



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

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



**EL JUEGO PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE
APRENDIZAJE DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS DE
PREESCOLAR III DEL JARDIN “ELISA HERNÁNDEZ
RODRIGUEZ” DE LA ALCALDÍA COYOACAN DE LA
CDMX**

TESINA

PRESENTA

ERIKA ALEJANDRA GALINDO CAMARILLO

ASESOR DE TESINA: MAESTRO VICTOR MANUEL BELLO

MONTALVO

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE 2022



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

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



**EL JUEGO PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE
APRENDIZAJE DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS DE
PREESCOLAR III DEL JARDIN “ELISA HERNÁNDEZ
RODRIGUEZ” DE LA ALCALDÍA COYOACAN DE LA
CDMX**

TESINA

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

PRESENTA

ERIKA ALEJANDRA GALINDO CAMARILLO

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE 2022

DICTAMEN

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis padres y a mi querida hermana Sandy, porque con ellos, compartí una infancia de felicidad, que llevo en mi corazón y guardo en el recuerdo; y es un aliento para escribir sobre esta etapa tan maravillosa que es la infancia.

Gracias a mis queridas amigas, pero sobre todo a Betty que, siempre me han prestado un apoyo humano y moral necesario para seguir en el proyecto de mi vida, para mi crecimiento profesional y humano.

Mi profundo agradecimiento a mi asesor, Alanís y Víctor, porque fueron colaboradores durante todo este proceso, quien con su orientación, conocimiento y enseñanza permitieron el desarrollo de este trabajo.

Finalmente quiero agradecer a mis hijos Alejandro y Tadeo, porque en el camino hay personas que iluminan tu vida, que con su apoyo, alcanzas de la mejor manera tus metas, a través de su aliento, de su amor, y su confianza me alentaron y me ayudaron a concluir esta meta.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	Pág.
EL TEMA DE ESTUDIO BASE DE LA INVESTIGACIÓN	3
CAPÍTULO 1. ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	5
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	7
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO	7
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	10
B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	17
1.2.2. REFERENTE ESCOLAR	24
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	29
1.5. LA ELABORACION DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACION DOCUMENTAL	30
1.5.1. OBJETIVOS GENERALES	30
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES	30
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	31
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	32
2.1. EL APARATO CRÍTICO – CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:	32
2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?	32
2.1.2. TIPOLOGIA DEL JUEGO	36
2.1.3. EL APRENDIZAJE EN PREESCOLAR	40
2.1.4. ETAPAS DE DESARROLLO PIAGET	43
CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.	53
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.	53
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.	53
3.3. ¿A QUIÉN O QUIENES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?	54
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR.	55
3.5. LA PROPUESTA.	55

3.5.2. El Objetivo General.	55
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA.	55
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?	61
3.6. Mecanismos de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta.	62
3.7. Resultados esperados con la implementación de la propuesta.	63

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, aborda el tema el juego como herramienta para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, hoy en día se debe animar a los alumnos a el juego ya que es una actividad importante, porque es la forma de apropiarnos de grandes experiencias para el desarrollo humano.

La asociación con el juego es un complemento magnifico, porque el juego es una actividad lúdica e innata de los seres humanos, que disfrutan tanto adultos como niños, sirve para relajarse y expresarse sin inhibiciones, pero sobre todo para imaginar.

En la escuela y en la vida, es importante el juego en la edad Preescolar, porque dotará al niño con el instrumento para apropiarse correctamente de los conocimientos y habilidades que van a permitirle, desenvolverse en su medio educativo y cultural.

El juego, contribuye enormemente en la formación sólida e integral de los niños. Apoyar a los niños en el descubrimiento personal de los mundos maravillosos a los que se puede tener acceso mediante este.

Esta Investigación está integrada por tres capítulos. En el Primer Capítulo; se describe el contexto en donde desarrollo está investigación, las características de la comunidad como la infraestructura física de la institución, los servicios con los

que cuenta, la problemática educativa detectada, los propósitos y el plan de acción para atenderla.

El Segundo Capítulo, se especifica ¿Que es el Juego?, la importancia de la Tipología del juego, como es el aprendizaje en Educación Preescolar, los estadios de Desarrollo según Piaget, la importancia del Juego en la Educación Preescolar, así como el juego y las Neurociencias como impactan para el desarrollo y la intervención pedagógica en el Jardín de Niños.

El Tercer Capítulo, se refiere al diseño de una propuesta de solución al problema, se desglosa en que consiste esta propuesta, se narra cómo desarrollar cada una de las actividades y sesiones, el tema central, los materiales y el objetivo que se espera de cada una de ellas y el instrumento de evaluación que se puede implementar en el desarrollo de esta propuesta.

Por último, se incluye una conclusión del trabajo de investigación y la bibliografía que se utilizó para la elaboración de éste.

EL TEMA DE ESTUDIO BASE DE LA INVESTIGACIÓN

El juego es una característica que tienen los Preescolares para poder aprender en su contexto, a través de juego dan cuenta también de las situaciones que viven día a día, así mismo el juego puede mejorar el aprendizaje y es crucial para el desarrollo de manera positiva e integral en los niños y niñas.

La etapa más importante en los niños, es la edad Preescolar, ya que el juego es lo que los acompaña en los primeros años de vida, el juego desarrolla las habilidades y capacidades en el niño, esto permite una mejor estrategia de enseñanza en ellos.

El juego al ser de suma importancia en la vida del niño se convierte en una herramienta de aprendizaje en los alumnos.

El juego permite a los niños y niñas, el desarrollo de capacidades físicas que permiten el movimiento, y esto da paso; al desarrollo de la coordinación motriz tanto fina como gruesa, el desarrollo de músculos, pulmones, huesos, corazón etc.

Permite el desarrollo sensorial y mental cuando el niño y las niñas realizan una discriminación en las formas, tamaños y colores. Los niños y niñas desarrollan la afectividad experimentando emociones, expectación, alegría o sorpresa esto les permite posteriormente solucionar conflictos emocionales.

La creatividad y la imaginación; son componentes que el juego permite en los niños y niñas, el trabajo cooperativo permite que conozcan su cuerpo, los límites que tienen su cuerpo y el entorno en donde se desarrolla.

Por lo tanto, el juego en la Etapa Preescolar es benéfico, desarrolla la interacción entre los demás niños y niñas de la escuela y esto le permite seguir jugando en casa con más niños y niñas, imitando su realidad esto lo representa por el juego simbólico que realiza en lo que vive o quiere vivir y esto pone de manifiesto sus emociones, sentimientos, alegrías y frustraciones.

A través de estrategias esto le permitirá una mayor integración de los aprendizajes y de una manera significativa. Es importante que el juego tenga un espacio y un tiempo en el aula no solo en el patio de juego.

EL JUEGO PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS DE PREESCOLAR III DEL JARDIN “ELISA HERNANDEZ RODRIGUEZ” DE LA ALCALDÌA COYOACAN DE LA CDMX

CAPÍTULO 1. ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Resulta de vital importancia, para la investigación del presente trabajo, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica, a fin de ubicar la problemática que se presenta.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación, que se debe realizar, para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Considerando las argumentaciones citadas, es como se estructura el Capítulo 1, bajo los siguientes elementos:

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El juego en los niños y niñas del Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez no es una prioridad para los padres de familia, ya que la prioridad en ellos es aprender a leer y escribir, sumar y restar antes de entrar a la Primaria, situación que hace que el juego quede en un segundo término, sin embargo: se sabe que el juego en los niños y niñas detona un Aprendizaje Significativo. Para la Escuela es de mayor relevancia el trabajo de los Campos Formativos de Lenguaje y Comunicación y Pensamiento Matemático y no propiamente le dan un peso mayor al trabajo lúdico, por el trabajo conductista que se tiene en las aulas.

A partir de la pandemia las maestras y los niños no tienen el tiempo ni el espacio suficiente para generar juegos entre niños y niñas, ya que el tiempo se ha acortado, sin embargo, existe un salón de cantos y juegos en la escuela en donde los niños podrían desarrollar una lista interminable de juegos que les ayudarán en su desarrollo mental y físico.

La falta de tiempo en los padres de familia por el trabajo constante y con jornadas prolongadas, no les permite tener el tiempo suficiente para los niños y las niñas. Estos quedan al cuidado de un abuelo o abuela, tío, tías o algún hermano, lo cual no permite que el juego en los niños sea constante, otro problema es el manejo de dispositivos móviles en los niños y niñas lo cual no permite tampoco el juego ya que de esta manera es un entretenimiento en ellos que no permite que interactúen con más niños para poder jugar entre ellos, que permitan el movimiento de su cuerpo o que salten, brinquen o involucren su imaginación para jugar ya que, el tiempo que pasan tras los dispositivos móviles es mucho.

La falta de interés de los padres de familia por involucrarse en las acciones que permitan un crecimiento óptimo en sus hijos, no les da oportunidad para llevarlos a un lugares de esparcimiento, como lo es los parques cercanos que se tienen alrededor del jardín ya que, la mayoría de la población infantil son de los alrededores en lo cual está cerca como el Parque de los Coyotes, la Alameda del Sur etc., y que en estas salidas les permita a los niños el poder desplazarse, correr brincar que les ayudará en el desarrollo de sus hijos.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO¹

México - Tenochtitlan emergió de un puñado de rocas en la inmensidad de sus grandes lagos, a los que el mexica chinameó metro a metro hasta convertirla en la Reina del Anáhuac y posteriormente en la ciudad que albergó el corazón y cerebro del Imperio más extenso y poderoso de Mesoamérica. Esta empresa es incomparable en la historia del hombre y evidencia la vocación constructora de los Aztecas.

De 1521 a 1523, se realizaron trabajos de traza, dirigidos por un soldado de Cortés que tenía conocimientos en topografía, de nombre Alonso García Bravo, de limpieza y de construcción de la Nueva Ciudad Española, coordinados por los encargados del Ayuntamiento de México en Coyoacán.

El mes de marzo de 1524, los miembros del Ayuntamiento y la Institución Municipal misma cambiaron su sede de Coyoacán a la Ciudad de México, que los propios españoles llamaban " México Tenustitan", expresión que cambió a partir del año de 1585, en que quedó como "La Ciudad de México", según consta en las actas de las sesiones de cabildo. Así el Ayuntamiento sesionó, a partir de ese mes de marzo de 1524, en la casa de Hernán Cortés.

Posteriormente, en el último período de gobierno de Antonio López de Santa Anna, con el decreto del 16 de febrero de 1854, que ensanchó la extensión que

¹ <http://enciclopedia.us.es/index.php/Mexico>(Consultado 18/marzo /2021)

tuvo el Distrito Federal, comprendiendo entre sus límites las siguientes poblaciones; Al Norte, hasta el pueblo de San Cristóbal Ecatepec; al N.O., Tlalnepantla; al poniente los Remedios, San Bartolo y Santa Fe; al S.O., desde el límite oriente de Huixquilucan, Mixcoac, San Ángel y Coyoacán; por el Sur, Tlalpan; por el S.E., Tepepan, Xochimilco e Iztapalapa; por el O., el Peñón Viejo y entre este rumbo y el N. E. y N., hasta la medianía de las aguas del lago de Texcoco.²

El 31 de diciembre de 1941, se aprobó la nueva Ley Orgánica del Departamento del Distrito Federal, derogándose la Ley Orgánica anterior, de 1928.

El artículo octavo de la nueva Ley manifestó que: " Para los efectos de esta ley, el Distrito Federal se divide en la Ciudad de México y en las Alcaldías que serán:

Villa Gustavo A. Madero, Azcapotzalco, Iztacalco, Coyoacán, Villa Álvaro Obregón, La Magdalena Contreras, Cuajimalpa, Tlalpan, Iztapalapa, Xochimilco, Milpa Alta y Tláhuac

Para 1941, el territorio que se denominó sede del Departamento Central, se le llamó Ciudad de México, y desapareció la Alcaldía de General Anaya, cuyo territorio se anexó a la Ciudad de México, quedando doce Alcaldías en la Ciudad de México. La división territorial establecida en la Ley Orgánica de 1941 se modificó hasta el mes de diciembre de 1970, mediante reformas a dicha Ley. Una de las reformas más significativas se observa en capítulo II, " Del Territorio", en su Artículo Décimo: " El Distrito Federal o Ciudad de México se divide, para los efectos de esta ley y de acuerdo a sus características Geográficas, Históricas,

² Secretaria Del Medio Ambiente. Atlas Geográfico. México, 2010. Pág. 12

Demográficas, Sociales y Económicas, en 16 Alcaldías la Ciudad de México es la Capital y sede de los Poderes Federales de los Estados Unidos Mexicanos, constituye una de sus 32 Entidades Federativas y forma con la Zona Metropolitana del Valle de México la aglomeración urbana más poblada de América y una de las más pobladas del mundo.

IMAGEN 3. REPÚBLICA MEXICANA Y CIUDAD DE MÉXICO ³



IMAGEN 4. CIUDAD DE MÉXICO Y ALCALDIA COYOACAN ⁴

³<https://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/> (Consultado 12/diciembre/2021)

⁴<http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html>. (Consultado 18/marzo /2021).



Coyoacán es una de las 16 Alcaldías políticas en las que se divide la Ciudad de México, se ubica en el centro geográfico de esta entidad, al Suroeste de la Cuenca de México y cubre una superficie de 54.3 Kilómetros Cuadrados que representan el 3.6% del territorio de la Capital del país.

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

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad ⁵

Coyoacán, palabra náhuatl Coyohuacan (lugar donde hay coyotes) considerada como una de las Zonas Patrimoniales más importantes de la Ciudad de México y denominada corazón Cultural de la Ciudad de México, es hoy el proceso de

⁵ <https://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/historia> (Consultado 04 / abril /2021)

diversas etapas que le dan las características propias, tanto en el aspecto geográfico, demográfico, urbano arquitectónico, social, económico y cultural.

Sus raíces se remontan a la época en que se ubican tribus nómadas en asentamientos con culturas sumamente primitivas, previo a la etapa histórica conocida como horizonte Preclásico, antes de que hiciera erupción el Volcán de la Sierra del Ajusco denominado Xitle.

El Coyoacán Prehispánico se desarrolló a lo largo de los ejes de comunicación Churubusco-Chimalistac, Chimalistac-Mixcoac y Chimalistac-Tenochtitlán.

Desde la Época Prehispánica se reconocía la habilidad de sus habitantes para el trabajo de la piedra. Así, es considerado que el Calendario Azteca, la Coatlicue y la Piedra de Tizoc fueron tallados por Coyohuacas. Con el advenimiento de la conquista española, en agosto de 1521, después de la caída de Tenochtitlán, Hernán Cortés estableció en Coyoacán su cuartel general hasta 1523 y fundó aquí, el primer Ayuntamiento de la Cuenca de México.

A inicios del Siglo XVII las aguas del lago colindante fueron disminuyendo paulatinamente. Las zonas pantanosas que se formaron disminuyeron gracias a la construcción de canales por lo que las tierras libres de agua se dedicaron a la agricultura trabajada por la población indígena. Varios ranchos y haciendas se instalaron en la zona desarrollando una importante labor agrícola y ganadera al igual que los pueblos de la franja del Pedregal, y cuyas actividades predominaron hasta el Siglo XX.

En 1824, el 28 de noviembre se crea el Distrito Federal por Decreto del Congreso Constituyente.

El cambio social, geográfico y cultural, se profundiza cuando en 1890 en los terrenos que formaban parte de la Hacienda de San Pedro, se inaugura por el General Porfirio Díaz, presidente de la Época, la Colonia Del Carmen que representaba la modernidad que pregonaba el gobierno de ese tiempo, y cuyo nombre se establece en honor de su esposa, Doña Carmen Ortiz Rubio de Díaz.

En el mismo año se concluye el Ferrocarril del Valle, a cargo del Ing. Miguel Ángel de Quevedo, que unía la Ciudad de México con Tlalpan, pasando por Tacubaya, Mixcoac, San Ángel, Coyoacán y San Antonio Coapa.

En 1926 se inaugura la Calzada México-Coyoacán, que atravesaba la Colonia del Valle y se pavimentó la Avenida Hidalgo. Se establecía también una ruta de camiones que iba del Centro de Coyoacán al Pueblo de los Reyes y que pasaba por el Barrio de la Conchita.⁶

Estas áreas poco a poco se iban acercando a la Cabecera. Con este proceso de urbanización los habitantes de los alrededores empiezan a incorporarse al trabajo fabril, como la constitución en 1926, de la Fábrica de Papel Coyoacán.

Así, el carácter netamente agrícola de la región se va transformando por la paulatina incorporación al trabajo productivo y al crecimiento de la Ciudad de México, el cual llevó al establecimiento de nuevas colonias y fraccionamientos en los pueblos de Coyoacán.

⁶ Ídem.

El 5 de octubre de 1934 se decreta el área centro de Coyoacán como Zona Típica y Tradicional, lo cual se refuerza con la declaración en 1990 de la UNESCO del Centro Histórico de Coyoacán como Zona de Monumentos Históricos

Al año 2000, el Instituto Nacional de Antropología e Historia contaba con 278 inmuebles, en su Catálogo Nacional de Monumentos Históricos Inmuebles registrados en Coyoacán. Desde el punto de vista político-administrativo, Coyoacán dejó de ser Municipio en 1929 para transformarse en Alcaldía de la Ciudad de México.

Para 1940 el proceso de transformación social es eminente.

En la actualidad la Alcaldía Coyoacán cuenta con una amplia infraestructura cultural que le da un perfil de tradición artística y cultural que la distingue del resto de las alcaldías.

b) Orografía⁷

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 del Zacatépetl a 2420 MSNM.

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.

⁷ ídem.

Dos tipos de suelo componen la mayor parte de esta demarcación: el de origen volcánico y el de 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.

c) Medios de comunicación⁸

- Es sede de los periódicos de circulación nacional El Universal y Excélsior, entre otros, sobresalen La Jornada y Reforma.
- Radio. Hay 60 emisoras de radio en amplitud y frecuencia moduladas y de onda corta.
- Telefonía celular. Telcel, Movistar, Iusacell, Nextel, etc.
- Televisión. Cuenta con once canales de televisión abierta, y un mercado muy competido de servicios de televisión por cable (más de 1700 canales) en los que destacan Cablevisión y Sky de Grupo Televisa, Mas TV y Dish.
- Internet.

d) Vías de comunicación⁹

El Sistema de Transporte Colectivo – Metro. Cuenta con 11 líneas y 175 estaciones.

Metrobús el cual es el responsable de la planeación, administración y control del Sistema de Corredores de Transporte Público, cuenta actualmente con 3 corredores, la primera Línea de Indios Verdes en el Norte de la Ciudad a El Caminero al Sur de la Ciudad, recorriendo la Avenida Insurgentes, la Línea 2 que

⁸ Ídem.

⁹ Ídem.

va de la Estación Tepalcates en el Oriente de la Ciudad a Tacubaya en el Poniente de la Ciudad recorriendo el Eje Vial 4 Sur y la Línea 3 que va de Tenayuca al Norte en el límite de la Ciudad de México con el Municipio de Tenayuca a la Glorieta de Etiopía al Sur, atravesando la Ciudad por el Eje 1 Poniente y la Avenida Balderas.

Además del Metrobús y el Metro, existe una nutrida flota de autobuses urbanos, conocidos como peseros o microbuses. Estos están organizados en rutas y son supervisadas por la Secretaría de Transporte y Vialidad del Distrito Federal.

e) Sitios de interés cultural y turístico¹⁰

Coyoacán es uno de los barrios culturales de mayor atracción para el turismo.

- La Plaza Hidalgo que conforma el punto de reunión para los visitantes, donde se encuentra el Edificio de Gobierno de la Alcaldía de Coyoacán. Es alrededor de esta zona donde se agrupan numerosos cafés, librerías, bistrós y neverías (heladerías), y los fines de semana se instala un bazar. La belleza de sus casas antiguas y sus calles empedradas, así como su tranquilidad, hace del centro de Coyoacán un lugar perfecto para disfrutar de una tarde de paseo.
- El Mercado de Artesanías y el Mercado de Alimentos.
- Parque Viveros de Coyoacán
- Centro Cultural Universitario, dentro de la Ciudad Universitaria de la UNAM, concebido de forma integral (en su arquitectura, gestión, museología, interpretación) para el arte contemporáneo.

¹⁰ Ídem.

- Los museos reúnen parte importante. Entre ellos, se cuenta el Museo Diego Rivera Anahuacalli; el Museo de las Intervenciones y el Museo Nacional de las Culturas Populares. También, se ubica en ella, el Centro Nacional de las Artes que ofrece espectáculos de teatro, música y danza, tanto nacionales como extranjeros
- Cuenta también con centros comerciales, con tiendas de autoservicio, departamentales y cadenas de cine.

f) ¿Cómo impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia?

La zona geográfica en la escuela se encuentra ubicada en una comunidad rodeada de departamentos, por lo tanto, es una comunidad de gran población, no existe transporte público continuo, existen varias escuelas alrededor de la comunidad.

No existen tradiciones culturales, sin embargo, existe un mercado junto al jardín que apoya a nuestra escuela en las cuestiones de infraestructura ya que aporta material o mano de obra cuando la escuela lo requiere.

Hay poca participación de los padres hacia los hijos, ya que la mayoría son padre y madre trabajadora, a pesar de existir espacios culturales, parques cerca como lo son la Alameda del Sur, el Parque de los Coyotes, Parque de los Cheroquis se percibe poca afluencia de los padres del jardín con sus hijos, la participación a los eventos realizados en la escuela y externos son poco concurridos y la parte cultural en los niños es nula, ya que aun existiendo museos cerca, con el de

Anahuacalli, Dolores Olmedo y centros culturales son muy pocos los padres de familia que asisten con la familia a estos eventos. . .

Este capítulo, aborda en primer lugar los distintos tipos de impactos territoriales en relación con la Educación a partir de la presente investigación desarrollada en el territorio de la demarcación de Coyoacán.

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda¹¹

En los últimos cuarenta y cinco años los procesos habitacionales de la Alcaldía presentan un comportamiento relacionado con el crecimiento urbano, la saturación y los primeros signos de una transición hacia el despoblamiento. Ello, en virtud de su localización en el Centro Sur del Primer Contorno y las dinámicas urbanas a que se ve expuesta desde los sesenta.¹²

En 1950 el parque habitacional sumaba 13.6 miles de viviendas donde habitaban 70.0 miles de personas con una densidad domiciliaria de 5.1 ocupantes por vivienda. Veinte años después, en 1970, crecieron la población, las viviendas y la densidad domiciliaria: 339.4 miles de habitantes, 57.1 miles de viviendas y 5.9 ocupantes por vivienda, respectivamente.

En 1990 se inicia la transición: aumenta la población a 640.0 miles de habitantes, la vivienda crece a 143.5 miles de unidades, pero la densidad domiciliaria baja a

¹¹ Ídem.

¹² <https://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/geomorfologia/> (fecha de consulta 12 de septiembre del 2019)

4.5. En 1995 se mantiene la misma trayectoria: la población sube a 653.5 mil habitantes, la vivienda a 160.6 miles de viviendas, pero la densidad domiciliaria baja a 4.1 ocupantes por vivienda.

Lo anterior se aprecia mejor a través de las tasas de crecimiento mostradas entre 1970 y 1995 por la población y la vivienda. La relación entre ellas arroja un valor de 0.63: ambas crecen, pero la población lo hace a una velocidad menor a la de la vivienda. El resultado es una tendencia hacia la subocupación del parque habitacional y también probablemente hacia un tipo de poblamiento de baja densidad domiciliaria

b) Empleo¹³

En el año 1994 de las 14,296 Unidades Económicas Censadas, el 51.1% se dedicaban a las actividades de comercio, mientras que un 40.9% a los servicios, siendo únicamente el restante 8% dedicado a las manufacturas.

En relación con el personal ocupado, el sector servicios agrupa un porcentaje mayor de empleados (36.9%), en tanto que el sector manufacturero mantiene una presencia más equilibrada respecto a los otros sectores.

Por el lado de la producción bruta y los ingresos generados, el sector comercio generó la mayor cantidad (48.5%) del total de la Alcaldía.

Es importante destacar la presencia relativamente homogénea de los tres sectores en el conjunto de la Ciudad de México, considerando unidades económicas, personal ocupado y producción e ingresos, la cual es de alrededor del 5%.

¹³ Ídem.

c) Deporte¹⁴

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 ¹⁵Nacional de las Intervenciones, el Museo Anahuacalli, el Museo León Trotsky, el de Culturas Populares, el Museo Frida Kahlo, el Centro Nacional de las Artes.

Recreación y deporte En materia de equipamiento de recreación y deporte, 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.

d) Recreación¹⁶

En materia de equipamiento de recreación y deporte, 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.

¹⁴ <http://www.aldf.gob.mx/archivo-27d3669b5f7e14a9cf0536594e9d5903.pdf> (Consultado 25/abril/2021)

¹⁵ <https://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/geomorfologia/> (Consultado 12 de septiembre del 2019)

¹⁶ Ídem.

e) Cultura¹⁷

- Bibliotecas

Dos de las principales bibliotecas de México se encuentran ubicadas en Coyoacán, en la Ciudad Universitaria de la UNAM. Sin embargo, hay otras que, si bien no destacan por su acervo monumental, su grado de especialización las convierte en Centros de Información de gran importancia. Estos acervos bibliográficos fueron creados por la SEP para brindar al público en general un servicio gratuito de calidad en la búsqueda de conocimiento. Coyoacán cuenta con 15 bibliotecas equipadas, con sistemas modernos de consulta y algunas de ellas con servicio de internet.

1. “Adolfo Ruíz Cortínez”.
2. “Alejandro Galindo”.
3. “Doctor Mario de la Cueva”.
4. “Emiliano Zapata”.
5. “Emilio Portes Gil”.
6. “Francisco I. Madero”.
7. “General Vicente Guerrero”.
8. “Ignacio Ramírez”.
9. “Jesús Reyes Heróles”.
10. “León Felipe”

¹⁷ Ídem.

11. "José Rosas Moreno".

12. "Pedro Romero de Terreros".

13. "Raúl Anguiano"

14. "Ricardo Flores Magón".

15. Bibliotecas en Centros Educativos, Dependencias Gubernamentales y Privadas.

16. Biblioteca Central (Dirección General de Bibliotecas UNAM).

17. Instituto de Investigación Bibliográficas y Hemeroteca Nacional (UNAM)

- Centros de Desarrollo Comunitario

"El CASU nace con el objetivo de difundir la cultura y la formación artística mediante una oferta de talleres de danza, música, artes plásticas, teatro y artes escénicas", es una moderna construcción construida en el 2009 por la Alcaldía Coyoacán para impartir diversos talleres para habitantes de todas las edades y estratos sociales.

- Foros de Actividades Culturales

El Centro Cultural Universitario es el conjunto cultural más importante, aloja a la Coordinación de Difusión Cultural. Los recintos más destacados en este conjunto son las Salas Nezahualcóyotl por la cual han desfilado incontables orquestas, grupos y solistas por su magnífico escenario, la Miguel Covarrubias donde se presentan mayoritariamente espectáculos de danza, aunque a veces se dan

también; además el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC) y el Universum.

- Museos

Alberga recintos como el Museo Nacional de las Intervenciones, el Museo del Anahuacalli, el Museo Nacional de la Acuarela, el Museo Casa de León Trotsky, el Museo del Automóvil, el Museo Frida Kahlo, el Museo Universitario de Arte Contemporáneo y el Centro Cultural Universitario.

f) Religión predominante¹⁸

La mayor parte de la población de la Alcaldía Coyoacán profesa la religión Católica. Por lo menos han sido bautizados como tales, muchos suelen decir que son creyentes, lo cual significa que se consideran adeptos al catolicismo, pero no son practicantes regulares.

g) Educación¹⁹

Instancias educativas de todos los niveles en la comunidad, llevar a cabo, un análisis sobre el nivel educativo de la población del área de la problemática.

Se cuenta con múltiples centros educativos públicos y privados, y es la entidad con mayor número de estudiantes. Cuenta con Jardines de Niños (kínderes), Primarias y Secundarias, que dependen de la Secretaría de Educación Pública, (SEP)

En cuanto al nivel de escolaridad; el total de la población hasta el año 2000 fue de 474 mil 609 alfabetos y 10 mil 557 analfabetas, en el censo 2005 se registraron

¹⁸ Ídem.

¹⁹ Ídem.

542 mil 423 alfabetos y 13 mil 853 analfabetas; esto equivale al 5.4 por ciento de población analfabeta en la Ciudad de México

Existen 154 mil 637 alumnos inscritos en 624 escuelas particulares, federales y autónomas. En 2005 su distribución en los diferentes niveles escolares hasta el Nivel Medio Superior era el siguiente: 23 mil 835 alumnos en Preescolar; 61 mil 221 en Primaria; 31 mil 271 en Secundaria; 2 mil 916 en Profesional Técnico y 35 mil 394 en Bachillerato.

Con un total de 67 Centros Educativos; con 21 Jardines de Niños, 30 Primarias, 8 Secundarias, 4 Preparatoria y 4 Universidades. Dentro de la Alcaldía Ajusco Coyoacán

h) El ambiente SOCIO-ECONOMICO²⁰

La familia juega en este ámbito un papel relevante dentro del desarrollo de los niños y las niñas ya que en este contexto es su desenvolvimiento social y esto le permite socializar en el medio en el que se desenvolverá con la comunidad escolar.

En esta institución, el estatus de las familias es de nivel bajo motivo por el cual los padres trabajan tiempos completos dejando la responsabilidad de la crianza a terceras personas.

Sin embargo, casi el 40% de los padres son familias nucleares, el 25% son madres solteras, el otro 15 % ejercen su profesión y el 20 % son madres solteras.

²⁰ Ídem.

Por lo que, por estas situaciones, la gran mayoría pasa mucho más tiempo en lo laboral que con sus hijos, dejándolos a cargo de sus abuelos, tíos o alguna persona que pueda cuidar de ellos, reflejando así en el niño una notoria ausencia de su parte.

Como una forma de sensibilización para los Padres de Familia y se promoverá el juego como una actividad más en casa, tomando en cuenta los contextos en los que se desenvuelven los niños y las niñas, reflejando así una interacción, lo que tendrá un vínculo familiar donde ambos se empiezan a conocer entre sí, a lo que llevará a tener una relación más cercana entre padres e hijos.

De esta manera se verá enriquecido el ambiente donde el pequeño se desenvuelve, logrando así, una integración del niño en el ámbito sociocultural.

1.2.2. REFERENTE ESCOLAR

- a) Ubicación de la escuela en el cual se establece la problemática, incluyendo, el croquis del área geográfica urbana o rural.**

El Jardín de Niños "Elisa Hernández Rodríguez se encuentra ubicada en Av. Central s/n Col. Alianza Popular Revolucionaria Alcaldía Coyoacán Código Postal 04800 en la Ciudad de México.

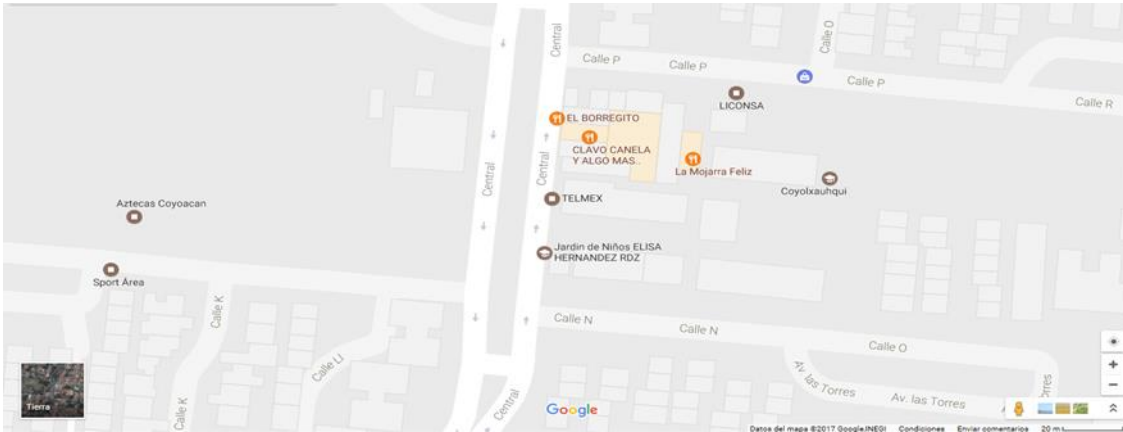


Ilustración 1 mapa de ubicación de la escuela²¹

CROQUIS GEOGRÁFICO²²

²¹ Imagen 4 Ubicación del Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez

²² <https://www.google.com.mx/maps/@19.316757,-99.1671771,15z>(Consultado 18/marzo /2021)



b) Estatus del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada

La Escuela es de sostenimiento Público Federal dependiente de la Coordinación Sectorial de Educación Preescolar, así como de la Dirección de Educación Inicial y Preescolar No.3 Y perteneciente a la Zona Escolar 324 de la Alcaldía de Coyoacán, es una escuela considerada de Tiempo Completo con un horario de 8:45 a 16:00 de la tarde con ingesta.

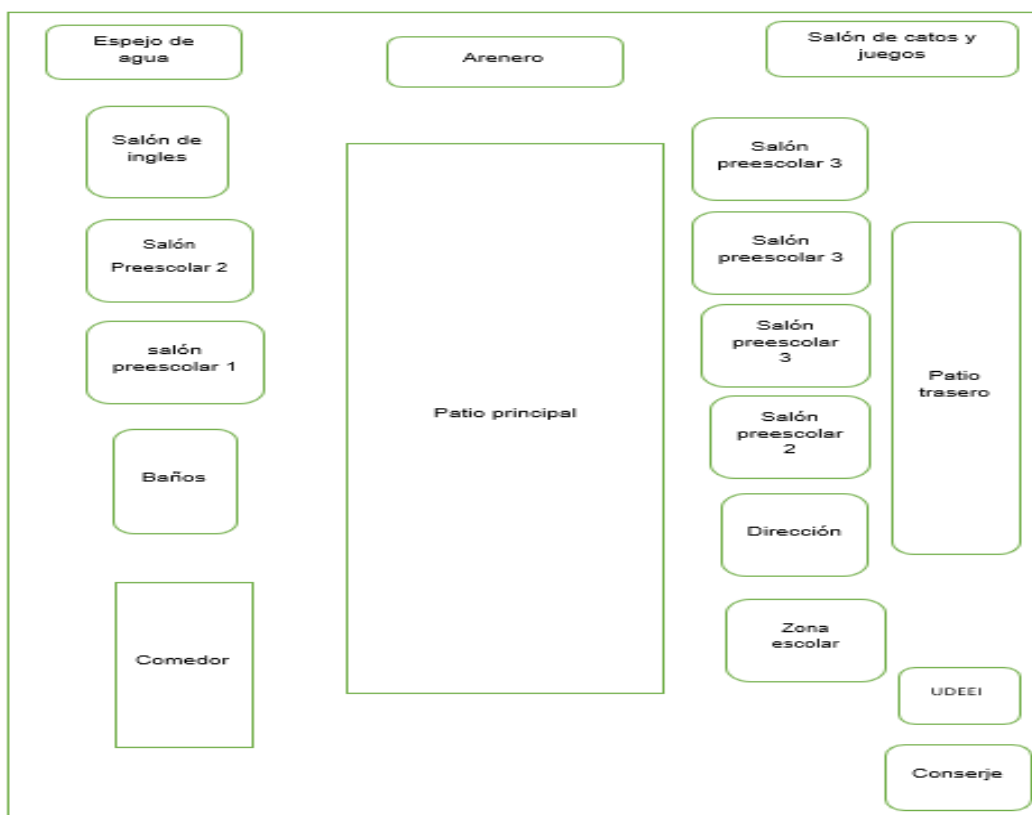
c) Aspecto material de la institución

La Escuela fue construida Exprofeso, todo está construido de cemento con loza cuenta con dos edificios uno de una planta y el otro de dos plantas.

El plantel es de dos plantas, del lado izquierdo es solo de un nivel el cual está distribuido de la siguiente manera: la cocina, posteriormente los baños de los niños y el personal y los salones de Preescolar I y Preescolar II así como el salón de inglés. Del lado derecho se encuentra un edificio de dos plantas distribuido de la siguiente manera: primero se encuentra la conserjería, el salón de la especialista de UDEEI compartido con la Profa. De educación Física, siguiente la Zona

Escolar, la Dirección, salón Preescolar II, 3 salones de Preescolar III, en la parte superior de edificio se localiza el salón de usos múltiples y cantos y juegos. En la parte de abajo al final de los edificios se localiza un arenero. Y en la parte posterior del edificio de dos plantas se encuentra un jardín con juegos para el uso de los niños.

d) Croquis de las instalaciones materiales

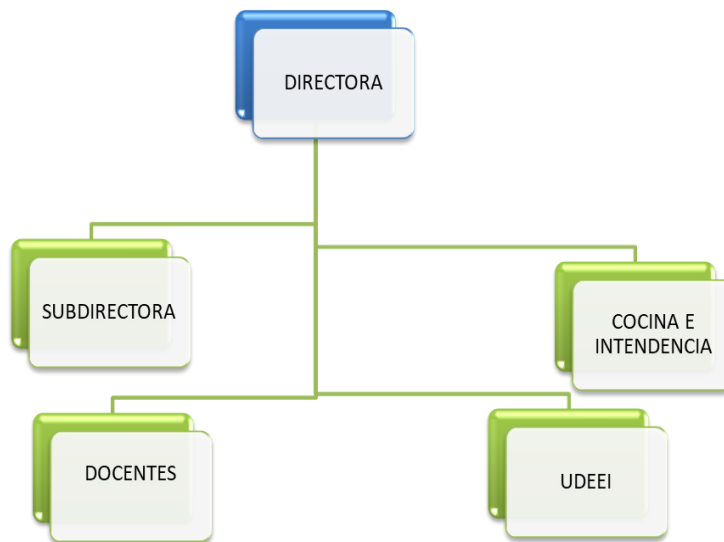


e) La organización Escolar de la Institución

La escuela esta organiza de la siguiente manera. Esta dirigida por la Directora que se encarga de acompañar, asesorar y dirigir la institución, la Subdirectora, que se encarga de la parte administrativa y de cubrir grupos cuando no exista Docente, así como revisar planeaciones de las docentes. Las Docentes que se encargan de

atender los grupos de Preescolar 1 hasta Preescolar 3 existen 1 grupos de Preescolar 1 dos grupos de Preescolar 2 y tres grupos de Preescolar 3 tres personas de cocina que son las encargadas de la preparación de los alimentos de los alumnos y cuatro personas de intendencia que se encargan del aseo de todo el plantel y una conserje.

f) Organigrama General de la Institución



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 con los términos que a continuación se establecen:

¿CUÁL ES EL MÉTODO DE ENSEÑANZA QUE MEJORA LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS DE PREESCOLAR III DEL JARDIN “ELISA HERNANDEZ RODRIGUEZ” DE LA ALCALDÍA COYOACAN DE LA CDMX?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teóricos –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 siguiente enunciado:

EL MÉTODO DE ENSEÑANZA QUE MEJORA LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS DE PREESCOLAR III DEL JARDIN “ELISA HERNANDEZ RODRIGUEZ” DE LA ALCALDÍA COYOACAN DE LA CDMX ES; EL JUEGO

1.5. LA ELABORACION DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACION DOCUMENTAL

Investigación, planeación escolar o el diseño curricular lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso avances o terminó de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.

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

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

1.5.1. OBJETIVOS GENERALES

INDAGAR LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS-METODOLÓGICOS DE QUE EL JUEGO, ES EL MÉTODO DE ENSEÑANZA QUE MEJORA LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LAS ALUMNAS Y ALUMNOS DE PREESCOLAR III DEL JARDIN “ELISA HERNANDEZ RODRIGUEZ” DE LA ALCALDÌA COYOACAN DE LA CDMX

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

REALIZAR EL BOCETO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL TIPO ENSAYO

INDAGAR LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS-METODOLÓGICOS DE QUE EL JUEGO, ES EL MÉTODO DE ENSEÑANZA QUE MEJORA LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.

DISEÑAR UNA POSIBLE PROPUESTA A 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 seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que correspondan al nivel de indiferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción de 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 recopilación de los materiales bibliográficos se realizó conforme 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

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

2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El juego es una herencia cultura que se ha tenido por años, es algo que se practica en todos los lugares del mundo, no solo es una práctica que se vincula con los niños ya que los adultos también juegan.

En el juego se puede ver la transmisión de los valores propios de la cultura o el pueblo en el que se practica. Esta visión de las diferentes actividades lúdicas como instrumento de un arraigo social teniendo en cuenta el contexto social en el que se encuentra.

“Platón ya descubrió que el juego es un instrumento que prepara a los niños para la vida adulta. A lo largo de la historia, diferentes escuelas pedagógicas han considerado el juego infantil como una útil herramienta educativa”²³

De esta forma se considerar al juego como un instrumento indispensable en la escuela para que el niño desarrolle habilidades que le permiten interactuar en su

²³ OCEANO. Manual de juegos. España, 1994. Pág.2

vida diaria y también un aprendizaje de manera significativa en ellos; en el Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez se toma en cuenta esto a la hora de planificar las diversas actividades.

Una característica del juego es que produce placer y disfrute en el niño en la edad Preescolar, sin embargo, se ha observado que no en todos los niños produce esta misma emoción, así que la docente tendrá que prestar una atención mayor en la presentación de los juegos para que todos los niños lo disfruten igual que el resto de sus compañeros.

El niño juega por jugar, pues para él no existe una finalidad específica si no que la finalidad la construye la docente, a través de las acciones propias del juego. En este sentido la docente, tendrá que poner más énfasis en la práctica lúdica que en el resultado final del juego.

Es importante que los niños y niñas siempre, se mantengan en acción y de manera participativa, esto para que ellos puedan dar respuesta a los retos que se pongan en el juego.

Se deberá tomar en cuenta la autoexpresión, de esta manera le permitirá a la docente darse cuenta de los valores y la cultura en la que los alumnos se desenvuelven, porque el juego pone de manifiesto los comportamientos y actitudes de los niños de todo aquello que viven en el día a día, lo que es importante en ellos y no pueden expresar o simplemente la situación emocional que viven.

En el Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez los padres de familia piensan que el juego y el aprendizaje son polos opuestos sin embargo es común ver que las docentes separen el tiempo de clase con el juego, ya que como docentes se le da mayor prioridad a la parte del aprendizaje, ya los padres de familia en este sentido desean que los alumnos salgan leyendo y escribiendo para el ingreso a la Primaria.

Sin embargo *“El juego también tiene un rol crítico y crucial en el aprendizaje, y en preparar a los niños para los retos de la infancia y para los que enfrentarán durante la vida adulta.”*²⁴

Coincido con el autor pues en la etapa preescolar es donde el niño aprende jugando, de esta manera lo prepara para el siguiente nivel educativo en el cual se desenvolverá.

*“El juego periodo preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad”*²⁵.

Es trascendental que en el jardín se les permita a los niños el estímulo de su imaginación y sobre todo en el jardín les damos la oportunidad de potencializar su creatividad y el poder explorar junto a sus compañeros para que compartan sus puntos de vista y opiniones, estas son acciones que tienen prioridad en la escuela. Le dará una formación integral como seres humanos.

Sin embargo, en lo que coinciden las docentes en el jardín es que los niños y niñas no nacen con capacidades de controlar sus impulsos, su atención y

²⁴ LEGO Y DUPLO. Manual docente de Aprendizaje a través del juego. México, 2019. Pág. 9

²⁵ SEP. Programa de Estudios 2011 guía para la Educadora Educación Básica. México, 2011. Pág. 23

retención, esta se va adquiriendo con el trabajo diario, pero sobre todo con el juego.

Se pretende que los alumnos alcancen una interacción tanto con sus compañeros como con los adultos con lo que interaccionan todos los días, fomentar su independencia y su autonomía para desarrollo sano.

En este sentido un niño o niña que se desliza por una resbaladilla o sube a un árbol desarrollará habilidades físicas y tendrá la capacidad de saber cuál es el riesgo que corre al no deslizarse de manera correcta. Cuando se establecen las reglas para el juego de las escondidas los preescolares van aprendiendo lo que es una negociación y la autorregulación. Cuando los niños y niñas juegan a la tiendita utilizan esas habilidades matemáticas que adquirieron y utilizan su lenguaje oral. Los juegos de palabras ayudan a los niños a practicar las habilidades adquiridas de una alfabetización.

“El juego crea potentes oportunidades para desarrollar, fomentar y promover habilidades emocionales, cognitivas, físicas, sociales y creativa. Este tipo de habilidades integrales será de utilidad a las niñas y niños para toda la vida²⁶”

²⁶ LEGO Y DUPLO. Manual docente de Aprendizaje a través del juego. Óp. Cit. Pág. 11

2.1.2. TIPOLOGIA DEL JUEGO ²⁷

El juego simbólico

Es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Este tipo de juego es considerado como el más representativo en la edad Preescolar.

Los beneficios de este juego serian:

Comprenden y asimilan el entorno que los rodea.

Aprenden y practican conocimientos sobre los roles establecidos en su contexto.

Existe un desarrollo de su lenguaje, ya que ellos verbalizan continuamente mientras realizan, tanto cuando se encuentran solos como con compañía.

El juego simbólico en los niños refleja el conocimiento de su realidad que los rodea. Cuanto más variada es su realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan para este tipo de juego, un ejemplo de juego sería el jugar a la familia, a que son médicos, a ser bailarinas o a ser superhéroes.

Existen tres categorías en el juego simbólico

En un primer momento cuando utilizan alguna versión de su realidad familiar, que es cuando observan o reproducen lo que ven en casa. En este caso los niños solo tienen un recordatorio de los roles e interacciones entre ellos. Un Ejemplo de esto sería cuando juega a la casita, a la tienda, o cualquier otro tema cotidiano en su vida familiar.

²⁷ SEP. Programa de Educación Preescolar. México, 2011. Pág. 91

El un segundo momento seria cuando no se encuentra ligado a su realidad, es cuando viven un mundo de ficción compartido que tiene poco que ver con su experiencia directa. En ejemplo seria cuando imitan a su superhéroe favorito.

El tercero es cuando los niños cada uno de los niños y niñas argumentan el juego que ellos mismos inventan. A medida que su repetición les confiere una cierta entidad como juego diferenciado, llegara a ser identificado con una etiqueta propia, aquí entraría el juego entre amigos, el juego de las princesas etc.

Al entrar a la escuela por primera vez, la mayoría de los niños jugarán de forma individual sin tener en cuenta a sus demás compañeros esto sería alrededor de los 3 años que es cuando se encuentran cursando un Preescolar I, después tendrán un juego paralelo que este es también un juego individual, ya que, aunque parece que los niños y niñas juegan juntos no existe una relación entre ellos, esto será alrededor de los 3 y 4 años cuando se encuentran cursando el Preescolar I y II. Al final cuando los niños tienen 5 años o más, juegan juntos organizando el juego compartido.

El juego de reglas

Se cree que solo existen reglas en los deportes, sin embargo, las reglas están establecidas en los juegos de niños y ellos saben en el juego que es lo que tienen que hacer sin que la docente se encuentre presente.

Algunos beneficios de este tipo de juego son:

Permitir en el niño la socialización, así como la tolerancia para poder ganar o perder en el juego, respeta los turnos, considerara las opiniones o acciones de sus compañeros de juego.

Favorecerá en desarrollo del lenguaje, la memoria, la atención, la reflexión y el razonamiento.

El juego de construcción

En este tipo de juegos los niños solo apilaran los bloques sin un perfeccionamiento, posteriormente la construcción se realiza de manera simbólica (un avión, un garaje para un coche etc.) Después de los 6 años los niños y niñas suelen construir para ejercitar otras capacidades cognitivas.

Los beneficios del juego de construcción son:

Tiene una potencialidad mayor en su creatividad.

Este tipo de juego les permite realizar ser compartidos con los demás

El desarrollo de su coordinación óculo- manual.

Permite el mejoramiento de su motricidad fina, levantar manipular, presionar con cuidado.

Aumenta su capacidad de atención y su concentración.

Si no tuviera un modelo presente a seguir, estimula su memoria visual.

Facilitará la comprensión y su razonamiento espacial. Arriba, abajo, atrás, adelante, encima, etc.

Desarrollará sus capacidades de análisis y síntesis.

Los juegos recreativos

Son juegos destinados al entretenimiento y la diversión. Aunque no tienen un propósito práctico o útil, este tipo de juegos entrenan y satisfacen los aspectos físicos, sociales y mentales. Su carácter competitivo se reduce a la victoria o derrota, pero siempre de manera divertida y entretenida, alegre y entusiasta. Se relacionan con la recreación y el desapego de la producción y las necesidades cotidianas, por lo tanto, brindan una gran gratificación, es un mecanismo de lucha contra el estrés y una actividad promotora de relaciones humanas, sistemas sociales y se integran en grupos de personas que realizan las mismas actividades. El entretenimiento puede tener lugar al aire libre o en interiores.

Juegos tradicionales

Son aquellos que se realizan sin ayuda de juguetes complejos sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponible en la naturaleza son los que se han transmitido de generación en generación, mayoritariamente de forma oral. Pueden estar vinculados a ciertas culturas, así como a los valores de una comunidad o a la historia local. Ejemplos: gallinita ciega, quemados, etc.

Juegos populares

Son conocidos y practicados por mucha gente. Nace y se desarrolla en el pueblo, por lo que son practicados generalmente en la calle. Suelen tener pocas reglas (variables y flexibles) e implica un pacto entre los participantes. El equipo de juego e incluso el terreno no está delimitado y depende de la localidad. Es el más

importante acercamiento entre la escuela y la sociedad. Ejemplo: escondite, stop, carrera de sacos, la rayuela, las canicas, etc.

2.1.3. EL APRENDIZAJE EN PREESCOLAR²⁸

El en Jardín de Niños, el juego se convierte en un método de aprendizaje cuando es considerado en su vida cotidiana ya que, es una actividad que realizan de manera espontánea y natural, para ellos esto es motivadora y gratificante.

“A través del juego se promueve el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales en los niños y estimula el interés de los niños en la autoexploración y también la exploración del mundo que los rodea”²⁹.

Las docentes en su planeación han consideran el juego como una intervención educativa, ya que niños aprenden jugando y esto les facilita el aprendizaje porque en esta edad los niños tienden a jugar de manera natural y lo disfrutan estimulando todas las partes de su cuerpo.

Estas actividades de aprendizaje en conjunto con el juego se aplican en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

Los métodos que involucran el juego permiten guiar la intervención educativa en el nivel preescolar existen seis principios metodológicos:

“El principio del aprendizaje significativo: Es cuando se tiene un establecimiento de los conocimientos y experiencias previos de los niños para dar paso a un nuevo aprendizaje.”

²⁸ Jim Cast. El Juego Infantil, México. Mc Millán, 2018, Pág. 19

²⁹ Francisco Secados. Las definiciones del juego. España, 1990, Pág. 11

En el Jardín los Niños adquieren aprendizajes nuevos a partir de los saberes y conocimientos que traen de casa, al conjugarlos con lo que aprenden en la escuela podrá dar paso a un nuevo conocimiento que les ayudará a fortalecer sus ideas.

“Principio lúdico: la forma más adecuada de transmitir contenidos es a través del juego, y el papel de los docentes es promover el desarrollo integral a través de actividades lúdicas.”³⁰

La docente tendrá que ayudar a los alumnos a adquirir conocimientos a través del juego o de forma lúdica y esto les permitirá a las docentes que los niños puedan tener un nuevo conocimiento de una forma divertida y que los niños disfruten.

“Principio operativo: las docentes debemos brindarles a los niños actividades que les interesen y generar nuevos aprendizajes a través de las acciones como son la manipulación, la observación y de la experiencia.”³¹

Siempre será importante como docente el planear las actividades para los niños, que sean divertidas, pero sobre todo que los niños tengan interés en estas actividades, para que de esa manera puedan tener los aprendizajes que esperamos.

“El principio de la globalización: la organización del conocimiento debe comenzar con una visión común y terminar con una visión específica.”³²

³⁰Carme Torre. El juego una estrategia importante. Venezuela, 2002. Pag. 1

³¹ Ídem.

³² Ídem.

En este sentido la docente deber tener presente que comenzara el trabajo con los niños, con objetivos simples para poder alcanzar los logros y así ir incrementando la dificultad en el trabajo.

“Principio de creatividad: la creatividad es la capacidad de resolver problemas. Hay que desarrolla la imaginación y crea un pensamiento efectivo y diferente. Se debe fomentar el juego en el aula para generar ideas y soluciones a las situaciones presentadas.”³³

En este sentido es importante que la docente tome en cuenta el interés personal de los niños y niñas en su planeación, poniendo en ella actividades recreativas con el fin de incrementar las habilidades en los menores

Es importante también que el entorno en el que se desenvuelven los niños y las niñas sea acogedor y seguro para ellos, pero que también en él se sientan felices. La docente deberá reconocer los logros y los procesos de cada uno de sus alumnos, para que los niños se sientan seguros y puedan enfrentar los desafíos y demandas que tienen en el día a día.

La docente deberá permitir las interacciones con sus demás compañeros y con los adultos que los rodean esto le ayudará en el logro de su autonomía, su socialización y al desarrollo de sus habilidades. La docente deberá promover el trabajo en grupo, en equipos pequeños y de manera individual en sus actividades cotidianas.

³³ Francisco Secado., La definición del juego. Óp. Cit. Pág. 23

La planeación de la docente es fundamental tener en cuenta la distribución del espacio tanto exterior que es el patio como interior que es el salón de clases el cual debe ser adecuado a su tamaño del niño y deberá ser ambientado para que ellos estén en un ambiente agradable.

Para un trabajo de forma integral, siempre será importante que la docente tenga una buena comunicación con los padres de familia, pero también tendrá que sensibilizarlos de las acciones que tiene con los alumnos para poder dar una continuidad en casa, y que ellos sepan que importante es el juego en su aprendizaje diario y como les ayudara en esta primera etapa de su vida y cómo impacta en su desarrollo y aprendizajes.

2.1.4. ETAPAS DE DESARROLLO PIAGET

Para Jean Piaget, quizás el psicólogo evolutivo más famoso en el campo de la pedagogía propuso que los niños pasen por una serie de etapas fijas, cada una caracterizada por formas de organizar la información e interpretar el mundo de maneras diferentes.

Debido al desarrollo cognitivo en los niños, se consideran cuatro etapas.

Piaget dividió el desarrollo cognitivo o inteligencia de los niños en las siguientes 4 fases:

Etapa de desarrollo	Tipo de juego
Sensorio motora 0 a 2 años	Funcional /construcción
Preoperatoria 2 a 6 años	Simbólico/construcción

Operaciones concretas 6 a 12 años	Reglado/construcción
Operaciones formales 12 años y mas	Reglado/construcción

Aunque en cada estadio evolutivo predomina un tipo de juego esto no quiere decir que no se desarrollen el resto.

Fase sensorio motora (0-2 años)

En esta fase la única manera que tiene el niño de relacionarse con su entorno es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interaccionar con ellas.

Características:

Empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento.

Le gusta manipular objetos y empieza a reconocer que éstos no dejan de existir cuando son ocultados.

Pasa de las acciones reflejas a la actividad dirigida a las metas.

Fase preoperacional (2-6 años)

En este periodo que es cuando el niño se encuentra en Preescolar, cree que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta etapa se caracteriza por el egocentrismo y la fantasía con la que lo ve todo. Poco

a poco sus estructuras mentales se van desarrollando y es capaz de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen.

Características:

Desarrolla el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica. Es capaz de pensar lógicamente en operaciones sencillas, pero le es difícil considerar el punto de vista de otro niño.

Fase de las operaciones concretas (6-12 años)

El niño empieza a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas, pero con limitaciones, ya que sólo sabe aplicarla en el presente y no para situaciones futuras. Tiene un elevado nivel de comprensión, de causalidad y razona correctamente tanto de forma inductiva como deductiva.

Características:

Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa). Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. Entiende la reversibilidad.

Fase de las operaciones formales (> 12 años)

En esta última etapa, el niño o más bien adolescente ya tiene desarrollada la habilidad para argumentar y debatir. Además, es capaz de crear conjeturas, probabilidades y casuísticas para solucionar un problema. De este modo, adquiere una visión más abstracta y conceptual de su universo ya que aplican el razonamiento para crear analogías y patrones de comportamiento.

Características:

Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica. Su pensamiento se hace más científico.

Desarrolla interés por los temas sociales, identidad.

“Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa una asimilación funcional o reproductiva con la realidad según la etapa de desarrollo del individuo. La capacidad de percibir, simbolizar o razonar, son aspectos esenciales del desarrollo del individuo, que son los factores determinantes en el origen y progresión del juego”³⁴.

En este enfoque lo que se mira es que existe un interés por el aprendizaje para darle paso a un nuevo conocimiento y experiencia a través de la acción en donde el niño pueda darle una solución a un conflicto sin dejar de lado el aprendizaje continuo.

Sin embargo, el niño va aprendiendo cosas del entorno a través de las actividades realizadas de manera cotidiana, permitiéndole la exploración, la manipulación de objetos. De esta manera los niños van gradualmente adquiriendo conocimiento y una permanencia en las cosas que no ven de manera física que solo le son descritas.

2.1.5. LA ENSEÑANZA MEDIANTE EL JUEGO

En los entornos escolares, la experiencia de juego, mejora cuando los niños tienen tiempo y espacio para interactuar libremente en ellos. Los juegos pueden tomar muchas formas, pueden ser juegos de objetos, juegos de simulación, juegos de

³⁴ Herrero. El juego en el desarrollo infantil y su metodología. España, 2010. Pág. 14

compañeros, juegos individuales, juegos cooperativos, juegos de equipo y juegos de manera física. El juego entonces es un medio por el cual los niños adquieren conocimientos y habilidades, lo que les permite participar de forma independiente y con sus compañeros.

Como docentes en el aula y en el patio de juego mediante una planeación se tendrá que brindar experiencias prácticas y agradables que enriquezcan los procesos de aprendizaje, organizar que los niños puedan tener experiencias de interacción basadas en la curiosidad y las ideas que tienen los niños y niñas, se puede dar también una continuidad al logro de los aprendizajes.

Lo principal del aprendizaje a través de juego, es el de abarcar los diferentes contextos en el que está rodeado los niños y niñas, de modo que exista una conexión entre los aprendizajes en el tiempo y en las diferentes situaciones

“Los adultos que intervienen en cada uno de los de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acciones del niño”³⁵

El papel de la docente en este aspecto es guiar a los niños hacia un aprendizaje significativo mediante el juego como una estrategia que favorezca la interacción y que pueda dar paso a la continuidad de aprendizajes de manera divertida y creativa, sin perder de vista el objetivo de cada actividad también será importante

³⁵LEGO Y DUPLO. Manual docente de Aprendizaje a través del juego. Óp. Cit. Pág. 4

el mostrarle a el niño esa experiencias, consejos o pistas o un modelo a seguir, pero en donde el utilice su creatividad y la imaginación.

Para el desarrollo individual de el niño el juego le permitirá que amplie su lenguaje, despertando su ingenio, el poder de su observación y podrá favorecer su visión, despertara su desarrollo biológico, mental psicológico y social en esta etapa
Preescolar

Como se ha visto en la escuela tradicional estas habilidades no se desarrollan o se potencializan ya que es este método existe una rigidez y una obediencia absoluta, y el juego solo se ve en la hora de descanso como un momento de esparcimiento sin ningún interés u objetivo de por medio.

Las Educadoras de hoy deben ser investigadoras del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los niños y niñas, a fin de realizar una planeación con actividades que satisfagan las necesidades y así poder colaborar con el desarrollo de los niños y niñas del futuro; ofreciéndole herramientas y juegos que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrollen sus capacidades de socialización, de motricidad, lo que les ayudará a convertirse en un seres integrales para la sociedad.

Entonces con esto se demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños y las niñas son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

Jugar da la oportunidad a niñas y niños de desarrollar habilidades, aprender, resolver problemas, y construir relaciones más saludables para que puedan aprender de sus demás compañeros y personas que los rodean. Además, si el juego hace que se muevan físicamente, también aportará beneficios a su salud. Por esta razón es fundamental que las niñas y niños tengan acceso a actividades de juego de calidad desde una edad temprana.

2.1.6 EL JUEGO Y LAS NEUROCIENCIAS

Se presume que el movimiento que realizan los niños, los objetos con los que se relacionan todos los días, las palabras con las que se dirigen a ellos, las personas que interactuamos y sus juguetes son elementos importantes del juego y van evolucionando con el proceso de su Desarrollo Cerebral

“El juego es una actividad que estimula el desarrollo cerebral pues contribuye directamente a la creación de nuevas conexiones neuronales y desarrolla el pensamiento y el razonamiento, al mismo tiempo que experimenta y regula las emociones en el niño”³⁶

Con relación a lo que menciona el autor siempre será importante ir estimulando a los niños y niñas, permitiéndoles también que experimente o tenga en su aprendizaje error y aciertos, que lo llevarán a ese desarrollo y a un razonamiento que le ayudará en su vida futura.

Cuando el niño juega se envían una gran cantidad de impulsos al lóbulo frontal; área encargada de que ejecutemos acciones y que posteriormente las

³⁶ Tomas Herrero, El juego en el desarrollo infantil y su metodología. España, 2010 Pág. 34

relacionemos en otras situaciones a partir de la memoria contextual. Es por esto, por lo que es importante relacionar el juego con cualquier enseñanza que se le dé al niño⁸.

La información biológica y de neurociencia respecto del aprendizaje se centra en cinco características que se utilizan para definir las experiencias educativas de juego: como son la alegría, ser significativo, involucramiento activo, iterativo y socialmente interactivo. Desde una perspectiva neurobiológica estas características pueden contribuir a la habilidad de los niños y niñas de poner atención, de interpretar y de aprender de las experiencias.

La alegría es una gran motivación para seguir aprendiendo y es algo espontáneo en ellos, por ello se asocia en los niños para permitirles una ampliación de la memoria, la atención, la creatividad y la motivación por los altos niveles de dopamina que genera en el cerebro. El aprender es un proceso difícil sin embargo se dificultará si no hay una motivación de por medio. De hecho, aprender puede ser difícil si los niños no lo disfrutan, pero llegar a una conclusión o descubrimiento es emocionante y esto genera en ellos alegría. También se trata de que las niñas y niños disfruten el aprendizaje sólo porque sí. La perseverancia asociada con el pensamiento iterativo se relaciona con la recompensa y con redes de memoria que sustentan el aprendizaje. A través de la práctica, la iteración involucra cada vez más las redes neuronales relacionadas con tomar perspectivas diferentes, con el pensamiento flexible y con la creatividad.

Aprender no siempre se trata de decir a niñas y niños cómo hacer las cosas bien; es necesario que se equivoquen para poder avanzar. El juego debe alentarles a equivocarse y a intentar diferentes formas y estrategias para llegar a la solución. A veces se trata de animarlos para que prueben, hagan algunos cambios y vuelvan a probar. La iteración fortalece el pensamiento crítico y el razonamiento, lo que lleva a las niñas y niños a obtener un sentido de cómo funcionan las cosas y por qué son de esa manera.

Las interacciones que los niños tiene con adultos les permite construir sus cimientos neuronales para su óptimo desarrollo socioemocional. La interacción social en su edad temprana permitirá promover la plasticidad en el cerebro para ayudar a lidiar con los futuros retos que se enfrentaran en su vida adulta.

Cuando las niñas y niños comparten sus ideas con sus compañeros, les permite tener la oportunidad de escuchar otra idea o solución y esto les ayuda a poder explicar las cosas, les permite realizar negociaciones de manera asertiva y les permitirá diseñar y solucionar de manera conjunta a través de una interacción social de manera exitosa y esto desarrollara en ellos el trabajo en equipo que servirá cuando ellos crezcan para un trabajo estable.

Cuando una tarea tiene sentido para las niñas y niños refuerza lo que conocen, cuando realmente les importa porque refleja su realidad, el aprendizaje se vuelve significativo para ellos. Aprender mientras resuelven problemas reales de su entorno no sólo los beneficia como individuos, sino también les ayuda en la cuestión familiar en la escuela y en su comunidad.

Involucrarse activamente incrementa la acción cerebral relacionada con la toma de decisiones. También amplía la codificación de la memoria y los procesos de recuperación que sustentan el aprendizaje. El involucramiento total en una actividad permite al cerebro ejercitar las redes responsables de las habilidades del autocontrol tales como el impedimento de la distracción lo que beneficia el aprendizaje a corto plazo y el aprendizaje a lo largo de toda la vida

Hay mucha evidencia que demuestra que cuando las niñas y niños se concentran e involucran, además de tomar decisiones sobre la información que se les proporciona, sobrepasan el aprendizaje pasivo y esto los integra a una sociedad activa.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.

El Juego para mejorar los Procesos de Aprendizaje de los Alumnos y Alumnas de Preescolar III en el Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez de la Alcaldía Coyoacán de la CDMX

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.

Se realizará un Taller para niños de Preescolar III, para que los niños aprendan a descubrir el mundo que los rodea, pero también para que ellos identifiquen sus posibilidades y limitaciones que tienen.

Esto les permitirá ir visualizando el sin fin de papeles que pueden adquirir y los roles en los cuales se pueden involucrar. Se favorecerá la observación en ellos cuando imiten a sus demás compañeros y les ayudara a respetar las normas sociales en las cuales están inmersos en su contexto.

El juego les permitirá el desarrollo de la imaginación, observación, razonamiento, comparación, expresión, asociación, fortaleciendo su crecimiento y desarrollo integral.

En cuanto al estado físico de los niños el juego les permitirá su desarrollo sensorial, habilidades motrices, actividades motoras, y el movimiento muscular.

En cuanto a la parte mental en los niños el juego les permitirá el desarrollo de su ingenio, la creatividad, ser originales, y sobre todo la afectividad.

El juego será el medio para que los niños y las niñas de Preescolar III del Jardín Elisa Hernández Rodríguez puedan transmitir sus sentimientos más profundos, permitirá en ellos superar tensiones, la descarga de frustraciones que viven en sus contextos, pero sobre todo el poder alcanzar sus ilusiones y deseos no realizados.

Para que los niños sean motivados más fácilmente el juego deberá ser para ellos divertido y lo deberán disfrutar, El juego puede ser educativo, pero sobre todo deberá ser interesante para él, sobre todo estimulante, para poder atraer su atención y su participación en este.

Es importante promover que los mismos niños evalúen su éxito o fracaso en el juego, creando un ambiente de confort y de facilitación para que todos participen de manera activa durante el tiempo destinado para el juego.

Es importante resaltar que el principal fin del juego será el placer de la diversión, pero también recordando que cada niño tiene su ritmo y su tiempo.

3.3. ¿A QUIÉN O QUIENES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

Favorece a los niños y niñas, debido a que, dotando de herramientas lúdicas a las educadoras, propician ambientes de aprendizaje adecuados para ellos.

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

Se realizará en el Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez en Preescolar III de la Alcaldía de Coyoacán en la CDMX con la autorización de la Directora Escolar, impartido por la tesista El presente Taller se impartirá a lo largo de un mes, con una duración de 12 sesiones de 40 minutos por sesión y se implementará tres veces por semana.

3.5. LA PROPUESTA.

3.5.1 Título de la propuesta

El Juego para mejorar los Procesos de Aprendizaje de las Alumnas y Alumnos de Preescolar III del Jardín de Niños Elisa Hernández Rodríguez de la Alcaldía Coyoacán de la CDMX

3.5.2. El Objetivo General.

Favorecer el juego como herramienta en los aprendizajes para mejorar el desarrollo integral en los niños y niñas y crear ambientes de aprendizaje armónicos y de interacción que alcancen la propuesta

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA.

Con este taller se pretende que los niños y las niñas puedan desarrollar destrezas que les permitan el trabajo en equipo y fomentar su liderazgo, la toma de decisiones, el trabajo está orientado al logro de objetivos, para el logro de un pensamiento crítico, analítico, tengan una adaptabilidad y una conciencia de las

emociones que viven ellos y sus compañeros. Todo esto mediante el trabajo con el juego.

Se pretende con este Taller los alumnos fomenten su autorregulación aprendiendo a controlar sus pensamientos, a no distraerse y que piensen antes de actuar.

Que la memoria sea potencializada y sean capaces de retener información para su aplicación en el contexto en el que se desenvuelven, que cuando presenten pruebas de lectura tengan un óptimo resultado en una comprensión de lectura.

Tengan una flexibilidad cognitiva, respondiendo ante los cambios y la resolución de problemas de una manera novedosa, esto les permitirá un logro en las ciencias y en el arte por la capacidad que desarrollaran en la innovación y en la perseverancia.



Es importante promover estas funciones en los Preescolares a través del juego ya que es una etapa en la que tiene un rápido desarrollo.

Permitir que el juego desarrolle las funciones ejecutivas será la base para el desarrollo de sus competencias y esto les permita crecer como personas más seguras, autónomas, creativas, pero sobre todo participativas en su entorno.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA (ELABORAR UN ESQUEMA)



CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

 					
N° De Sesión	Nombre de la sesión	Estrategia didáctica	Producto De la sesión	Desarrollo	Mecanismo de Evaluación
1	Congelados	Control gradual de conductas agresivas en lo niños	Control de conductas	Se comenzará la actividad invitando a los niños y niñas a que imiten haciendo algunos movimientos como si fuera un espejo, se les pedirá busque una pareja con quien jugar. Se les explicará que uno de los niños será en bailarín y el otro el espejo, pero se tendrán que imitar. Cuando se pare la música los niños y niñas deberán quedarse congelados en la posición en la que estaba justo antes de que se pare la música. Posteriormente se cambiarán los roles en los niños y niñas.	Rúbrica
2	La torre más alta del mundo	Utilización de objetos, números y símbolos propios, para la representación de cantidades. En diversas situaciones	Representación de cantidades conocidas mediante objetos	Se les pedirá 6 recipientes para poder realizar cada uno su torre, deberán equilibrar sus seis recipientes, mostrándoles cómo se realizará se permitirá que lo realicen de manera libre en un tiempo de 20 minutos, con diferentes estrategias, como con la mano que no es dominante o en parejas respetando los turnos de cada uno	Rúbrica.
3	Adivina que veo veo	Descripción de personas, objetos, lugares y fenómenos	Observación y descripción de objetos en un lienzo	Se le permitirá que el niño observe fuera del aula de clase, posteriormente se le solicitará que dibuje lo que observe en una hoja blanca y se les pedirá que de manera voluntaria describan al frente lo que dibujaron y describan sus características de lo dibujado tiempo para la actividad 45 minutos	Rúbrica
4	Lluvia mágica de pelotas	Atención y conteo	Le permitirá la concentración, atención y al final el conteo	Se lanzarán pelotas de manera aleatoria y deberán practicar su atención y esperar el momento que les toque recibir su pelota. Se describirá la manera en que se avienta las pelotas. Al final se les pedirá formar un tren para colocar sus pelotas o un recipiente donde las coloquen. Al final deberán contar sus pelotas que ganaron.	Rúbrica
5	Mi espalda con tu espalda	Descripción de objetos y creación de un producto	Le permitirá la construcción de un objeto a través de la descripción de alguien más y tener un producto final	Con ayuda de una bolita de masa, cada niño deberá construir algo siguiendo la descripción de su compañero que se encuentra de espaldas a esté. Al terminar sus modelos, con la descripción que les dio su compañero, compararan cada uno de sus productos finales.	Rúbrica
6	El juego de Kim	Observación y acomodación	Observación, atención, y finalmente la acomodación de objetos	Se utilizarán cartones de leche sobre hojas de papel colocados de maneras distintas, posteriormente se le pedirá los observen como se encuentran acomodados y enseguida se tapan con una tela. Se les pedirá ellos acomoden en una hoja de la misma manera que observaron fueron acomodados. Después se les pedirá	Rúbrica

				<p>observen si acomodaron de la misma manera que el que se les enseñó por primera vez. Ellos compararan si el acomodo que realizaron fue el mismo o fue distinto</p> <p>Se repetirá el acomodo para que ellos lo realicen nuevamente.</p>	
7	Adivina la silueta	Observación	Mediante la observación, el trazo de objetos y el conocimiento de su cuerpo	<p>Se colocarán pliegos de papel con diferentes siluetas pegados con cinta en el suelo. Se distribuirán por todo el salón de clase. Se les preguntará a los niños si saben o conocen algunas de las siluetas que están en el papel. Posteriormente se les cuestionará sobre las siluetas. Se le pedirá que ellos mismo tracen diferentes objetos, como sus manos, el cuerpo de sus compañeros u otro objeto que ellos quieran al final se les preguntará que silueta trazaron y cuál fue la que más les gusto. También pueden trazar con los ojos cerrados.</p>	Rúbrica
8	Formas divertidas	Trazos libres	Dibujo	<p>Se colocarán pliegos de papel bond blanco y se les pedirá que cada niño se cloque en cada uno de los pliegos. Se les preguntará si saben cómo es que se mueven al patinar. Se les pondrá música y se le proporcionaran crayolas a cada niño. Se les pedirá que patinen en su hoja sin salirse de ella usando sus crayolas como si estas fueran los patines, deberán modelar como se deslizan por el papel coloreando en este, realizando trazos a lo largo de su hoja.</p> <p>Al final se les pedirá busque si en su hoja se trazó algún objeto, animal o persona, se les pedirá compartan con sus compañeros las figuras que encontraron en cada una de sus hojas.</p>	Rúbrica
9	Crear a mi amigo	Realización de un objeto a través de su creatividad	A través de la imaginación, exploración y planeación podrán crear un producto final.	<p>Se les proporcionaran materiales variados para que ellos realicen a su amigo como mejor les parezca se les permitirá que exploren y planeen su creación. Se les dará un tiempo para la realización de su amigo. Posteriormente se les pedirá que en conjunto inventen e interpreten una obra de arte con sus productos terminados.</p>	Rúbrica
10	¿Qué seré cuando sea grande?	Interpretación de roles	Representación e interpretación de roles a través de	<p>Se les dirá a los niños que se disfrazaran de lo que quieren ser cuando sean grandes, se les proporcionara material para sus disfraces como cajas de cartón, material reciclado, tijeras y cinta adhesiva. Se les proporcionara el tiempo suficiente para realizar su planeación. Una vez terminado se les cuestionara ¿Cómo le hicieron? ¿Quién siguió el plan que tenía? ¿si alguien realizo algo diferente a lo que tenía pensado? ¿Por qué? Para finalizar se les dará una reflexión sobre el valor de los roles dentro de la comunidad y se lanzaran preguntas de ¿Por qué crees que es importante este oficio? ¿Cómo nos ayudara a los demás ese oficio? ¿Qué pasaría si no existieran personas que tengan ese oficio o rol en la sociedad?</p>	Rúbrica
11	Mi súper pulsera	Realización de un objeto a través de su creatividad e imaginación	Observación, creatividad e imaginación.	<p>Se ocupará un cartón del rollo de papel partido en dos. Se les presentara los materiales y se les invitara a realizar una pulsera con el súper poder que ellos elijan. Puede ser una pulsera que le ayude a enfrentar el miedo, la tristeza, etc. Reunidos en círculo de les invitara que presenten su creación y que poder tiene su pulsera</p>	Rúbrica

				realizando preguntas divertidas ¡cuando puedes usar este poder? ¿si se mojara tu pulsera que le pasa? ¿puedes trasferir tu súper poder? ¿a quién le podrías trasferir tu poder? ¿Qué fue el que más te gusto de esta actividad?	
12	El puente mágico	Interpretación de lógica matemática y construcción	Construcción e interpretación, así como creación de objetos	En equipos de 3 o 4 niños se les pedirá que construyan un puente que atraviese el río, deberá ser posible que pase un carro por encima de este utilizando un cartón de leche o algún estuche para simular que es el carro. Después de darles el tiempo suficiente para construir su puente se probará los puentes de todos los equipos. Al final se les preguntara como llegaron a ese resultado.	Rúbrica

3.5.5. Característica de diseño sesiones de clase



Planeación didáctica		<i>Tiempo</i>	
Docente: Erika Alejandra Galindo Camarillo		Grupo: Preescolar III	Fecha:
Metodología: Situación didáctica		Título: "Adivina la Silueta"	
Campo de formación académica o Área de desarrollo personal social: Lenguaje y comunicación			
Organizador curricular 1: Expresión artística	Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes	Aprendizaje Esperado: Representa imágenes que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante modelado, dibujo y pintura.	
Inicio Para esta actividad necesitas colocar pliegos de papel en el suelo y fijados con cinta adhesiva. Se distribuirá diferentes objetos del aula y de la naturaleza en distintas partes del salón. Se iniciará la actividad con alguna canción de ronda infantil.			
Desarrollo Se preguntará a los niños y niñas ¿Qué creen que son las siluetas?, ¿Dónde las han visto? ¿Por qué creen que hay siluetas? Después de la discusión y posibles respuestas, se les invitara a trazar algunas siluetas puede ser con su cuerpo, y con algunos objetos que colocaste previamente sobre el papel. Mientras las niñas y los niños exploran y trazan los diferentes objetos, se les realizara preguntas sobre los objetos ¿Qué son? ¿Qué textura tiene? ¿Qué otra cosa se parece a su silueta? Después se le les pedirá que elijan a un compañero o compañera y que tracen la silueta de su cuerpo en el suelo. Luego se les pedirá dibujar el rostro de su compañera o compañero que eligieron.			
Cierre Se procurará un momento al final para que puedan agregar a los objetos y a las siluetas de sus compañeros los elementos que quieran, podrán dibujar la que más les allá gustado. Se reunirá a los niños y las niñas en un círculo y se les preguntara que siluetas trazaron y como las dibujaron. Se les preguntara como, por qué y que fue lo que más les gusto de esta actividad.			
Instrumentos de evaluación o evidencias Rubrica			

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?



Materiales que se necesitan para realizar las actividades

Cajas de cartón de muchos tamaños diferentes

Tubos de papel higiénico 2 o 3 por niño

Envase de leches vacías de diferentes tamaños cada niño se necesitará al menos 6

Botellas de plástico vacías y limpias 2 o 3 por niño

Tapas de botellas 5 a 10 por niña o niño

Caja de zapatos o de tamaño similar

Crayones de colores suficientes.

Cinta adhesiva

Papel de reusó

Bolsa de papel una por niño

Tijeras una por niño

Pelotas de plástico

Hojas caídas de árboles.

3.6. Mecanismos de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta.

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo mediante una rubrica

Indicador	Nivel de logro			
	Muy bien	Bien	Regular	Insuficiente
Reconoce	Reconoce en su totalidad	Reconoce la mayor parte	Reconoce las partes esenciales	No reconoce
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad, sus ideas son creativas e ingeniosas	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas.	Usa ideas de otras personas, pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
Trabaja en equipo	Colabora y aporta al trabajo en equipo eficientemente	Trabaja con algunos compañeros, realizando buenas aportaciones	Trabaja con algunos compañeros, sin realizar aportaciones significativas	No colabora, ni aporta al trabajo en equipo
Reglas	Colabora en el aprendizaje común de las reglas las sigue al pie de la letra	Colabora en el aprendizaje común	Participa de modo aislado	No participa en el aprendizaje común
Claridad y fluidez	Expresa sus ideas de manera coherente y continua en todo momento	Expresa sus ideas en todo momento	Se expresa con relativa claridad y con poca fluidez	Muestra sus ideas con poca claridad o con continuos bloqueos

3.7. Resultados esperados con la implementación de la propuesta.

El resultado que se busca es que el 99 % de los niños y niñas que están matriculados en el Preescolar III del Jardín de Niño Elisa Hernández Rodríguez adquieran destrezas, capacidades y habilidades para su vida personal y diaria y desarrollen sus capacidades y habilidades a través del juego.

En un futuro se propone que este taller sea impartido y adaptado a los 3 grados de Preescolar con el fin de ir potencializando sus habilidades desde el inicio en la Educación Preescolar.

También se espera que con la impartición de este taller se sensibilice a los padres de familia para poder involucrarlos en las actividades de los alumnos y así puedan comprender a través de una charla la importancia de su Educación Preescolar, pero sobre todo la importancia del Juego en los Niños.

CONCLUSIONES

El presente trabajo, da cuenta de la importancia de la docente y las estrategias de aprendizaje mediante el juego en el Nivel Preescolar, esto le permite a los niños un desarrollo en sus capacidades, a través del juego los niños podrán poseer autonomía, desenvolvimiento en el plano social, adquisición de nuevos conocimientos, un lenguaje fluido, nuevas ideas, ayudara a tomar parte en las actividades con otras personas, así el juego les brindara el desarrollo de varias competencias para su vida social, familiar y educativa.

Le permitirá el logro de trabajo en equipo, así como el poder potencializar su imaginación.

El que los niños jueguen a interpretar un rol social les ayudara a relacionarse con otras niñas y niños, pero no solo con sus pares también con los adultos con los que interactúan, los llevara a enfrentarse a situaciones emocionales con las que puedan expresar sus sentimientos y ser empáticos con los demás.

El juego les dará un lenguaje variado en los niños para una mejor comunicación, así mismo esto le ayudara a poder comunicarse con los adultos con los que se rodean.

El juego ayuda en la parte física, motriz y en sus actividades diarias.

Pero sobre todo el jugar disminuirá el estrés causado por la vida acelerada que viven en cada uno de sus contextos familiares.

Es importante destacar que cada niño es diferente y que cada uno irá su propio ritmo. Sin dejar al lado ese cúmulo de capacidades que desarrollara en esta Etapa Preescolar.

BIBLIOGRAFIA

TORRES, CARMEN. El juego una estrategia importante. Venezuela, 2002.

DIRECCION GENERAL DE DESARROLLO CURRICULAR. Secretaría de Educación Pública. Programa de Estudios 2011 guía para la Educadora Educación Básica. Preescolar México, 2012

SECADOS, FRANCISCO. Las definiciones del juego. España, 1990.

CASTT, JIM. El Juego Infantil, México, 2018.

LEGO Y DUPLO. Manual docente de Aprendizaje a través del juego. México, 2019.

OCEANO. Manual de juegos. España, 1994.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA Aprendizajes Claves para la Educación Integral, Educación Inicial: Un buen comienzo, México. comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, 2017.

HERRERO, TOMAS, El juego en el desarrollo infantil y su metodología, España 2010.

SECRETARIA DEL MEDIO AMBIENTE. Atlas Geográfico. México, 2010.

REFERENCIAS DE INTERNET

www.file:///D:/tesina/El%20juego%20en%20la%20infancia%20-%20Educacion%20Inicial.html

<https://www.google.com.mx/maps/@19.3165757,-99.1671771,15z>

<https://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/>

<https://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/historia>

<https://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/geomorfologia/>

<http://www.aldf.gob.mx/archivo-27d3669b5f7e14a9cf0536594e9d5903.pdf>

<http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html>. (

<http://enciclopedia.us.es/index.php/Mexico>