohistóricos permiten conocer el contexto inmediato del centro escolar, ya que proporciona herramientas para saber que decisiones son viables para la búsqueda de mejora de las problemáticas planteadas, así como también tener en cuenta que dificultades u obstáculos se pueden presentar.

En el análisis del contexto escolar, se identifica que los alumnos del Grupo de Tercero “A” de Preescolar, son en su mayoría hijo únicos, este hecho se considera una causa por la cual a los alumnos se les dificulta establecer relaciones sociales positivas con sus compañeros, así como también los niños se encuentran en proceso de autorregular y conocer sus emociones.

A través de una Investigación Documental se construyó un Marco Teórico que permitió la comprensión de las causas y origen de las conductas detectadas en el aula, así

como también favoreció encontrar las estrategias teórico-metodológicas para diseñar una intervención como respuesta a la problemática encontrada.

Uno de los objetivos planteados en la investigación fue, el de promover el Juego Reglado como un medio a través del cual se puede favorecer la autorregulación de los alumnos y la adquisición de las Habilidades Sociales.

Conocer los diferentes tipos de Juegos Reglados permite acceder a todo un compendio de actividades lúdicas y recreativas, con las cuales enriquecer las estrategias de enseñanza y diseñar los ambientes de aprendizaje idóneos generando un clima de motivación y alegría.

El Juego Reglado es una opción viable que responde a las necesidades de los alumnos, es un medio eficaz para promover los aprendizajes en el Nivel de Educación Preescolar.

Conocer el gran cúmulo de Juego Reglado nos permitió diseñar una Propuesta de Intervención que integra sesiones lúdicas encaminadas a promover la adquisición de Habilidades Sociales y favorecer la autorregulación y manejo de las emociones, tales como el enojo.

Por medio de una Propuesta de intervención en la Modalidad de Taller se pueden implementar actividades de aprendizaje, que logren la adquisición y desarrollo de habilidades y capacidades necesarias para el Perfil de Egreso de la Educación Preescolar.

El diseño de una rúbrica de evaluación permite medir el nivel de logro alcanzado de los alumnos con respecto a los aprendizajes desarrollados con la implementación del Taller, por medio de este instrumento se analizan los avances que se obtuvieron en la Propuesta.

BIBLIOGRAFÍA

DIAZ, Alejandro. Las mil y una historias del Pedregal de Santo Domingo. 2da. ed., México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Culturas Populares e Indígenas. Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. Unión de Colonos del Pedral de Santo Domingo Centro de Artes y Oficios "Escuelita Emiliano Zapata", 2002.

CHAPELA, Luz María. El juego en la escuela. México, Editorial Paidós-México, 2002.

MARTÍNEZ, Gerardo. El juego en el Desarrollo Infantil. 2da. ed., Barcelona, Octaedro, 1999.

MONJAS, María Inés. Las Habilidades Sociales en el Currículum. España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Secretaría General Técnica. 1998.

PRIETO, María Asunción y Rogelio Medina. El juego simbólico, agente de socialización en la Educación. Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2005.

RIBES, María Dolores. El juego infantil y su metodología. Bogotá, Ediciones de la U, 2011.

SEP. Plan de Estudios 2011. México, SEP. 2011

SEP. Programa de Estudio. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. SEP, México, 2011.

SEP. Aprendizajes Clave, para la Educación Integral. Educación Preescolar. Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. CDMX, SEP, 2017.

SEP. Hacía una Nueva Escuela Mexicana Taller de Capacitación Educación Básica Ciclo Escolar 2019-2020. Subsecretaría de Educación Básica, Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México, de la Secretaría de Educación Pública. Ciudad de México, 2019.

VALLÉS, Antonio y Vallés Consol. Habilidades Sociales y Autocontrol. Guía Didáctica y Recursos Educativos. España, Editorial Marfil. 2000.

ZAPATA, Oscar. Aprender Jugando en la Escuela Primaria. Didáctica de la Psicología Genética. 2da. ed., México, Editorial Pax. 1995.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

https://www.google.com/search?q=mapa+de+la+republica+mexicana&tbm=isch&sce=iu&ictx=1&fir=xyL_aAmN-1bLkM%253A%252C9CmXWCmxIN1rHM%252C_&vet=1&usg=AI4_-kTWKlkQAdxfoi23WXHwiai0lfjHNg&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwjZiuOg4I3lAhWotIsKHb1oCw4Q9QEwAHoECAEQBA#imgrc=xyL_aAmN-1bLkM:

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_M%C3%A9xico

http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapas/

https://www.archivo.cdmx.gob.mx/gobierno/delegaciones

http://www.beta.inegi.org.mx/app/mapas/

http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pd

https://es.wikipedia.org/wiki/Ateneo_de_la_Juventud_Mexicana

http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_Universitaria_(Universidad_Nacional_Aut%C3%B3noma_de_M%C3%A9xico)

https://savinarte.com/2019/01/17/el-pedregal-de-santo-domingo-la-invasion-de-territorio-mas-grande-de-america-latina/

http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf

http://atlasdecoyoacan403.blogspot.com/2012/06/hidrografia-coyoacan-forma-parte-dela.html

http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf

http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.htm

http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf

http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/coyoaca_original.html

http://interruptusradio.com/2018/08/24/la-innombrable/http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf

http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf

http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997

https://es.wikipedia.org/wiki/Pedregal_de_Santo_Domingo#Tradiciones

https://www.google.com.mx/maps/place/Estancia+Pampa+Pipiltzin/@19.3228077,-99.1714616,3a,75y,135.5h,90t/data=!3m7!1e1!3m5!1s3HdRMX8puJ9qKZPwZiEp0Q!2e0!6s%2F

https://dle.rae.es/?w=juego&m=form