



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE.**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER
VALORES EN LOS NIÑOS QUE CURSAN EL PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR EN EL JARDÍN
DE NIÑOS “EL CARRUSEL”, DE LA COLONIA PEDREGAL
DE SANTO DOMINGO, DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN,
DE LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

PRESENTA

VERÓNICA MOSQUEDA ARMENTA

CIUDAD DE MÉXICO

AGOSTO 2018



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE.**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER
VALORES EN LOS NIÑOS QUE CURSAN EL PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR EN EL JARDÍN
DE NIÑOS “EL CARRUSEL”, DE LA COLONIA PEDREGAL
DE SANTO DOMINGO, DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN,
DE LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

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

PRESENTA

VERÓNICA MOSQUEDA ARMENTA

CIUDAD DE MÉXICO

AGOSTO DE 2018

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



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



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 25 de Agosto de 2018

C. VERÓNICA MOSQUEDA ARMENTA

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 VALORES EN LOS NIÑOS QUE CURSAN EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR EN EL JARDÍN DE NIÑOS "EL CARRUSEL", DE LA COLONIA PEDREGAL DE SANTO DOMINGO, DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN DE LA CIUDAD DE MÉXICO

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta de la Asesora, Mtra. Guadalupe A. Aguilar Ibarra, 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:

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

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



DEDICATORIAS

A mis padres, todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos, por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

A mi hermano Darío Mosqueda, por brindarme cuando más necesite tu ayuda, por ser esa pieza fundamental en mi vida, porque le brindaste protección y cuidado a mi hijo mientras yo perseguía mi objetivo de estudiar. No tengo palabras para expresar el gran amor que te siento y mi infinito agradecimiento.

Mi esposo Jesús Araujo, por la ayuda que me has brindado, eres sumamente importante, estuviste a mi lado inclusive en los momentos y situaciones más tormentosas, siempre ayudándome incondicionalmente. Me ayudaste hasta donde te era posible, incluso más que eso.

A mis hijos, Leandro y Romina Araujo, posiblemente en este momento no entiendan mis palabras, pero cuando sean capaces, quiero que se den cuenta de que son la razón de que me levante cada día esforzándome por el presente y el mañana, son mi principal motivación.

A mis familiares, mi tía Antonia Armenta por sembrar en mí el amor a la Docencia, a mi tía Elizabeth Armenta por creer en mí y apoyarme en todo, a mi tío Guadalupe Serrato por sus excelentes platicas constructivas y a todos aquellos que participaron directa o indirectamente en la elaboración de esta tesina.

Mis compañeras, Belén García, Dalila Calderón, Diana Campos, Elizabeth Salinas, Juana López, Karina Herrera, Nancy Palacios, que nos apoyamos mutuamente en nuestra formación profesional y que hasta ahora seguimos manteniendo una linda amistad.

A mis colegas, Alejandra Roldán, Cecilia Mata, Fernanda Borja, porque son compañeras que se convierten en familia, gracias por su apoyo y por enseñarme el trabajo en equipo.

A mis docentes Dra. Guadalupe Quintanilla C., Mtra. Guadalupe Aguilar y Profesor Fernando Alanís, por su apoyo, motivación, su tiempo compartido, por impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional porque si fuera fácil, todos tendrían título.

Finalmente a los maestros, aquellos que marcaron cada etapa de mi camino universitario, me ayudaron en asesorías y dudas presentadas en la elaboración de la tesina.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	Pág.
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
	11
1.1. Justificación del Tema	11
1.2. Los referentes de Ubicación Situacional de la Problemática	13
1.2.1. Referente Geográfico	13
1.2.2. Referente Escolar	42
1.3. Planteamiento del Problema	49
1.4. Hipótesis	49
1.5. La Elaboración de los Objetivos en la Investigación Documental	50
1.5.1. Objetivo General	50
1.5.2. Objetivos particulares	51
1.6. La Orientación Metodológica de la Investigación Documental	51
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	53
2.1.1. ¿Qué es el Juego?	53
2.1.2. El Juego como Recurso Didáctico	55
2.1.3. Aportes Teóricos sobre el Juego y la Educación Infantil	57
2.1.4 La Formación en Valores del Niño Preescolar	60

2.1.5. La Teoría de Lawrence Kohlberg	61
2.1.6. El Programa de Estudio 2011 y la Formación en Valores del Niño Preescolar	67
2.2. ¿Es importante relacionar la Teoría con el desarrollo de la Práctica Educativa diaria en tú Centro Escolar?	75
2.3. ¿Los docentes del Centro de trabajo al cual pertenece, llevan a cabo su Práctica Educativa en el aula, bajo conceptos teóricos?	78

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. La Ludoteca, una Estrategia Didáctica para favorecer Valores en Preescolar	80
3.2. Justificación para lleva a cabo la Propuesta	80
3.3. ¿A quién o quiénes favorece la implementación de la Propuesta?	83
3.4. Los criterios específicos que avalán la implementación de la propuesta en la escuela o zona escolar	84
3.5. La Propuesta	85
3.5.1. La Ludoteca, el Escondite del Juego	85
3.5.2. El Objetivo General	85
3.5.3. Alcance de la Propuesta	85
3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta	86
3.5.5. Características del diseño	89

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la Propuesta?	91
3.6. Mecanismos de Evaluación y seguimiento en el desarrollo de la Propuesta	98
3.7. Resultados Esperados con la Implementación de la Propuesta	99

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

El tema de valores es muy complejo para definirlo, se utiliza en diferentes situaciones, generalmente se habla de las cosas materiales, el valor que se le adjudican a los objetos, propiedades o cosas que le pertenecen a un sujeto, su profesión o poder. Cuando hablamos de valores cívicos se refiere al valor que hacen a una mejor persona, desde lo más íntimo de su ser.

Una educación permite al individuo crecer como persona, al integrarle una educación emocional o moral lo humaniza aún más, permitiéndole utilizar las herramientas adquiridas para resolver conflictos sin violencia utilizando sus habilidades o capacidades como estrategias útiles.

Si los alumnos se forman en valores cívicos porque se inicia una intervención para desarrollarlos en edad preescolar, estos crecerán con confianza y se fortalecen las posibilidades de que sea un adulto feliz, es importante que se relacionen con personas, como sus padres, hermanos, parientes, maestros y/o amigos a los cuales puedan imitar.

Lo que motiva a crear este ensayo, es el interés de generar valores cívicos y actitudes optimistas para mejorar el contexto social dentro del aula y fuera de esta, fortaleciendo las interacciones de los alumnos. El presente trabajo se estructura en tres capítulos.

En el Capítulo 1, se presenta la Justificación del tema, se especifican los elementos de referencia contextual alusivos a la problemática como su ubicación en el contexto

Nacional, un análisis histórico, geográfico y socio-económico de la Delegación donde se sitúa la misma, el referente escolar, además del Objetivo General y Particulares.

En el Capítulo 2, se aborda el Marco Teórico, donde se relaciona la Teoría de Lawrence Kohlberg con el desarrollo de la Práctica Educativa diaria del Centro Escolar utilizando el Juego como recurso para fomentar valores cívicos en los alumnos.

En el Capítulo 3, se ofrece una propuesta de solución al problema, su justificación, los criterios que avalan su implementación en el Centro Educativo, así como su mecanismo de evaluación y seguimiento en su desarrollo y sus resultados esperados.

Para concluir esta Investigación Documental se cuenta con un espacio de Conclusiones, Bibliografía y las Referencias de Internet.

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

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

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

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

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En la actualidad una de las necesidades más predominantes son las actitudes cívicas, la disminución de éstas es un factor que limitan el trabajo colaborativo, el diálogo, la comunicación, fomenta violencia, delincuencia y corrupción por mencionar algunas.

En México pasa inadvertida la crónica detallada de los miles de asesinatos derivados del narcotráfico, femicidios y explotación infantil, convirtiéndose así en el más puro cinismo, son calificados como daños colaterales o violentan sus derechos humanos

al involucrarlos en delitos, cuando no tienen ningún nexo, por ende la Educación es una opción para erradicar los conflictos actuales que aquejan nuestra sociedad.

El Programa de Educación Preescolar con un enfoque en el desarrollo de Competencias, en sus Campos Formativos orienta los logros a alcanzar mediante las actividades y ambientes de aprendizaje que diseña la educadora, sin embargo, no refiere de manera explícita cómo promover el desarrollo del juicio moral.

La Educación Valoral es fundamental para la formación integral del niño en sus primeros años de vida, es tarea y responsabilidad de los Padres de Familia trabajarlo en el seno familiar, pero desafortunadamente no se lleva a cabo por diferentes circunstancias y es la Estancia Preescolar la que debe apoyar este rubro.

La formación de valores morales en el aula es una tarea compleja, en preescolar con gran medida el aprendizaje es por imitación, las clases deben ser dinámicas, donde los valores se representen en varias circunstancias, como en el juego.

El juego es conocido como actividad recreativa, implica uno o más participantes, proporciona entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo al desarrollar habilidades prácticas y psicológicas por el estímulo mental y físico.

Por medio del juego se puede lograr crear conciencia sobre los valores y su importancia en preescolar, junto con ellos se fomenta herramientas que facilitan la actuación en situaciones de conflicto tomando decisiones propias de acuerdo a su

criterio y principios morales. En él se establecen reglas de convivencia, aprenden a regular emociones y sentimientos.

Por todo lo anterior esta investigación, pretende encontrar y definir los procesos que permitan la formación de valores en los alumnos del Primer Grado de Educación Preescolar.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO¹

La Delegación Coyoacán se ubica en el Centro Geográfico de la Ciudad de México, ocupa una superficie de 54.4 kilómetros cuadrados que representan 3.6 % del territorio total de la capital del país. Sus Coordenadas Geográficas son: al Norte 19 grados 21 minutos, al Sur 19 grados 18 minutos de Latitud Norte, al Este 99 grados 06 minutos, al Oeste 99 grados 12 minutos de Longitud Oeste.

Colinda con cinco Delegaciones: Al Norte con Benito Juárez, al Noreste y Oriente con Iztapalapa, al Sureste con Xochimilco, al Sur con Tlalpan y al Poniente con Álvaro Obregón.

La mayor parte del territorio que ocupa se encuentra a una altura de 2 250 Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM), su elevación más importante se ubica al extremo Sur Poniente, en el Cerro del Zacatépetl.

¹ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (09 junio 2017)

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

Dos tipos de suelo componen la mayor parte de esta demarcación: el de origen volcánico y el de las zonas lacustres, que proviene de los lagos que se encontraban ubicados en esta zona.²

a) UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA CIUDAD DE MÉXICO EN EL MAPA DE LA REPÚBLICA MEXICANA³



²<http://132.248.9.195/pd2007/0614746/A7.pdf> (15 junio 2014).

³https://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=638&tbm=isch&sa=1&q=imagenes+de+cdmx+en+mapa&oq=imagenes+de+cdmx+en+mapa&gs_l=psyab.3...1502.2866.0.3856.8.8.0.0.0.0.134.950.0j8.8.0....0...1.1.64.psy-ab..0.1.127...0j0i30k1.HA8cjKDQPkM#imgrc=6_OgP__8lw0iPM: (09 junio 17)

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN EN EL MAPA DE LA CIUDAD DE MÉXICO.⁴



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

ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA LOCALIDAD

La Villa de Coyoacán fue fundada por los Españoles en 1521, sobre lo que fuera un Antiguo Señorío Tepaneca, trescientos años antes. En 1521 tras la derrota de la Gran Tenochtitlán, Hernán Cortés escoge Coyoacán como sede de su ejército y para establecerse en tanto que se reconstruía Tenochtitlán.

El cambio social, geográfico y cultural, se profundiza cuando en 1890 en los terrenos que formaban parte de la Hacienda de San Pedro, se inaugura por el General Porfirio

⁴https://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=638&tbm=isch&sa=1&q=imagenes+de+coyoacan+en+cdmx+mapa&oq=imagenes+de+coyoacan+en+cdmx+mapa&gs_l=psy-ab.3...4007.4820.0.5142.5.5.0.0.0.128.475.0j4.4.0....0...1.1.64.psy-ab..1.0.0.GOm36FGhhtg#imgrc=tETn2t4k-9h3YM: (09 junio 17)

Díaz, Presidente de la época, la Colonia Del Carmen que representaba la modernidad que pregonaba el gobierno de ese tiempo y cuyo nombre se establece en honor de su esposa, Doña Carmen Ortiz Rubio de Díaz.

El 5 de octubre de 1934 se decreta el área centro de Coyoacán como Zona Típica y Tradicional, lo cual se refuerza con la declaración en 1990 de La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (en inglés United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, abreviado internacionalmente como UNESCO) a favor del Centro Histórico de Coyoacán como Zona de Monumentos Históricos.

HIDROGRAFÍA

En lo referente a la hidrografía, dos son los ríos que cruzan la demarcación: el Río Magdalena (casi totalmente entubado) penetra en la Delegación por el Sureste, cerca de los Viveros de Coyoacán se le une Río Mixcoac (entubado), para juntos formar el Río Churubusco que sirve como límite natural con la Delegación Benito Juárez, al Norte.

El esquema general de hidrografía ubica a estos ríos como las corrientes principales, también al interior de la demarcación se localiza el Canal Nacional. De acuerdo con la carta hidrográfica de Aguas Superficiales, el 100% de la Delegación Coyoacán se encuentra en la Región del Pánuco, en la Cuenca Rey Moctezuma y en la Sub Cuenca Lago de Texcoco Zumpango.⁵

⁵<http://atlasdecoyoacan403.blogspot.mx/2012/06/hidrografia-coyoacan-forma-parte-dela.html> (17/05/17).

OROGRAFÍA

La altura máxima de la Delegación Coyoacán es de 2,440 MSNM, que corresponden a la altura del Cerro Zacatepetl ubicado al Sur de dicha Delegación, el Centro Histórico de Coyoacán se ubica en una planicie con una altura de 2,240 MSNM.

De acuerdo a su origen, se pueden distinguir tres tipos de suelo en la Delegación Coyoacán: a) suelo basáltico, producto de la erupción del Volcán Xitle; b) suelo aluvial, derivado de las orillas del sistema de lagos y c) suelo lacustre, conformado por el antiguo fondo del sistema de lagos.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Es conocido que los medios de comunicación son considerados un elemento que forma parte de la vida, influyendo de manera directa en la percepción de la realidad del mundo. Son una fuente de aprendizaje, a través de estos se adquieren conocimientos, cultura, comportamientos y hábitos.

En la actualidad la tecnología y las redes sociales sirven como intermediario al entablar una posible comunicación, se convirtieron en parte integradora y promotora de cambios, han intervenido activamente en la educación y en los procesos de transformación social.

En la Colonia Pedregal de Santo Domingo es una comunidad donde el equipamiento de medios que poseen en el contexto de su hogar, son televisión, algunos con cable y otros por satélite (parabólicas), radio, teléfono, computadora, teléfono celular, e internet. La televisión es el medio que más presente se encuentra en los hogares,

mientras que el acceso a internet y a equipos electrónicos como computadoras es intrincado.

Se inserta el siguiente cuadro, donde se explica los bienes materiales que se utilizan en los hogares de la Delegación Coyoacán.

VIVIENDAS PARTICULARES HABITADAS SEGÚN BIENES MATERIALES CON LOS QUE CUENTAN⁶

Tipo de bien material	Número de viviendas particulares	%
Radio	162,288	89.73
Televisión	170,697	94.38
Teléfono	141,149	78.04
Computadora	106,537	58.91
Teléfono celular	140,916	77.91
Internet	90,947	50.29
Sin ningún bien	247	0.14

VÍAS DE COMUNICACIÓN

La falta de estacionamientos públicos en la zona, así como la prohibición para su construcción por parte del Programa Parcial de Desarrollo Urbano de Coyoacán, han

⁶ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (19/05/17)

generado una gran demanda de estacionamiento en la vía pública, lo que origina múltiples problemas a los vecinos residentes en la zona.

En materia de transporte público, la zona se encuentra bien comunicada, generando un flujo de transporte de grado aceptable, sin embargo los vehículos son viejos, obsoletos y carecen de coordinación. Falta señalamiento vial y restrictivo; falta de accesibilidad en banquetas y pavimentación de arroyos.

SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO

El caudal histórico, cultural y artístico en el que Coyoacán ha navegado desde tiempos inmemoriales y que lo llevo a ser declarado como Zona Típica y Pintoresca de la Ciudad de México, el 5 de octubre de 1934, se ve reflejado en los 278 inmuebles ubicados dentro del perímetro delegacional.

La zona de monumentos comprende un área de 1.64 kilómetros cuadrados, formada por 86 manzanas que comprenden 50 edificios de valor histórico construidos entre los Siglos XVI al XIX, en los que se combinan diversas manifestaciones propias de cada etapa histórica, siendo los principales los siguientes:

Iglesia San José del Altillo. En lo que fue la antigua Hacienda "El Altillo", de principios del Siglo XIX, donada por la Sra. Aguayo Piña a la orden religiosa de los Misioneros del Espíritu Santo, se levanta hoy en día el Centro de Espiritualidad San José del Altillo, fundado por la orden religiosa de los Misioneros del Espíritu Santo. Se trata de un moderno templo Católico obra del arquitecto Enrique de la Mora, que

según nos informa Luis Everaert, "durante la invasión norteamericana fue ocupado como cuartel del regimiento de Pennnsylvania".

Casa de Diego de Ordaz. Ésta es una de las casonas coyoacanenses a la que la tradición popular ha rodeado de un halo de romanticismo y misterio; durante muchos años se creyó que había sido habitada por el conquistador español Diego de Ordaz, tiempo después y de acuerdo a un análisis detallado, se dedujo que el inmueble fue construido alrededor del Siglo XVIII. El Capitán murió en altamar en 1532 cuando, después de haber fracasado en la búsqueda del famoso "El Dorado", regresaba a España.

Casa de Dolores del Río. Este inmueble también es conocido como "La Escondida" y en él vivió la actriz mexicana de fama internacional Dolores del Río. Fue construido en estilo colonial y posteriormente remodelado, adquiriendo un estilo modernista. Su estado actual es de casa-habitación.

Casa de Miguel Ángel de Quevedo. Esta casa ocupa la cuarta parte de la Manzana que forman las Calles Francisco Sosa, Panzacola y Miguel Ángel de Quevedo, resalta por su tamaño y por la cantidad y variedad de árboles y plantas que alberga en su interior. Originalmente era alimentada por un pequeño arroyo proveniente del Río Magdalena, hoy entubado en su mayor parte. Su uso actual es de casa-habitación.

Casa del Indio Fernández. Su construcción duró alrededor de 20 años y fue proyectada por el Arq. Manuel Parra. Se trata de una casona Estilo Colonial con una

impresionante fachada construida con piedra volcánica. Al cineasta mexicano Emilio "indio" Fernández la habitó durante gran parte de su vida y ahí falleció en 1986. Actualmente pertenece a Adela Fernández, su hija.

Casa del Sol. Fue construida por los señores Aguilar y Quevedo. En esta casa, la Sociedad Forestal Mexicana rinde homenaje a Venustiano Carranza, quién redactó ahí el proyecto de nuestra Carta Magna: La Constitución de 1917. Se dice que fue casa de descanso del "Apóstol del árbol", don Miguel Ángel de Quevedo. Actualmente es casa particular.

Instituto Italiano de Cultura. Este inmueble que aloja al Instituto Italiano de Cultura, fue construido entre los Siglos XVII y XVIII y remodelado en el Siglo pasado. Se trata de una bella casona con muros de adobe y piedra así como una fachada aplanada en rojo y revestida en ajaracas. Cuenta con un hermoso patio central y una fuente decorada con azulejos, varios nichos y la base de lo que fue un bello altar. Este monumento alberga las oficinas culturales de la Embajada de Italia en México.

Capilla de San Antonio Panzacola. Cuenta la leyenda que en acción de gracias y como cumplimiento a la promesa hecha por la madre de un grupo de contrabandistas, se mandó edificar esta peculiar iglesia. Se dice que hasta el Siglo XIX, fue paso obligado para trasladarse de Coyoacán y San Ángel a la Ciudad de México y que existía una especie de punto estratégico, aduana, donde las autoridades Virreinales supervisaban los cargamentos que entraban y salía de estos lugares.

Capilla de Santa Catarina. Esta Iglesia fue reformada; la primera capilla data del Siglo XVI; originalmente fue capilla abierta con un marco sobre capiteles y basas. Hacia el Siglo XVII se levantó una capilla con nave de cañón corrido que complemento a la capilla abierta, al tiempo que fueron tapiados los vanos y el claro del coro. En la actual construcción se añadió una torre, misma que perdió su linternilla debido al sismo de 1985. Fue declarada Monumento Nacional el 16 de agosto de 1932.

Arcos del Jardín Centenario. En la zona Poniente de lo que originalmente fuera el atrio de la Parroquia de San Juan Bautista, se encuentra el monumento conocido popularmente como los "Arcos del Jardín Centenario". Se trata de un arco doble de piedra labrada en el Siglo XVI, en cuyas columnas resaltan ángeles esculpidos de fabricación indígena, que constituyen un claro ejemplo de la amalgama que se dio entre los estilos artístico-artesanal español e indígena. Su imagen ha sido utilizada en diversas ocasiones como la figura representativa del Coyoacán Cultural.

Hacienda de San Pedro Mártir. "El casco de esta hacienda de la mitad del Siglo XIX está ahora dividido en tres fracciones independientes que se mantienen con cuidado para conservar su aspecto original. Hacia 1932 se fundó allí una importante corriente artística que se llamó Escuela de Pintura al Aire Libre...", asegura en "Coyoacán a Vuelapluma", el ingeniero Luis Everaert.

Instituto Juárez. Este inmueble de dos pisos, construido en el Siglo XIX, da cobijo a las instalaciones educativas del "Instituto Juárez". Posee una sobria fachada con muros de piedra y ladrillo así como enmarcaciones de cantera; su portada principal

se localiza sobre la calle Cuauhtémoc. Cuenta con un extenso patio central y hermosas áreas ajardinadas. El edificio, aunque anterior a la Iglesia Presbiteriana que se localiza actualmente en el Número 117 de esa Calle, formó parte del conjunto de la misma; originalmente ahí se preparaba a los Ministros de ese culto.

Escuela Superior de Música. Inmueble construido en imitación a la casa del personaje de Otelo, de William Shakespeare. Se caracteriza por su gran cantidad de vitrales con estilos e inscripciones arabescos. Su fachada se encuentra recubierta de estuco en piedra con forma de flor.

Kiosco del Jardín Centenario. Centro Histórico de Coyoacán. Inmueble decimonónico, de estilo francés, donado por el General Porfirio Díaz en conmemoración del centenario de la gesta independentista. Está coronado por el Águila Republicana.

Parroquia de San Juan Bautista. Inicialmente se creyó que este inmueble religioso fue construido por los Evangelizadores Franciscanos, pero una serie de estudios realizados ha arrojado información que permite suponer que fueron los dominicos quienes se encargaron de planear y vigilar la construcción de esta parroquia, una de las tres más antiguas de nuestra ciudad capital. Es un hecho, comprobable históricamente, que ambas órdenes religiosas coexistieron en Coyoacán durante tres o cuatro décadas del Siglo XVI.

Teatro de La Capilla. Contaba Salvador Novo que alrededor de 1950, compró un terreno de unos mil metros cuadrados de extensión que había sido parte de una

hacienda y que conservaba "casi totalmente en ruinas una pequeña capilla desmantelada y sucia" a la que vio "cara de Teatro". Novo encargó al arquitecto Alejandro Prieto el proyecto de adaptación de la capilla como teatro, el cual fue abierto al público el 22 de enero de 1953. Adjunto al teatro, se encuentra el pequeño restaurante llamado "El Refectorio". Inaugurado el 10 de junio del mismo año. Más tarde se les agregaría el teatro-bar "El Hábito" (ahora "El vicio"). Juntos conforman hoy, uno de los centros culturales y teatrales más importantes, enclavado en el corazón de Coyoacán.

La Casa de los Padres Camilos. El actual inmueble de uso comercial conocido como "El Ex convento", años atrás fue una de las doce fincas de descanso de la Congregación de los Padres Camilos, orden religiosa que llegó a nuestro país en 1775. Aquí los frailes cultivaban toda clase de hortalizas, así como árboles frutales y flores, aprovechando las bondades de su clima y su suelo, ya que la tierra era muy fértil porque había agua en abundancia y un famoso manantial, llamado "Ojo de los Camilos". La Vieja casona conserva la mayoría de sus detalles arquitectónicos originales. EL zaguán es una muestra singular los trabajos de los artífices de 1900 y como datos curioso podemos mencionar que este crucero, (formado antiguamente por las calles de Huzquiltenco y Ferrocarril) allá por el año de 1868, era camino obligado del ferrocarril que unía a la Ciudad de México con el antiguo pueblo de Coyoacán.

Capilla de la Purísima Concepción. De acuerdo a información proporcionada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia, en la plaza conocida cariñosamente

como "La Conchita", existió un Centro Ceremonial Prehispánico y se ha afirmado que a la llegada de los Españoles, Hernán Cortés mandó a construir en el mismo sitio una capilla provisional, administrada por Capellanes Castrenses. La administración religiosa de Coyoacán fue asignada en 1524 a los Franciscanos. Por su parte, el levantamiento histórico y arquitectónico realizado por la Comisión de Arte Sacro declara que " A principios del Siglo XVI Coyoacán fue la residencia oficial de Hernán Cortes, quien mando erigir esta capilla para marcar el sitio en que se celebró la primera misa y, según tradiciones, para que Malitzin dijera sus oraciones".

Casa de Cristo. Actualmente, se trata de un inmueble de propiedad privada que funciona como restaurante. Fue construido al iniciarse el Siglo XX, alrededor de 1906. Originalmente fue una casa-habitación, propiedad de las Sra. Bertha Vizcaíno de Vergara hasta 1967. Contaba con tres pisos y doce habitaciones, cuyos muros son de tabique y tepetate. En su acceso puede leerse "Casa de Cristo". Posee columnas de cantera de estilo jónico, pisos de recinto y techumbre de viguería con azulejos decorados.

Ex convento de Churubusco. Este edificio de origen religioso fue reconstruido por los Padres Dieguinos hacia el Siglo XVII, y constituyó un sitio estratégico durante el capítulo histórico que hoy conocemos como "La Batalla de Churubusco".

En 1875 el cura del lugar, Rafael Venegas, impidió que el histórico edificio fuera vendido a particulares; posteriormente fungió como Hospital Militar para enfermos contagiosos, quedando en ruina y deterioro. El 13 de diciembre de 1918 fue entregado a la Inspección General de Monumentos Coloniales Artísticos e Históricos,

ahora Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), que ha realizado obras para conservarlo como testimonio colonial. Actualmente alberga al Museo Nacional de la Intervenciones.

Monumento a los Defensores de Churubusco. Este monumento, en forma de obelisco también está catalogado por el INAH como histórico y se encuentra ubicado en el acceso principal del ex convento. Fue erigido por el Gobierno de la República, en 1856, para honrar la memoria de los combatientes de 1847.

Templo de San Diego. Originalmente fue una ermita, con una humilde casa anexa, construida por la Orden religiosa de San Francisco de Asís en el primer tercio del Siglo XVI, alrededor de 1524, sobre los vestigios de un antiguo templo Prehispánico dedicado al Dios Guerrero Huitzilopochtli.

Los museos ubicados en la Delegación reúnen parte importante de la historia. Entre ellos, se cuenta la Casa Frida Kahlo "La Casa Azul", Museo Nacional de las Intervenciones, Museo Diego Rivera "Anahuacalli," Circuito cultural de Ciudad Universitaria, Museo Universitario Contemporáneo de Arte, Museo del Automóvil, Museo de Artes Gráficas Juan Pablos.

Museo Casa de León Troysky. En la torre original del inmueble se puede observar el águila de bronce que fue obsequiada por Venustiano Carranza al señor Turatti, antiguo propietario del inmueble, cuando aquel asumió la presidencia. Se utilizó como punto de observación durante la Revolución.

Casa-habitación del revolucionario soviético León Trostsky. Al adquirirla el célebre personaje de la Revolución Bolchevique en 1938, construye cuatro torres alrededor de ella, lo que le dio un aspecto de fortificación. Una lápida con la hoz y el martillo labradas, símbolos del Partido Comunista ruso, guarda en el jardín las cenizas de su esposa Natalia Sedova y del líder revolucionario, desde el 20 de agosto de 1940, fecha en que el líder ruso fue asesinado por un supuesto hombre de confianza.

Universum Museo de las Ciencias. Museo interactivo que cuenta con 315 equipamientos técnico científicos diseñados para fomentar el aprendizaje a partir de un criterio estético motivador, con la asesoría de especialistas en ciencias exactas y naturales. Las salas se denominan: estructura de la Materia; Matemáticas, Química, Energía, Diversidad Biológica, Agricultura y Alimentación, Ecología, Biología Humana y Salud; las Ciencias y la gran ciudad; Comportamiento Animal y Sociedad; Infraestructura de una Nación, Nuestro Universo y Nuestro Planeta, Actividades de Divulgación de la ciencia y artístico culturales.

EL IMPACTO DEL REFERENTE GEOGRÁFICO A LA PROBLEMÁTICA QUE SE ESTUDIA

Coyoacán es una de las Delegaciones más bellas, llena de historia y cultura de la Ciudad de México, pero como todo, tiene su lado oscuro, la Colonia Pedregal de Santo Domingo es producto de una invasión por familias de diferentes Estados: Puebla, Guerrero, Michoacán y vecinos de Colonias cercanas como: Los Reyes y Ajusco, del año 1971, con el Presidente Luis Echeverría Álvarez.

Las diferencias entre Pedregal de Santo Domingo con las Colonias aledañas de la Delegación Coyoacán es muy visible. Desde un inicio no existía ningún tipo de servicio como agua, electricidad, teléfono, etcétera. Por la falta de caminos el acceso solo era a pie, las viviendas marcaban las diferencias sociales.

En la actualidad, aunque han mejorado las viviendas y se cuenta con bienes básicos, existe una gran diferencia, la que más destaca es la educación, esta entre otras, es muy importante señalarla, no es que en la Colonia no cuente con escuelas, sino la falta de principios morales.

Al no contar con valores, se genera falta de respeto con vecinos, alcoholismo y drogadicción a cualquier hora del día sin pudor frente la niñez, nula coordinación en calles y avenidas para estacionar sus autos, existe mucha contaminación visual entre publicidad, grafitis y basura, pues el aseo de banquetas es muy escaso.

La motivación por parte del entorno es muy limitada, en cuanto se arregla un espacio para el deporte o el juego recreativo, es muy efímera, ya que su deterioro es rápido porque lo usan para otros fines.

La niñez crece pensando que es normal enterarse de asesinatos, peleas, no contar con sanas convivencias dentro y fuera de sus planteles escolares, su meta de realización como personas adultas es ser narco, desafortunadamente es con lo que viven en su entorno social y familia, lo encuentran en las calles con sus vecinos o lo escuchan en casa, pues el género musical predominante en sus hogares es el narcocorrido.

Aunque cuentan con recursos monetarios para rodearse de cultura accesible por parte de la Delegación su participación es nula, por falta de interés o comprensión, pues no es algo con lo que se cuente innatamente en sus hogares.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD VIVIENDA⁷

La enorme migración rural de los años sesenta, que hizo de la ciudad de México una de las más grandes del mundo, encontró en la Delegación amplios terrenos que pertenecían a ejidos, haciendas y ranchos, que finalmente se transformaron en nuevas colonias. De 1940 a 1995 la tasa de crecimiento media anual pasó de 8 por ciento en 1950 a menos del 0.5 por ciento en 1995. Esta tendencia a la baja en la tasa de crecimiento de su población es un síntoma directo del proceso de consolidación urbana y disminución directa de su tasa de migración la población era muy joven, ya que el 36.26 por ciento (227 mil 765) tenían menos de 25 años de edad.

De 2004 a 2005 la Delegación presentó una disminución en el número de nacimientos, pasando de 10 mil 957 en 2004, a 10 mil 35 nacimientos en 2005. Este último año las defunciones registradas de personas que tenían residencia habitual en la Delegación fueron de 3 mil 584 personas. En el censo registrado en 2004 existían en la Delegación 2 mil 951 matrimonios y 263 divorcios, y para el año 2005, hubo 3 mil 795 matrimonios y 290 divorcios.

⁷ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (19/05/17)

Un punto destacado es que en Coyoacán se registraron, según el Centro Nacional de Desarrollo de los Pueblos, un total de 16 mil 483 indígenas como residentes de esta demarcación.

Se inserta el siguiente cuadro, donde se representan los tipos de vivienda, el material de construcción de estas, el número de sus ocupantes y los servicios con los que cuentan en la Delegación Coyoacán.

VIVIENDAS HABITADAS POR TIPO DE VIVIENDA, 2010⁸

Tipos de vivienda	Número de viviendas habitadas	%
Total viviendas habitadas	180,946	100.00
Vivienda particular	180,862	99.95
Casa	111,531	61.64
Departamento en edificio	54,603	30.18
Vivienda o cuarto en vecindad	6,168	3.41
Vivienda o cuarto en azotea	276	0.15
Local no construido para habitación	49	0.03
Vivienda móvil	14	0.01
Refugio	18	0.01
No especificado	8,203	4.53
Vivienda colectiva	84	0.05

OCUPANTES EN VIVIENDAS PARTICULARES, 2010⁹

Tipos de vivienda	Ocupantes	%
Viviendas habitadas	620,389	100.00
Viviendas particulares	618,210	99.65
Casa	409,804	66.06

⁸ Ídem.

⁹ Ídem.

Tipos de vivienda	Ocupantes	%
Departamento	160,627	25.89
Vivienda o cuarto en vecindad	21,913	3.53
Vivienda o cuarto en azotea	732	0.12
Locales no construidos para habitación	149	0.02
Vivienda móvil	53	0.01
Refugio	67	0.01
No especificado	24,865	4.01
Viviendas colectivas	2,179	0.35
Promedio de ocupantes por vivienda	3.4	No Aplica

VIVIENDAS PARTICULARES HABITADAS POR CARACTERÍSTICAS EN MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN¹⁰

Materiales de construcción de la vivienda	Número de viviendas particulares habitadas ⁽¹⁾	%
Piso de tierra	1,505	0.87
Piso de cemento o firme	58,057	33.43
Piso de madera, mosaico u otro material	112,010	64.50
Piso de material no especificado	2,088	1.20
Techo de material de desecho o lámina de cartón	968	0.53
Techo de lámina metálica, lámina de asbesto, palma, paja, madera o tejamanil	5,601	3.08
Techo de teja o terrado con vigería	144	0.08
Techo de losa de concreto o viguetas con bovedilla	173,342	95.17
Techo de material no especificado	2,082	1.14
Pared de material de desecho o lámina de cartón	137	0.08
Pared de barro o bajareque, lámina de asbesto	118	0.06

¹⁰ Ídem.

Materiales de construcción de la vivienda	Número de viviendas particulares habitadas⁽¹⁾	%
o metálica, carrizo, bambú o palma		
Pared de madera o adobe	494	0.27
Pared de tabique, ladrillo, block, piedra, cantera, cemento o concreto	179,633	98.62
Pared de material no especificado	1,754	0.96

VIVIENDAS PARTICULARES HABITADAS POR TIPO DE SERVICIOS CON LOS QUE CUENTAN, 2010¹¹

Tipo de servicio	Número de viviendas particulares habitadas	%
Disponen de excusado o sanitario	171,512	98.76
Disponen de drenaje	172,132	99.12
No disponen de drenaje	282	0.16
No se especifica disponibilidad de drenaje	1,246	0.72
Disponen de agua entubada de la red pública	172,438	99.30
No disponen de agua entubada de la red pública	110	0.06
No se especifica disponibilidad de drenaje de agua entubada de la red pública	1,112	0.64
Disponen de energía eléctrica	173,159	99.71
No disponen de energía eléctrica	47	0.03
No se especifica disponibilidad de energía eléctrica	454	0.26

¹¹ Ídem.

Tipo de servicio	Número de viviendas particulares habitadas	%
Disponen de agua entubada de la red pública, drenaje y energía eléctrica	171,244	98.61

EMPLEO

A falta de empleo junto con oportunidades en trabajos, estudios, sobresalen conjuntos de jóvenes, son un blanco fácil para laborar en narcomenudeo, robos y peleas callejeras.

La población económicamente no activa son personas de 12 años y más pensionadas o jubiladas, estudiantes, dedicadas a los quehaceres del hogar, que tenían alguna limitación física o mental permanente que le impide trabajar.

Se inserta el siguiente cuadro, donde se puede interpretar la participación económica de los habitantes de la Delegación Coyoacán.

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN POR CONDICIÓN DE CATIVIDAD ECONÓMICA SEGÚN SEXO, 2010¹²

Indicadores de participación económica	Total	Hombres	Mujeres	% Hombres	% Mujeres
Población económicamente activa (PEA)	286,899	162,764	124,135	56.73	43.27
Ocupada	271,935	153,127	118,808	56.31	43.69
Desocupada	14,964	9,637	5,327	64.40	35.60
Población no económicamente activa	218,745	71,278	147,467	32.58	67.42

¹² <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (19/05/17)

DEPORTE Y RECREACIÓN

Consisten en servicios que prestan las Delegaciones Políticas para atender, canalizar, difundir, informar, organizar, promover y llevar a cabo actividades deportivas y recreativas propias de la Delegación.

El costo depende de la actividad y están dirigidos a los residentes u organizaciones civiles o educativas de la Ciudad de México que soliciten su participación o realización en cualquiera de las actividades siguientes: prestamos de bicicletas, estadios, gimnasios, albercas, deportivos y polideportivos.

CULTURA

Coyoacán es un espacio mágico, saturado de historia, leyendas y cultura. Ubicado en el Sur de la Ciudad de México ofrece una enorme riqueza a sus visitantes. Posee jardines, iglesias, restaurantes y museos. En sus calles empedradas hay recintos empapados de acontecimientos del pasado y en sus barrios se resguardan las más añejas tradiciones.

Muchas de sus obras arquitectónicas, de la Época Colonial, fueron habitadas por las Órdenes Franciscanas en el Siglo XVI. En esa época, también tienen origen los primeros cultivos de caña de azúcar y trigo.

A lo largo de su historia, Coyoacán ha sido testigo del paso de importantes pintores, escritores, artistas plásticos y escultores que con su aportación han enriquecido el acervo cultural de nuestro país. Diego Rivera, Frida Kahlo, Salvador Novo, Octavio Paz, Emilio El Indio Fernández son algunos de sus habitantes ilustres.

Coyoacán cuenta con grandes y hermosísimos bosques, donde las familias pueden encontrar un lugar de esparcimiento y descanso al entrar en contacto directo con la naturaleza, como son los Viveros de Coyoacán y el parque de Huayamilpas, por citar algunos.

Dentro de los límites de esta Delegación se encuentra la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la más grande de América Latina. Coyoacán cuenta también con centros comerciales, con tiendas de autoservicio, departamentales y cadenas de cine.

RELIGIÓN PREDOMINANTE

La Religión Católica es la más común. Sin embargo, en la zona de Villa Coyoacán y aledañas, hay un importante número de Congregaciones Protestantes Evangélicas, aunque en la Delegación se festejan todas las fiestas religiosas y las cívicas.

EDUCACIÓN¹³

Destaca que la población estudiantil crece de año en año gracias a los jóvenes del interior del país que llegan a alguna de las universidades ubicadas en Coyoacán, Tlalpan o las Delegaciones cercanas.

En 2011 presento 8 542 alumnos egresados de Preescolar, 8 872 de Primaria, 8 588 de Secundaria, 7 250 de Bachillerato. Contaba con 251 Escuelas en Preescolar, 215 Primarias, 103 Secundarias, 46 Escuelas en Bachillerato y 19 bibliotecas públicas.¹⁴

¹³ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (19/05/17)

En las escuelas se tiene acceso a internet, el reto consiste en que toda la sociedad pueda contar con información en línea, para no excluir. La calidad educativa no es equitativa, se muestra que la educación que reciben los de escasos recursos es muy desigual: a medida que el nivel socioeconómico del estudiante mejora, también aumenta y bastante, su desempeño académico.

Esta diferencia en el desempeño, que también existe entre zonas rurales y urbanas, termina siendo clave para acceder a una educación superior de calidad, la cual, a su vez, es fundamental para ser competitivo en el mercado laboral.

En la Educación Básica se cuenta con un modelo interno de evaluación formativa para el trabajo con los estudiantes en la escuela, los maestros tienen una estructura que les permite analizar el modelo curricular, como son los consejos técnicos escolares. También se incluye la evaluación del desempeño docente.

Se inserta el siguiente cuadro, para exponer la asistencia escolar, el nivel de escolaridad, alumnos inscritos en educación pública y privada, así como sus egresados de la Delegación Coyoacán.

POBLACIÓN SEGÚN CONDICIÓN DE ASISTENCIA ESCOLAR POR GRUPOS DE EDAD Y SEXO, 2010¹⁵

Grupos de edad	Población			Condición de asistencia escolar								
				Asiste			No asiste			No especificado		
	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F
3 a 5 años	22,637	11,489	11,148	16,442	8,333	8,109	5,409	2,763	2,646	786	393	393

¹⁴ <http://www.snim.rami.gob.mx/>(19/05/07).

¹⁵ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (19/05/17)

Grupos de edad	Población			Condición de asistencia escolar								
				Asiste			No asiste			No especificado		
	T	M	F	T	M	F	T	M	F	T	M	F
6 a 14 años	71,488	36,416	35,072	69,161	35,165	33,996	1,862	980	882	465	271	194
15 a 17 años	26,665	13,431	13,234	22,072	11,112	10,960	4,521	2,283	2,238	72	36	36
18 a 24 años	69,383	34,255	35,128	36,164	18,337	17,827	32,703	15,677	17,026	516	241	275
25 a 29 años	49,918	24,199	25,719	8,517	4,552	3,965	40,624	19,298	21,326	777	349	428
30 años y más	337,825	151,228	186,597	9,416	4,087	5,329	321,675	144,174	177,501	6,734	2,967	3,767

POBLACIÓN DE 15 AÑOS Y MÁS, POR NIVEL DE ESCOLARIDAD SEGÚN SEXO, 2010¹⁶

Nivel de escolaridad	Total	Hombres	Mujeres	Representa de la población de 15 años y más		
				Total	Hombres	Mujeres
Sin escolaridad	10,498	3,388	7,110	2.17%	1.52%	2.73%
Primaria completa	43,872	17,561	26,311	9.07%	7.87%	10.09%
Secundaria completa	77,414	36,844	40,570	16.00%	16.51%	15.56%

¹⁶ Ídem.

**ALUMNOS(AS) INSCRITOS EN ESCUELAS PÚBLICAS POR NIVEL EDUCATIVO,
2010¹⁷**

Nivel Educativo	Alumnos			Promedio de alumnos por escuela ¹			Promedio de alumnos por docente ²		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Preescolar	13,257	6,744	6,513	134	68	66	28	14	14
Primaria	42,194	21,533	20,661	361	184	177	29	15	14
Secundaria	24,286	12,254	12,032	398	201	197	14	7	7
Bachillerato	30,287	15,245	15,042	1,782	897	885	15	8	8
Profesional Técnico	2,267	800	1,467	453	160	293	13	5	9

**ALUMNOS(AS) INSCRITOS EN ESCUELAS PRIVADAS POR NIVEL DE
EDUCATIVO, 2010¹⁸**

Nivel Educativo	Alumnos			Promedio de alumnos por escuela ¹			Promedio de alumnos por docente ²		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Preescolar	7,424	3,717	3,707	41	21	21	15	7	7
Primaria	13,732	6,906	6,826	148	74	73	26	13	13
Secundaria	4,853	2,467	2,386	121	62	60	9	4	4
Bachillerato	4,100	1,909	2,191	137	64	73	6	3	3
Profesional Técnico	74	40	34	37	20	17	3	1	1

¹⁷ Ídem.

¹⁸ Ídem.

**ALUMNOS(AS) EGRESADOS DE ESCUELAS PÚBLICAS POR NIVEL
EDUCATIVO, 2010¹⁹**

Nivel Educativo	Alumnos			Promedio de alumnos por escuela ¹			Promedio de alumnos por docente ²		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Secundaria	7,102	3,547	3,555	116	58	58	4	2	2
Bachillerato	6,820	3,172	3,648	401	187	215	3	2	2
Profesional Técnico	624	197	427	125	39	85	4	1	2

**ALUMNOS(AS) EGRESADOS DE ESCUELAS PRIVAS POR NIVEL EDUCATIVO,
2010²⁰**

Nivel Educativo	Alumnos			Promedio de alumnos por escuela ¹			Promedio de alumnos por docente ²		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Secundaria	1,547	762	785	39	19	20	3	1	1
Bachillerato	1,079	497	582	36	17	19	2	1	1
Profesional Técnico	31	27	4	16	14	2	1	1	0

Pedregal de Santo Domingo cuenta con planteles de nivel Preescolar, Primarias, Secundarias, Nivel Medio Superior, Nivel Superior públicas y privadas. En lo que concierne a educación, es accesible refiriéndose económicamente y a las facilidades para trasladarse a cada una de ellas.

La educación como agente de cambio y transformación, generan una perspectiva de superación, llevando a cada individuo a buscar un nivel de bienestar personal, al

¹⁹ Ídem.

²⁰ Ídem.

exigir hábitos de higiene, aceptando su contexto, pero al mismo tiempo les proporciona oportunidades para expresarse, brinda confrontación de sus pensamientos con otros, permitiendo conocer que hay más puntos de vista en el mundo al que pertenecen, todo esto impacta positivamente en la sociedad que se está generando.

AMBIENTE SOCIO-ECONÓMICO

La Colonia Pedregal de Santo Domingo tiene mala fama de ser una zona insegura. Durante los años 80 en esta zona había pandillas de jóvenes y por lo tanto había enfrentamiento entre ellas, al ir pasando esta generación de jóvenes la delincuencia se heredó mínimamente a las siguientes generaciones, por lo cual actualmente el Pedregal de Santo Domingo es igual de seguro o inseguro que el promedio de las colonias de la Ciudad de México.

Los habitantes del Pedregal de Santo Domingo se dedica al comercio; existen mercados establecidos con techos, además de mercados llamados “sobreruedas o tianguis”, donde al igual que los mercados establecidos se dedican a comerciar frutas y verduras, carnes de puerco y res así como pollo, ropa, artículos para el hogar entre otros. En la colonia también hay una gran variedad de panaderías, hay tortillerías, peluquerías y salones de belleza unisex, negocios madereros y de metales, minoristas distribuyen autopartes y artículos de plomerías, tlapalerías y ferreterías donde se venden desde tornillos como material para la construcción, papelerías y muchos negocios más.

La Colonia presenta un alto índice de narcomenudeo, lo que genera violencia intrafamiliar, vandalismo y delincuencia. En el eje 10, cada fin de semana se realiza una actividad ilícita llamada “arrancones” que fomenta apuestas, venta de sustancias prohibidas.

Aunque se han establecido espacios recreativos para actividades familiares, estos fueron tomados como punto de reunión para jóvenes con problemas de adicciones, por lo que solo determinado tiempo del día se puede hacer uso de ellas.

Cuenta con una población de Clase Media – Baja, las casas tienen techo de loza, pisos con loseta, sin embargo, en una sola casa son más de dos familias las que la habitan, por lo general viven abuelos, padres e hijos. Gozan de los servicios de agua, drenaje, luz, gas y camiones recolectores de basura.

Las calles se encuentran pavimentadas, el problema radica en los demasiados autos estacionados, al no tener espacio suficiente en las casas para guardarlos, se estacionan en la vía pública.

El comercio influye económicamente de forma positiva, permite oportunidades para solventar gastos que generan algunas escuelas, como el pago de cuotas, o materiales de útiles escolares. Incluso a otros les facilita la posibilidad de dar una educación privada, lo que ha llevado a la proliferación de un gran número de escuelas de esta índole.

El contexto social influye negativamente, la violencia heredada de pandillas en los años 80 ha disminuido considerablemente, sin embargo, existen convivencias negativas dentro y fuera de planteles escolares, la carencia de principios morales,

aun en familias con solvencia económica alta, generan falta de límites, teniendo como reacciones peleas, el consumo de tabaco y alcohol a edades muy tempranas, los problemas de salud que se manifiestan alarmantemente son obesidad y diabetes infantil.

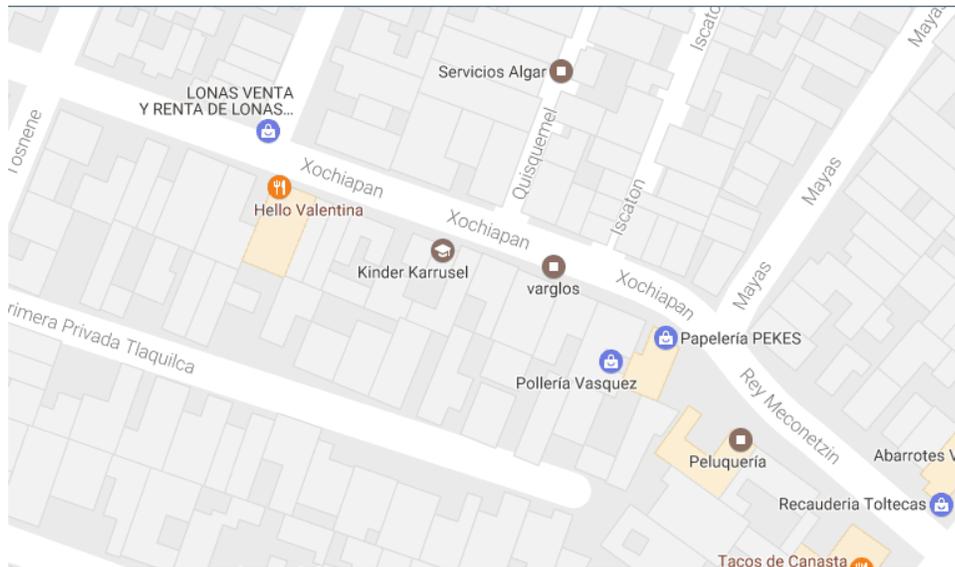
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

UBICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

El Jardín de Niños “El Carrusel”, pertenece a la Colonia Pedregal de Santo Domingo, se encuentra ubicado en la Calle Xochiapan Núm. 45 entre la Calle Izote y Tesnene, a veinte minutos del Metro Ciudad Universitaria y treinta de Metro Copilco. En sus alrededores se encuentra el Parque Ecológico Huayamilpas, el cual cuenta con foro donde se realizan diversas actividades recreativas, culturales, infantiles y juveniles. Henríquez Ureña, es hoy el Eje más importante de la zona, pues conecta con Ciudad Universitaria (CU), Insurgentes y hacia Pacífico, División del Norte y Tlalpan.

Como vía alterna para llegar al Jardín de Niños es la Avenida Aztecas, cuenta con el transporte de la Ruta 12, que pasa por Centro de Coyoacán, Metro Copilco, el paso de CU y cruza por Av. Aztecas.

CROQUIS DE EL ÁREA GEOGRÁFICA DE EL JARDÍN DE NIÑOS “EL CARRUSEL”²¹



STATUS

El Jardín de Niños “El Carrusel” con clave 09PJN4204Y está incorporado a la Secretaría de Educación Pública (SEP), llevando a cabo todo el plan educativo curricular, así como su calendario escolar, respetando vacaciones, días cívicos y festivos. Sin embargo, el tipo de sostenimiento de la escuela es privado.

ASPECTO MATERIAL DE LA INSTITUCIÓN

El plantel es una casa adaptada, en la planta baja se encuentran tres salones, el más grande pertenece al tercer grado, con población de 15 alumnos, el mediano lo utiliza el segundo grado con nueve niños y el pequeño es para primer grado con seis

²¹<http://www.defe.mx/mexico-df/transporte/calles-vialidades>

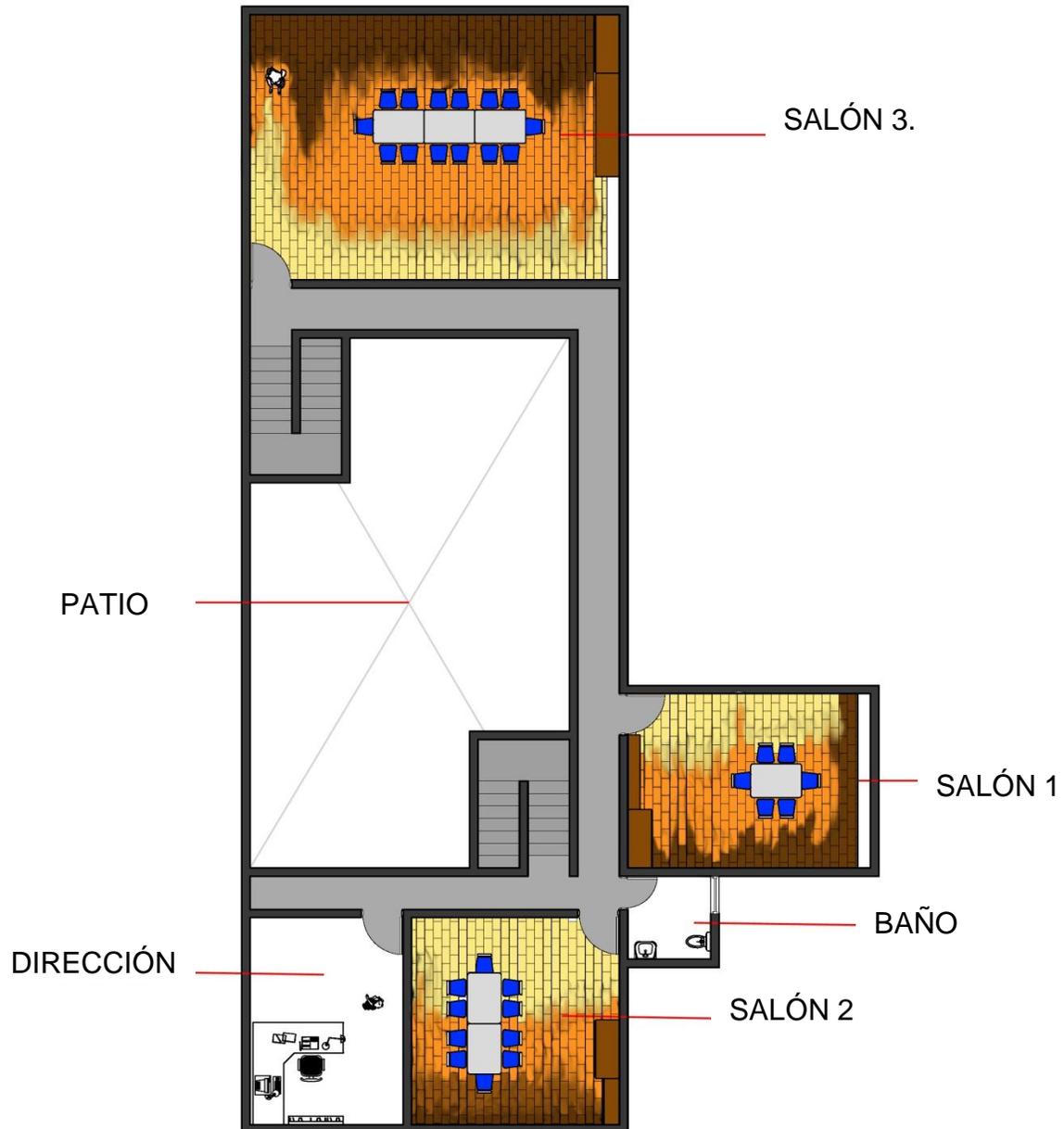
alumnos, contiene una oficina para Dirección, patio y sanitarios, dos para niñas y dos para niños con sus cuatro respectivos lavabos. Laboran tres maestras, dos docentes, una maestra de Inglés, una Asistente Educativa y la Directora. Carece de infraestructura para atender alumnos con necesidades especiales, en la planta alta se encuentran los departamentos donde actualmente habita la directora y su familia. El plantel y los departamentos tienen entradas independientes.

FOTO 1. FACHADA DEL JARDÍN DE NIÑOS “EL CARRUSEL”²²



²² Foto 1 tomada por la tesista, con autorización de la Dirección.

CROQUIS DE LAS INSTALACIONES MATERIALES²³

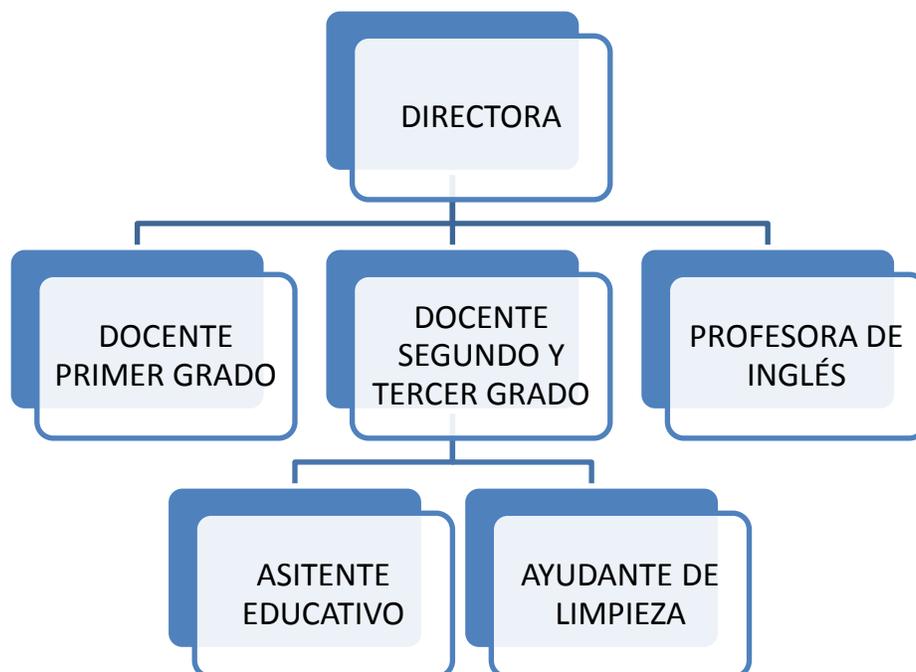


²³Croquis elaborado por la tesista con autorización de la Dirección.

ORGANIZACIÓN ESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN

El Jardín de Niños “El Carrusel” cuenta con una Directora, está organizado en tres grupos: Preescolar uno, con seis niños, Preescolar dos, con 17 niños y Preescolar tres, con 21 niños. Contando con dos Docentes, una Asistente Educativa, una Profesora de Inglés y una Ayudante de la Limpieza.

ORGANIGRAMA GENERAL DE LA INSTITUCIÓN²⁴



²⁴ Organigrama elaborado por la tesista con autorización de la Dirección.

CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN ESCOLAR

No presentan retraso o alteraciones en su desarrollo cognitivo, demuestran adecuado desarrollo en habilidades de lenguaje pero sí en aquellas asociadas al desenvolvimiento social, sin una estimulación por parte de la escuela.

Son evidentes los cambios emocionales en su comportamiento y en el proceso de adaptación. En el contexto del aula se registraron alteraciones tales como: depresión, hiperactividad y agresión.

Al no contar con las capacidades regulatorias de emociones, se presenta dificultad para comprender límites, el respeto para docentes, con compañeros y padres de familia. No identifican autoridad y existe ausencia de principios morales básicos.

Estos niños y niñas pasan la mayor parte del tiempo en la institución educativa y en el proceso de socialización aparecen conductas reflejo de su entorno socio-cultural, siendo el más relevante la agresión.

RELACIONES E INTERACCIONES DE LA INSTITUCIÓN CON PADRES DE FAMILIA

Dirección tiene estrictamente prohibido al Personal Docente, la comunicación con Padres de Familia, sólo ella, puede dirigirse con ellos, esta medida la opto para que estos no se fastidien de recibir diario quejas de sus hijos y no tomen la decisión de cambiarlos de escuela, dificultando una herramienta fundamental a docentes.

La participación de Padres de Familia en la aportación de recursos económicos es notable porque cuentan con los medios para abastecerlos, sin embargo, en cuanto su participación en puntualidad, asistencia, realización de tareas o trabajos escolares como visitas a museos e investigaciones es nula.

Los Padres de Familia permanecen poco tiempo con los hijos debido a que salen a trabajar, gran parte de ellos en la informalidad, teniendo que dejar a los niños al cuidado de la institución educativa o de un familiar, por lo que se dificulta la observación directa por parte de ellos en la conducta de sus hijos.

RELACIONES E INTERACCIONES DE LA ESCUELA CON LA COMUNIDAD

Se pretende influir en la comunidad para potenciar y facilitar el intercambio cultural, garantizar el acceso a la educación de alumnos con dificultades de aprendizaje, atención a talentos y orientar su proceso pedagógico.

Cubrir las necesidades de las personas con alguna discapacidad o incapacidad (de cualquier naturaleza). Esto está relacionado con la accesibilidad física y pedagógica del contenido de la enseñanza, medidas de acompañamiento o apoyo.

Ampliar las posibilidades de los estudiantes, de forma tal que aprendan a utilizar sus recursos personales al enfrentar diversos problemas.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta correcta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

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

¿Cuál es la estrategia adecuada para la formación de valores en los niños que cursan el Primer Grado de Educación Preescolar en el Jardín de Niños “El Carrusel” de la Colonia Pedregal de Santo Domingo de la Delegación Coyoacán de la Ciudad de México?

1.4. HIPÓTESIS

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

Por tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia adecuada para la formación de valores en los niños que cursan el Primer Grado de Educación Preescolar en el Jardín de Niños “El Carrusel” de la Colonia Pedregal de Santo Domingo de la Delegación Coyoacán de la Ciudad de México, es el Juego.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza. Para la realización de la indagación presente, se construyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer el proceso de investigación Documental para determinar los conceptos inherentes al Juego y su importancia en la Educación Preescolar para favorecer los Valores en los Niños Preescolares.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- a) Plantear y llevar a cabo la Investigación Documental.**
- b) Determinar los conceptos inherentes al Juego y su importancia para fomentar los valores en los Niños Preescolares.**
- c) Diseñar una solución al problema analizado.**

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación requiere de un apartado teórico-crítico que avale el análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área de conocimiento, en este caso, educativa.

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

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

2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

El concepto de juego es complejo, ha sido elaborado y transformado a lo largo de la historia, se presenta como un relevante factor, para un pleno desarrollo del ser humano, es una necesidad y se convierte también en un derecho. Los niños tienen derecho a expresarse, el juego se los permite de forma directa.

El juego es toda aquella actividad de recreación, que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, ha sido utilizado como herramienta

de enseñanza²⁵. El juego es una actitud ante la realidad, un modo de actuar, que define el propio jugador, niños y niñas elaboran juegos en espacios y tiempos libres del control adulto.

Jugar es una actividad primordial para el funcionamiento psicológico, por su contribución en aspectos cognitivos, sociales, lingüísticos y afectivos. Su relevancia ha sido vinculada a funciones culturales como el trabajo, pues el niño o niña realiza muchas actividades imitando las que no puede realizar como los adultos.

Destaca el papel del juego como instrumento de transmisión cultural, porque incorpora a la cultura humana y a las capacidades adquiridas de generación en generación acorde a sus creencias y la estructura social en la que los niños crecen, es decir, depende de lo que las comunidades consideren como adecuado para jugar.

Cuando el niño o niña logra el control de su propio cuerpo, van surgiendo los primeros juegos, estos consisten en sujetar, chupar, pegar, etcétera, estos suceden durante los dos primeros años de vida, son los juegos funcionales²⁶ o juegos motores.

El presentar curiosidad, interés por objetos, destacando la madre pues se percata que reacciona de diferente forma, dar palmadas, esconderse y reaparecer, son juegos de interacción social²⁷.

²⁵ <http://conceptodefinicion.de/juego/> (09 junio 2017)

²⁶ https://prezi.com/_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/ (12 junio 2017)

²⁷ <https://es.scribd.com/doc/89887847/Juegos-de-Interaccion-Social> (12 junio 2017)

En los juegos de ficción²⁸, se pretende actuar, no imitar, son una versión o resumen simplificada de la realidad social de su contexto o la que han experimentado, lo fundamental no son las acciones sobre los objetos sino lo que estos representan. Es una forma de ensayar conductas del mundo adulto, adjudicándoles a los objetos un valor personal y cultural.

Los juegos de reglas²⁹, es donde se crean las primeras sociedades infantiles, se establece como actuar, límites y convenios que estructuran los grupos para enfrentar o resolver los conflictos que se presenten.

La variedad de juegos depende de la época histórica como de las condiciones sociales, geográficas o culturales, cada juego mantiene una relación con valores, tradiciones, rituales o religión y son resultado de la participación en su contexto, cambian por la transformación de las tradiciones familiares y los avances tecnológicos, por lo tanto no se puede ignorar el ambiente sociocultural.

2.1.2. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

El proporcionar espacios y oportunidades para jugar es la mejor forma de atender el derecho a jugar. La educación no consiste sólo en llegar a dominar un contenido sino que, también en lograr captar, conocer y comprender.

En cualquier nivel o modalidad el juego es una estrategia que se puede utilizar, si posee un objetivo educativo, se estructura con reglas para el logro de objetivos de

²⁸ <https://prezi.com/5cxmwr8akhhz/el-juego-segun-henri-wallon/> 16 junio 2017

²⁹ <http://laspequecosas.com/los-juegos-de-reglas-y-los-beneficios-en-los-ninos/> 16 junio 2017

enseñanza y el fomento de la creatividad. La actividad lúdica debe ser atractiva y motivadora, captando la atención, requiere de comunicación, activando los mecanismos de aprendizaje, todo esto para generar una experiencia y por ende, un cambio significativo como el aprendizaje.

La importancia del juego como recurso didáctico radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de conceptos o hechos, sino en la recreación de un entorno que estimule alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento, conduciéndolos progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración.

Las características que debe tener un juego para que sea didáctico es contar con objetivos lúdicos, así se permite establecer metas, como reforzar habilidades, brindar un ambiente de estímulo, ofrecer un medio el trabajo en equipo, desarrollar capacidades y destrezas, por mencionar algunas.

En cada juego didáctico se contempla la intención y objetivo lúdico, reglas, limitaciones o condiciones, destacando tres elementos:

- El objetivo didáctico: es el que precisa el juego y su contenido.
- Las acciones lúdicas: estimulan la actividad y la atención voluntaria.
- Las reglas del juego: elemento organizativo del mismo, dando la pauta de como cumplir las actividades planteadas.

Las reglas que se deben distinguir de los demás juegos son las que condicionan la tarea, las que establecen la secuencia para desarrollar las actividades y las que prohíben determinadas acciones.

Es absurdo decir que los niños y niñas no son capaces de comprender estos procesos, sus actividades de juego espontáneos están llenos de exploraciones de lo posible, sobre lo que podría ser, sobre lo que en ocasiones es posible y en otras no.

2.1.3. APORTES TEÓRICOS SOBRE EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN INFANTIL

Para Jean Piaget³⁰, 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.

Piaget³¹ detalla diversas etapas en la evolución del juego. La primera, llamada Práctica o Juego Funcional, pertenece al Periodo Sensomotor, repite acciones conocidas. El juego simbólico, se presenta en el Periodo Pre-operacional, hace uso de representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos.

³⁰ JEAN, Piaget. Psicología y Pedagogía. México, Editorial Ariel, 1977. Pág.179.

³¹ ELENA, Bodrova. y Deborah J.Leong. Herramientas de la Mente. El Aprendizaje en la Infancia desde la Perspectiva de Vygotsky. México, Pearson Prentice Hall, 2004. Pág. 124.

La etapa final del juego es la de los Juegos con Reglas, que culmina durante el Periodo Operacional Concreto, se caracteriza por el uso de reglas exteriores para el inicio, la regulación, el mantenimiento y la terminación de la interacción social, estas pueden estar establecidas o durante el juego son generadas conforme los niños las inventan.

Para Vygotsky³², el juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta. Las situaciones imaginarias creadas en el juego son las primeras restricciones que encauzan y dirigen la conducta de una manera específica. El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego, por ejemplo, como una mamá o un chofer de camión.

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. La 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.

Finalmente establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Estudió el juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por

³² Ídem. Pág. 125.

ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Delval³³, se refiere al juego como una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano. Tiene una gran importancia educativa, porque a través de él, se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil.

Considera que el juego goza de ciertas características:

- El juego es una actividad que tiene el fin en ella misma, es decir, que resulta placentera.
- El juego cuenta con una espontaneidad.
- El juego es una actividad que proporciona placer en vez de utilidad.
- Carece de estructura organizada, aunque hay algunos que si tienen un claro ordenamiento.
- El juego ignora los conflictos o los resuelve.
- El juego permite obtener una motivación suplementaria para realizar una actividad ordinaria.

El niño incorpora la realidad a sus esquemas pero no se preocupa de acomodarse a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia.

³³ JUAN, Delval. El Mono Inmaduro: El Desarrollo Psicológico Humano. México, Siglo XXI, 2011. Pág. 86.

2.1.4. LA FORMACIÓN EN VALORES DEL NIÑO PREESCOLAR

La rama de la filosofía encargada de estudiar los valores es la Axiología³⁴, los valores permiten orientar el comportamiento, en función a la cultura o contexto, repercuten en la toma de decisiones, individualmente o en forma grupal, influyendo literalmente en conductas que permitirán una integración, inclusión, de lo contrario actitudes destructivas.

Una característica fundamental de los valores es la polaridad. Mientras las cosas son lo que son, los valores se presentan desdoblados en un valor positivo y el correspondiente valor negativo.³⁵ Esta parte se puede especificar con el bien, el mal, sí o no, justo e injusto, responsable o irresponsable, etcétera, pero para lograr esta interiorización de que es lo correcto y qué no, es necesario desarrollar un pensamiento reflexivo, así se obtendrá la capacidad para la toma de decisiones.

Lograr incrementar la toma de decisiones meditadas con base en los valores morales es importante para la edad preescolar, sin embargo, es complejo al momento de aplicarlo en la docencia. Kohlberg³⁶ definió el razonamiento moral como los juicios de la aceptación o desviación a la norma, querer que un pequeño o pequeña ejecute sus conocimientos morales, es necesario crear dilemas para la toma de una decisión, así mostrara su pensamiento ético, es importante centrarse en la justificación de su decisión y percibir en que se fundamenta.

³⁴ R. Frondizi. ¿Qué son los valores? Introducción a la Axiología. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 2012. Pág. 11.

³⁵ Ídem. Pág. 19.

³⁶ <http://www.redalyc.org/pdf/805/80519101.pdf> (28 junio 16).

2.1.5. LA TEORÍA DE LAWRENCE KOHLBERG

Kohlberg³⁷ definió Tres Niveles del Desarrollo Moral, cada uno de los cuales está relacionado con la edad. Estos niveles son los siguientes:

- ❖ Nivel I Preconvencional (4 – 10 años).
- ❖ Nivel II Convencional (10 – 13 años).
- ❖ Nivel III PostConvencional (13 años en adelante).

El énfasis en Nivel I Preconvencional está en el control externo, los niños y niñas responden a las reglas de su contexto sin un razonamiento o introspección, solo las cumplen para evitar una sanción u obtener una consecuencia positiva como un premio, no realizan comparaciones ni meditan si su comportamiento es bueno o malo, observan e imitan, lo importante es evitar el castigo, tener recompensas de quienes enuncian las reglas, por ejemplo los padres. El nivel se divide en dos etapas:

Etapa 1, La orientación de obediencia por castigo. Las consecuencias físicas de una acción determinan la bondad o maldad sin considerar el significado humano o el valor de estas consecuencias,³⁸ es decir, no se discute con la autoridad, la respeta y su acción será buena/mala, dependiendo de la reacción de esta, pues determinara si merece sanción/premio, pero hará lo necesario para evitar el castigo.

³⁷ Ídem.

³⁸ Ídem.

Etapa 2, La orientación instrumental-relativista u orientación por el premio personal. Satisface las propias necesidades, ocasionalmente las necesidades de otros,³⁹ se complace así mismo, proporciona asistencia a los demás siempre y cuando obtenga una recompensa, sea bonificado, dependiendo del premio a obtener, de sus necesidades a cubrir, se determinará su asentimiento o disentir para el cumplimiento del favor.

En la Etapa 1, al no existir una reflexión en la toma de decisiones con un punto de vista ególatra, pues no considera dos puntos de vista, ni muestra interés en las necesidades de los demás, presenta dificultad para comprender la faceta de la autoridad. Solo obedece al poder superior para evitar el castigo.

Cuando se pasa a la Etapa 2, es más intencionado en los demás, reconoce que también tienen intereses, pero continua con un aspecto particularmente individual, entiende sus necesidades, comprende que pueden entrar en pugna con los suyos, por lo tanto seguirá las reglas para satisfacer sus propias necesidades y actuará colectivamente para cumplir sus intereses. Todo es un intercambio igual sin dejar de lado el premio personal.

En el Nivel II: Convencional (de los 10 a los 13 años) Los niños ahora quieren agradar a otras personas. Todavía observan los patrones de otros pero los han interiorizado en cierta medida. Ahora quieren ser considerados buenos por gente cuya opinión es importante para ellos. Son capaces de asumir los papeles de figuras de autoridad lo suficientemente bien como para decidir si una acción es buena según

³⁹ Ídem.

sus patrones. Con lo cual, tienen en cuenta las expectativas de la sociedad y sus leyes sobre un dilema moral.

En su Etapa 3. La orientación de concordancia interpersonal o de niño bueno–niña buena. El buen comportamiento es aquél que complace o ayuda a otros y es aprobado por ellos. Hay mucha conformidad a imágenes estereotipadas de lo que es mayoría o comportamiento natural. El comportamiento frecuentemente es juzgado por la intención (tiene una buena intención) se convierte en algo importante por primera vez. Se gana aprobación por ser bueno. El niño mantiene buenas relaciones y busca la aprobación de los otros.

Etapa 4. La orientación de ley y orden. Hay una orientación hacia la autoridad, las reglas fijas y el mantenimiento del orden social. El comportamiento correcto consiste en hacer el propio deber, mostrar respeto por la autoridad, y mantener un orden social dado que se justifica en sí mismo. Al decidir el castigo para una mala actuación, las leyes son absolutas. En todos los casos, debe respetarse la autoridad y el orden social establecido.

En el Nivel III: PostConvencional (de los 13 años en adelante, si acaso) En este nivel se llega a la verdadera moralidad. Por primera vez, la persona reconoce la posibilidad de un conflicto entre dos patrones aceptados socialmente y trata de decidir entre ellos. El control de la conducta es interno ahora, tanto en los patrones observados como en el razonamiento acerca de lo correcto y lo incorrecto. Los juicios están basados en lo abstracto y por principios personales que no necesariamente están definidos por las leyes de la sociedad.

Etapa 5, la orientación legalística o de contrato social. Generalmente tiene tonalidades utilitaristas. La acción correcta tiende a ser definida en términos de los derechos generales del individuo, y de los estándares que han sido críticamente examinados y acordados por la sociedad entera. Hay una clara conciencia del relativismo de los valores y opiniones personales y un énfasis correspondiente hacia los procedimientos y reglas para llegar al consenso.

Aparte de lo que es constitucionalmente y democráticamente acordado, lo correcto es un asunto de valores y opiniones personales. El resultado es un énfasis en el punto de vista legal, pero con un énfasis sobre la posibilidad de cambiar la ley en términos de consideraciones racionales de utilidad social (más que congelarse como en los términos de ley y orden de la Etapa 4). Fuera del ámbito legal, el contrato libremente acordado, es cumplido como obligatorio.

Etapa 6, la orientación de principios éticos universales. Lo correcto es definido por la decisión de la conciencia de acuerdo con los principios éticos auto-elegidos que apelan a la comprensión lógica, consistencia y universalidad. Estos principios son abstractos y éticos, no son reglas morales concretas como los Diez Mandamientos.

La etapa 6, supone principios universales de justicia, de reciprocidad e igualdad de derechos humanos, y de respeto por la dignidad de los seres humanos como personas individuales. Lo que es bueno y conforme a derecho, es cuestión de conciencia individual, e involucra los conceptos abstractos de justicia, dignidad humana e igualdad.

En esta fase, las personas creen que hay puntos de vista universales en los que todas las sociedades deben estar de acuerdo. Como el razonamiento moral, claramente es razonamiento, el avance en el razonamiento moral depende del avance en el razonamiento lógico; la etapa lógica de una persona pone un cierto tope o límite para la etapa moral que pueda alcanzar.

Una persona cuya etapa lógica es sólo de operaciones concretas está limitada a las etapas morales preconventionales (Etapas 1 y 2). Una persona cuya etapa lógica es sólo parcialmente de operaciones formales, está limitada a las etapas morales convencionales (Etapas 3 y 4). Mientras que el desarrollo lógico es necesario para el desarrollo moral y le impone límites, la mayoría de los individuos están más altos en la etapa lógica que lo que están en la etapa moral (todos en operaciones formales) exhiben un razonamiento moral de principios (Etapas 5 y 6).

Los tres niveles de Desarrollo Moral se presentan en la siguiente tabla, con sus seis respectivas etapas, donde se describe la perspectiva social del individuo.

LOS SEIS ESTADIOS DE JUICIO MORAL DESCRITOS POR KOHLBERG⁴⁰

EL NIVEL I PRECONVENCIONAL		EL NIVEL II CONVENCIONAL		EL NIVEL III POSTCONVENCIONAL	
Etapa 1 La orientación de obediencia por castigo	Etapa 2 La orientación instrumental-relativista u orientación por el premio personal	Etapa 3 La orientación de concordancia interpersonal o de niño bueno–niña buena	Etapa 4 La orientación de ley y orden	Etapa 5 La orientación legalística o de contrato social	Etapa 6 La orientación de principios éticos universales
El bien se define como obediencia ciega a las reglas y a la autoridad, la evitación del castigo y el no hacer daño físico a las personas.	El bien se define como satisfacción de necesidades y el mantenimiento de una estricta igualdad en intercambios concretos.	El bien se define como un buen desempeño del papel social conformándose a las expectativas de los demás.	El bien se define como el cumplimiento del deber social en función del orden y el bienestar de la sociedad.	El bien se define en función de derechos básicos, valores o contratos legales de una sociedad.	El bien se define en función de principios éticos universales que toda la humanidad debería mantener.
La perspectiva social es egocéntrica. Se confunde con la de la autoridad. No relaciona puntos de vista, ni considera la intencionalidad o los intereses psicológicos. Juzga según las dimensiones físicas de las acciones.	La perspectiva social es individualista y concreta. Separa sus propios intereses de todo lo demás. El bien es por lo tanto, relativo. Los intereses individuales se tratan como intercambios instrumentales de servicios de forma estrictamente igual.	La perspectiva social es de un individuo entre individuos. Considera las expectativas y sentimientos de los demás. Relaciona puntos de vista. Se sitúa en relaciones dialécticas interpersonales	Distingue claramente el punto de vista social del acuerdo interpersonal. Adopta la perspectiva del sistema que define papeles y reglas., juzgando a través de él las relaciones interpersonales.	Es la perspectiva de un individuo racional que conoce valores y derechos previos a la sociedad. Integra perspectivas a través de mecanismos formales y legales. Reconoce el punto de vista moral y el punto de vista legal, pero los integra con dificultad.	Es la perspectiva del punto de vista moral en el cual deben basarse todos los acuerdos sociales. Es un individuo racional, reconoce la moralidad, el respeto por la persona como un fin en sí mismo y no como un medio.

⁴⁰ <http://aplicalpsicologiaatuvida.blogspot.mx/2016/08/los-seis-estadios-de-juicio-moral.html> (27 junio 2017)

2.1.6. EL PROGRAMA DE ESTUDIO 2011 Y LA FORMACIÓN EN VALORES DEL NIÑO PREESCOLAR

Para reformar la Educación Básica se ha desarrollado el Programa de Estudio 2011, con él se pretende elevar la calidad educativa, favorecer la formación de alumnos de preescolar, primaria, secundaria, colocando en el centro del acto educativo al alumno y el logro de los aprendizajes.

El Programa se enfoca en el desarrollo de competencias. Una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.⁴¹

Se apoya el desarrollo de competencias que permitirán alcanzar un perfil de egreso de la Educación Básica, centrada en el aprendizaje de las y los estudiantes, para que integren y utilicen en su vida cotidiana sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores con eficacia.

Los propósitos que se establecen en el Programa respecto a los valores, están relacionados con los rasgos del perfil de egreso de la Educación Básica. Se pretende que existan experiencias que ayuden a sus procesos de desarrollo y aprendizaje para que de forma creciente:

⁴¹ SEP. Programa de Educación Preescolar. México, Taller SEP, 2004. Pág.22.

- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

El Programa de Estudio 2011, a diferencia del Programa de Educación Preescolar 2004, adjudicó los Estándares Curriculares, éstos son descriptores de logro y definen aquello que los alumnos demostrarán al concluir un periodo escolar; sintetizan los Aprendizajes Esperados que en los Programas de Educación Primaria y Secundaria, se organizan por asignatura-grado-bloque, y en Educación Preescolar por Campo Formativo-Aspecto.

Los Estándares Curriculares son equiparables con estándares internacionales y, en conjunto con los aprendizajes esperados, constituyen referentes para evaluaciones nacionales e internacionales que sirvan para conocer el avance de los estudiantes durante su tránsito por la Educación Básica, asumiendo la complejidad y gradualidad de los aprendizajes.

Los Aprendizajes Esperados son indicadores de logro que en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser; además, le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula.

Los Campos Formativos son procesos de desarrollo y aprendizaje infantil, tienen un carácter integral y dinámico basado en la interacción de factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (sociales y culturales); sólo por razones de orden analítico o metodológico se distinguen campos del desarrollo, porque en la realidad éstos se influyen mutuamente.⁴²

El Programa de Estudio 2011, se organiza en seis Campos Formativos, denominados así porque en sus planteamientos se destaca no sólo la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje sino en constituir experiencias educativas.

Estos permiten enfocar en que aspecto se pretende desarrollar el aprendizaje, es decir, se facilita la intención educativa, centrando su atención en experiencias que se propongan. Cada Campo Formativo incluye Aspectos que se señalan en el siguiente cuadro.

CAMPOS FORMATIVOS⁴³

CAMPOS FORMATIVOS	ASPECTOS EN QUE SE ORGANIZAN.
Lenguaje y Comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje oral. • Lenguaje escrito.
Pensamiento Matemático.	<ul style="list-style-type: none"> • Número. • Forma, Espacio y Medida.
Exploración y Conocimiento del Mundo.	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo Natural. • Cultura y Vida Social.

⁴² SEP. Programa de Estudio. México, 2011. Pág. 39

⁴³ Ibíd. Pág. 40.

CAMPOS FORMATIVOS	ASPECTOS EN QUE SE ORGANIZAN
Desarrollo Físico y Salud.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación, Fuerza y Equilibrio. • Promoción de la Salud.
Desarrollo Personal y Social.	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad Personal. • Relaciones Interpersonales.
Expresión y Apreciación Artísticas.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y Apreciación Musical. • Expresión Corporal y Apreciación de la danza. • Expresión y Apreciación Visual. • Expresión Dramática y Apreciación Teatral.

En cada Campo Formativo se identifican componentes como información básica sobre las características generales de los procesos del desarrollo, Competencias y Aprendizajes Esperados.

Los Valores se favorecen con el Campo Formativo Desarrollo Personal y Social, este se refiere a las actitudes junto con capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal así como de las competencias emocionales y sociales.

Sociales porque es en el contexto donde se determina que es aceptable y que no, los valores morales son pieza fundamental para el establecimiento de relaciones interpersonales, adoptando conductas prosociales, así como en la resolución de

problemas poniendo en práctica la cooperación, empatía, respeto a la diversidad y participación en grupo.

Este Campo Formativo se organiza en dos aspectos relacionados con los procesos de desarrollo infantil: Identidad Personal y Relaciones Interpersonales. A continuación se presentan las Competencias y los Aprendizajes que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos mencionados.

CAMPO FORMATIVO DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL⁴⁴

ASPECTOS EN LOS QUE SE ORGANIZA EL CAMPO FORMATIVO		
	IDENTIDAD PERSONAL	RELACIONES INTERPERSONALES.
COMPETENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros. • Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros. • Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los

⁴⁴ *Ibíd.* Pág. 77.

		diferentes ámbitos en que participa.
--	--	--------------------------------------

COMPETENCIAS Y APRENDIZAJES ESPERADOS.⁴⁵

ASPECTO: Identidad Personal
COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Reconoce sus cualidades y capacidades, y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros
APRENDIZAJES ESPERADOS
<ul style="list-style-type: none"> • Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela. • Muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades. • Realiza un esfuerzo mayor para lograr lo que se propone, atiende sugerencias y muestra perseverancia en las acciones que lo requieren. • Enfrenta desafíos y solo, o en colaboración, busca estrategias para superarlos, en situaciones como elaborar un carro con un juego de construcción: seleccionar piezas, organizarlas y ensamblarlas. • Habla sobre cómo se siente en situaciones en las cuales es escuchado o no, aceptado o no; considera la opinión de otros y se esfuerza por convivir en armonía. • Apoya a quien percibe que lo necesita. • Cuida de su persona y se respeta a sí mismo.

⁴⁵ Ídem.

ASPECTO: Identidad Personal

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Utiliza el lenguaje para hacerse entender y expresar lo que siente, cuando se enfrenta a una situación que le causa conflicto.
- Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.
- Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbal o físicamente a sus compañeras o compañeros y a otras personas.
- Se hace cargo de las pertenencias que lleva a la escuela.
- Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.
- Toma iniciativas, decide y expresa las razones para hacerlo.

ASPECTO: Relaciones Interpersonales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identifica que las niñas y los niños pueden realizar diversos tipos de actividades y que es importante la colaboración de todos en una tarea compartida, como construir un puente con bloques, explorar un libro, realizar un experimento, ordenar y limpiar el salón, jugar canicas o fútbol.

- Acepta desempeñar distintos roles y asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden, tanto de carácter individual como colectivo.
- Explica qué le parece justo o injusto y por qué, y propone nuevos derechos para responder a sus necesidades infantiles. • Manifiesta sus ideas cuando percibe que sus derechos no son respetados.
- Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.

ASPECTO: Relaciones Interpersonales

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Habla sobre experiencias que pueden compartirse, y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.
- Escucha las experiencias de sus compañeros y muestra sensibilidad hacia lo que el interlocutor le cuenta.
- Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.
- Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto, y las pone en práctica.
- Habla sobre las características individuales y de grupo – físicas, de género, lingüísticas y étnicas – que identifican a las personas y a sus culturas.
- Identifica que los seres humanos son distintos y que la participación de todos es importante para la vida en sociedad.

El fomentar valores en la Educación Preescolar es un proceso de transición gradual de patrones culturales y familiares, en ella se puede reflejar la cultura de su hogar, sin embargo, hay que resaltar la relación que ejercen con sus pares, con docentes, ya que es un papel central en el desarrollo de habilidades de comunicación, de conductas de apoyo, de resolución de conflictos con habilidad de obtener respuestas positivas de otros.

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

En el entorno educativo existen dos realidades autónomas que trabajan conocimientos de diferente importancia, se desenvuelven en contextos escolares distintos (jardín de niños, primarias, secundarias, preparatorias, universidades), se necesitan y justifican mutuamente, sin embargo, con frecuencia se ignoran, provocando una ruptura, principal fuente de problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje: llevar la teoría a la práctica.

Esta es una cuestión importante en la educación porque es el núcleo de los procesos didácticos de enseñanza-aprendizaje. Repetidas veces se habla de la relación teoría-práctica, coherencia pedagógica, que exista correspondencia en lo que se dice, se piensa y se hace, pero la realidad escolar es otra ya que la vida dentro del aula y los centros educativos es interpretado por los diferentes agentes implicados en las mismas.

Se piensa que la teoría se crea en la universidad y que la práctica se desarrolla en los centros de enseñanza, resulta por ello interesante, detenerse un poco a explorar, analizar el pensamiento de docentes y directivos, su quehacer diario frente al grupo y rescatar sus concepciones.

Con el fin de mejorar la educación, es necesario tomar como punto de partida el análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje, esto permitirá comprender, no solo el significado que tenga el uso de un método o el empleo de alguna técnica, sino también dejara entre ver la forma de cómo el docente considera su práctica escolar, es decir, como evalúa las actividades de los estudiantes, como respeta su desarrollo, como motiva a construir su aprendizaje y como fomenta valores.

Es vital fundamentar la práctica docente, permitirá analizar los contenidos y los métodos que favorecen los valores, ofrecer oportunidades a los alumnos en el espacio de la institución escolar para crear los cimientos de su desarrollo moral.

El que docentes argumenten sus actividades didácticas, les permite acceder a distintas interpretaciones del proceso, los momentos o etapas por las cuales transita y las fases que están implicadas en dicho trayecto. Los valores son considerados como construcciones individuales, basadas en preferencias por modos de comportamiento y creencias, las cuales se traducen en orientaciones particulares que guían la actuación cotidiana y ofrecen criterios para conducirse en situaciones de conflicto, las cuales implican una decisión moral.

Esto sugiere pensar que el propiciar la reflexión de los docentes alrededor de los valores implicados en su práctica equivale a revisar procesos de gestión y a reconocer las culturas institucionales escolares que dan sentido a determinadas prácticas.

Los valores en la práctica docente converge en el tema del trato al alumno, asunto fundamental para interpretar la trayectoria escolar orientada hacia el éxito o el fracaso. A la vez permite reconocer qué tipo de oportunidades recibe el alumno en el desarrollo de su moralidad, en la vivencia cotidiana de ser apreciado y respetado en su persona y tomado en cuenta con sus necesidades particulares.

Un alto contenido moral se desprende de una conducción pedagógica orientada hacia la reflexión sistemática de los alumnos, y que a partir de contenidos curriculares o de situaciones de la vida cotidiana, el docente puede generar incontables oportunidades para el desarrollo de la moralidad de sus alumnos.

Estas no sólo son importantes para la vida escolar sino que ofrecen la posibilidad de construir el pensamiento propio y desenvolverse en la sociedad de una manera más equitativa. La reflexión es en sí misma una poderosa herramienta para la vida personal y social, tanto desde la perspectiva académica como valoral.

Surge el cuestionamiento por la contribución que pueden hacer los programas de formación y actualización docente en el desarrollo del pensamiento reflexivo de los profesores, condición para una mejora continua.

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

En el Jardín de Niños “El Carrusel” no se cuenta con un modelo para realizar una planeación y dentro de su organización, no se considera el contexto educativo y necesidades específicas del entorno que se abordan ya que la única intención es cumplir con las expectativas de los Padres de Familia, éstos, sólo quieren que sus hijos lean, escriban y aprendan el idioma inglés.

Los docentes ejercen su tarea de planeación, cumpliendo así un requisito, este en ocasiones carece de metodología en su diseño, llevando a cabo una organización del mismo a partir de su experiencia, es decir, tienen elementos comunes como Campos Formativos o Aprendizajes Esperados, pero no lo llevan a cabo, en consecuencia su desarrollo e implementación va a la deriva.

Las acciones de los Docentes son reflejo de una planeación inadecuada. Su ejercicio de planeación no proyecta estrategia que muestre camino para llegar a objetivos claros dentro del proceso educativo, solo se transcribe del Programa de Estudio 2011, con el fin de acatar las órdenes de Dirección, sin una intención de reflexiva.

Aun contando con una Planeación Educativa excelente al momento de llevarla a cabo en la práctica, el nivel de congruencia en los procesos es nulo, de igual forma las herramientas que emplean para retroalimentar el aprendizaje de sus estudiantes.

No existe relación entre lo planeado y lo que se lleva a cabo en el aula; además no se da un cumplimiento de los contenidos, mucho menos se tienen evidencias de cómo se llega a ello.

Tienden a emplear herramientas que se ubican en una postura conductista (tradicional), esto se deriva del poco espacio con el que cuenta el aula, además de, el gran número de aforo con el que cuenta cada grupo de preescolar, lo único que interesa es entregar sano y salvo a cada uno de sus alumnos.

Para la evaluación del aprendizaje destaca el empleo de herramientas tradicionales como exámenes, los Docentes no consideran los elementos en una fundamentación, así como el diagnóstico de conocimientos previos.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. LA LUDOTECA, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER VALORES EN PREESCOLAR

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

El juego ayuda a los alumnos a conseguir un desarrollo intelectual, emocional y social, adaptando sus conductas para una integración, es una actividad fundamental para el niño. De forma directa o indirecta potencia zonas cognitivas, operaciones mentales y sociales.

Los alumnos están más propensos a la contemplación que a la interacción, es prioritario usar espacios en los que el juego, la seguridad, la convivencia y los valores morales sean los ejemplos principales a fomentar.

Reconociendo la importancia de una integración social y el favorecimiento de valores morales se propone el uso de la Ludoteca, esta ofrecerá un espacio seguro y agradable con materiales y modelos específicos para el desarrollo integral de la infancia.

La importancia del juego en etapas tempranas, el proporcionar un espacio adecuado para este mismo, elegir el tipo de juego idóneo o distintos juguetes y recursos didácticos, es complicado de aplicar, para ello, en la Ludoteca, se prestan e intercambian juegos y juguetes, los niños desarrollan habilidades y estrategias útiles para su proceso educativo.

El término Ludoteca proviene del idioma latín para el cual “ludus” significa juego o juguete. La Ludoteca es entonces el lugar donde se almacenan diferentes tipos de juguetes o juegos que pueden estar destinados a diferentes tipos de públicos, pero principalmente a niños. Las Ludotecas serían equiparables a las bibliotecas o a las hemerotecas, con la simple diferencia de que en vez de guardar o mantener libros, diarios y periódicos, conservan juegos y juguetes.⁴⁶

Las funciones de la Ludoteca consisten en ofrecer el material lúdico según sus gustos, habilidades, promover el juego en grupo para estimular la cooperación solidaria y de participación, fomentando la adquisición de tradiciones, definiendo su identidad nacional, la ocupación del tiempo libre para que sea productiva, por último una muy importante, proveer material lúdico para niños con discapacidad, enfermedad, problemas físicos, favoreciendo la inclusión.

La idea de la implementación de una Ludoteca surge a partir de las necesidades de los niños. En la actualidad se han perdido los valores principales como el respeto, la honestidad, la responsabilidad, la convivencia, etcétera; se pretende crear

⁴⁶ <https://www.definicionabc.com/general/ludoteca.php> (29 junio 2017).

conciencia, que los retomen y aprendan a llevarlos a cabo en su vida cotidiana, esto se pretende lograr por medio del juego.

Es necesario resaltar la importancia del vínculo entre alumnos y docente ya que al hacer uso de la Ludoteca se refuerzan valores, aprenden a compartir, jugar juntos, ser creativos, imaginar y respetar reglas de tiempo.

Una Ludoteca coopera en una educación congruente, un pensamiento reflexivo y creativo, introduciendo ambientes y situaciones de aprendizaje, en la que los alumnos sean los verdaderos protagonistas y disfruten hacerlo.

Los beneficios de una Ludoteca para docentes y niños, son la satisfacción de la necesidad de jugar, se favorece su desarrollo, su adaptación con el medio que los rodea, se vigila la calidad de las actividades, juegos, juguetes, el niño se convierte en creador de su propio conocimiento con ayuda de su docente y de las actividades lúdicas que se le proporcionen.

Favorece el desarrollo integral de cada participante, propicia la convivencia, promueve valores como el respeto, la honestidad, el orden y la limpieza, se fomenta la imaginación y la creatividad, agilizan sus mentes con actividades y juegos mentales, es un ambiente sano y seguro, garantiza el aprendizaje significativo, la diversión y el entretenimiento.

Con la ludoteca se pretende fomentar valores en la educación, mejorar la calidad de vida y crear lazos humanos dentro de la sociedad.

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

El planteamiento del uso de la Ludoteca beneficia a niños y docentes, es un espacio que proporciona un ambiente didáctico, permite al docente utilizar el juego como hilo conductor para lograr su intención educativa, entretanto en los niños se fomentan valores al interactuar con sus pares como la colaboración, trabajo en equipo, autorregulándose para esperar turno y respetando reglas.

La intención de utilizar una Ludoteca para favorecer valores y el desarrollo afectivo, social, así como la solidaridad con otras personas, la personalidad de los niños a través del juego, es creando diversas áreas de juego que los estimulen.

En la Ludoteca se pretende ayudar a docentes en la mejora de sus planeaciones dentro de los diferentes Campos Formativos, utilizando materiales y recursos como el juego para hacer más dinámicas, sencillas e interesantes las actividades y crear un pensamiento reflexivo en los niños, que construyan su propio conocimiento, su imaginación, creatividad y valores como el respeto para mantener un ambiente cálido.

Se realizarán actividades pedagógicas, grupales e individuales que proporcionen al niño conocimientos de su espacio, del entorno, del esquema corporal con los objetos que lo rodean, así como favorecer su desarrollo social, ambiental, mental y personal para fortalecer dichas habilidades y destrezas detectadas.

Se pretende estimular el Campo Formativo Desarrollo Personal y Social con ayuda del juego cooperativo, individual y grupal. La Ludoteca motiva a desarrollar la personalidad infantil por medio de las actividades lúdicas, es un espacio de aprendizaje importante, no son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino que son una herramienta valiosa para su educación integral.

Una Ludoteca ayuda a los niños a crear un aprendizaje significativo por medio del juego en temas de importancia para su desarrollo, que a la vez son aburridos o hasta complicados como el aprendizaje de las matemáticas que se convierten en un juego con la ayuda de técnicas y material didáctico que favorecen su comprensión, así como también estimular sus sentidos y desarrollar las diferentes inteligencias múltiples que le serán útiles el resto de su vida.

La Ludoteca favorece a los alumnos de Educación Preescolar del Jardín de Niños “El Carrusel” ya que está diseñada a sus necesidades y las actividades se planean de acuerdo al tipo de Aprendizaje Esperado.

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

Se optó por emplear la Ludoteca en el Jardín de Niños “El Carrusel”, porque los Padres de Familia aunque cuentan con los recursos para mantener a sus hijos en escuelas privadas, no disponen del tiempo para realizar actividades recreativas,

dificultando su educación emocional como moral, generando descuido, por la necesidad de salir a trabajar.

Para aplicar su funcionamiento, métodos y medidas necesarias de la Propuesta, se han realizado reuniones con la Supervisora del Plantel, se compartió información en los Consejos Técnicos a todo el personal docente, se les presento y convocó a Padres de Familia para que participen en la Ludoteca.

La utilización de la Ludoteca, abre un nuevo panorama en la vida de los alumnos, les hace conocer otro mundo, ya que no son accesibles estos ambientes en su contexto porque no existen, por lo tanto no las conocían.

La implementación de una Ludoteca es parte importante en los Centros Educativos para lograr que los alumnos muestren el deseo de seguir aprendiendo de forma agradable.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. LA LUDOTECA, EL ESCONDITE DEL JUEGO

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

Los alumnos de Preescolar Uno del Jardín de Niños, “El Carrusel”, practicarán valores cívicos, como respeto, tolerancia, trabajo en equipo y actitudes positivas para mejorar su calidad de convivencia dentro y fuera del aula.

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

La Institución socio-cultural más importante de la comunidad es la Escuela convirtiéndola en un derecho. Se pretende brindar servicios a los Alumnos de Nivel Preescolar para mejorar su ambiente, entorno, su situación familiar así como la relación que establecen con sus pares por medio del juego.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA

Su función recreativa de La ludoteca como espacio de juego ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a los alumnos. Como función educativa el juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo para poner en práctica los valores morales.

A continuación se presentan, a manera de ejemplo, algunos temas que forman la Propuesta, están enfocados a la edad preescolar, organizados en diversas actividades cuyo medio es el juego, tienen como fin, fomentar el respeto y trabajo en equipo, dinamizado por el docente, preparado con juegos y juguetes.

CAMPO FORMATIVO: Desarrollo Personal y Social.

ASPECTO: Relaciones Interpersonales.

COMPETENCIA: Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas. Apoya y da sugerencias a otros.
- Acepta gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto, y las pone en práctica.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES⁴⁷

TIEMPO	SESIONES	ACTIVIDAD	DURACIÓN	ESPACIO/ RECURSOS
5 D Í A S	1^a	<ul style="list-style-type: none">○ Telaraña○ Cuadro ciego	2 horas.	Ovillo de hilo, cuerda larga, paliacates y espacio libre.
	2^a	<ul style="list-style-type: none">○ Sillas cooperativas○ Remolino	2 horas.	Sillas, grabadora y paliacates.
	3^a	<ul style="list-style-type: none">○ Cazar al ruidoso○ Levantarse en grupo	2 horas.	Espacio libre y paliacates.
	4^a	<ul style="list-style-type: none">○ Aros Cooperativos○ Recoger pelotas	2 horas.	Grabadora, espacio libre, pelotas, tela en forma circular y aros.
	5^a	<ul style="list-style-type: none">○ Dibujos en equipos○ Máquina de palomitas.	2 horas.	Crayolas, papel bond, espacio libre, pelotas y tela circular.

⁴⁷ Cronograma elaborado por la tesista.

1. TELARAÑA

Todos forman un círculo, se selecciona a un voluntario, esta tomara el ovillo de hilo, lanza el resto algún participante que elija. Antes de lanzarlo dirá su nombre, pasatiempos, intereses. Al lanzarlo, el otro participante debe repetir la presentación de su compañero, la propia y lanzar el ovillo, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante, llegando a formar una telaraña. El dirigente o moderador toma la decisión de deshacer siguiendo el mismo desarrollo pero mencionando otro dato, como algo positivo del compañero al que se le regresará el extremo del ovillo y así continuara hasta llegar a la primera persona.

2. CUADRO CIEGO.

Todos se tienen que tapar los ojos, se les proporciona una gran cuerda unida por sus puntas. Tienen que conseguir formar un cuadrado con la cuerda en el suelo, coordinándose entre ellos estando ciegos.

3. SILLAS COOPERATIVAS

Se colocan sillas en círculo, al sonido de la música, todos los participantes dan vueltas alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música deben sentarse. Se quitan las sillas progresivamente y el grupo debe lograr que todos puedan sentarse en las que quedan. El objetivo es incorporarse mutuamente de acuerdo al espacio que vaya quedando.

4. REMOLINO

Agrupados en equipos y en forma circular, uno de los integrantes se colocará un paliacate a la altura de la cadera, otro que se encuentre fuera del círculo intentará retirárselo, para evitarlo, los demás integrantes girarán para que no lo alcance, en caso de lograrlo, este se unirá al equipo, realizando nuevamente la dinámica.

5. CAZAR AL RUIDOSO

Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

6. LEVANTARSE EN GRUPO

Formar equipos, sentadas y sentados en círculo con la espalda hacia adentro, tomados por los codos. El desafío es levantarse todos juntos sin apoyar las manos en el suelo.

7. AROS COOPERATIVOS

Acompañados de música, caminando por el espacio, a la señal (la música se detiene) cada persona se mete dentro de un aro. Lo repetimos de nuevo después de haber quitado uno o dos aros. Todas habrán de entrar dentro de los aros. Podemos comentar las dificultades y lo repetimos sucesivamente quitando uno o dos aros más cada vez hasta que todo el grupo consigue meterse dentro de dos o tres aros.

8. RECOGER LAS PELOTAS

Se organizan en grupos. Los integrantes de cada grupo han de ir sujetando una cobija con las manos. Se juntan todos los equipos en el centro del espacio. El docente lanza a lo lejos las pelotas y cada grupo irá corriendo intentando atrapar pelotas sin soltar las cobijas.

9. DIBUJOS EN EQUIPOS

Se hacen equipos, estos se forman en fila, uno junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene crayolas que puede elegir. Frente a cada equipo, se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el docente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con una crayola en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de 10 segundos el docente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar la crayola al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, así sucesivamente, el juego termina cuando el docente lo estime.

10. MÁQUINA DE PALOMITAS

Se trata de un juego donde todos los jugadores sujetan una tela circular, el juego comienza con una pelota (palomita) en el centro. Todos moviendo y jalando la tela para lanzarla y cazarla, posteriormente se van introduciendo más pelotas, el objetivo es que ninguna se salga y caiga de la tela.

3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de una Ludoteca, es la organización, esta se estructura con base a rincones de juego destinados a potenciar diferentes habilidades, capacidades y destrezas en el niño, dependiendo de su edad, sin olvidar las medidas de seguridad, deben ser máximas ya que son niños quienes van hacer uso de la misma.

En cuanto a los recursos lúdicos, es necesario tenerlos clasificados por edad recomendada, beneficios pedagógicos, porque facilita su colocación, permitiendo mantener un control funcional de la colección de juguetes. El modelo más común y que puede adaptarse fácilmente según las necesidades de cada programa en particular, cuenta con cuatro espacios de trabajo resumidas en el método ESAR.

ESAR⁴⁸ es un sistema de organización y clasificación de los juegos y juguetes, que los dispone según las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de su estado de desarrollo. Un régimen que permite comprender el tipo de procesos que se estimulan cuando los niños hacen uso de los juegos y juguetes disponibles en cada espacio.

Cada letra representa el tipo de juegos que se agrupan en el área de trabajo, los que se caracteriza por trabajar aspectos psicológicos, sociales, afectivos, culturales y motrices particulares de la siguiente manera:

⁴⁸ <http://www.systeme-esar.org/index.php?id=25285> (23 Noviembre 17).

- **E:** Juegos de ejecución orientados al desarrollo de la inteligencia sensomotriz. Incluye juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso.

- **S:** Juegos simbólicos que desarrollan la comunicación, la imaginación, la interacción, la construcción de normas y valores. Cuenta con disfraces, teatro, títeres, por medio de los cuales se pueden dinamizar actividades de juego de roles e invención de historias.

- **A:** Juegos de armar que refuerzan las habilidades para la creatividad, la construcción de conceptos de tamaño, volumen, forma y colores. Estimulan el descubrimiento que el todo está compuesto por partes y la noción de seriación y clasificación. Incorpora juegos de cubos, rompecabezas, legos, loterías.

- **R:** Juegos de reglas simples y complejas que promueven la interiorización y el valor de las normas y se forjan como un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y formas alternativas de comunicación e interacción no violentas.

Son una serie de manifestaciones lúdicas que contribuyen a fomentar actitudes y valores, desarrollando tolerancia, respeto por el otro y formas alternativas de comunicación, avalando el juego mismo donde el niño aprende a identificar las pautas de la conducta social.

3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?

De acuerdo al Decreto 94/2009⁴⁹, de 9 de junio, por el que se regulan las Ludotecas, estos son los requisitos para implementarlas, así como las autorizaciones, espacio físico, material y personal de apoyo precisos para llevar a cabo la propuesta.

Las ludotecas deben ocupar la totalidad de un edificio o una parte de éste, completamente independizado, disponer necesariamente y como mínimo de los siguientes espacios e instalaciones diferenciados: zona de acogida, espacio/s de juegos, área de administración y gestión, almacén, sanitarios y de una habitación con cambiador de uso preferente de las personas menores.

La superficie mínima de espacio útil para el juego de la ludoteca debe ser de 50 metros cuadrados. El aforo máximo del centro se establecerá aplicando la proporción de 2,5 metros cuadrados de espacio útil para el juego por usuario. Se deben evitar materiales de riesgo y obstáculos ajenos a la estructura del espacio de acuerdo con la normativa aplicable en esta materia. Contar con un botiquín, que debe estar fuera del alcance de los niños, debidamente cerrado, y que debe contener el material necesario.

Los juguetes deben reunir los criterios de calidad y seguridad establecidos por la normativa vigente, variados, adecuados a las edades de las personas usuarias, se deben mantener arreglados, en buen estado de limpieza y seguridad.

⁴⁹ http://noticias.juridicas.com/base_datos/CCAA/ca-d94-2009.t3.html (09/11/17).

La dirección de las ludotecas está formada por un equipo de profesionales. Este equipo está dirigido por una coordinadora o un coordinador que debe disponer de una titulación mínima de Educación Superior del ámbito socioeducativo. Los otros miembros del equipo de dirección de la ludoteca deben estar en posesión, como mínimo, de un título de grado medio de la familia profesional de los servicios socioculturales y a la comunidad.

La proporción de niños por profesional por cada grupo de juego situado en un espacio diferenciado es como máximo la siguiente:

- Un profesional/12 niños de 0 a 3 años.
- Un profesional/12 niños de 4 a 6 años.
- Un profesional/15 niños mayores de 6 años.

Una persona con la titulación mínima de Educación Superior del ámbito socioeducativo debe estar presente durante las actividades que desarrolle el centro.

3.6 MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La Lista de Cotejo como instrumento de evaluación, permite identificar el comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. A continuación se presenta un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de la acciones de los alumnos.

ASPECTO A EVALUAR. TRABAJO COLABORATIVO.				
Equipo:			Fecha:	
Puntuación:				
	Aspecto a evaluar	SI	NO	Observaciones
1	Se organizan y respetan tiempos			
2	Colabora y apoya a sus compañeros			
3	Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo			
4	Se establece un ambiente de respeto y tolerancia			
5	Se da oportunidad entre los integrantes del equipo para que todos participen en la actividad			
6	Comparte material			
7	Espera su turno			
8	Expresan sus opiniones			

De su aplicación se obtiene información sobre conductas y acontecimientos habituales de los alumnos, es un instrumento que forma parte de la observación.

3.7 RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Contribuir en el desarrollo de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad desde la infancia, facilitar su inserción en el medio sociocultural en que debe vivir es el interés primario de la Educación, por tanto el punto de contacto entre los propósitos de la Institución Escolar y de las Ludotecas, aunque lo procuren con

métodos diferentes: Es por un lado, la actividad docente y por el otro con la actividad lúdica.

Entre los diversos efectos esperados se mencionan los siguientes:

- a) Juegos en los que aprenden a compartir con otros niños y niñas.
- b) Desarrollarse y crecer por medio del juego.
- c) Desarrollo de capacidades intelectuales.
- d) Desarrollo de la psicomotricidad.
- e) Adquisición de hábitos saludables.
- f) Adquisición de autonomía personal para que los niños y niñas aprendan a ir valiéndose por sí mismos.
- g) Mejora de la afectividad y de las relaciones sociales.
- h) Aprender a relacionarse con otras personas.

CONCLUSIONES

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

- La elaboración de este espacio lúdico favorece el desarrollo de habilidades y capacidades motrices, sociales y emocionales, cubriendo necesidades propias de la edad preescolar, poniendo a disposición diversos materiales que en el aula o en el propio hogar no se tienen al alcance. Sirvió como punto de reunión para que se relacionen los alumnos con sus pares y conocer diferentes características de ellos. Les ayudo ejercer valores para aprender a compartir, a tomar acuerdos incluso el proporcionar ayuda.
- El aprendizaje de valores se va generando en las y los niños de forma paulatina, pasando de una etapa que le produce agrado, satisfacción personal o bienestar el seguir conductas que no le generan una sanción, hasta alcanzar una etapa más racional, donde se valora lo que de manera consciente y personal se considera importante, tomando en cuenta su contexto social.
- La intervención de la familia y la escuela es necesaria, por ello debe existir una constante comunicación y colaboración, unificando criterios de actuación para ofrecer una respuesta educativa correcta que favorezca el desarrollo integral de las y los niños.
- Existe mucha bibliografía en relación al juego y valores, pero en cuanto a la formación de ludotecas en planteles es muy poca, ya que la ludoteca es vista con fines de negocio y no como una herramienta para mejorar la calidad de

estancia en la escuela, generar motivación o incluso para apoyarse en la planeación.

- Se ha avanzado en el tema del juego como una herramienta para la formación de valores cívicos pero queda mucho por hacer para erradicar la resistencia al cambio de los profesores, que se limitan al aprendizaje de los contenidos disciplinares, poco conocimiento de estrategias y los propios temores frente a lo desconocido.

BIBLIOGRAFÍA

BODROVA, Elena y Deborah J.Leong. Herramientas de la Mente. El Aprendizaje en la Infancia desde la Perspectiva de Vygotsky. México, Pearson Prentice Hall, 2004.

DELVAL, Juan. El Mono Inmaduro: El Desarrollo Psicológico Humano. México, Siglo XXI, 2011.

FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, José Luis y José Ángel Salgado. Ludotecas. Conceptos y Claves para su Creación y Gestión. México, Aenor, 2007.

FRONDIZI, Risieri. ¿Qué son los valores? Introducción a la Axiología. México, Fondo de Cultura Económica, 2012.

PIAGET, Jean. Psicología y Pedagogía. México, Editorial Ariel, 1977.

SEP, Programa de Educación Preescolar. México, Taller SEP, 2004.

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

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://132.248.9.195/pd2007/0614746/A7.pdf>

<http://apicalapsicologiaatuvida.blogspot.mx/2016/08/los-seis-estadios-de-juicio-moral.html>

<http://atlasdecoyoacan403.blogspot.mx/2012/06/hidrografia-coyoacan-forma-parte-dela.html>

<http://conceptodefinicion.de/juego/>

<https://es.scribd.com/doc/89887847/Juegos-de-Interaccion-Social>

<http://laspequecosas.com/los-juegos-de-reglas-y-los-beneficios-en-los-ninos/>

http://noticias.juridicas.com/base_datos/CCAA/ca-d94-2009.t3.html

<https://prezi.com/5cxmwr8akhhz/el-juego-segun-henri-wallon/>

https://prezi.com/_zbownl3o2n9/el-juego-funcional-o-de-ejercicio/

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

<http://www.defe.mx/mexico-df/transporte/calles-vialidades>

<https://www.definicionabc.com/general/ludoteca.php>

https://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=638&tbm=isch&sa=1&q=imagenes+de+cdmx+en+mapa&oq=imagenes+de+cdmx+en+mapa&gs_l=psyab.3...1502.2866.0.3856.8.8.0.0.0.134.950.0j8.8.0....0...1.1.64.psy-ab..0.1.127...0j0i30k1.HA8cjkM#imgsrc=6_OgP__8lw0iPM:

https://www.google.com.mx/search?biw=1024&bih=638&tbm=isch&sa=1&q=imagenes+de+coyoacan+en+cdmx+mapa&oq=imagenes+de+coyoacan+en+cdmx+mapa&gs_l=psy-ab.3...4007.4820.0.5142.5.5.0.0.0.128.475.0j4.4.0....0...1.1.64.psy-aab..1.0.0.GOm36FGhhtg#imgsrc=tETn2t4k-9h3YM:

<http://www.redalyc.org/pdf/805/80519101.pdf>

<http://www.snim.rami.gob.mx/>

<http://www.systeme-esar.org/index.php?id=25285>