

GUÍA DE ORIENTACIÓN PEDAGOGICA  
EL JUEGO REGLADO Y LA CONVIVENCIA

PROMOTORA DE EDUCACIÓN PARA  
LA SALUD: REYES GUZMÁN MARÍA  
DEL CARMEN  
COORDINACIÓN DE ÁREA L011

Ecatepec. Edo. de Méx., septiembre 2020

Contenido:

Presentación	3
Objetivo	5
Metodología	6
Funcionamiento	6
Actividad complementaria	7
Evaluación	7
Bibliografía	8

## Presentación

En el devenir de la vida se ha observado dentro de mi labor docente, como Promotora de Educación para la Salud que en la aplicación de las secuencias didácticas, el juego reglado, cobra gran importancia y significado en el aprendizaje de los alumnos, permitiendo las interrelaciones personales, donde se genera el respeto, la tolerancia, y la convivencia. Piaget (1946) refiere que “a través del juego de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia; las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo”. De acuerdo a lo anterior se puede decir que el juego es un agente socializador que permite al alumno ser un ser social a través del cual la normatividad y la comprensión se ven favorecidos. Por lo cual, cuando se le invita al alumno a jugar, de inmediato el niño expresa su alegría, y su disposición a la actividad, preguntando ¿Qué vamos a jugar? Se dan las indicaciones y se empieza el juego que es observado (por la promotora) y si es necesario se interviene para reorientar el juego. En este sentido, Rüssel (1970) menciona que “Los niños suelen ser muy estrictos en las exigencias y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino que ven en el cumplimiento de la misma la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente” Aunque este juego sea dirigido (se caracteriza porque se desarrolla bajo la supervisión o dirección de alguien que a su vez impone las reglas y la orientación del juego) no deja de ser divertido y placentero para los alumnos.

Bajo este contexto debo mencionar que se presenta una secuencia didáctica para alumnos de 2° grado de primaria, la cual tiene como base Planes y Programas de estudio, Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017).

Esta secuencia didáctica se plantea un propósito para la sesión: que el alumno reconozca el significado de las reglas e identifique algunas para aplicar en el juego.

No hay duda que al permitir que el alumno tenga un desarrollo feliz; podrá entender la importancia que tiene dentro de la sociedad como individuo que respeta las reglas y puede convivir armónicamente.

Es oportuno destacar que la planificación didáctica permite articular el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual le permite ser esencial en la organización y desarrollo de la práctica educativa.

Se dice en Guerrero Rubín J.L.2011; “La secuencia didáctica da respuesta a las cuestiones curriculares, es decir ¿qué enseñar?,¿cuándo enseñar?,¿cómo enseñar? Y finalmente la evaluación. Lo anterior da ventajas al maestro, al realizar sus funciones docentes, al preparar una clase, antes de iniciar la sesión, el profesor ya sabe que debe realizar al inicio, durante el desarrollo y en el cierre de la misma, sin tener que estar improvisando.

Por lo tanto, la planeación didáctica se convierte en un mecanismo de orientación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo:

Reconocer la importancia del juego reglado y la convivencia para su integración en una planeación didáctica como medio del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en el aula.

Metodología:

Partiendo de la metodología del constructivismo se presenta a continuación un propuesta de planeación didáctica donde se trabaje el juego reglado y la convivencia.

**PLAN DE CLASE DEL PROMOTOR DE EDUCACION PARA LA SALUD EN PRIMARIA CICLO ESCOLAR 2019-2020**

PROYECTO DE EDUCACION PARA LA SALUD: Promoción de la Salud Mental

ASIGNATURA: Conocimiento del Medio GRADO: 2º EJE: Cultura y Vida Social

TEMA: Interacción con el entorno social

APRENDIZAJE ESPERADO: Distingue y sugiere reglas de convivencia que favorecen el trato respetuoso e igualitario en los sitios donde interactúa.

PROPOSITO DE LA SESIÓN: Que el alumno reconozca el significado de las reglas e identifique algunas para aplicar en el juego.

DIMENSIÓN DEL ÁREA SOCIOEMOCIONAL: Autoconocimiento

HABILIDAD ASOCIADA A FAVORECER: Atención.

MATERIALES: Video, hojas blancas, colores, pintarrón y plumón.

FASE DE INICIO	FASE DE DESARROLLO	FASE DE CIERRE
<p>Se saluda a los alumnos y se les dice que vamos a trabajar un tema importante, pero antes se les invita a ver un video de las reglas.</p> <p>Al terminar de ver el video, se les pregunta si saben que son las reglas.</p> <p>Se anota en el pizarrón lo que expresaron los alumnos (4 o 5 respuestas).</p>	<p>-Se indica a los alumnos que salgamos al patio y que formemos grupos de 2 personas, se les dice que caminen un poco por el patio y que formemos grupos de 3, luego de 4, de 5 y ahí terminamos el juego y les informo que entremos al salón y que nos sentemos junto con los niñ@s que jugaron con ellos al final (sin mover las bancas). Les reparto una hoja con el dibujo de gato (#) por equipo. Les digo que jugaremos gato y les pregunto si alguien no sabe jugar (sino saben les explico)</p> <p>Juegan primero 2 niñ@s, el que pierda le deja el lugar a otro compañero del equipo y así se continua hasta que juegan todos los integrantes del equipo. Se solicita a los niñ@s que comenten si las reglas que identificaron son importantes para seguir jugando.</p>	<p>-Por último (para responder en su cuaderno) se pregunta a los alumnos:</p> <p>¿Para qué sirven las reglas en el juego?</p> <p>¿Si no hubiera reglas que pasaría?</p> <p>¿De qué forma respeto a mis compañeros en el juego?</p> <p>-Menciona dos reglas que se utilizaron en el juego del gato.</p> <p>-Al final se retoman las respuestas de los alumnos que anotamos en el pintarrón al inicio de la clase para comparar con las respuestas que dieron al final.</p>

ELABORÓ  
MARIA DEL CARMEN REYES GUZMÁN  
PROMOTOR DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD

AUTORIZO  
PROFRA.MA. GUADALUPE HERNANDEZ O.  
COORDINADORA DE ÁREA

#### Actividades complementarias:

Los alumnos en compañía de sus familias realizarán diferentes juegos, por ejemplo: lotería, saltar la cuerda, memorama relacionado con valores, etc. y mencionar algunas reglas para empezar a jugar, de preferencia que puedan ser aplicadas en su vida cotidiana.

#### Evaluación:

La evaluación implica que el docente registre las fortalezas, los talentos, las cualidades, los obstáculos, los problemas o las debilidades que de manera individual y grupal se vayan dando para intervenir oportunamente y “decidir el tipo de ayuda pedagógica que se ofrecerá a los alumnos” (Coll, 2004). Sin embargo, el docente siempre está apegado a los calendarios y fechas que exigen las autoridades educativas y pocas veces se evalúa detenidamente todas las habilidades y destrezas de los alumnos.

## Bibliografía

PIAGET, J. 1946. La formación del símbolo en el niño, México, Editorial Fondo de la Cultura, Edición 1982.

RÜSSEL, 1970. El juego de los niños, Barcelona, Editorial: Eder, Edición 1989.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, Puebla, 2017.

Guerrero Rubín J.L.2011. Importancia de la planeación para mejorar la docencia.  
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/eutopia/article/download/42118/38260>

Fernández Canul F.A.2018. La importancia de la formación docente en la actualidad.  
<https://educacion.nexos.com.mx/?p=1016>