



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 099 CIUDAD DE MÉXICO  
PONIENTE



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL  
DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL  
CENTRO DE DESARROLLO COMUNITARIO PROYECTO  
ROBERTO ALONSO ESPINOSA FUNDACIÓN AMPARO  
DELEGACIÓN ÁLVARO OBREGÓN CICLO ESCOLAR 2017-2018

TESINA

PRESENTA

MARISOL CARRASCO PÉREZ

CIUDAD DE MÉXICO

01/MARZO/2018



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 099 CIUDAD DE MÉXICO  
PONIENTE



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL  
DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL  
CENTRO DE DESARROLLO COMUNITARIO PROYECTO  
ROBERTO ALONSO ESPINOSA FUNDACIÓN AMPARO  
DELEGACIÓN ÁLVARO OBREGÓN CICLO ESCOLAR 2017-2018

TESINA

ENSAYO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LA LICENCIATURA EN  
EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA

MARISOL CARRASCO PÉREZ

CIUDAD DE MÉXICO

01/MARZO/2018

**DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN**

Ciudad de México, 07 de Julio de 2018

**C. MARISOL CARRASCO PÉREZ**  
**Presente**

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO  
COMUNITARIO PROYECTO ROBERTO ALONSO ESPINOSA FUNDACIÓN  
AMPARO DELEGACIÓN ÁLVARO OBREGÓN CICLO ESCOLAR 2017-2018**

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta de la Asesora, Profr. Luis Fernando Alanís Domínguez, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

**Atentamente: E. P.**  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 099  
D. F. PONIENTE

**DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN**  
**Presidente de la Comisión de Exámenes**  
**Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México Poniente.**

## DEDICATORIAS

Este trabajo se lo dedico a mi familia por su infinita paciencia y apoyo incondicional que me brindaron en todo momento para culminar una de mis más grandes metas y por permitirme robarles mucho del tiempo en que merecía estar con ustedes.

Como un testimonio a mis hijos que son el motor de mi vida que con su presencia me impulsan a seguir, que han sido y serán siempre el motivo más grande que me lleva a alcanzar mis sueños a pesar de todas las adversidades, espero estén orgullosos de mí como yo lo estoy de ustedes, me encantaría ser ejemplo en su vida.

A mi esposo, hoy te quiero decir que sin ti a mi lado no hubiera logrado tantas cosas ni llegar tan lejos quiero agradecerte todos esos momentos de sacrificio de desvelo y de no estar contigo pero que me han ayudado a crecer como persona y eso es en gran medida gracias a ti te amo.

Una pequeña muestra de mi agradecimiento por todo el apoyo que me brindaron hoy llegue a la cima, con mucho cariño les doy infinitas gracias por la orientación y conocimientos que me han brindado todos mis profesores durante esta maravillosa aventura pues esto es un trabajo en conjunto, con todo mi respeto y admiración gracias a todos.

Y claro no puedo terminar sin antes agradecer a esa personita que siempre estuvo a mi lado acompañándome y guiándome en todo momento mientras recorría este duro camino y que cuando estaba a punto de desfallecer siempre me tomo de la mano para seguir adelante y que a pesar de que en algunos momentos la fatiga y el agotamiento me hacían olvidarme de él, él nunca se olvidó de mí y me acompañó en todo momento.

Y por supuesto no podía faltar mi gran amigo Rafa al cual admiro y respeto por ser un gran ejemplo de perseverancia y estar siempre ahí durante esta aventura para salvarme en múltiples ocasiones de esos amigos que agradeces a la vida por ponerlos en tu camino.

Y con toda mi alma no me resta más que decir con todas mis fuerzas mil gracias a todos por su comprensión y apoyo los amo con todo mi corazón.

# ÍNDICE

	Pág.
Introducción	1
El tema de estudio base de la investigación de la tesina	2
Capítulo 1	4
1.1 Justificación del tema	4
1.2 Los referentes de ubicación situacional de la problemática	5
1.2.1 Referente geográfico	6
Análisis histórico, geográfico y comunal del entorno	10
Orígenes y antecedentes históricos de la localidad	10
Hidrografía	12
Orografía	13
Medios de comunicación	14
Vías de comunicación	14
Sitios de interés cultural y turístico	14
Descripción del ambiente comunitario que prevalece en el área de la problemática	16
Vivienda	16
Empleo	18
Cultura	18
Religión	19
Educación	20
Descripción del ambiente comunitario	21
1.2.2 Referente escolar	22
Status del tipo de sostenimiento de la escuela	23
Aspecto material de la institución	23
Croquis de las instalaciones	23
La organización escolar de la institución	24
Organigrama	25
Características de la población	25
Relación de la institución con los padres de familia	26
Relación de la escuela con la comunidad	26
1.3 Diagnóstico situacional con base en un análisis FODA	26
1.4 Definición y descripción de la problemática a analizar	27
1.5 Planteamiento del problema	28
1.6 La elaboración de los objetivos en la investigación documental	28
1.6.1 Objetivo general	29
1.6.2 Objetivos particulares	29
1.7 Metodología utilizada en la investigación documental	30
Capítulo 2	31
2.1 Los conceptos básicos del referente teórico	31
2.1.1 El juego actividad lúdica	31
2.1.2 El juego y el pensamiento matemático	39

2.1.3 El desarrollo cognitivo	40
2.1.4 Evaluación	47
Capítulo 3	53
3.1 ¿Qué hacer para resolver la problemática identificada	53
3.2 Descripción de los resultados de la innovación de mi práctica educativa para superar la problemática	68
Conclusiones	
Bibliografía	
Referencias de internet	

## INTRODUCCIÓN

Por medio del juego, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independientemente del medio en el que se desarrolle.

A pesar de que para los adultos y padres de familia el juego sólo es una actividad de distracción y de poco compromiso, el juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral.

El juego propicia el desarrollo intelectual de un niño; le permite hacer juicios sobre su conocimiento propio y a solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento en una actividad durante un determinado tiempo. Todo esto es de suma importancia, ya que a esta edad los periodos de atención de un niño son muy cortos.

Asimismo desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia ante la curiosidad por descubrir su entorno.

Desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. El juego provoca el desahogo de energía física a la vez que enseña a coordinar sus movimientos e interacciones.

El juego resulta un escape aceptable y natural en el niño para expresar emociones que muchas veces con palabras no pueden externar. Al usar su imaginación el niño puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad sin tener responsabilidades

totales o limitantes. Fomenta su personalidad e individualidad, ayudándolo a adquirir confianza y un sentido de independencia. Se le permite tomar sus propias decisiones y poner sus reglas, sin que exista alguien más imponiéndose o reprimiéndoles.

A través del juego el niño se va haciendo consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido en sus primeros años de vida ajeno a él. Funciona como un ensayo para experiencias futuras, ya que va entendiendo el funcionamiento de la sociedad, de las acciones y comportamiento de los seres humanos.

#### EL TEMA DE ESTUDIO BASE DE LA INVESTIGACIÓN DE LA TESINA

El juego es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, sin embargo, implícitamente favorece el desarrollo cognitivo pues mediante el juego el niño observa, analiza y resuelve ciertas problemáticas a las que se enfrenta, si el educador lo sabe guiar se obtendrán magníficos resultados. El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño que le permite desarrollar coordinación, fuerza y ubicación, dándole recursos para que por sus propios medios pueda dar referencias de donde se encuentra ubicado un lugar. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con el todo, el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual y el socio-afectivo.

Normalmente requieren del uso mental o físico, y a menudo de ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de



simulación. El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Hoy en día por las circunstancias de la sociedad en la que vivimos, a los niños se les niega en ocasiones la posibilidad de jugar, sin saber que se le está privando de la acción que le permite abrirse un mundo de posibilidades de aprendizaje. Las condiciones en la que viven a veces influyen de manera poco positiva pues viven en pisos de reducidas dimensiones, no cuentan con espacios al aire libre, por lo que los juegos o las actividades lúdicas se están perdiendo. Los niños se han convertido en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios, de ahí la importancia de recuperar el juego como un hecho que ofrece una fuente inagotable de posibilidades.

\*El juego no se ve como una actividad en la que el niño jugara, presenta múltiples posibilidades para desarrollar capacidades y mejorar los aprendizajes esperados.

\*El juego es una actividad libre; nadie está obligado a jugar.

\*Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, la agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

\*Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil que no posibilita ningún fracaso.

\*El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

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

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican las problemáticas.

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

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

## 1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

El pensamiento es un aspecto que no está sujeto al desarrollo físico. ¿Cómo se da el desarrollo cognitivo? Se da a través de la interacción con el contexto y el proceso que le toca vivir a cada niño y que viene a determinar que capacidades se desarrollan y cuales no en consecuencia este proceso es fortuito mas no sistemático, en consecuencia por todo lo anterior es necesario promover el desarrollo cognitivo debido a que éste en primer término repercute en todas las funciones intelectuales en la lectoescritura, el desarrollo del lenguaje y sobre todo en el aprendizaje.

El juego propicia el desarrollo de habilidades y destrezas, busca y propicia brindarle un apoyo para favorecer en los niños de 4 años el desarrollo cognitivo ya que lo dota de recursos cognitivos en su paso por el Preescolar, la sociedad actual tiene una idea equivocada en cuanto a la educación que reciben los alumnos en el jardín de niños, la falta de información de los padres los obliga a tener una idea errónea de la Educación Preescolar.

La manera más interesante, divertida, espontánea y natural de aprender para un niño es jugando; el juego es una actividad que el alumno realiza desde los primeros meses de vida y que a través de ella comienza a aprender, a desarrollar habilidades y experimentar mediante sus sentidos.

El juego fomenta el desarrollo intelectual de un niño; cuando le permite hacer juicios sobre su conocimiento propio y a solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento en una actividad durante un determinado tiempo. Todo esto es de suma importancia, ya que a esta edad los periodos de atención de un niño son muy cortos.

Por lo anterior se llevará a cabo esta investigación la cual busca una probable solución a la problemática expuesta en este documento. Se busca por medio de las actividades lúdicas propiciar en los niños el desarrollo cognitivo, ya que es algo que no se da por si solo se tiene que promover, para ello la intervención de este trabajo es propiciar ese desarrollo.

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

El Centro de Desarrollo Comunitario está ubicado en Cerrada de Aldama (5ta. De Jazmín) No. 9 Col. Lomas de Chamontoya Del. Álvaro Obregón, 01857 CDMX.



Imagen 1. Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo, Chamontoya. Delegación Álvaro Obregón<sup>1</sup>

### 1.2.1 REFERENTE GEOGRÁFICO

A lo largo de la década de los 70, la Ciudad de México experimentó un acelerado crecimiento demográfico, tanto por los desplazamientos internos de la propia población, como por el fenómeno migratorio campo ciudad, en gran medida fue el producto de los cambios en las políticas agrarias. La Delegación Álvaro Obregón no fue ajena a estos cambios.

---

<sup>1</sup><https://www.google.com.mx/search?q=proyecto+roberto+alonso+espinosa+fundacion+amparo+chamontoya&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&s=X&ved=0ahUKEwi8gYiTqtTQAhULmMKHcl8BzYQAUIBygC&dpr=1#imgrc=lfjqSug3VNHCVm%3a> (Consultado el 06 de Enero del 2017.)



Imagen 2. Casas en la parte boscosa del pueblo de san Bartolo Ameyalco.<sup>2</sup>

Por un lado, las zonas altas de la Delegación-cercanas a los pueblos tradicionales de Santa Rosa, San Bartolo, Tetelpan y Santa Fe, se fueron poblando por familias y grupos que llegaron de diferentes entidades de la República y que aprovecharon las características del entorno: bosques, cauces de río, manantiales e incluso presas.

---

<sup>2</sup>[www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=VwEeWy-uBBTlsAXKIJ4Bw&g=imágenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&og=imágenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&gs\\_l=psy-ab.3...35901.43847.0.44949.25.23.2.0.0.0.213.2787.1j18j1.20.0....0...1c.1.64.psy-ab..3.2.280...0i13k1.0.vul2ZaomZ1U](http://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=VwEeWy-uBBTlsAXKIJ4Bw&g=imágenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&og=imágenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&gs_l=psy-ab.3...35901.43847.0.44949.25.23.2.0.0.0.213.2787.1j18j1.20.0....0...1c.1.64.psy-ab..3.2.280...0i13k1.0.vul2ZaomZ1U) (Consultado el 05 de enero del 2017.)



Imagen 3. Iglesia de Santa Rosa de Lima en el pueblo de Santa Rosa Xochiac.<sup>3</sup>

Surgió así series de asentamientos, algunos en su inicio con carácter irregular, que hoy se han transformado en verdaderas colonias: La Era, Jalalpa y La Araña, vecinos el Pueblo de Santa Lucía, son un ejemplo de esta fase de desarrollo.



Imagen 4. Colonia la Era establecida sobre el cerro colindando con el cerro del judío en Magdalena Contreras.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>[www.google.com.mx/search?q=santa+rosa+xochiac&espv=2&biw=1024&bih=662&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKewjOqqmZy7bRAhVJ4IMKHRvHdH8QsAQIKw#tbm=isch&q=santa+rosa+xochiac+alvaro+obregon&imgsrc=lli9TC9icAHBdM%3A](http://www.google.com.mx/search?q=santa+rosa+xochiac&espv=2&biw=1024&bih=662&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKewjOqqmZy7bRAhVJ4IMKHRvHdH8QsAQIKw#tbm=isch&q=santa+rosa+xochiac+alvaro+obregon&imgsrc=lli9TC9icAHBdM%3A) (Consultado el 09 de enero del 2017.)

<sup>4</sup>[www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=hASeWte6Ku2MtgW05ZPYBQ&q=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&oq=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&gs\\_l=psy-ab.3...135680.149926.0.150423.70.57.0.0.0.0.365.7105.0j30j9j2.41.0....0...1c.1.64.psy-ab..45.0.0....0.MABItNcokBQ](http://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=hASeWte6Ku2MtgW05ZPYBQ&q=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&oq=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&gs_l=psy-ab.3...135680.149926.0.150423.70.57.0.0.0.0.365.7105.0j30j9j2.41.0....0...1c.1.64.psy-ab..45.0.0....0.MABItNcokBQ). (Consultado el 09 de enero del 2017.)

Por otro lado, también en zonas altas de la demarcación, propietarios de grandes extensiones de tierra y fraccionan lotes y desarrollaron diversos proyectos residenciales basados en la combinación de la comodidad de los servicios urbanos con el verdor y la belleza natural del campo. Villa Verdún, las Águilas y Rancho San Francisco son ejemplo de estos fraccionamientos.



Imagen 5. Fraccionamiento residencial Rancho San Francisco.<sup>5</sup>

Si bien la demanda poblacional por espacios habitables es mucha, los asentamientos en las zonas altas de la Delegación, particularmente en aquellos de carácter irregular, han generado diversos problemas tanto ecológicos como sociales que han hecho de Álvaro Obregón una de las delegaciones con un alto índice de zonas de riesgo. Especialmente en el periodo de lluvias, estas zonas registran reblandecimiento del suelo y subsuelo, derrumbes y desgajamientos de tierra y piedras, lo que pone en riesgo tanto las edificaciones precarias como, sobre todo, a sus habitantes. Asimismo el inevitable deterioro del ambiente, la deforestación,

---

<sup>5</sup>[www.google.com.mx/search?q=fraccionamiento+rancho+san+francisco+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjXiOmFzbbRAhXhqFQKHY8qAhkQ\\_AUIBygC&dpr=1](http://www.google.com.mx/search?q=fraccionamiento+rancho+san+francisco+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjXiOmFzbbRAhXhqFQKHY8qAhkQ_AUIBygC&dpr=1)  
(Consultado el 09 de Enero del 2017.)

erosión y la contaminación de ríos y manantiales obligan a prestar especial atención a la continua demanda poblacional por espacios habitables.



Imagen 6. Zona de derrumbe e inundación (alto riesgo) en tiempo de lluvia.<sup>6</sup>

## A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y COMUNAL DEL ENTORNO.

### a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

Los movimientos internos de la población en la Ciudad de México se acentuaron de manera particular después de los sismos del 19 y 20 de septiembre de 1985. Expulsada de la Zona Céntrica de la Ciudad, una parte significativa de la población buscó acomodo en las Zonas Altas del Valle de México, incluyendo en aquellas que corresponden a la Delegación Álvaro Obregón, lo que ocasionó un crecimiento importante de la zona, generándose una fuerte demanda de vivienda y servicios urbanos.

---

<sup>6</sup>[www.google.com.mx/search?q=zonas+de+inundación+en+lomas+de+la+era+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjLgpDt0LbRAhXmrlQKHU79De8Q\\_AUICCGD#imgrc=lG3Gz4HuQxwnMM%3A](http://www.google.com.mx/search?q=zonas+de+inundación+en+lomas+de+la+era+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjLgpDt0LbRAhXmrlQKHU79De8Q_AUICCGD#imgrc=lG3Gz4HuQxwnMM%3A) (Consultado el 09 de Enero del 2017.)



La Colonia Lomas de Chamontoya se localiza en la Alcaldía Álvaro Obregón en la Ciudad de México. El clima predominante es frío-templado con lluvias en verano, presenta una temperatura de 10°C, con máxima de 18°C; ya que es una zona que colinda con Magdalena Contreras, Cuajimalpa, Coyoacán y Benito Juárez por la misma razón es un lugar con mucha vegetación, bosques, cerros y por consecuencia es un lugar muy frío.

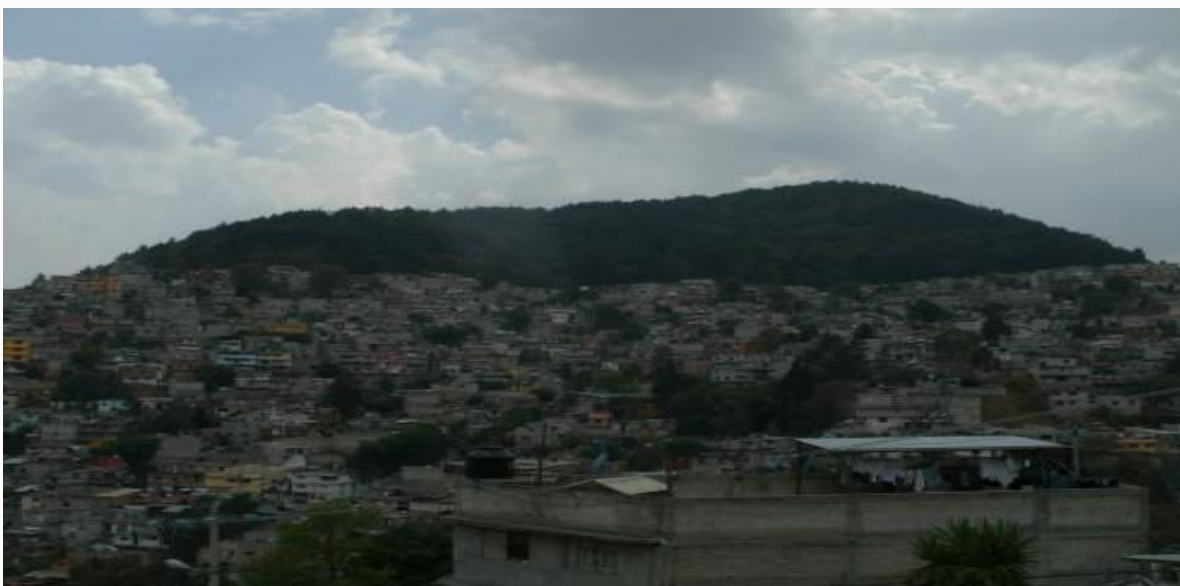


Imagen 7. Panorama general de la colonia Lomas de Chamontoya.<sup>7</sup>

La celebración de cada una de las fiestas patronales que se celebran en las diferentes colonias que de acuerdo a sus posibilidades económicas se colocan: ferias, exposiciones, venta de artículos y alimentos, así como fuegos pirotécnicos. En algunos de los pueblos cuentan con comparsas de danzantes como “Chínelos y

---

<sup>7</sup><http://www.vivemx.com/col/lomas-de-chamontoya.htm> (Consultado el 09 de enero del 2017.)

Arrieros” que visitan los diferentes pueblos tradicionales. Diciembre 12 fiesta de la Virgen de Guadalupe Col. Lomas de Chamontoya (celebración que inicia el día 11 a media noche con las mañanitas).

La Delegación Álvaro Obregón abarca 236 colonias que cuentan entre su patrimonio cultural lo mismo pueblos coloniales que edificios históricos o artísticos o centros comerciales modernos y antiguas fábricas textiles.

En 1906 la Hacienda Goicochea fue adquirida por la San Ángel Land Company, de la United States Mexican Trus Company, que la fraccionó para crear la colonia Alta Vista que colindaba al Oriente con el Pueblo de Tlacopac y al Sur con terrenos de la Hacienda de Guadalupe. El lugar se convirtió en un área de descanso de las familias adineradas de la Ciudad de México.

#### b) Hidrografía

El nombre del pueblo de San Bartolo Ameyalco significa “en el manantial”. Barrio que perteneció al pueblo de Coyoacán y que distaba desde 11 Kilómetros. El primero de septiembre de 1932, el templo de San Bartolo, que data del Siglo XVII, fue reconocido como Monumento Nacional.

La Delegación Álvaro Obregón tiene una importante red pluvial formada por sus barrancas y cañadas, que constituyen el descenso natural del agua en su rápido camino hacia la cuenca. Las corrientes de agua forman ocho subcuencas pluviales correspondientes a los ríos Tacuba, Becerra, Mixcoac, Tarango, Tequilazco,

Tetelpan, Texcalatlaco y Magdalena, abastecidos por agua de lluvia y por cinco manantiales infiltrados en la montaña.

En la Delegación Álvaro Obregón se reconoce una densa red fluvial favorecida por las abundantes precipitaciones que se producen en la parte alta de las montañas y por la constitución del pie del monte que es fácilmente cortado por los ríos.

El gran número de escurrimientos que proviene de la Sierra de la Cruces y de una erosión remontante que se inicia en la ribera lacustre, han originado el sistema hidrológico actual.

#### c) Orografía

El relieve de la Delegación está comprendido regiones: la de llanuras y lomeríos y la región de las montañas y los pedregales. La primera comprendida al Oriente de la Delegación, en sus límites con Benito Juárez y Coyoacán, y al Poniente hasta la base de la Sierra de las Cruces. Aquí están comprendidas las tierras bajas y llanas, casi al nivel del antiguo Lago de Texcoco; los lomeríos pueden considerarse hasta los faldeos de las altas montañas del Sur y del Poniente.

Las llanuras y los lomeríos no ofrecen grandes diferencias, pues la altura de las lomas, con respecto al nivel de la llanura, no excede los 100 M; tienen una Altura Sobre el Nivel del Mar de unos 2265 M. y los lomeríos de unos 2340 m por término medio. Sus pendientes son de  $1.45^\circ$  y están constituidas por una red de barrancos que alternan con divisorias de anchura máxima de 100 M.

#### d) Medios de comunicación

Los medios de transporte con los que la localidad cuenta son: el colectivo de la ruta 43 que viaja del metro viveros o las palmas San Ángel hacia Chamontoya pasando por Av. Toluca y siguiendo por Calzada al Desierto de los Leones, por ser una zona de difícil acceso no hay medios de transporte y una gran parte de la población se transporta en taxi o automóvil propio o compartido.

Cuenta con los servicios de pavimentación, alumbrado público, recolección de basura, luz eléctrica, agua potable, drenaje, líneas telefónicas e internet.

#### e) Vías de comunicación

Se puede acceder a la localidad por las siguientes vías de acceso Calzada al Desierto de los Leones, Av. Toluca y Calzada de las Águilas.

#### f) Sitios de interés cultural y turístico

Algunos de los atractivos de la Delegación Álvaro Obregón son el tradicional pueblo de San Ángel, la Plaza San Jacinto, La Casa Blanca, el Museo y Ex convento del Carmen, la Ex hacienda de Goycochea, la Parroquia de San Sebastián Chimalistac, la Casa de la Dinamita, el Centro Cultural San Ángel, la Casa Jaime Sabines, el Museo Carrillo Gil, la Iglesia y Ex convento de San Jacinto, la Casa de los Delfines La Casa del Mayorazgo de Fayoaga entre otros.



Imagen 8. Algunos de los lugares para visitar en la Delegación Álvaro Obregón.<sup>8</sup>

g) La localidad Lomas de Chamontoya es una zona de alta vulnerabilidad, donde hay mucha pobreza, abandono, violencia, adicciones y sobre todo un lugar en el cual la población infantil está muy falta y necesitada de afecto, atención y cuidados. Esta situación hace que los niños encuentren el Centro Educativo un desahogo a la problemática familiar que viven en casa los niños del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo Colonia Lomas de Chamontoya en la Delegación Álvaro Obregón encuentran ahí un espacio en el cual son felices y su estancia ahí trata de cubrir ciertas necesidades afectivas, por lo cual el personal y la comunidad educativa ha vuelto su misión brindar a sus niños un espacio en donde ellos son atendidos, escuchados y sobre todo se busca su bienestar para que puedan tener una mejor calidad de vida en su paso por este lugar el cual les ofrece una manera súper especial y divertida de aprender jugando.

---

<sup>8</sup> [http://www.dao.gob.mx/delegacion/datos\\_historicos/cronologia.php#preg18](http://www.dao.gob.mx/delegacion/datos_historicos/cronologia.php#preg18) (Consultado el 09 de Enero del 2017.)

## B) DESCRIPCIÓN DEL AMBIENTE COMUNITARIO QUE PREVALECE EN EL ÁREA DE LA PROBLEMÁTICA.

### a) Vivienda

En la Delegación Álvaro Obregón desde la segunda mitad del Siglo XX los procesos habitacionales crecieron rápidamente. En 1950 el parque habitacional sumaba 17.9 miles de viviendas donde habitaban 93.2 miles de personas, con una densidad domiciliaria de 5.2 ocupantes por vivienda. Para 1970 contaba con 74.1 miles de unidades y el 1995 fue de 156.9 miles de viviendas, casi nueve veces el de 1950 y poco más de dos veces el de 1970; mientras que en el CDMX el crecimiento del parque habitacional entre ambos periodos fue de 3.21 veces y 1.64 veces, respectivamente. En la actualidad, de acuerdo con el Censo de 1995, la Delegación cuenta con 676,440 habitantes, cuya relación con la vivienda acusa una densidad domiciliaria de 4.3 ocupantes por vivienda, menor en un 17% a la de 1950. Así, entre 1970 y 1995 crecieron tanto la población como la vivienda, aunque con mayor velocidad la segunda que la primera. En 1995 la situación de la vivienda en la Delegación acusa las características propias de un modelo de crecimiento urbano en proceso de consolidarse. De haber representado 2.6% y 6.0% del parque habitacional del Distrito Federal (ahora CDMX) en 1950 y 1970 respectivamente, pasó a 7.4% y 7.8% en 1990 y 1995. Por esa razón, es de 0.52.

Para 1990, el 69.1% corresponde a vivienda propia y el 30.9% a vivienda no propia o en renta, situación muy similar a lo que se tiene en el Distrito Federal (ahora CDMX) que es 65.6% de vivienda propia y 34.4% de vivienda no propia o en renta. En el

presente la vivienda propia es notoriamente mayor que la vivienda de alquiler: 68.3% y 20.9%, respectivamente; esto es, 107.2 miles de viviendas y 32.8 miles de viviendas. En proporción de dos a uno prevalece la modalidad unifamiliar (casas solas) por sobre la plurifamiliar (departamento en edificio, casa en vecindad o cuarto de azotea): 62.3% y 36.2%, respectivamente. En comparación con el Distrito Federal (ahora CDMX) la proporción entre viviendas propias y de alquiler es de 64.8% y 25.5%, en tanto que la unifamiliar representa 52.6% y 45.8% la plurifamiliar. La vivienda en la Delegación se caracteriza por ser predominantemente unifamiliar hacia la zona Sur de Santa Lucía donde existen fraccionamientos y condominios horizontales, cabe señalar que la vivienda de este tipo ubicada al Oriente del Periférico sufre fuertes presiones para su transformación a oficinas y comercio. (Ver Cuadro No. 17) En resumen la situación de la vivienda en la Delegación se caracteriza por tres factores, comunes a las trayectorias del poblamiento en el primer contorno: crecimiento sostenido del parque habitacional, insuficiencia de sus atributos y pauperización de los procesos habitacionales.

La zona del suelo de conservación donde su crecimiento poblacional ha sido el más alto en la Delegación (3.2%) en los últimos 15 años. La mayor parte de la población se concentra en el poblado rural de San Bartolo Ameyalco, sus zonas periféricas y algunos asentamientos humanos como son Tlacoyaque y Paraje el Caballito.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/alvaro%5B1%5D.pdf> (Consultado el 20 de Enero del 2017.)

## b) Empleo

De acuerdo con los censos económicos de 1989, el personal ocupado en el sector formal de las actividades secundarias y terciarias que trabajaban en la Delegación Álvaro Obregón, ascendía a 64,235 personas, 4% del total registrado para la CDMX, de esta población el 27.9% se dedica a la industria manufacturera, el 25.4% labora en el sector comercio y el 46.81% en servicios.

A pesar de que la demarcación cuenta con suelo de conservación, casi no ofrece fuentes de empleo en el sector primario, ya que en este no existe actividad agropecuaria, debido a que el suelo tiene un uso predominantemente forestal.<sup>10</sup>

## c) Cultura

Área que, por su flora, fauna, ubicación, configuración topográfica, belleza, valor científico, cultural, recreativo, ecológico, significación histórica, desarrollo del turismo, tradición u otras razones de interés nacional, se busca su preservación y se destinan al uso común mediante declaratoria expedida por el Ejecutivo Federal. Bienes, muebles e inmuebles de culturas anteriores al establecimiento de la hispánica, así como los restos humanos, de la flora y de la fauna relacionados con esas culturas.

**PATRIMONIO ARTÍSTICO:** bienes, muebles e inmuebles que revisten valor estético relevante, dadas sus características de representatividad, inserción en determinada corriente estilística, grado de innovación, materiales, técnicas utilizadas y otras análogas tales como obras pictóricas, grabados, dibujos, obras escultóricas y

---

<sup>10</sup> Ídem



arquitectónicas, así como las obras o archivos literarios y musicales, cuya importancia o valor sean de interés para el arte.

**PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL DE LA HUMANIDAD:** término acuñado por la UNESCO, para proteger y conservar zonas y sitios patrimoniales e históricos, engloba monumentos, conjuntos y lugares. **PATRIMONIO CULTURAL:** conjunto de valores y formas de vida, materiales y espirituales de un grupo social a través de bienes muebles e inmuebles, y que sea declarado como tal, por disposición de la ley o por declaratoria específica. **PATRIMONIO HISTÓRICO:** bienes, muebles e inmuebles, creados o surgidos a partir del establecimiento de la cultura prehispánica en México, y que se encuentran vinculados con la historia social, política, cultural y religiosa del país o que hayan adquirido con el tiempo un valor cultural.<sup>11</sup>

#### d) Religión

Al igual que el resto del país, la Ciudad de México sigue siendo mayoritariamente católica: en promedio, 82% de los habitantes de cada colonia de la capital se define como creyente de esta religión.

Las delegaciones con mayor porcentaje de católicos son Magdalena Contreras (86.6%), Álvaro Obregón (85.5%) y Milpa Alta (85.2%). La colonia Cazulco, en Magdalena Contreras, es la colonia más católica de la ciudad, pues 93.6% de sus habitantes se considera católico, apostólico y romano.

---

<sup>11</sup> <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/alvaro%5B1%5D.pdf> (Consultado el 20 de Enero del 2017.)

Otras colonias con altos porcentajes de católicos dentro de estas delegaciones son el pueblo de Santa Lucía (93.4%) y el Pedregal de San Ángel (90.3%).

En contraste, la Basílica de Guadalupe el mayor lugar de peregrinación del país se encuentra en una colonia que, a pesar de tener un porcentaje de católicos alto, no se ubica entre los primeros puestos en este rubro: 84.4% de las personas que viven en la colonia La Villa, en la Delegación Gustavo A. Madero, se considera católico, un porcentaje menor al de otros casos revisados. 85.5% de la Delegación Álvaro Obregón es católica.

f) Educación

A continuación se presenta la relación de las escuelas que se encuentran en la localidad.

<b>PREESCOLAR</b>
THE EDRON ACADEMY PREESCOLAR
ESCUELA PRIMARIA EFRAÍN HUERTA
ESCUELA PRIMARIA PROF. ONOFRE MELENDEZ
ESCUELA PRIMARIA AURELIO HIDALGO
ESCUELA PRIMARIA RABINDRANATH TAGORE
PRIMARIA, ESCUELA INGENIERO JAVIER BARROS SIERRA
ESCUELA PRIMARIA CARMEN SERDÁN
<b>SECUNDARIA</b>
ESCUELA SECUNDARIA JOHN DEWEY

ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA No 68 "IGNACIO GARCÍA TÉLLEZ"
<b>ESCUELA MEDIO SUPERIOR</b>
CENTRO DE ESTUDIOS TECNOLOGICOS INDUSTRIAL Y DE SERVICIOS NO.52
ESCUELA PREPARATORIA, MISIONES 4 OPINIONES
<b>UNIVERSIDAD</b>
UNIDAD DE SERVICIOS DE APOYO A LA ESCUELA REGULAR
UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO SUR,

Tabla 1.

g) Descripción del ambiente comunitario

En la localidad Lomas de Chamontoya se vive un contexto de alta vulnerabilidad, pobreza, violencia, desempleo, drogadicción, alcoholismo, abandono, madres solteras, etc. Por esta situación los habitantes han vuelto su prioridad sobrevivir y la Educación en la mayoría de los casos pasa a segundo término sin hacer conciencia de que la única arma y forma de tener una mejor calidad de vida es el conocimiento adquirido en la escuela, la cual les garantizara un mejor futuro y una mejor calidad de vida.

Esta situación afecta mucho de una manera negativa pues los niños están en contacto directo con este tipo de conductas y malos hábitos, tanto que ya los hicieron parte de su vida y es tan normal que presentan conductas como estas: palabras ofensivas, agresividad, malas costumbres y conductas no aptas para niños de edad Preescolar y que esto los lleva a tener pocas ambiciones y expectativas en una vida

futura, niños que a lo más que aspiran en la vida es ser camionero como su papá o vender tamales como su mamá.

Es responsabilidad de los centros educativos cambiar esa mentalidad, dotar de conocimientos y preparar a esos niños que serán los hombres del futuro y la esperanza de nuestro país.

### 1.2.2 REFERENTE ESCOLAR:

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

El Centro de Desarrollo Comunitario está ubicado en Cerrada de Aldama (5ta. De Jazmín) No. 9 Col. Lomas de Chamontoya Del. Álvaro Obregón, 01857 CDMX.

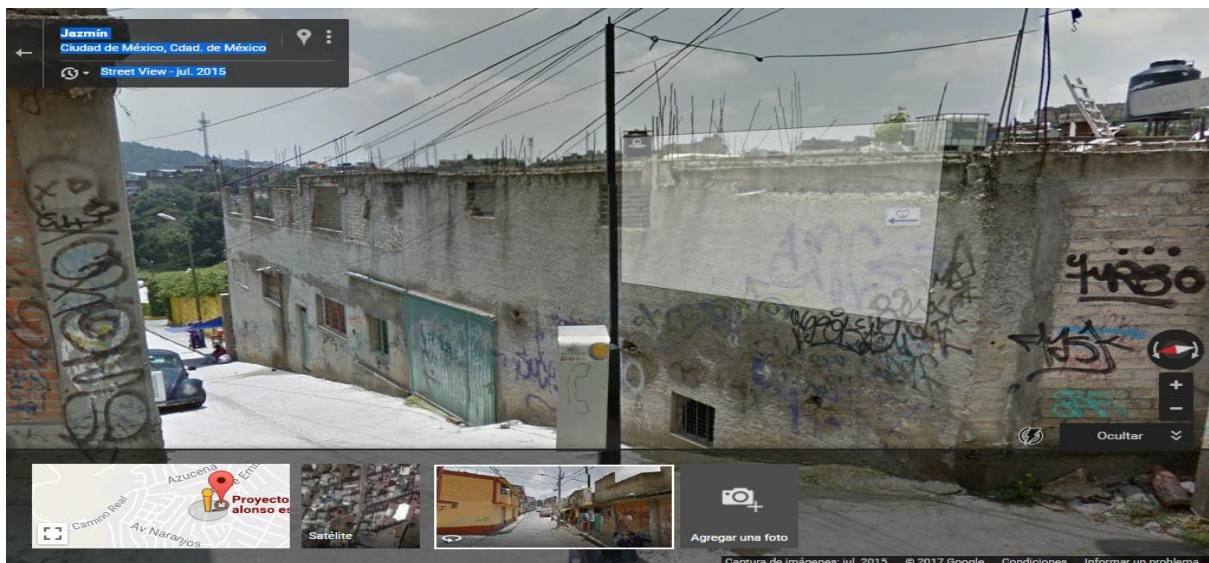


Imagen 9 Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo<sup>12</sup>

b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela

<sup>12</sup> <https://www.google.com.mx/maps/@19.3161131,-99.2685631,186m/data=!3m1!1e3> (Consultado el 27 de Enero del 2017.)

Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo es un Centro Escolar de carácter comunitario ya que se sostiene del costo de recuperación que aportan los padres de familia, de las aportaciones que nos da el gobierno y donaciones.

c) Aspecto material de la institución

La construcción consta de dos edificios los cuales están construidos con material de concreto, losa, loseta en los pisos, cuenta con grandes ventanales, barandales y zonas de seguridad.

d) Croquis de las instalaciones materiales

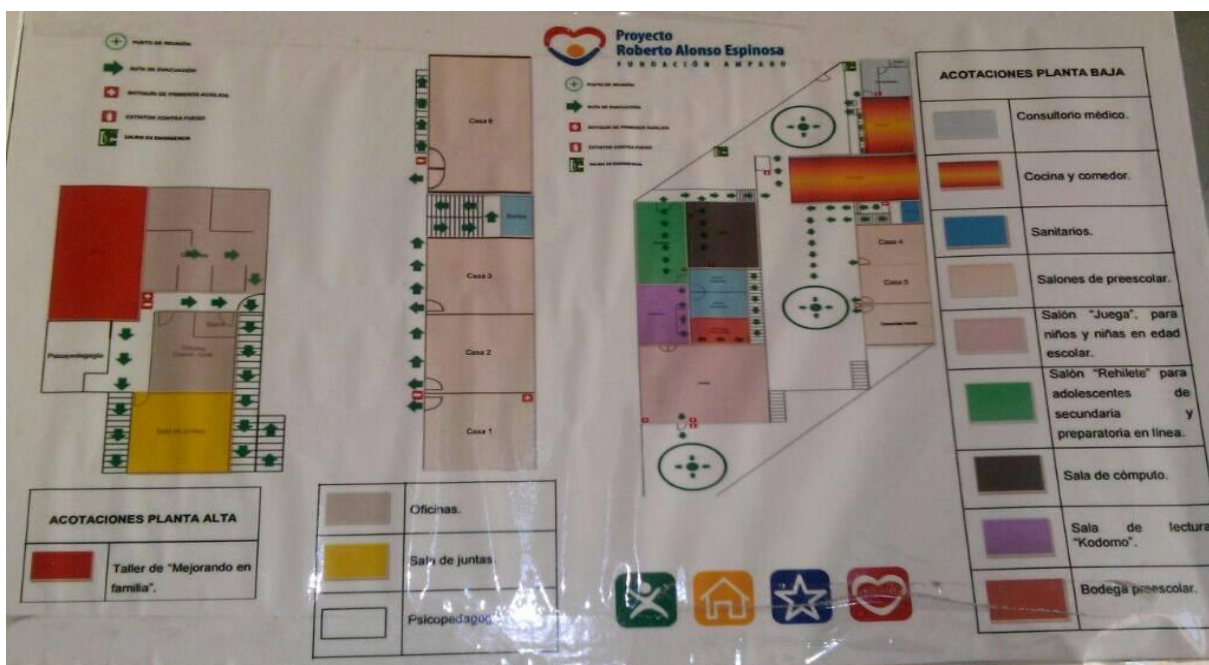


Imagen 10 Plano de las instalaciones del Centro Proyecto Roberto Alonso Espinosa<sup>13</sup>

e) La organización escolar en la institución

<sup>13</sup> Proporcionado por la institución.

El Centro Escolar se compone de dos edificios, los cuales están distribuidos de tal manera: en uno se encuentran las aulas que se conforman de 6 casas de niños y Comunidad Infantil, el comedor, la cocina, el consultorio médico, la caseta de vigilancia, baños para educadoras, baños para niños y baños para niñas.

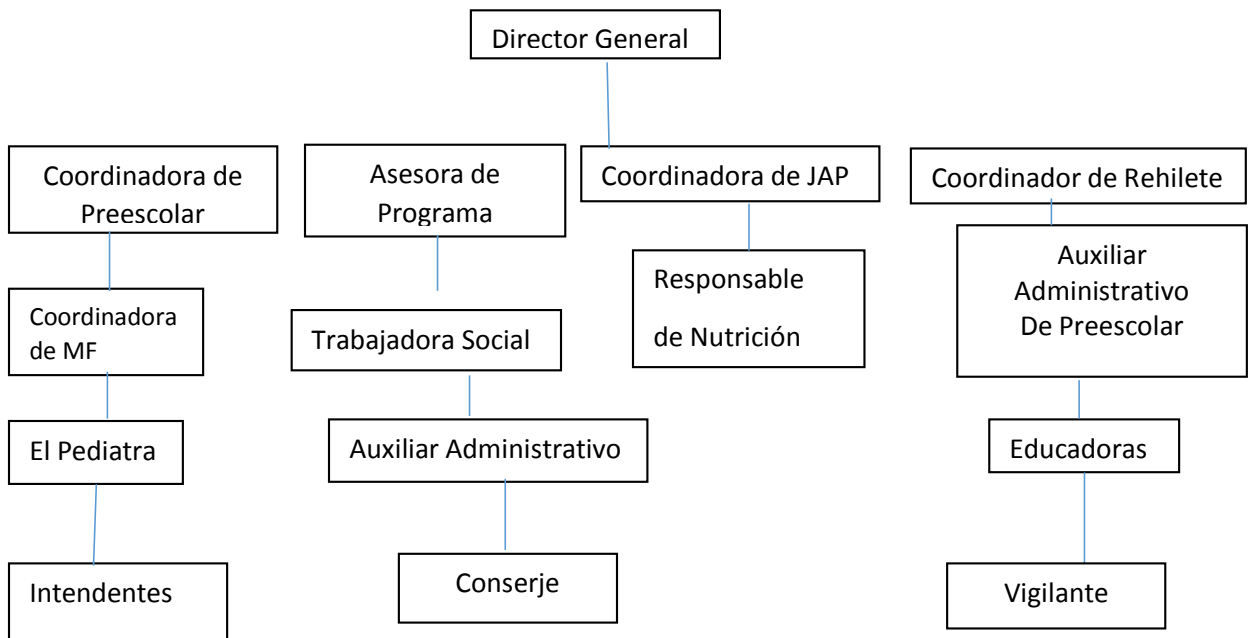
En el otro edificio se encuentran las oficinas, el taller de Juega (JAP), el taller de rehilete, la sala de informática, la sala de juntas, el Kodomo, psicopedagogía, el taller de mejorando en familia, baños para uso de los alumnos de los talleres y la bodega. Además de contar con tres patios el patio de la entrada, el patio principal y trasero.



Imagen 11 Infraestructura del Centro Proyecto Roberto Alonso Espinosa<sup>14</sup>

#### f) Organigrama de la institución

<sup>14</sup><https://www.facebook.com/ProyectoRoberto/photos/a.482269658479961.111189.472550612785199/754840594556198/?type=3&theater> (Consultado el 27 de Enero del 2017.)



g) Características de la población

La población con la que cuenta el Centro Escolar la mayoría presentan un gran grado de vulnerabilidad económica por tal razón los niños y niña que acuden al Centro Educativo se caracterizan por presentar una gran falta de atención por parte de los padres, sin límites y faltos de valores.

T. 205	Promedio	Peso Normal	Sobrepeso	Desnutrición	Altos	Bajos	Edad	Maternales
Niños	40%	30%	20%	15%	35%	65%	3-25%	12 niños
							4-30%	
							5-45%	
Niñas	60%	75%	10%	15%			3-30%	5 niñas
							4-30%	
							5-40%	
Adultos	45							

Grafica 1.

#### h) Relación de la institución con los padres de familia

Para empezar, y poder formar parte del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo los papás están conscientes y totalmente comprometidos a apoyar a la institución en lo que les solicite, por ejemplo los papás tienen que estar completamente conscientes y comprometerse con el desarrollo académico de sus hijos tomando en cuenta las estrategias de trabajo que les brindan las educadoras para favorecer el desarrollo de los alumnos, presentarse a las juntas que se les convoque y asistir a las sesiones del taller de psicopedagogía en caso de ser necesario.

Apoyan en las actividades de comedor, participan en los talleres para padres que mejorando en familia les brinda, aceptan y dan seguimientos de los alumnos que son canalizados a instituciones por cuestiones especiales.

#### i) Relación de la escuela con la comunidad

No hay relación alguna con la comunidad.

### 1.3 DIAGNÓSTICO SITUACIONAL CON BASE EN UN ANÁLISIS FODA (DETECTAR LAS FORTALEZAS, LAS OPORTUNIDADES, LAS DEBILIDADES Y LAS AMENAZAS QUE RODEAN A LA PROBLEMÁTICA)

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
*La mayoría de las educadoras están en formación	*Cuenta con el material suficiente *Instalaciones	*Falta de apoyo de los papás *Los espacios no	*Personal no titulado *No cumplir



académica. *Constantes capacitaciones *Un buen liderazgo	seguras y adecuadas *Buena comunicación con el directivo *La sistematización con la que la directora organiza todas sus funciones	son suficientes para la alta demanda que tiene el Centro. *El contexto	con los requisitos de la supervisora *Resistirse al cambio *Relaciones conflictivas entre compañeros
--	---	---	--

Tabla 2.

#### 1.4 DEFINICIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA A ANALIZAR

La idea equivocada que los padres de familia tienen de las actividades impartidas en el Preescolar le restan valor e importancia, ya que para la mayoría de las personas el jardín es un lugar al que los niños únicamente asisten a jugar, sin comprender el maravilloso mundo que el juego representa y todo lo que hay detrás.

Un abanico de posibilidades que el mundo del juego les ofrece y todo lo que el niño puede desarrollar a partir de que aprende a jugar con un objetivo bien definido. “El niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar” (Chateau). Esta situación ha despertado un interés por volver el juego un objeto de estudio para descubrir y demostrar que el juego nos permite saber que a un niño nadie lo puede detener y que puedes ser y llegar hasta donde él lo decida.

## 1.5 EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

**¿Qué estrategia se necesita para favorecer el desarrollo cognitivo y promover los aprendizajes en los niños de 4 años del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo Colonia Lomas de Chamontoya Delegación Álvaro Obregón Ciclo escolar 2017-2018?**

### HIPÓTESIS GUÍA

La estrategia que se necesita para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo Delegación Álvaro Obregón ciclo escolar 2017-2018 es el juego.

## 1.6 LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La comunidad Lomas de Chamontoya es una comunidad ubicada en una zona muy vulnerable, en donde saltan a la vista tantas carencias: pobreza, alcoholismo, drogadicción, madres solteras y de corta edad, violencia, abandono y sobre todo carencias afectivas y falta de atención. Todo esto desencadena una situación demasiado fuerte la cual se vuelve una carga muy pesada sobre los hombros de una persona tan pequeña que a su corta edad resulta difícil de comprender sobre todo cuando tiene 4 años y no alcanzan a asimilar el porqué de tantas cosas, porqué tanto dolor y que no saben cómo identificarlo, ni como se llama pero que está ahí y duele. Para estos niños el único lugar donde se sienten libres, realmente felices,

seguros, protegidos y donde encuentran un escape a su dura realidad y situación familiar es la escuela.

Y en el mayor de los casos el único lugar que les brinda el afecto y cobijo que necesitan, por supuesto lo reciben de la educadora que es un ejemplo y un patrón a seguir.

#### **1.6.1 OBJETIVO GENERAL**

Realizar una Investigación Documental para conocer las bases Teóricas Conceptuales para implementar el juego como estrategia para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo Colonia Lomas de Chamontoya Delegación Álvaro Obregón Ciclo escolar 2017-2018.

#### **1.6.2 OBJETIVOS PARTICULARES**

- \* Diseñar el proceso de la Investigación Documental.
- \* Construir la plataforma teórica metodológica del juego como estrategia para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños preescolares.
- \*Proponer una alterativa de solución al problema analizado.

## 1.7 LA METODOLOGÍA UTILIZADA EN 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 inferencia 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.

## CAPÍTULO 2. EL REFERENTE TEÓRICO DE LA PROBLEMÁTICA

### 2.1 LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL REFERENTE TEÓRICO

El tema del juego para favorecer el desarrollo cognitivo es sumamente importante ya que el niño a través de su infancia pasa por diferentes procesos de desarrollo para ir obteniendo el aprendizaje, se analizarán cada una de esas etapas por las que pasan los Preescolares. Es impactante cómo el niño a través del juego va construyendo su conocimiento para mejorar su aprendizaje.

El juego como objeto de estudio nos obliga a guiar esta actividad con fines pedagógicos incitando al niño a que observe, analice y resuelva, así de esa manera ira construyendo su propio conocimiento. Para lo cual es necesario investigar los conceptos que se relacionen con el objeto de estudio como información teórica y de los fundamentos pedagógicos que darán respaldo a esta investigación, por lo anterior se pasará a describir la definición de los conceptos que se necesitan estudiar.

#### 2.1.1 EL JUEGO ACTIVIDAD LÚDICA

El juego didáctico es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un

sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria.<sup>15</sup>

Tarea que se plantea desde lo lúdico. Es en el juego y en las actividades planteadas con la intervención de todos los sentidos, la movilidad física, la expresión corporal y verbal, etc., donde queremos situarnos y mostrar en la práctica que pensar es también divertido y que el esfuerzo que se pone a veces tiene muchas compensaciones.<sup>16</sup>

El juego bien guiado lleva implícito siempre un objetivo de aprendizaje interactuando de manera muy divertida poniendo en práctica y en alerta todos sus sentidos con la finalidad de llegar a una meta, desarrollar competencias que le servirán para un desarrollo cognitivo de esta manera el niño juega se divierte y aprende.

Para Karl Groos, filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.<sup>17</sup>

El niño cuando juega promueve y favorece las relaciones interpersonales y soluciona conflictos que le servirán para relacionarse en la vida adulta. A pesar de la necesidad que tienen los niños de jugar y de los beneficios que esta actividad les brinda, lo

---

<sup>15</sup> <http://www.waece.org/diccionario/index.php> (Consultado el 19 de mayo del 2017.)

<sup>16</sup> Irene De Puig, Y Angélica Sático. Jugar a pensar con niños de 4 a 5 años. 5ta. Ed. Editorial Octaedro, 2011. Página 46.

<sup>17</sup> <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/> (Consultado el 16 de Junio del 2017.)

pierden cuando se vuelven adultos, ya que para muchos adultos esta actividad es una pérdida de tiempo pues no les retribuye en cuanto a lo económico.

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).<sup>18</sup>

De acuerdo a lo anterior se percibe la parte importante y relevante que tiene el juego en el desarrollo cognitivo. Situación que debe ser tomada en cuenta como parte esencial de la intervención docente.

A los niños les encanta correr, brincar, trepar, arrastrarse, rodar, lanzar, jalar etc. actividades que están en su naturaleza, que los divierte y les brinda el beneficio de desarrollar habilidades y ejercitar su cuerpo de una manera atractiva para ellos.

*“Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.”*<sup>19</sup>

Los niños utilizan el juego para reproducir situaciones que viven en su entorno y que les significan de tal manera que las imitan a través del juego y las proyectan de

---

<sup>18</sup> Ídem

<sup>19</sup> Ídem

manera simbólica en el juego de roles, en el cual asumen distintos papeles y le dan vida y otro significado a ciertos objetos y personas con las que interactúa de manera frecuente y que representan una figura de afecto.

Lo cual es sumamente importante pues la parte afectiva es uno de los ejes para que el conocimiento en los niños se dé, el autoconcepto y la autoestima del niño tiene que estar bien cimentado para que él pueda aprender.

## JUEGO SENSORIAL

*“Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos y gustativos.”<sup>20</sup>*

Tomando en cuenta lo anterior el juego sensorial debería estar muy presente en las actividades diarias en la estancia en la escuela, ya que para adquirir cualquier conocimiento todos los sentidos tienen que estar muy alertas puesto que para interiorizar algún conocimiento el niño tiene que observar, escuchar, manipular, oler y probar, para dar paso a el proceso interno de cognición.

---

<sup>20</sup> [www.google.com.mx/?gfe\\_rd=cr&ei=jacfWdm9Fu7TXsXpotAF#q=juego+concepto](http://www.google.com.mx/?gfe_rd=cr&ei=jacfWdm9Fu7TXsXpotAF#q=juego+concepto) (Consultado el 19 de Mayo del 2017.)



## JUEGO MOTOR

El juego motor es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales y deportivos). Estos dos conceptos nos permiten concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor.<sup>21</sup>

Se puede llegar a este objetivo a través de las clases de Educación Física puesto que en este tipo de actividades el niño desarrolla capacidades, destrezas y habilidades que le llevan a adquirir conocimientos de manera implícita, ya que mientras los niños se divierten y la educadora tiene un objetivo y plan trazado que aplica por medio de estas actividades y qué mejor manera de hacerlo que jugando.

## JUEGO MANIPULATIVO

*“En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.”<sup>22</sup>*

La educadora le da siempre un sentido educativo a esta actividad, ya que, si no tiene este sentido el juego se queda simplemente en mover por mover todo esto se tiene que inclinar hacia un desarrollo a través del cual se tiene que promover, estimular y propiciar la curiosidad del niño, curiosidad que lo llevará a indagar, investigar y sacar

---

<sup>21</sup> Ídem

<sup>22</sup> Ídem

sus propias conclusiones, un niño en el que se despierta la curiosidad es un niño que tendrá la necesidad de siempre aprender algo nuevo, algo que le va a servir en algún momento para cubrir ciertas necesidades en la vida cotidiana.

## JUEGO DE IMITACIÓN

*“En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia.”<sup>23</sup>*

La educadora promueve este tipo de acciones a través de la Expresión Artística y Corporal usando como recursos rondas, cantos y juegos, en los cuales los niños y niñas imitan toda clase de acciones que se les solicita poniendo en práctica todos sus sentidos y coordinación motora.

## JUEGO SIMBÓLICO

*“El juego simbólico es el juego de ficción y acciones de representación, sustitución e imaginación en el cual se cubre la ausencia de un objeto.”<sup>24</sup>*

El juego libre es una oportunidad que la educadora utiliza como herramienta con el objetivo de favorecer la imaginación de los niños y niñas a través del significado que

---

<sup>23</sup> Ídem

<sup>24</sup> Ídem

los niños le dan a cualquier objeto sustituyéndolo por otro y a la ejecución de una acción sin importar que no tengan el objeto en ese momento.

## JUEGOS VERBALES

*“Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño.”<sup>25</sup>*

Desde el inicio de la jornada a los niños se les hace sentir bienvenidos y en un ambiente de confianza, en el que todo el tiempo se está promoviendo el desarrollo del lenguaje mediante las actividades de cantos, juegos, rimas, adivinanzas y compartiendo experiencias de su agrado.

## JUEGOS DE RAZONAMIENTO LÓGICO

*“Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático, ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio, mas-menos.”<sup>26</sup>*

Clasificar objetos es una manera divertida de promover el razonamiento, ya que tendrán que separarlos por forma, tamaño y color para esto tendrán que poner en

---

<sup>25</sup> Ídem

<sup>26</sup> Ídem

práctica sus habilidades de observación y manipulación para llegar al resultado y promover la identificación de los conceptos más y menos.

## JUEGO REGLADO

*“El juego de reglas consiste en establecer unas normas básicas previas al inicio del juego para conseguir disfrutar al máximo del mismo. Las reglas pueden ser más o menos sencillas, dependiendo de la edad del pequeño. A pesar de ello, todos los juegos de reglas tienen una serie de beneficios para el desarrollo del niño.”<sup>27</sup>*

Con este tipo de juegos, se trata de favorecer la autorregulación mediante la promoción de valores y la convivencia pues cuando los niños llegan al preescolar se dan cuenta de que hay otras personas que quieren y sienten como ellos y que hay límites y reglas que tienen que respetar si quieren ser parte del juego.

El papel del juego en el jardín de niños Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.”<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Ídem

<sup>28</sup> <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf> (Consultado el 23 de Junio del 2017.)

En esta edad, el juego es una actividad primordial, espontánea, natural y de gran interés para los niños esto se convierte en gran área de oportunidad que la educadora tiene que tomar en cuenta como estrategia en su práctica docente, ya que el juego proporciona grandes beneficios tanto físicos como cognitivos y recreativos todo esto se conjunta para favorecer el desarrollo de los aprendizajes de manera atractiva y casi desapercibida, ya que los niños mientras juega están aprendiendo.

### 2.1.2 EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO MATÉMATICO

El ambiente natural, cultural y social en que viven los niños y las niñas los provee de experiencias que, de manera espontánea, los lleva a realizar actividades de conteo, que son una herramienta básica del pensamiento matemático. En sus juegos o en otras actividades separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus amigos; cuando realizan estas acciones y aunque no son conscientes de ello. Empiezan a poner en práctica de manera implícita e incipiente, los principios del conteo.<sup>29</sup>

Los niños nunca llegan al Preescolar sin saber nada ellos, cuentan con conocimientos adquiridos en casa al realizar ciertas actividades adquieren aprendizajes que se convierten en saberes previos propiciados en su contexto y que siempre están presentes en ellos, esto es una herramienta que le sirve a la educadora como punto de partida para hacer su plan de trabajo explotando de manera muy creativa todos los recursos materiales e intelectuales con los que cuenta para lograr su objetivo, que los niños y las niñas desarrollen su potencial cognitivo.

---

<sup>29</sup>SEP. Programa de Estudios 2011 Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. México. Secretaría de Educación Pública, 2011. Página 51.

El material didáctico es necesario en la enseñanza de las matemáticas en las primeras edades por dos razones básicas: primera, posibilita el aprendizaje real de los conceptos, segunda, ejerce una función motivadora del aprendizaje sobre todo si con el material se crean situaciones interesantes para el niño, en las que se sienta sujeto activo.<sup>30</sup>

Para lograr llegar a la resolución de problemas lógico matemáticos, la educadora tiene que tener presente que es un proceso cognitivo para el cual se tiene que llevar a cabo como tal paso a paso, hay conocimientos que tienen que adquirir antes de llegar al razonamiento, apoyándose de materiales concretos que sirven para que el niño de esa manera pueda observar, manipular y reflexionar acerca del proceso que tiene que realizar para encontrar la solución. Para lograr el razonamiento los niños primero se tiene que lograr la interiorización de previos conceptos como la grafía numérica y la cantidad, posterior realizará actividades de agregar y quitar cuando el alumno tenga claro esto estará cognitivamente preparado para el razonamiento y para la resolución de problemas más complejos de manera abstracta. El desarrollo cognitivo es la evolución de las capacidades intelectuales.

### 2.1.3 EL DESARROLLO COGNITIVO

*“El aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho*

---

<sup>30</sup> Encarnación Castro y Ma. Ángeles del Olmo. El Desarrollo del Pensamiento Matemático Infantil. Departamento de Didáctica de la Matemática. Universidad de Granada 2002. España. Pág. 12.

*proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender”<sup>31</sup>*

El desarrollo cognitivo se da a través de la adquisición de estructuras de pensamiento que tienen ciertos periodos de desarrollo y maduración, los cuales se ven beneficiados a través de la interacción que tiene el sujeto con el objeto, de esa manera ambos se construyen, al asimilar el conocimiento y darle un significado para posteriormente acomodarlo en función de lo requerido. Se pretende que el desarrollo cognitivo se vea favorecido a través de actividades lúdicas guiadas que les permitan a los niños desarrollar la observación, analizar los datos, reflexionar las posibles soluciones y resolver la problemática a la que se enfrentan.

El papel tan importante que juegan los aprendizajes previos en el aprendizaje de los alumnos es bastante evidente, ya que, es un conocimiento que ya poseen y se suma a la necesidad que tienen los alumnos de relacionarlos con los nuevos contenidos de aprendizaje para poder darles un significado y conseguir que cada uno realice una representación personal de estos elementos en conjunto.

En este caso, la enseñanza le procura al alumnado la información que necesita.

El aprendizaje escolar consiste en construir conocimientos. Los alumnos son quienes los elaboran mediante la actividad personal y los conocimientos culturales. Por todo ello, la enseñanza consiste en prestarle al alumnado la ayuda que necesita para que vaya construyéndolos.

---

<sup>31</sup><http://definicion.de/aprendizaje/> (Consultado el 11 de Julio del 2017.)

El aprendizaje consiste en conocer las respuestas correctas, adquirir los conocimientos relevantes y en construir sus conocimientos.

Conocer las respuestas correctas a las preguntas realizadas por las docentes y la enseñanza les facilita a los niños y niñas el conocimiento que necesita para dar esas respuestas.

El aprendizaje escolar consiste en adquirir los conocimientos relevantes de una cultura, en este caso la enseñanza les brinda a los alumnos información que necesitan y le ayudaran en su vida cotidiana.

Los niños son los que elaboran sus conocimientos mediante la actividad personal, lo que conocen y les brinda su cultura.

Por todo lo anterior es obligación de las docentes brindar la enseñanza a los alumnos ayudándolos en lo que necesiten para que construyan ellos mismos sus saberes. El profesor se vuelve una parte clave y participante activo en este proceso de construcción de conocimientos que tiene como centro al niño no a la materia que actúan sobre lo que han de aprender.

Pero por otro lado también es bien sabido que son varios factores los que intervienen para que el aprendizaje se de en los niños, lo afectivo y relacional es uno de ellos y como todo el mundo lo sabe el aprendizaje y el éxito con el que se puedan enfrentar y resolver las problemáticas que se presenten dependerá definitivamente de la construcción del concepto que se tenga de uno mismo “autoconcepto” y la estima que nos tengamos “autoestima”, en conclusión todas las capacidades relacionadas con el equilibrio emocional.



*“El alumno y la alumna necesitan poseer toda una serie de habilidades intelectuales que les permitan asegurar el control personal sobre sus conocimientos y los propios procesos durante el aprendizaje.”<sup>32</sup>*

Es lo que nos hace entender la información recibida, la manera en que se procesa y reestructura para después poder ser guardada en la memoria y utilizada cuando se necesita, usando la capacidad de controlar lo aprendido y planeando estrategias que ayudan a controlar ese proceso e identificar los errores para corregirlos.

La construcción de los conocimientos de los alumnos se da gracias a la actividad de desarrollar y atribuir significado a los contenidos escolares que se le presentan. Selecciona la información relevante, la organiza y la integra a otros saberes previos que le son familiares.

Quizá no este de más recordar aquí que, de acuerdo con el nivel de desarrollo de los niños, dicha actividad mental puede apoyarse en manipulaciones de tipo fisicomotor y sensorial-perceptivo. Sin embargo, la actividad mental del alumnado tenga lugar a un nivel determinado y es la de facilitar que esta última se oriente en el sentido de alcanzar los objetivos educativos o de desarrollo de capacidades.<sup>33</sup>

Es de suma importancia tener en cuenta la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, para poder saber que habilidades y capacidades desarrollar como la inferencia, el análisis, la reflexión y la comprensión de acuerdo a la edad que se presenta, si nos enfocamos más a lo cognitivo o si aún necesita más actividades de

---

<sup>32</sup> Cesar Coll, et al. El constructivismo en el aula\_ México, D.F. Editorial Graó 2007. Pág. 73.

<sup>33</sup> *Ibíd.* Pág. 74.

manipulación, movimientos y texturas desarrollando sus capacidades sensoriomotoras de acuerdo a sus necesidades y posibilidades, haciendo más eficaz el aprendizaje.

Se puede decir que el aprendizaje es una actividad cultural, puesto que para aprender los alumnos usan instrumentos meramente naturales que a su vez son culturales como el lenguaje oral y escrito, la lectura, la organización, relación de datos, etc.

EL CONSTRUCTIVISMO: las teorías del aprendizaje por reestructuración, según las aportaciones de Piaget.

Para este enfoque, la mente y el mundo se construyen mutuamente, de modo que el conocimiento es siempre una interacción entre la nueva información que se nos presenta y nuestras representaciones anteriores, a aprender es construir modelos para interpretar la información que recibimos a través, de nuestro propio sistema psicológico. Desde este punto de vista, el constructivismo como teoría del conocimiento debe dar lugar a una teoría psicológica del aprendizaje. En un primer sentido en estos ambientes se entiende que hay construcción del conocimiento cuando lo que se aprende se debe no solo a la nueva información presentada, sino también a los conocimientos previos de los aprendices.<sup>34</sup>

Aprender es un proceso que les permite a los niños transformar los saberes que poseen, asimilarlos y acomodarlos de acuerdo a su punto de vista y necesidades personales.

---

<sup>34</sup> Ignacio Pozo. Aprendices y Maestros. 2a. Ed. Alianza Editorial. 2008. Pág. 134-139.

Esto quiere decir que el conocimiento es una interacción ente la nueva información que se presenta y las representaciones anteriores, y aprender es construir modelos para interpretar la información recibida a través de un sistema particular.

Aprendiendo de las experiencias vividas y la nueva información se asimila y estructura partiendo de los saberes ya existentes.

Es la construcción dinámica del conocimiento los procesos mediante los cuales los saberes cambian, reestructurando lo ya conocido y el resultado de ese proceso es la resolución de nuevos problemas y tareas algo que implica la capacidad de representarse metas propias y procesos de aprender.

El aprendizaje consiste en conocer las respuestas correctas a las preguntas que formula el profesorado. La enseñanza le facilita al alumnado el refuerzo que necesita para que logre dar esas respuestas que le ayudarán a enfrentarse a nuevos retos y poder encontrar posibles soluciones a problemáticas de la vida cotidiana.

Se aprecia que la construcción de conocimientos se refiere no únicamente a la adquisición de aprendizajes nuevos, sino a la asimilación de esa información nueva la cual comparará con los saberes que tiene y la reacomodará para dar como resultado la construcción de un nuevo aprendizaje que le servirá para resolver alguna situación o problemática que se le presente en la vida cotidiana.

Se refiere a que en la construcción de conocimiento existen 3 componentes muy importantes que se deben tomar en cuenta para que los niños y las niñas puedan lograr la construcción de nuevos aprendizajes. Las condiciones, los procesos y los resultados, en las condiciones se incluyen y se tienen que tener muy presentes la

edad, la salud, el estado emocional y mental epistémico, los conocimientos previos adquiridos en casa y el contexto socio cultural; condiciones que si se suman dan por total un resultado considerable de factores que inevitablemente influirán en gran medida de manera positiva o negativa en los aprendizajes que se espera que los niños y las niñas adquieran.

Los procesos cognitivos de desarrollo que manifiestan los niños y que muy probablemente se derivan en la gran mayoría de las condiciones en las que se encuentran los alumnos y que por razones muy evidentes darán los resultados que se refiere a lo que aprende o se pretende que aprendan los niños y las niñas en su estancia en el jardín.

Es el deber de la docente volver una regla indispensable la preparación del ambiente, los materiales didácticos siempre tiene que ser adecuados a la edad y necesidades de los niños, tendrán que estar siempre listos y al alcance de los niños para fomentar en ellos autonomía y confianza de que cuando necesite cubrir alguna necesidad podrá hacerlo de manera personal sin depender siempre de un adulto y esto por consecuencia lo hará sentirse útil y autosuficiente fortaleciendo su autoestima y confianza en él.

Esta aceptación del aprendizaje acerca a su vez el constructivismo a las posiciones empiristas, pero a diferencia de estas, no se trata de un cambio sólo cuantitativo, sino cualitativo; no se trata sólo de reproducir respuestas ya preparadas, sino también de generar nuevas soluciones; no es un cambio originado en el mundo externo sino en la propia necesidad interna de reestructurar nuestro conocimientos, o de corregir sus desequilibrios (Piaget, 1975); no cambian los elementos aislados sino la estructura de los que forman parte; en fin, no es un cambio mecánico, sino que requiere una implicación activa, basada en la reflexión y la toma de conciencia por parte del aprendiz.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> *Ibíd.* Pág. 140.

Existen algunas semejanzas pero el constructivismo se diferencia, ya que los cambios que se presentan en los conocimientos que se adquieren no son únicamente cuantitativos en lo que se refiera a la cantidad o probabilidad de respuestas o aciertos por medio de la memorización, sino en lo cualitativo que se comprenda el significado de esas respuestas, así como producir respuestas nuevas a través de la interiorización, análisis y reflexión de la información recibida y la toma de conciencia de que hay que involucrarse de manera activa, dinámica y no estática para que el cambio y la acomodación se produzca desde el interior.

#### 2.1.4 EVALUACIÓN

*“Evaluación puede entenderse como un proceso dinámico, continuo y sistemático, que se enfoca hacia los cambios de las conductas, actitudes y rendimientos mediante el cual verificamos los logros adquiridos de los niños y niñas en función de los objetivos de enseñanza-aprendizaje propuestos.”<sup>36</sup>*

Cuando las docentes realizan una actividad con sus alumnos la finalidad de dicha actividad es cumplir el objetivo que los niños y niñas que obtengan un aprendizaje y para verificar que hayan adquirido ese conocimiento se necesita un objeto de medición de dicho aprendizaje, el cual se realiza a través de la evaluación, ¿Qué entendemos por evaluación? la evaluación es un proceso integral por medio del cual podemos adquirir información para conocer y valorar o darle valor al proceso realizado para obtener dicho aprendizaje por ejemplo. Se define con el asignarle

---

<sup>36</sup> <http://definicion.de/evaluacion/> (Consultado el 24 de Julio del 2017.)

valor un número a conocimientos, habilidades, valores o actitudes logrados por los alumnos durante un cierto periodo de tiempo.

¿Qué es el proceso de evaluar? El objeto de estudio más difícil de evaluar es el desarrollo del ser humano, al tener esta la capacidad permanente de aprender, evolucionar, adaptarse y cambiar, por lo que evaluar en el terreno educativo, es decir, el aprendizaje convencional de las personas, se torna en una actividad aún más compleja.<sup>37</sup>

Proceso del cual se tiene que contar con evidencias, elaborar un juicio y dar una retroalimentación sobre esos logros aprendidos por los alumnos durante su formación y estancia en el centro escolar, por lo que se vuelve una parte indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque enriquece la evaluación, ya que evalúa los aprendizajes, el desempeño y no a las personas.

Pero lo más importante de todo esto de la evaluación, es saber si el niño aprendió o no lo esperado y de no obtener el resultado positivo eso nos permite hacer una autoevaluación del trabajo docente para poder identificar y cubrir las necesidades del grupo y mediante la reflexión buscar la mejora de la enseñanza identificando qué es lo que se está haciendo mal para buscar otras estrategias que nos hagan llegar al objetivo de generar el aprendizaje en los pequeños.

Para lograr una buena evaluación y obtener los resultados deseados se necesita tomar en cuenta todos estos cuestionamientos.

¿Qué se evalúa?, el componente a evaluar respecto al cual se tiene que tomar

---

<sup>37</sup>SEP. El enfoque formativo de la evaluación 1. Secretaría de Educación Pública, México. 2012.

decisiones en base a ciertos criterios establecidos.

¿Para qué se evalúa? para aprender cómo se enseña y por consecuencia mejorar los procesos de enseñanza.

¿Quiénes evalúan? el docente a cargo del grupo tiene la obligación de evaluar los aprendizajes de los alumnos en base a una planificación con diversos propósitos y alcances para asegurar el logro de lo aprendido por los niños.

¿Cuándo se evalúa? es un proceso cíclico que se lleva a cabo como un proceso sistémico que consta de un inicio, un desarrollo y un cierre en el cual en todo momento se lleva a cabo la evaluación.

¿Cómo se evalúa? se debe usar varias técnicas e instrumentos para recolectar la información además de aplicar buenos criterios.

¿Cómo se emiten juicios? en torno al logro de los aprendizajes esperados señalados en el los programas de estudios.

¿Cómo se distribuyen las responsabilidades de evaluación? el alumno es corresponsable junto con el docente, padres de familia o tutor de su proceso formativo; con el fin de contar con elementos que le permitan mejorar su desempeño.

¿Qué se hace con los resultados de la evaluación? se da una retroalimentación a la cual tienen derecho los padres de familia quienes la esperan ansiosos para conocer los logros que han obtenido sus hijos.

## TIPOS DE EVALUACIÓN

Evaluación diagnóstica: se realiza de manera previa al desarrollo de un proceso educativo, cualquiera que sea con la intención de explorar los conocimientos que ya poseen los alumnos. Este tipo de evaluación es considerada por varios teóricos como parte de la evaluación formativa, dado que el objetivo es establecer una línea base de aprendizajes comunes para diseñar las estrategias de intervención docente. Evaluación formativa: se realiza para valorar el avance en los aprendizajes y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Autoevaluación: es la evaluación que se realiza de uno mismo. Coevaluación: es la evaluación que realiza el alumno en colaboración con sus compañeros acerca de una producción o evidencia de desempeño determinada. Heteroevaluación: es la evaluación que el docente realiza a las producciones de un alumno o a un grupo de alumnos.<sup>38</sup>

Por lo regular se comienza con la evaluación desde el inicio del ciclo escolar o del inicio de algún tipo de actividad que implique la adquisición de algún conocimiento para tener como base una guía de como iniciar, una línea de partida tomando en cuenta las necesidades y capacidades del grupo a su vez obtener una evaluación periódicamente para ir midiendo los logros y el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos adquiridos a través de ciertas situaciones didácticas, durante un periodo de tiempo, en el cual se espera que los niños y niñas obtengan de acuerdo a los estándares marcados el programa.

---

<sup>38</sup> *Ibíd.* Pág. 30 -31.



## ¿QUÉ SON LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN?

Guía de observación se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas. Registro anecdótico es un informe que describe hechos, sucesos o situaciones concretas. Cuenta de sus comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos. Diario de trabajo registro que elabora la docente en el cual registra o narra brevemente lo que paso durante la jornada. Escala de actitudes es una lista de enunciados o frase seleccionada para medir una actitud personal positiva, negativa o neutral ante otra persona o situación. Preguntas sobre el procedimiento tienen la finalidad de obtener información de los alumnos, acerca de la apropiación y comprensión de conceptos, procedimientos y la reflexión de la experiencia. Cuadernos de los alumnos como instrumentos de evaluación, permiten hacer un seguimiento de desempeño de los alumnos y de los docentes. Portafolios es un concentrado de evidencias del desempeño de los alumnos. Rubricas con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes o valores, en una escala determinada. Listas de cotejo es una lista de palabras, frases u oraciones que señalan con precisión las tareas, acciones, procesos y actitudes que se desean evaluar Pruebas escritas son un conjunto de preguntas claras y precisas, que demandan del alumno una respuesta limitada a una elección entre una serie de alternativas o una respuesta breve.<sup>39</sup>

Todo lo anterior es un indicador de evaluación que se tienen que tomar en cuenta para medir los logros de aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias en los alumnos, usando como base y apoyo las técnicas e instrumentos de evaluación nos permiten lograr nuestro objetivo.

Estas estrategias son un método y recursos que utiliza el educador para valorar y medir el aprendizaje de los alumnos. Es orientado a diseñar y aplicar estrategias, que se puede basar en técnicas de actividades específicas que se realizan para que los alumnos aprendan y los recursos son instrumentos o herramientas que le permiten tanto a la docente como al alumno tener la información muy específica acerca del

---

<sup>39</sup>SEP. Las estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo 4. Secretaría de Educación Pública. México, 2012. Pág. 19.

proceso de enseñar y aprender. Y tienen una finalidad muy importante promover la autonomía, monitorear los avances, corroborar el nivel de comprensión e identificar la necesidad en los niños y niñas del aula, para de la mejor manera y con las estrategias adecuadas cubrir esas necesidades de manera interesante y significativa.

## CAPÍTULO 3. RESOLVIENDO LA PROBLEMÁTICA DEL REFERENTE TEÓRICO

La propuesta consiste en el diseño de 10 situaciones didácticas para dar solución al planteamiento del problema.

Una situación didáctica es la construcción de conocimiento que los alumnos llevan a cabo, dentro de un ambiente didáctico que el docente elabora, con la finalidad de que los niños y niñas comprendan una situación en donde tengan que llegar a la solución de un problema y lo resuelvan por sus propios medios. Identificando como educador las dificultades que tiene un grupo para llegar a la resolución de un problema, y tomando como base esta necesidad para indicar cuál es el procedimiento indicado que debe seguir, con ello se busca permíteles a los estudiantes la construcción del conocimiento. Una situación de aprendizaje está conformada por un inicio, un desarrollo y un cierre.

3.1 Tomando en cuenta el marco teórico mencionado en este trabajo y para dar respuesta al planteamiento del problema, es de suma importancia hacer un análisis del Campo Formativo Pensamiento Matemático donde se presenta el problema con la intención de solucionar el mismo.

La conexión entre las actividades matemáticas espontáneas e informales de las niñas y los niños, y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento matemático, el punto de partida de la intervención educativa en este campo formativo. En sus juegos o en otras actividades separan objetos, reparten dulces o juguetes entre sus amigos; cuando realizan estas acciones, aunque no son conscientes de ello, empiezan a poner en práctica de manera implícita e incipiente, los principios del conteo que se describen enseguida.<sup>40</sup>

Las matemáticas están inmersas de manera indirecta en las actividades de la vida cotidiana de los niños y niñas. En diversas situaciones a las que se enfrentan los alumnos, sin saberlo de manera indirecta siempre están en contacto con las matemáticas resolviendo problemas y sin saberlo los números están todos los días jugando una parte muy importante en su quehacer diario preparándolos para situaciones futuras en las que tendrán que resolver de manera directa operaciones formales.

Para ello, se ha seleccionado la siguiente competencia y sus aprendizajes esperados. La propuesta consiste en 10 situaciones de aprendizaje usando el juego como estrategia para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo.

---

<sup>40</sup> SEP. Programa de Estudios 2011 Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. Secretaría de Educación Pública, 2011. México. Pág. 51.

**Campo Formativo:** pensamiento matemático

**Competencia:** **resuelve** problemas en situaciones que le son familiares y que implican **agregar, reunir, quitar, igualar, comparar** y **repartir** objetos.

**Aprendizaje esperado:** **explica** qué **hizo** para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que **usaron** sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Resuelve	Observa, analiza, reflexiona, comprende, <b>resuelve</b>
Agrega	Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, <b>resuelve</b>
Reúne	Observa, conoce, analiza, reflexiona, <b>resuelve</b>
Quita	Observa, Identifica, analiza, reflexiona, <b>resuelve</b>
Iguala	Identifica, analiza, reflexiona, conoce, <b>reparte</b>
Compara	Identifica, infiere, conoce, observa, <b>analiza</b>
Reparte	Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, <b>comparte</b>
Explica	Conoce, describe, argumenta, propone, elabora, expresa, <b>propone</b>
Hace	Conoce, explica, idéntica, comprende, <b>resuelve</b>
Usa	Conoce, infiere, resuelve, <b>explica</b>

Tabla 3.

Situación 1	Situación 2	Situación 3	Situación 4	Situación 5
<b>Resuelve:</b> Observa, analiza, reflexiona, comprende, resuelve	<b>Agrega:</b> Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, resuelve	<b>Reúne:</b> Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve	<b>Quita:</b> Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve	<b>Iguala:</b> Identifica, analiza, reflexiona, conoce, reparte
Estrategia 1 Jugando con el arte <b>Observa</b> una imagen, <b>analiza, reflexiona</b> acerca de lo que ve comprende las diferencias y similitudes y las recuerda para así <b>resolver</b> los	Estrategia 2 Buscando las diferencias <b>Observa</b> detenidamente analiza para ubicar las diferencias y logra resolver el ejercicio	Estrategia 3 Coctel de frutas y verduras <b>Conoce</b> frutas y verduras <b>Reflexiona</b> del procedimiento a realizar para resolver la problemática de cuanto tenía que cobrar a los	Estrategia 4 Igualamos colecciones <b>Observaran</b> una tarjeta con cierta cantidad <b>reflexionará</b> él acerca de lo que tiene que hacer para resolver e igualar cantidades	Estrategia 5 Compartiendo caramelos <b>Identifica</b> cantidades de objetos y <b>reparte</b> en partes iguales

cuestionamientos realizados por la educadora		clientes		
Lista de cotejo: Logra resolver los cuestionamientos realizados por la educadora	Rubrica: resuelve el ejercicio encontrando algunas, pocas o ninguna de las diferencias	Lista de cotejo: La clasificación de los materiales y el procedimiento a seguir para resolver el problema	Guía de observación: Iguala colecciones aumentando o quitando objetos según sea el caso	Guía de observación: Realiza el conteo de manera correcta para repartir en cantidades iguales

Tabla 4.

Situación 6	Situación 7	Situación 8	Situación 9	Situación 10
<b>Compara:</b> Identifica, infiere, conoce, observa, analiza	<b>Reparte:</b> Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, comparte	<b>Explica:</b> Conoce, describe, argumenta, elabora, expresa, propone	<b>Hace:</b> Conoce, explica, idéntica, comprende, resuelve	<b>Usa:</b> Conoce, infiere, resuelve, explica
Estrategia 1 Las semillas  <b>Observa</b> e <b>Identifica</b> los tipos de semillas, las <b>analiza</b> y las clasifica por sus cualidades físicas.	Estrategia 2 Mi cumpleaños <b>Analiza</b> y que debe de hacer para repartir el pastel de cumpleaños, <b>reflexiona</b> e <b>identifica</b> la cantidad de rebanadas que debe tener para <b>compartir</b> .	Estrategia 3 El cuento de caperucita roja <b>Conoce</b> la historia, <b>describe</b> a los personajes y <b>propone</b> un nuevo final mejorado para la historia	Estrategia 4 El pastel <b>Conoce</b> para que nos sirve una receta, <b>identifica</b> los ingredientes y sabe cómo usarlos y <b>explica</b> el procedimiento para hacer un pastel	Estrategia 5 Haciendo ciencia <b>Conoce</b> los ingredientes e instrumentos que se <b>usará</b> en un experimento, <b>infiere</b> lo que cree que ocurrirá y logra <b>expresar</b> lo que hizo
Guía de observación: Analiza las cualidades físicas de las semillas y las clasifica correctamente	Lista de cotejo: identifica la cantidad de personas y rebanadas que tiene que compartir	Rubrica: Logra proponer de manera creativa un final mejorado para la historia	Lista de cotejo: Identifica los ingredientes de una receta y el procedimiento a seguir para resolver una situación cotidiana	Guía de observación: se le presentan los materiales analiza como los puede usar para resolver algunos cuestionamientos y logra explicar su proceder

Tabla 5.

## SITUACIÓN 1 Jugando con el arte

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Resuelve	Investiga, observa, analiza, reflexiona, comprende, resuelve
Agrega	Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, resuelve
Reúne	Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve
Quita	Observa, Identifica, analiza, reflexiona, resuelve
Iguala	Identifica, analiza, reflexiona, conoce, reparte

Tabla 6.

<p><b>Inicio:</b>            Nos acomodaremos en media luna se comentará que hoy trabajaremos con arte.            Se les cuestionara acerca de:            ¿Qué es un museo?            ¿Conocen alguno?            ¿Qué hay en él?            Se escuchará con atención sus respuestas enseguida les comentare que hoy podremos apreciar una obra de arte</p>	<p><b>Desarrollo:</b>            Se mostrará la imagen de una obra de arte se les pedirá a los niños que la <b>observen</b> detenidamente y con mucha atención, los motivaremos a que compartan todo lo que en ella ven. Se ocultará y nuevamente se les solicitara que mencionen algo que estuviera en la pintura, se llevará un registro de sus respuestas</p>	<p><b>Cierre:</b>            Se volverá a mostrar la imagen de nuevo para que <b>analicen</b> y comparemos juntos sus respuestas haciendo el recuento de aciertos y errores, <b>reflexionando</b> acerca de que nos impidió dar la respuesta correcta en el caso de los errores</p>
---	--	---

Tabla 7.

## SITUACIÓN 2 Buscando las diferencias

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Resuelve	Investiga, observa, analiza, reflexiona, comprende, resuelve
Agrega	Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, resuelve
Reúne	Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve
Quita	Observa, Identifica, analiza, reflexiona, resuelve
Iguala	Identifica, analiza, reflexiona, conoce, reparte

Tabla 8.

<p>Inicio: Acomodaremos las mesas de manera que cada uno se sienta cómodo y tenga su espacio para trabajar seguido les mostrare un ejercicio en que se observarán dos imágenes aparentemente iguales. Les preguntaré ¿Qué observan? Escucharé con atención sus respuestas</p>	<p>Desarrollo: Se les repartirá un ejercicio y crayolas se tendrá que <b>observar</b> cuidadosamente ya que las imágenes parecen ser iguales, pero en realidad no es así su trabajo será identificar en que son diferentes y que <b>resuelvan</b> el ejercicio remarcando esas diferencias con el color solicitado</p>	<p>Cierre: se mostrará un ejercicio resuelto para que los alumnos <b>identifiquen</b> si lograron encontrar todas las diferencias o si les hizo falta alguna</p>
---	--	--

Tabla 9.



### SITUACIÓN 3 Coctel de frutas y verduras

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Resuelve	Investiga, observa, analiza, reflexiona, comprende, resuelve
Agrega	Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, resuelve
Reúne	Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve
Quita	Observa, Identifica, analiza, reflexiona, resuelve
Iguala	Identifica, analiza, reflexiona, conoce, reparte

Tabla 10.

<p>Inicio: Formaremos 3 equipos de 4 integrantes se les pedirá que observen los objetos que están en las canastas ubicadas en el centro de sus mesas las cuales serán frutas y verduras. Se les comentará que el día de hoy jugaremos a la tiendita y que venderemos frutas y verduras</p>	<p>Desarrollo: Comentaremos que por turnos 2 serán vendedores y otros 2 compradores, los alumnos tendrán que clasificar los objetos según los <b>conozcan</b> ya sean frutas o verduras ya que las frutas costarán 1 peso y las verduras 2 pesos. Los niños tendrán que <b>analizar</b> a fondo lo que tienen que hacer para cobrar el costo de lo que compren los clientes</p>	<p>Cierre: Se revisará constantemente la compra y venta de la mercancía realizando algunos cuestionamientos como: ¿Qué necesitas hacer para saber cuánto te tienen que pagar? el niño <b>pensará, analizará y</b> llegará a la <b>resolución</b> del problema cobrando la cantidad correcta</p>
--	---	---

Tabla 11.

## SITUACIÓN 4 Igualemos colecciones

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Resuelve	Investiga, observa, analiza, reflexiona, comprende, resuelve
Agrega	Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, resuelve
Reúne	Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve
Quita	Observa, Identifica, analiza, reflexiona, resuelve
Iguala	Identifica, analiza, reflexiona, conoce, reparte

Tabla 12.

<p><b>Inicio:</b> Se acomodarán las mesas en herradura de modo que todos puedan observar y atender las indicaciones, se les mostrara un recipiente que contiene semillas de calabaza y unas tarjetas con algunas cantidades distintas de semillas les preguntare ¿Qué es lo que aprecian en cada una de las tarjetas, así como en la canasta?</p>	<p><b>Desarrollo:</b> Se les dará un recipiente con semillas a cada uno se les irán mostrando las tarjetas una a una con una cantidad distintas de semillas las cuales <b>observarán</b> muy minuciosamente, se les pedirá que con su semillas de la canasta tendrán que <b>identificar</b> e igualar la cantidad de semillas que indica la tarjeta colocándolas en sus recipientes, las tarjetas se irán pegarán en la pared, después se elegirán una a una las tarjetas y se les preguntará qué tienen que hacer para que todos sus recipientes tengan la misma cantidad que esta tarjeta ellos tendrán que ponerle o quitarle según sea el caso ellos identificarán la cantidad en la tarjeta y <b>reflexionarán</b> acerca del proceso a seguir para <b>resolver</b> el cuestionamiento hecho</p>	<p><b>Cierre:</b> Para terminar, se pasará a revisar que las cantidades que tengan en sus recipientes sean las cantidades solicitadas en cada evento</p>
---	---	--

Tabla 13.

## SITUACIÓN 5 Compartiendo caramelos

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Resuelve	Investiga, observa, analiza, reflexiona, comprende, resuelve
Agrega	Observa, identifica, reflexiona, analiza, comprende, resuelve
Reúne	Observa, conoce, analiza, reflexiona, resuelve
Quita	Observa, Identifica, analiza, reflexiona, resuelve
Iguala	Identifica, analiza, reflexiona, conoce, reparte

Tabla 14.

<p><b>Inicio:</b> Se repartirán de manera aleatoria en el ambiente las mesas de modo individual para que cada niño tenga la oportunidad de trabajar sin interrupciones ni distracciones les mostraré una cantidad generosa de caramelos pequeños y les platicaré que hoy tendremos que repartir una cantidad de caramelos entre varios niños</p>	<p><b>Desarrollo:</b> Al frente y al centro del aula se encontrará una mesa con varios vasitos y una canasta con los caramelos se les hará mención en que los vasos representan a los niños que se les repartirán una cantidad de dulces, ellos tendrán que <b>identificar</b> y pasar al frente y tomar la cantidad de dulces y la cantidad de vasos según los niños a los que tengan que repartir dulces. Se les planteará un problema por ejemplo si tengo 6 caramelos y los tengo que <b>repartir</b> entre 3 niños ¿Qué tengo que hacer? ellos tendrán que <b>analizar</b> y <b>reflexionar</b> detenidamente el proceso a realizar para resolver esta situación</p>	<p><b>Cierre:</b> Juntos se resolverán los problemas para que los niños identifiquen con mayor facilidad el proceso a seguir y se den cuenta de los fallos que se lleguen a presentar</p>
--	---	---

Tabla 15.

SITUACIÓN 6 Las semillas

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Compara	Identifica, infiere, conoce, observa, analiza
Reparte	Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, comparte
Explica	Conoce, describe, argumenta, propone, elabora, expresa, propone
Hace	Conoce, explica, idéntica, comprende, resuelve
Usa	Conoce, infiere, resuelve, explica

Tabla 16.

<p>Inicio: Se formarán 3 equipos de 4 integrantes se mostrará 1 bolsas con 4 diferentes tipos de semillas se les preguntará si las <b>conocen</b> e <b>identifican</b> los tipos de semillas que se encuentran en la bolsa les comentaré que en un accidente se me revolvieron todas y que necesito de su ayuda para volver a separarlas cada una en su costalito correspondiente</p>	<p>Desarrollo: Al centro de la mesa estará una charola con semillas les repartiré 4 recipientes pequeños a cada uno para que me hagan el favor de separarlas en cada recipiente según correspondan, <b>observarán</b> las características físicas de cada una para que puedan clasificarlas. Les explicare que aparte de soparlas tengo que saber cuántas semillas tengo de cada una, ya que estén separadas se les solicitara que me ayuden a contar cuantas tiene de cada una y que lo registren en una hoja que se les repartirá una vez realizada la clasificación</p>	<p>Cierre: Para terminar, se revisará y hará la comparación de sus registros con la cantidad de semillas en cada recipiente rectificaremos juntos que coincida el número registrado con la cantidad de semillas en cada recipiente</p>
---	--	--

Tabla 17.

## SITUACIÓN 7 Mi cumpleaños

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Compara	Identifica, infiere, conoce, observa, analiza
Reparte	Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, comparte
Explica	Conoce, describe, argumenta, propone, elabora, expresa, propone
Hace	Conoce, explica, idéntica, comprende, resuelve
Usa	Conoce, infiere, resuelve, explica

Tabla 18.

<p>Inicio: En asamblea les comentare que esta próximo mi cumpleaños y que necesito de su ayuda para saber cómo repartir el pastel de manera que todos tengan, que nadie se quede sin pastel y que tampoco ninguno tenga doble. ¡Me podrán ayudar! se escuchará con atención sus respuestas</p>	<p>Desarrollo: Se trabajará grupalmente en la elaboración de un pastel de masa, una vez terminado se pondrá al centro del salón para que todos puedan <b>observarlo</b> se les irán realizando algunos cuestionamientos uno por uno ahora que ya está el pastel ¿Qué tengo que hacer para saber que como repartirlo en partes iguales? los niños <b>reflexionarán</b> acerca de lo que hay que hacer para solucionar el problema, lo <b>analizan</b> y <b>exponen</b> sus probables soluciones. Se guiarán sus suposiciones hacia el conteo de las personas que somos cortar la misma cantidad de rebanadas de pastel</p>	<p>Cierre: Para terminar, se pedirá que todos tomen un lugar y tomen su rebanada de pastel con la finalidad de observar que el resultado sea el deseado que todos tengan la misma cantidad, que nadie se quede sin pastel o que alguien tenga más</p>
--	---	---

Tabla 19.

## SITUACIÓN 8 Caperucita roja

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Compara	Identifica, infiere, conoce, observa, analiza
Reparte	Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, comparte
Explica	Conoce, describe, argumenta, propone, elabora, expresa, propone
Hace	Conoce, explica, idéntica, comprende, resuelve
Usa	Conoce, infiere, resuelve, explica

Tabla 20.

<p>Inicio: Nos acomodaremos en círculo sentados en el piso de chinitos de manera que todos tengan la oportunidad de <b>observar</b> y escuchar con atención la narración del cuento preguntaré ¿Les gustan los cuentos? ¿Cuáles conocen? y ¿Qué les gusta más de ellos? y les comentare que hoy les contare uno muy interesante</p>	<p>Desarrollo: Les narraré la historia de Caperucita roja no antes de recordar las reglas de la hora del cuento y solicitándoles que se concentren mucho mientras escuchan la historia. Después se les cuestionará ¿Qué sucedió en la historia? ¿Cuántos y cuáles eran los personajes? ¿Qué le cambiarían a la historia? se les pedirá <b>describan</b> algunos de los personajes, por último, pediré que imaginen, <b>propongan</b> y <b>compartan</b> un final distinto para la historia los escuchare con atención tomando nota de sus respuestas</p>	<p>Cierre: Para finalizar armaremos nuestro nuevo y renovado cuento de Caperucita roja el cual escribiré en una cartulina según las ideas compartidas por los niños lo firmarán y como un estímulo se llevarán el cuento a casa por semana quien tenga mejor aprovechamiento académico durante la semana</p>
---	--	--

Tabla 21.

## SITUACIÓN 9 El pastel

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Compara	Identifica, infiere, conoce, observa, analiza
Reparte	Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, comparte
Explica	Conoce, describe, argumenta, propone, elabora, expresa, propone
Hace	Conoce, explica, idéntica, comprende, resuelve, usa
Usa	Conoce, infiere, resuelve, explica

Tabla 22.

<p>Inicio: Nos acomodaremos al rededor del salón en las mesas se les pedirá a los niños que tomen un asiento en donde puedan observar les mostraré una cartulina con una receta de cocina con imágenes les preguntaré ¿Saben qué es esto? los escuchar atentamente y enseguida les preguntaré si saben ¿Qué que es una receta ya para qué nos sirve? ellos comentarán lo que <b>conocen</b></p>	<p>Desarrollo: Se pondrán en el centro del salón una mesa con varias tarjetas con los ingredientes necesarios para realizar un pastel los niños tendrán que <b>identificar</b> todos los ingredientes y tomar los necesarios según la receta para preparar su pastel. Una vez terminado se les cuestionará ¿Qué hicieron primero? ¿Cuál fue el segundo paso y el tercero? tendrán que recordar los ingredientes y la cantidad que <b>usaron</b> para hornear un pastel y <b>explicarán</b> el procedimiento</p>	<p>Cierre: Para terminar se les entregará una hoja con un pastel impreso ellos lo colorearán y se les darán pegatinas de distintas cosas para decorarlo como: frutas, chocolate, chispas de colores, nueces etc.</p>
---	---	--

Tabla 23.

## SITUACIÓN 10 Haciendo ciencia

Competencia: resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Aprendizaje Esperado: explica que hizo para resolver un problema y compara sus procedimientos o estrategias con los que usaron sus compañeros.

CAPACIDADES A FAVORECER	PROCESO A REALIZAR
Compara	Identifica, infiere, conoce, observa, analiza
Reparte	Observa, identifica, analiza, reflexiona, expone, comparte
Explica	Conoce, describe, argumenta, propone, elabora, expresa, propone
Hace	Conoce, explica, idéntica, comprende, resuelve
Usa	Conoce, infiere, resuelve, explica, analizan

Tabla 24.

<p>Inicio: Nos acomodaremos en el piso alrededor de un tapete que estará en el centro con algunos objetos les pediré que <b>observen</b> lo que tenemos aquí los cuestionaré acerca de los experimentos ¿Si saben que son?, ¿Si han realizado alguno?, ¿Si les gustan y por qué?</p>	<p>Desarrollo: Tendremos en el centro 2 vasos de cristal transparente, una servilleta de papel, agua y colorantes vegetales. Les platicaré que hoy realizaremos un experimento que tienen que poner mucha atención se pondrán unas gotas de colorante al agua posteriormente se vaciará en uno de los vasos los cuales estarán uno al lado de otro con una distancia entre ellos de 8cm. aproximadamente se sumergirá la servilleta que estará hecha rollito un extremo en el vaso con agua y el otro extremo en el otro vaso haciendo un puente entre ellos, para esto a cada paso se les irá cuestionando a los niños qué creen que pasará ellos <b>reflexionarán, infieren y expresarán</b> su suposiciones del resultado</p>	<p>Cierre: Al atener el experimento terminado los niños observarán qué es lo que ocurre y <b>analizarán</b> el proceso de los cambios sucedidos a través del paso de los días finalmente el agua pasará de un vaso al otro a través del puente de papel</p>
--	--	---

Tabla 25.



Jardín de niños: Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso  
Espinosa Fundación Amparo Delegación Álvaro Oregón ciclo escolar 2017-2018

Alumno: Mauricio Valdón Sánchez

Rubrica

Aspectos a evaluar	Sobresaliente	Intermedio	Suficiente
Resuelve	Observa detenidamente una imagen y <b>analiza</b> lo que en ella ve, <b>resuelve</b> siempre de manera acertada a los cuestionamientos hechos por la educadora	Observa detenidamente una imagen y <b>analiza</b> lo que en ella ve, <b>resuelve</b> algunas veces los cuestionamientos hechos por la educadora	Observa detenidamente una imagen y <b>analiza</b> lo que en ella ve, <b>resuelve</b> con apoyo los cuestionamientos hechos por la educadora
Usa	<b>Utiliza</b> correctamente los ingredientes de una receta y <b>adquiere</b> el conocimiento necesario para obtener los resultados que espera	<b>Utiliza</b> con dificultad los ingredientes de una receta y <b>adquiere</b> el conocimiento necesario para obtener los resultados que espera	<b>Utiliza</b> con ayuda los ingredientes de una receta y <b>adquiere</b> el conocimiento necesario para obtener los resultados que espera
Reparte	<b>Identifica</b> la cantidad de objetos en una colección y los <b>distribuye</b> siempre de manera exacta sin que falte nadie	<b>Identifica</b> y la cantidad de objetos en una colección y los <b>distribuye</b> algunas veces de manera correcta	<b>identifica</b> la cantidad de objetos en una colección y con dificultad los <b>distribuye</b> de manera correcta
Compara	<b>Analiza</b> los tipos de semillas e <b>identifica</b> sus cualidades y logra <b>clasificarlas</b> siempre de manera correcta	<b>Analiza</b> los tipos de semillas e <b>identifica</b> sus cualidades y con dificultad las <b>clasifica</b> de manera correcta	<b>Analiza</b> los tipos de semillas e <b>identifica</b> sus cualidades y con apoyo las <b>clasifica</b> de manera correcta

Tabla 26.

### 3.2 DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INNOVACIÓN DE MI PRÁCTICA EDUCATIVA PARA SUPERAR LA PROBLEMÁTICA

Con la investigación y el trabajo anterior se espera que el niño logre promover su desarrollo cognitivo e incremente su conocimiento, procesos reflexivos y análisis a través de actividades lúdicas y dinámicas mejorando sus aprendizajes, haciendo que el niño aumente su capacidad intelectual favoreciendo la construcción de nuevos conocimientos que le permitirán tomar decisiones y expresarse de manera distinta, logrando su autonomía y aprendiendo a resolver problemas y tareas que se le presenten cotidianamente, que sean significativas y le puedan ayudar a facilitar la realización de sus actividades en la vida diaria.

Algunos aspectos de este proceso se aplicaron y se obtuvieron grandes beneficios en cuanto a los aprendizajes de los alumnos.

Esta investigación permite comprender que todo este proceso nos ha llevado a la determinación de que existe una gran diferencia muy notable entre los niños del antes y el después, pues el niño ha alcanzado una ejecución adecuada, empleando nuevos métodos propios para solucionar problemas orientándose hacia el resultado de las actividades, llegando a su propio nivel de creatividad ya que han logrado desarrollar capacidades de aprendizaje construyendo su conocimiento a través del juego. Actividad espontánea, natural y recreativa que suele siempre ser de gran interés y significativa para los niños que tiene una gran influencia positiva en la formación de su personalidad, de la misma manera la práctica docente se ha visto beneficiada en cuanto a los resultados que muestran los alumnos y pueden ser comprobados y observados en las evaluaciones, ya que

se logra de manera muy exitosa que los niños alcancen positivamente los aprendizajes esperados y cumplan con el perfil de egreso que la sociedad actual exige e igual para que en un futuro puedan enfrentarse a un mundo laboral cada vez más duro y competitivo que les facilite tener una mejor calidad de vida.

**“Siembra cosas buenas en los niños, aunque no las entiendan el tiempo se encargará de hacerlas florecer en su corazón” (María Montessori).**

## CONCLUSIONES

A través de este proceso se pudo promover el desarrollo de capacidades mediante las actividades de juego en el día a día, ya que simultáneamente tanto la práctica como el resultado de los niños en cuanto a evaluación tuvieron un avance muy significativo a la vez que se promovió el conocimiento de manera divertida.

Se observó una diferencia notable en cuanto enseñar y desarrollar capacidades como la observación, el análisis, la reflexión y la resolución de problemas, partiendo de mi práctica docente la cual se ha visto beneficiada al obtener los resultados esperados en los niños de 4 años del Centro de Desarrollo Comunitario Proyecto Roberto Alonso Espinosa Fundación Amparo Delegación Álvaro Obregón ciclo escolar 2017-2018.

## BIBLIOGRAFÍA

**CASTRO**, Encarnación y Ma. Ángeles del Olmo. El Desarrollo del Pensamiento Matemático Infantil. Departamento de Didáctica de la Matemática. Universidad de Granada, 2002.

**COLL**, Cesar et al. El constructivismo en el aula. México, D.F. Editorial Graó 2007.

**DE PUIG**, Irene y Angélica Sátiro. Jugar a pensar con niños de 4 a 5 años. 5ta. Ed. Editorial Octaedro, 2011.

El enfoque formativo de la evaluación 1. Secretaría de Educación Pública. 2012.

**POZO**, Ignacio. Aprendices y Maestros. La psicología cognitiva del aprendizaje. 2a. Ed. Alianza Editorial. 2008.

Las estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo 4. Secretaría de Educación Pública. México, 2012.

Programa de Estudios 2011 Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. Secretaría de Educación Pública. México, 2011.

## REFERENCIAS DE INTERNET

- [http://www.dao.gob.mx/delegacion/datos\\_historicos/cronologia.php#preg18](http://www.dao.gob.mx/delegacion/datos_historicos/cronologia.php#preg18) Álvaro Obregón Gobierno delegacional.
- <http://definicion.de/evaluacion/> Concepto de evaluación.
- <http://definicion.de/aprendizaje/> Definición de aprendizaje.
- [www.google.com.mx/?gfe\\_rd=cr&ei=jacfWdm9Fu7TXsXpotAF#q=juego+concepto](http://www.google.com.mx/?gfe_rd=cr&ei=jacfWdm9Fu7TXsXpotAF#q=juego+concepto) Definición de juego.
- <http://www.waece.org/diccionario/index.php> Diccionario pedagógico.
- <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf> El juego en los niños enfoque teórico.
- <https://www.google.com.mx/maps/@19.3161131,-99.2685631,186m/data=!3m1!1e3> Google maps.
- <http://www.vivemx.com/col/lomas-de-chamontoya.htm> Lomas de Chamontoya, Álvaro Obregón Ciudad de México.
- [www.google.com.mx/search?q=zonas+de+inundación+en+lomas+de+la+era+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjLgpDt0LbRAhXmrlQKHU79De8Q\\_AUICGd#imgrc=lg3Gz4HuQxwnMM%3A](http://www.google.com.mx/search?q=zonas+de+inundación+en+lomas+de+la+era+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjLgpDt0LbRAhXmrlQKHU79De8Q_AUICGd#imgrc=lg3Gz4HuQxwnMM%3A) Lomas de la era, Álvaro Obregón.
- [www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=hASeWte6Ku2MtgW05ZPYBQ&q=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&oq=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&gs\\_l=psy-ab.3...135680.149926.0.150423.70.57.0.0.0.365.7105.0j30j9j2.41.0....0...1c.1.64.psy-ab..45.0.0....0.MABItNcokBQ](http://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=hASeWte6Ku2MtgW05ZPYBQ&q=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&oq=imagenes+de+colonia+la+era+alvaro+obregon&gs_l=psy-ab.3...135680.149926.0.150423.70.57.0.0.0.365.7105.0j30j9j2.41.0....0...1c.1.64.psy-ab..45.0.0....0.MABItNcokBQ) Lomas de la era, Álvaro Obregón.
- <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/alvaro%5B1%5D.pdf> Programa de desarrollo urbano de Álvaro Obregón.
- [https://www.google.com.mx/search?q=proyecto+roberto+alonso+espinosa+fundacion+amparo+chamontoya&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&s=X&ved=0ahUKEwi8gYiTqtTQA hUL\\_mMKHcl8BzYQ\\_AUIBygC&dpr=1#imgrc=lfjqSug3VNHCVm%3A](https://www.google.com.mx/search?q=proyecto+roberto+alonso+espinosa+fundacion+amparo+chamontoya&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&s=X&ved=0ahUKEwi8gYiTqtTQA hUL_mMKHcl8BzYQ_AUIBygC&dpr=1#imgrc=lfjqSug3VNHCVm%3A) Proyecto Roberto.
- <https://www.facebook.com/ProyectoRoberto/photos/a.482269658479961.111189.472550612785199/754840594556198/?type=3&theater> Proyecto Roberto Alonso.
- [www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=VwSeWv-uB8TIsAXKIJ\\_4Bw&q=imagenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&oq=imagenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&gs\\_l=psy-ab.3...35901.43847.0.44949.25.23.2.0.0.213.2787.1j18j1.20.0....0...1c.1.64.psy-ab..3.2.280...0i13k1.0.vul2ZaomZ1U](http://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=662&tbm=isch&sa=1&ei=VwSeWv-uB8TIsAXKIJ_4Bw&q=imagenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&oq=imagenes+de+rancho+san+francisco+san+bartolo+ameyalco&gs_l=psy-ab.3...35901.43847.0.44949.25.23.2.0.0.213.2787.1j18j1.20.0....0...1c.1.64.psy-ab..3.2.280...0i13k1.0.vul2ZaomZ1U) Rancho San Francisco.
- [www.google.com.mx/search?q=fraccionamiento+rancho+san+francisco+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjXiOmFzbbRAhXhqFQKH8qAhkQ\\_AUIBygC&dpr=1](http://www.google.com.mx/search?q=fraccionamiento+rancho+san+francisco+alvaro+obregon&espv=2&biw=1024&bih=662&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjXiOmFzbbRAhXhqFQKH8qAhkQ_AUIBygC&dpr=1) Rancho San Francisco Álvaro Obregón.

- [www.google.com.mx/search?q=santa+rosa+xochiac&espv=2&biw=1024&bih=662&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKewjOqqmZy7bRAhVJ4IMKHRvHDH8QsAQIKw#tbm=isch&q=santa+rosa+xochiac+alvaro+obregon&imgsrc=Ili9TC9icAHBdM%3A](http://www.google.com.mx/search?q=santa+rosa+xochiac&espv=2&biw=1024&bih=662&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKewjOqqmZy7bRAhVJ4IMKHRvHDH8QsAQIKw#tbm=isch&q=santa+rosa+xochiac+alvaro+obregon&imgsrc=Ili9TC9icAHBdM%3A) Santa Rosa Xochiac, Álvaro Obregón.
- <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/> Teorías del juego.