



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA
FAVORECER LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y
SUPERIORES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA
CDMX**

TESINA

PRESENTA

VERONICA MORALES ARELLANO

CIUDAD DE MÉXICO

ENERO DE 2019



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

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



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA
FAVORECER LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y
SUPERIORES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR DE LA
CDMX**

TESINA

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

PRESENTA

VERONICA MORALES ARELLANO

CIUDAD DE MÉXICO

ENERO DE 2019

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 26 de Enero de 2019


C. VERONICA MORALES ARELLANO
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:

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA FAVORECER LOS
PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y SUPERIORES EN LA EDUCACIÓN
PREESCOLAR DE LA CDMX**

Modalidad T E S I S A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

Atentamente,

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

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi familia por haber sido mi sostén a lo largo de toda mi carrera universitaria. Especialmente a mis hijos y esposo por toda su paciencia y motivación para concluir este proyecto, ya que son el motor que me impulsa a seguir adelante día a día. A mis padres y hermano que con su amor y dedicación me enseñaron que el mejor conocimiento que se puede tener en la vida es el que se aprende por sí mismo, que incluso, la tarea más difícil se logra si se hace con empeño, amor, entrega y dedicación, que nadie puede impedir que los sueños se cumplan.

Así mismo, deseo expresar mi reconocimiento a mi tutor Víctor Manuel Bello Montalvo, por haberme guiado, en la elaboración de este trabajo de investigación, por brindarme lo necesario para desarrollarme profesionalmente y seguir cultivando mis conocimientos.

A la Universidad Pedagógica Nacional, por darme la oportunidad de crecer profesionalmente y como ser humano. Mi profundo agradecimiento a la Doctora Guadalupe Quintanilla G. Calderón, a todas las autoridades, profesores y personal de esta institución, quienes me apoyaron y orientaron a lo largo de la licenciatura.

Me gustaría agradecer en estas líneas la ayuda que me otorgaron los docentes de la Benemérita Escuela Nacional de Maestros (BENM) durante el proceso de investigación de este trabajo. En primer lugar, a la Directora María Esther Núñez

Cebrero, Subdirectora Vianey Velásquez por todo el apoyo brindado, en especial a los profesores, Elena Jiménez, Diana Hernández, Daniel Minquini, Susana Callejas, Héctor Villanueva, Genaro de Lucio, Francisco Quinto, Jesús Gutiérrez y Efraín Alejandro López por haberme compartido su experiencia y conocimientos, son un gran ejemplo de inspiración, pero principalmente quiero agradecerles por que creyeron en mí.

Finalmente, a mis amigos, Fernando Lozano, Ariana Rangel, Juan Herrera, Enedina Mata, Claudia Ramírez, Lilia Anacleto, Carmen Ortiz, María Eugenia Cedillo, Ana Larrondo, Ana Yanira Zetina, Ana Laura Rosales, Mariren Rosales, Elizabeth Cárdenas, Germán Ordoñez, Eder Cisneros y familia por apoyarme en esta travesía, por extender su mano en los momentos difíciles, impulsándome con palabras de aliento para continuar hasta el final y por fin llegar a cumplir este gran sueño, que gracias a todos ustedes ahora es una realidad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	Pág.
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.1. JUSTIFICACIÓN	3
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	7
1.2.1. REFERENTES GEOGRÁFICOS	8
A.1. UBICACIÓN DE LA ENTIDAD EN EL CONTEXTO NACIONAL	8
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	10
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	25
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	34
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	34
1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	35
1.5.1. OBJETIVO GENERAL	35
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES	35

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	36
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	37
2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELEBORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:	37
2.1.1. ¿QUÉ SIGNIFICA EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR?.....	38
2.1.2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS.	49
2.1.3. ¿QUÉ SON LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y SUPERIORES EN LA EDUCACIÓN?	53
2.1.4. EL JUEGO COMO VALOR DIDÁCTICO EN LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y SUPERIORES DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.	60
2.1.5. LA IMPORTANCIA DE LA PEDAGOGÍA EN LA INTERVENCIÓN DOCENTE.....	67
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEÓRIA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?.....	71
2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?	73

CAPÍTULO 3. INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS TEÓRICO CONCEPTUAL DE LA PROBLEMÁTICA QUE SE ESTUDIA	75
---	-----------

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

Los niños de nivel Preescolar, es frecuente que se distraigan y pierdan la atención de las cosas que realizan, observan o escuchan y es normal que esto suceda, dado que se encuentran en una etapa de atención integral, donde hay que promover el aprendizaje bajo experiencias que le permitan desarrollar sus procesos cognitivos.

El trabajo está estructurado en varias partes, dentro de ellas se encuentra la situación problemática, la cual inicia con la pregunta de investigación; continuado con el planteamiento de los objetivos que buscan dar solución al problema, la justificación que contiene los argumentos para llevar a cabo el desarrollo del trabajo.

La temática se eligió, teniendo en cuenta la importancia que tiene el juego para favorecer los procesos cognitivos básicos y superiores en la Educación Preescolar de la CDMX.

El presente trabajo de Investigación Documental consta de tres Capítulos. El Primer Capítulo describe las características del contexto, una breve reseña del marco histórico tomando en cuenta desde la Época Prehispánica hasta la Época Actual, incluye también datos geográficos de la CDMX.

En el Segundo Capítulo expone el Marco Teórico Referencial sobre un estudio del juego que permite valorar su importancia en la formación infantil por medio de una

revisión documental y bibliográfica de los aportes de reconocidos pensadores y pedagogos, quienes ofrecen perspectivas diversas y con el objetivo de analizar que el juego es inherente y esencial para el desarrollo cognitivo en la edad Preescolar.

En este apartado se asumen los procesos cognitivos básicos y superiores que constituyen a estimular la capacidad de aprendizaje en los niños, por comprender y actuar ante el mundo que los rodea y se estimulan mediante el juego didáctico.

En el Tercer Capítulo, del trabajo aborda la interpretación conceptual de la problemática en estudio, con el objetivo de potencializar los procesos cognitivos como: sensación, percepción, atención, memoria, aprendizaje, lenguaje, pensamiento, creatividad e inteligencia en los niños de edad Preescolar que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por los docentes utilizando el juego didáctico como herramienta facilitadora para el logro de sus aprendizajes.

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

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

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de la investigación 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

Ante las demandas que plantea la nueva Ley General de Educación, los programas de Educación Básica, directivos y Padres de Familia por la incorporación a una sociedad de conocimiento cada vez más globalizada, se plantea el presente trabajo de Investigación Documental con la finalidad de crear una nueva visión respecto de **“La importancia del juego didáctico para favorecer los procesos cognitivos básico y superiores en la Educación Preescolar de la CDMX”**

Tiene como relevancia el juego en la Educación Preescolar, este fue reconocido como un derecho por primera vez el 20 de noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño.

“Él niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho”.¹

El 20 de noviembre de 1989, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó por unanimidad la Convención sobre los Derechos del Niño. En el artículo 31 exhibe: *“Los Estados reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.²*

El 28 de mayo se celebra el Día Internacional del Juego. Este día, a través de diferentes acciones, se pretende recordar a la sociedad la importancia del juego para el desarrollo infantil y reconocer el juego como un derecho fundamental.

El juego es una actividad universal. Ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y en todas las sociedades, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia de juego desde el inicio de la civilización, como parte de las actividades cotidianas del ser humano.

¹ <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/1989> (1° de Marzo de 2018)

² Ídem.

*“El juego es la actividad fundamental del niño, que se produce desde su nacimiento de una manera, libre y placentera, en un ambiente determinado, y favorece el progreso de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales”.*³

Por lo que, el juego se convierte en un método de aprendizaje, que ocupa un lugar inherente en la naturaleza de los niños, además de que; es una actividad íntima que resulta motivadora y gratificante. Favorece el desarrollo de las capacidades del niño y estimula su interés por descubrirse a sí mismo y el mundo que lo rodea.

Por tanto, los niños que se desenvuelven en un ambiente lúdico y recreativo pueden obtener mejores resultados académicos, ya que; el juego tiene un efecto positivo sobre el desarrollo de las competencias y los aprendizajes.

Se pretende que los niños adquieran una mayor iniciativa y fortalezcan los procesos cognitivos básicos, usando el juego como herramienta clave y con situaciones que les permitan desarrollar nuevas capacidades y habilidades con la finalidad de que con el paso del tiempo y constancia logren alcanzar los procesos cognitivos superiores.

Es decir, mediante el juego los niños pongan en marcha habilidades cognitivas que den pauta al impulso de competencias para la vida, ya que el flujo de información es

³ Ídem.

mayor y más complejo, siendo más relevante un aprendizaje significativo que restructure la mente, sobre un aprendizaje mecanizado o memorizado sin sentido.⁴

Por consiguiente, desde hace muchos años se ha intentado dar a conocer los elementos mentales implicados en el conocimiento; planteándose diferentes teorías como la teoría cognoscitiva que buscan comprender como se estructuran dichos procesos y de qué manera el juego contribuye en el desarrollo de estos, como un elemento indispensable para el aprendizaje en los alumnos de edad Preescolar.

Los docentes, deben tomar conciencia de que el juego, tiene un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada niño y no sólo como sinónimo de esparcimiento, de diversión o de recreo, sino que resulta clave para favorecer sus habilidades cognitivas tanto básicas como superiores.

Y no sólo eso, sino que, además, a través del juego los niños descubren sus posibilidades, aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad.

⁴ Colegio Nacional de Desarrollo Educativo, Cultura y Superación Profesional. Una Mirada a las Teorías y Corrientes Pedagógicas. México, SNTE, 2013. Pág. 8.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

La Ciudad de México, anteriormente conocida como Distrito Federal, es una de las 32 Entidades Federativas de México, así como la capital de los Estados Unidos Mexicanos. Se localiza en el Valle de México, a una altitud media de 2,240 MSNM.

Tiene una superficie de 1,495 Km², y se divide administrativamente en 16 Alcaldías. Su población es de 8.9 millones de habitantes aproximadamente.⁵

Es el núcleo urbano más grande de la República Mexicana y también es el principal centro político, económico, social, académico, financiero, empresarial, turístico, artístico, cultural, de comunicaciones, entretenimiento y moda.

Ha sido el escenario de varios de los acontecimientos históricos y mediáticos más importantes de dicha nación.

No hay consenso científico sobre la fecha de la fundación de la ciudad, pudo ocurrir a inicios del siglo XIV. en el periodo de la Nueva España indican que fue llevada a cabo por los mexicas y renombrada México-Tenochtitlan por Acamapichtli en 1376 como homenaje al caudillo Ténoch, con el tiempo se convirtió, en la capital del Imperio mexica.

⁵ https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_M%C3%A9xico. (5 de Marzo de 2018)

1.2.1. REFERENTES GEOGRÁFICOS

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

Imagen República Mexicana, CDMX⁶



Imagen Ciudad de México, CDMX⁷



Ciudad de México desde el 29 de enero del 2016 (antes Distrito Federal)⁸.

Capital: CDMX.

Extensión: 1,479 Km²

Población: 8.9 millones de habitantes aproximadamente

Límites: Al Norte, Este y Oeste con el Estado de México y al Sur con el Estado de Morelos.

Jefe de Gobierno: Miguel Ángel Mancera Espinosa desde el 5 de diciembre de 2012.

⁶INEGI. Marco Geoestadístico. México, 2018. Pág. 1

⁷ INEGI. Distrito Federal.XII censo General de Población y Vivienda. México, 2018. Pág. 1

⁸ Ídem.

Tabla Alcaldías de la CDMX.

CLAVE	ALCALDÍAS
002	Azcapotzalco
003	Coyoacán
004	Cuajimalpa de Morelos
005	Gustavo A. Madero
006	Iztacalco
007	Iztapalapa
008	Magdalena Contreras
009	Milpa Alta
010	Álvaro Obregón
011	Tláhuac
012	Tlalpan
013	Xochimilco
014	Benito Juárez
015	Cuauhtémoc
016	Miguel Hidalgo
017	Venustiano Carranza

A partir de 21 de diciembre 2017, las Alcaldías son la nueva forma de Gobierno que sustituye a las Jefaturas Delegacionales. Se integrarán por una Alcaldesa o Alcalde y un Concejo.⁹

⁹ <https://heraldodemexico.com.mx>. (7 de Marzo de 2018)

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

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad.

Época Prehispánica

En la Época Prehispánica la Educación comenzaba en casa y estaba dividida por género masculino y femenino, por clases sociales, plebeyas y Nobles, los cuales recibían la mejor Educación, había una institución llamada Calmécac que era la encargada de la Educación de los hijos de los jefes de las tribus.

La Educación constaba principalmente en la enseñanza de leer y escribir por medio de códices, matemáticas, tecnología, astrología, estrategias en el arte de la guerra y adorar a los dioses, estaban preparando a los futuros jefes, sacerdotes o generales de altos rangos; La disciplina era muy rigurosa, ya que no se les permitía salir..

En contraste con esto, estaba la escuela Telpochcalli que era la institución para los plebeyos, en este templo-escuela se les enseñaba a trabajar un oficio, gramática, adorar a los dioses, el arte del combate, se les instruía para ser guerreros.

Al contrario del Calmécac se les permitía salir a ayudar a sus padres en el trabajo del campo, el oficio que aprendían era el mismo que el de su padre, el trabajo se transmitía de generación en generación.¹⁰

¹⁰ Luis Castillo Ledón. La fundación de la Ciudad de México. Ed.3ª, México, Editorial Cultural, 1925. Pág. 31

Época Colonial

Tras la llegada de los españoles se originaron muchos cambios en la vida de los aborígenes tanto sociales como culturales y de conocimientos, para ello, los españoles crearon escuelas para enseñar al indígena la cultura hispánica y sus normas sociales, su principal función era el enseñar la doctrina por medio de frailes criollos y ayudantes indígenas que generalmente usaban su lengua nativa para ayudar con la enseñanza.

Tras la llegada de los jesuitas a la Nueva España se crearon grandes escuelas y universidades.¹¹

La Educación que ofrecían no difiere mucho con la que tenían los indios; ya que también es marcada por la clase social y por el género, los Misioneros tenían prioridad en enseñar la fe cristiana, así que el cristianismo tenía mayor importancia en la Educación de ambos.

Los nobles contaban con una Educación privilegiada al contrario de lo macehuales (hijos de plebeyos) que tenían prohibido recibir Educación de las primeras letras, sólo debían aprender la doctrina y seguir los oficios de sus padres.¹²

¹¹ Gerald L. McGogam. Geografía Político Administrativa de la reforma una Visión Histórica. Ed.2ª, México, Colegio Mexiquense, e INEGI, 1990. Pág. 19

¹² Hira de Gortari Rábiela y Regina Hernández Franyuti Ayala. La Ciudad de México y el Distrito Federal: Una historia compartida. México, Editorial Mora, 1988. Pág. 31

Época Independentista

La independencia no interrumpió la continuidad del proceso de reforma educativa que promovió la Corte de Cádiz, ni tampoco frenó otros proyectos como la creación de un plan de enseñanza pública general y la formación de un órgano estatal que centralizara y organizara las actividades en este ramo. Esas tareas estaban encaminadas a dar coherencia y sentido a la nueva nación y con ello a legitimar su permanencia.¹³

Cuando México se independiza políticamente a partir de 1821, se puede considerar como el inicio de la historia de su Educación Institucional, a pesar de que se dictaron disposiciones al respecto que tuvieron poco efecto.

Es a partir de la promulgación de la Constitución de 1824 cuando comienza a integrarse un proyecto político que implica a la Educación como instrumento de Estado, reflejando ya en ella aspiraciones sociales y económicas, así como sus intereses y orientaciones, es decir, su ideología.

La corriente liberal, expuso en 1833 una reforma liberal que proponía suprimir la participación de la iglesia en la educación, propuesta que no fue bien vista y como consecuencia esta idea se abandonó al año siguiente, sin embargo, las ideas de libertad seguirían apareciendo en los años subsecuentes.¹⁴

¹³ <http://www.defe.mex/home/historia/independencia>. (8 de Marzo de 2018)

¹⁴ <http://www.milenio.com/opinion/alfonso-torres-hernandez/apuntes-pedagogicos/la-educacion-en-el-mexico-independiente>. (11 de Marzo de 2018)

Período Porfirista

En las escuelas del Porfiriato, la variable fundamental para el cumplimiento de los programas lo constituía el Maestro. La creación de escuelas normales fue producto de los Congresos Instruccionales de 1890, históricamente la Escuela Normal de Profesores resultó de la transformación de una preparatoria para mujeres que funcionaba en la capital; en 1887 el Gobierno Federal inauguró la Escuela Nacional de Profesores.¹⁵

La Educación Preparatoria constituyó la institución ejemplar del Porfiriato que gestionó su establecimiento en todos los Estados, las preparatorias al igual que los liceos mejoraron sus contenidos y sus métodos en las ciencias físicas y naturales.

Durante esta época son fundados los primeros Jardines de niños en México, denominados Escuelas de Párvulos o Kindergarten, en contextos urbanos.¹⁶

En 1837, el pedagogo alemán Friedrich Froebel abrió la primera institución Preescolar, fundándola en Bad Blankenburg bajo el nombre de Institución de Juego y Ocupación, la cual en el año de 1840 tomó el nombre de kindergarten, lo que se traduce en Jardín de niños.

¹⁵ *Ibíd.* Pág. 136

¹⁶ Martha Robles. Educación y Sociedad en la Historia de México. Ed. 17ª, México, SIGLO XXI, 2016. Pág. 217

Época Revolucionaria

La Educación fue uno de los medios indispensables para la reconstrucción del Estado nacional. El artículo 3° de la Constitución Política, promulgada el 5 de febrero de 1917, estableció una Educación Laica y Gratuita; no obstante, hacían falta los mecanismos necesarios para implementar un proyecto educativo nacional, en un país que emergía de una guerra civil.

Bajo la influencia propositiva de José Vasconcelos, el 3 de octubre de 1921, se publicó el decreto por el cual el Congreso de la Unión dispuso la creación de la Secretaría de Educación Pública (SEP) que tomó bajo su control y supervisión la Educación Preescolar, Primaria, Secundaria, Normal para Maestros, Preparatoria y Universitaria, así como los museos, bibliotecas, recintos culturales y arquitectónicos ubicados en el entonces llamado Distrito Federal, ahora CDMX y territorios federales, así como la coordinación general del ramo educativo y cultural con las diferentes entidades estatales de la República.

Vasconcelos estaba convencido de que la Educación constituía un elemento de liberación humana y que, a su vez, generaba la libertad de creencias.

“De 1921 a 1940, la SEP extendió su jurisdicción de la capital a los estados y logró que el 70 por ciento de los niños mexicanos entre seis y diez años estuvieran inscritos en las escuelas primarias”.¹⁷

¹⁷ Rosario Rico Galindo. et.al. Historia de México II. Ed.3ª, México, Santillana, 2013. Pág. 112

El primer impulso de la Secretaría retomó las inquietudes de educadores como Justo Sierra, quien había advertido la necesidad de educar a los campesinos e indígenas para liberarlos del fanatismo religioso, fomentar el trabajo, hábitos de higiene, puntualidad, ahorro de recursos económicos, campañas contra el alcoholismo, los juegos de azar y el consumo de tabaco.

Al iniciar la década de los 30 del Siglo XX, la política de integración nacional convergió en la unificación de las fuerzas activas bajo el predominio del Partido Nacional Revolucionario (PNR), al que la Educación debía contribuir para dotar de una base popular, campesina y obrera.¹⁸

Durante el gobierno de Lázaro Cárdenas, los maestros más comprometidos con la cruzada nacional por la educación asumieron el concepto de la Educación Socialista.

Además de su labor educativa, los maestros buscaron incidir en la transformación política y social de México, mediante la consolidación del nacionalismo, la difusión de los avances de la ciencia y la tecnología, el combate contra el fanatismo religioso, la adhesión al partido único y la lealtad al Estado Mexicano.

¹⁸ <http://www.snte.org.mx/terceroconstitucional/vernoticias/75/14/educacion-mexico-revolucionario>. (9 de Marzo de 2018)

Época actual

“Así se escribe la historia, con determinación, con responsabilidad y visión de futuro.”

“Poniendo por delante las aspiraciones y demandas de la sociedad”.¹⁹

“La nueva Reforma Educativa, propuesta por el titular del Poder Ejecutivo Federal Enrique Peña Nieto, el 11 de diciembre del 2012, en México reforma y adiciona diversas disposiciones de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en materia de Educación, contempla elementos que podrían marcar un antes y un después.”²⁰

Tomando en cuenta que la historia de México en Educación ha sido marcada por los intereses políticos de sus gobernantes, que ellos deciden, los mexicanos deben saber; aparte de no permitir el ingreso de Universidades extranjeras al país. Ahora con esta reforma, se pretende una mejora contemplada en cuestiones como: Responsabilidad social, educación basada en competencias y la innovación; que es reconocida como el primer punto de oportunidad en nuestros mercados globalizados.

En resumen, la reforma educativa propuesta cómo: Desarrollo Sustentable, como resultado de aplicar la responsabilidad social empresarial, la competencia de las personas y la innovación.

¹⁹ <https://expansión.mx/economía/2016/01/29/pena-nieto-promulga-la-reforma-politica-de-la-cdmx>. (9 de Marzo de 2018)

²⁰ Ídem.

b) Hidrografía

El agua de donde nacen los ríos que aun bajan a la Ciudad de México es conducida al Lago de Texcoco o al Gran Canal del Desagüe para ser drenada hacia el Golfo de México, a través del Sistema-Moctezuma-Pánuco. Los únicos cursos de agua que sobreviven en la Entidad Federativa nacen en la Sierra de las Creces o en el Ajusco, y son de poco caudal. Muchos de ellos corren entre barrancas que han sido ocupadas por asentamientos humanos, lo que pone en peligro tanto a los habitantes como a los ecosistemas asociados al río, el más largo de estos ríos es el Magdalena que corre por el área protegida de Los Dinamos, antes de ser entubada y desembocar en el Río Churubusco. Los Ríos Churubusco, de la Piedad y Consulado corren bajo grandes avenidas que llevan su nombre.

En la actualidad con el crecimiento de la población, y la contaminación ha generado que se pierdan cauces y ríos, siendo utilizados estos mismos, como receptores de aguas residuales; dando como resultado que el agua en la Ciudad de México sea insuficiente y sea necesario desde lugares más lejanos.²¹ Actualmente las autoridades Delegacionales han presentado un proyecto de recuperación, enfocando las problemáticas, entre las que destacan la invasión de Zonas Federales, construcción de viviendas en zonas de riesgo, necesidades de saneamiento de causes y barrancas, desazolves, falta de plantas de tratamiento de aguas residuales, entre otras.²²

²¹ Ídem.

²² distritofederal142.blogspot.mx. (10 de Marzo de 2018)

c) Orografía

Según el Instituto Nacional de Estadísticas, Geográficas e Informática (INEGI), el territorio de la Ciudad de México se localiza en la provincia geológica de Lagos y Volcanes del Anáhuac. Buena parte de sus 1479 Kilómetros de superficie forman parte del Valle de México, y más específicamente, de los vasos drenados de los Lagos de Texcoco, Xochimilco y Chalco.

El límite Norte de la Ciudad de México está dado por la Sierra de Santa Catarina, una cadena de volcanes apagados cuyo punto más alto es el Volcán Guadalupe o El Borrego, que se eleva 2820 MSNM.²³ En algunas descripciones de la geografía capitalina se suelen incluir al Cerro de la Estrella como parte de la Sierra de Santa Catarina. Antes de la desecación del Sistema Lacustre del Valle de México, la Sierra y el Cerro de la Estrella formaban lo que se conoce como península de Iztapalapa. Esta era una laguna de tierra que dividía las aguas dulces de Chalco y Xochimilco de las saladas de la Laguna de México y Texcoco.

La plenitud del Valle de México, en el que se asienta la mayor parte de los habitantes de la Ciudad de México, sólo es interrumpida por pequeñas lomas y cerros, de los cuales destacan dos peñones. El primero, el Peñón de los Baños, localizado muy cerca del Aeropuerto de la Ciudad de México. Se supone que éste, fue lugar de recreo para Gobernantes Mexicanos, que se levantaba en medio del Lago Salado de Texcoco. Más al Sureste, en la salida a Puebla, se levanta el Peñón Viejo.

²³ www.cuentame.inegi.org.mx. (10 de Marzo de 2018)

En el Poniente, a unos cuantos Kilómetros del centro de la ciudad, se levanta el Cerro de Chapultepec, Es un pequeño monte que marca el inicio de las serranías que recorren desde el Oeste hasta el Sureste de la Ciudad de México, y separan al Valle de México de los Valles de Toluca y Morelos.

Entre el territorio de Miguel Hidalgo, Cuajimalpa de Morelos y La Magdalena Contreras discurre la Sierra de las Cruces. Se trate de una región muy alta, de la que bajan la mayor parte de los ríos que aun surcan la Ciudad de México. Su clima es frío y húmedo. Alcanza su punto más alto en el Cerro de Las Cruces, casi en el límite con el Estado de México. Siguiendo al Oriente, se encuentra el Volcán Ajusco, cuyo nombre significa flor de agua en náhuatl.

Es la cumbre más elevada de la Ciudad de México, y de su nombre a la serranía que cierra la Cuenca de México por el Sur. Esta cadena montañosa pertenece al Eje Neo Volcánico y también recibe el nombre de Sierra de Chihinauhtzin.

Entre otros, forman parte de ella los Volcanes Xitle, que sepultó en una de sus erupciones la Ciudad de Cuicuilco; Chihinauhtzin, Tláloc y Teuhtli (estos dos, según la mitología Mexica, eran enemigos). La Sierra del Ajusco aloja a varios valles de la tierra fría en los que sus pobladores aun practican la agricultura. De ellos lo más importante son las mesetas donde se asienta Parres, en Tlalpan; y las faldas de los Volcanes Teuhtli y Tláloc.²⁴

²⁴ Ídem.

d) Medios de Comunicación

Las telecomunicaciones en México son reguladas por la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT), y por la Comisión Federal de Telecomunicaciones (COFETEL). Fundada el 13 de mayo de 1891, como Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas, la SCT se divide en tres subsecretarías: La Subsecretaría de Infraestructura, la Subsecretaría de Comunicación y la Subsecretaría de Transportes.

Radio y televisión: Canal del Congreso, Canal 22, Multivisión, Televisión Azteca, Canal 11, Proyecto 40, Televisa, Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión, Exa TV, Exa FM, Grupo Radio Fórmula, Monitor, Grupo Radio Centro, Instituto Mexicano de la Radio, Radiorama.

Telefonía e Internet: Telmex, Axtel, Totalplay, Telcel, AT&T, Movistar, IZZI Revistas: Arqueología Mexicana, Arte e Historia, Cuarto Oscuro, Entorno, Etcétera, Foreign Affaris en español, Letras Libres, Nexos, Revista Mexicana de Comunicación, Artes México, Ciencia y Desarrollo, Comercio Exterior.

Periodismo: El Economista, El Financiero, El Norte, El Universal, La Jornada, Novedades, Uno Más Uno, Excélsior, El Heraldo de México, El sol de México, La Crónica, Milenio, Reforma, Desarrollo Económico, Este País, Gaceta del Senado, México Desconocido, Proceso, Política Exterior, Voz y Voto, y Comunicaciones Satelitales.²⁵

²⁵ consulmex.ser.gob.mx. (11 de Marzo de 2018)

e) Vías de comunicación

La base de la red vial interna son los Ejes Viales, que forman una retícula en la zona urbana de la Ciudad de México. Complementan esta red dos anillos conocidos como Circuito Interior y Anillo Periférico. Ambos son considerados junto con la Calzada de Tlalpan, la Calzada Ignacio Zaragoza, el Viaducto y Río San Joaquín las seis vías rápidas de la capital. También destacan el Paseo de la Reforma, el Eje Central Lázaro Cárdenas y la Avenida de los Insurgentes, estas dos últimas atravesando la Ciudad de Norte a Sur.

En adición desde agosto del 2010, se trabaja en un proyecto integral en el Poniente de la Ciudad de México, llamado Autopista Urbana que conectará las autopistas de Querétaro, Toluca y Cuernavaca, compuesto por las vialidades elevadas en Periférico Norte y Sur, y por el sistema vial de puentes, túneles y distribuidores Sur-Poniente de la Ciudad de México. En 2007, después de concluidas las obras del Eje Troncal Metropolitano, que mediante la construcción de puentes viales en los cruces más importantes del Eje 3 Oriente, se constituyó una vía rápida que conecta Xochimilco con Ciudad Azteca.

La CDMX está conectada con el resto del país por medio de varias autopistas a las ciudades de Querétaro, Toluca, Cuernavaca, Puebla, Texcoco, Tulancingo y Pachuca. Además, existen Carreteras Federales que enlazan la capital.²⁶

²⁶ Ídem.

f) Sitios de interés cultural y turístico

Hoy la Ciudad de México, colorida y bulliciosa, se asemeja a un gran mosaico en el que armonizan sitios arqueológicos, edificios virreinales, impresionantes museos y centros culturales albergados en fabulosas construcciones coloniales. Caminar a través de calles y plazas, gozando de magníficos restaurantes e interminables comercios, brindan a la vista una mirada de sensaciones en las que el pasado y presente se transforman en gratas e inolvidables experiencias.

La Catedral y el Templo Mayor como baluartes de tiempo de gloria, compartiendo el centro con maravillosos edificios rodean el Zócalo Capitalino, el refinamiento del Palacio de Bellas Artes, el Edificio de Correos, la Torre Latinoamericana erguida a un lado del clásico Sanborns de los azulejos, los parques y monumentos, como aquel dedicado a la Revolución Mexicana.

El Paseo de la Reforma, El Castillo de Chapultepec a espaldas del Museo de Arte Moderno, el Museo Rufino Tamayo y el extraordinario Museo de Antropología e Historia, contrastando todos ellos con la Torre Mayor como símbolo de la pujante economía nacional. Centros nocturnos en la zona Rosa o en la Calle Presidente Mazaryk en la lujosa Colonia Polanco.

Hacia el Sureste de la Ciudad se encuentra el Barrio de San Ángel, muy cerca de ahí; Coyoacán²⁷.

²⁷ Ídem.

Frente al atrio de la iglesia de San Juan Bautista, enriquecida por cafés, restaurantes, librerías, la Cineteca Nacional, el Centro Nacional de Arte, La Universidad Autónoma de México, otros sitios de interés, tales como el Palacio de Minería creado en el Siglo XVIII, el Parque la Mexicana con sus extensiones de 28 Hectáreas, la Central de Abastos, el Museo de la Ciudad de México, la Plaza del Mariachi en Garibaldi, la ruta Verde del Ajusco, el Museo del Jugete Antiguo México, Museo de Arte Moderno, Museo José Luis Cuevas, la gran Biblioteca José Vasconcelos entre muchos más.²⁸

g) Cómo impacta el Referente Geográfico a la población que se estudia.

Actualmente, se vive en una sociedad que ofrece un vasto cúmulo de información que fluye de forma constante y permanente por diversos medios de comunicación, estos desempeñan un papel central en la vida de los niños, las imágenes electrónicas, la televisión, las nuevas tecnologías, modifican la percepción que los niños tienen de la realidad, su actitud ante el conocimiento y el modo en que concibe el mundo, han modificado la manera de construir el saber, el modo de aprender y la forma de relacionarse.

Los medios pueden ser educativos, en la medida en que influyan sobre lo que los niños aprendan y sobre la manera en que aprenden. Es decir, sobre sus saberes y su relación con el saber.

²⁸ <http://www.travelbymexico.com/ciudaddemexico/index.php>. (12 de Marzo de 2018)

Este tipo de actividades favorecen el desarrollo sensorial y cognitivo de los niños, cuando se canalizan con fines educativos y no solo de recreación o entretenimiento.

Muchos otros factores afectan a la CDMX, como la sobrepoblación causando en el sistema de transporte un colapso de tráfico, aglomeración en el sistema colectivo que repercute en una peor calidad de vida y en niveles de contaminación altamente alarmantes, provocando enfermedades respiratorias, y por consiguiente que los niños falten a clases y lleguen tarde a las escuelas, otro factor determinante es la inseguridad; el robo a transeúntes, a casa habitación, vehículos, transporte público y las constantes disputas por las plazas del narcomenudeo.

Dichas problemáticas han causado que los ciudadanos de la Ciudad de México emigren a zonas o lugares con menos índice delictivo, causando una baja en el rendimiento escolar y en la matrícula de las Instituciones Educativas.

Todo ello influye de tal manera que se esté perdiendo el objetivo del juego en la Educación Preescolar y al mismo tiempo se crean barreras en los procesos cognitivos, el mal uso de la tecnología, el deterioro de las Familia, la inseguridad, la falta de recursos económicos y la labor docentes al no implementan estrategias innovadoras. Tienen una influencia negativa para el buen desarrollo de los aprendizajes de las nuevas generaciones.



B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

En el 2017, en la Ciudad de México hay 2 599 081 viviendas particulares, de las cuales.²⁹

El 90.6% dispone de agua entubada dentro de las viviendas, 99.8 % cuenta con energía eléctrica y 94.1% dispone de drenaje y alcantarillado, los hogares están conformados por personas que pueden ser o no familiares, que comparten la misma vivienda y se sostienen de un gasto común.³⁰

En la entidad hay 2 601 323 hogares.

	
<p>36% tienen jefatura femenina, es decir, son dirigidos por una mujer (929 120 hogares).</p>	<p>64% tienen jefatura masculina, es decir, son dirigidos por un hombre (1 672 203 hogares).</p>

Vivienda Vigente - Ciudad de México - Por valor ³¹

Municipio	Económica	Popular	Tradicional	Media-Residencial	Total
Azcapotzalco	0	10	1,273	340	1,623
Coyoacán	0	55	406	170	631
Cuajimalpa de Morelos	0	0	0	10	10
Gustavo A. Madero	0	66	1,373	277	1,716
Iztacalco	64	760	2,149	468	3,441
Iztapalapa	0	2	1,085	209	1,296
La Magdalena Contreras	0	0	6	0	6
Álvaro Obregón	0	0	93	302	395
Tláhuac	0	0	175	82	257
Tlalpan	1	0	96	134	231
Xochimilco	0	0	0	2	2
Benito Juárez	0	59	88	321	468
Cuauhtémoc	0	47	1,123	1,552	2,722
Miguel Hidalgo	0	44	575	197	816
Venustiano Carranza	1	65	746	1,330	2,142
Total	66	1,108	9,188	5,394	15,756

²⁹ <http://www.inegi.org.mx/> (14 de Marzo de 2018)

³⁰ Fuente: Elaborado por CONAVI con información de RUV, datos a Septiembre 2018. (14 de Marzo de 2018)

³¹ <https://www.invi.cdmx.gob.mx/> (14 de Marzo de 2018)

b) Empleo

Durante el segundo trimestre del año en curso, la población económicamente activa en la Ciudad de México fue de 4, 511,258 personas, de los cuales 4, 279,410 son ocupados (94.9%) y 231,848 son desocupados (5.1%).

Del total de ocupados en la CDMX, el 74.3% son trabajadores subordinados y remunerados, es decir, que tienen un jefe. Estos crecieron 3.0% respecto al 1er trimestre.

A nivel nacional, hay 55, 643,417 personas que forman parte de la Población Económicamente Activa, de los cuales el 97% está ocupado y el 3% son desocupados.³²

Población ocupada en la CDMX 2° trimestre 2018³³



³² <http://reporteeconomico.sedecodf.gob.mx/2018>. (14 de Marzo de 2018)

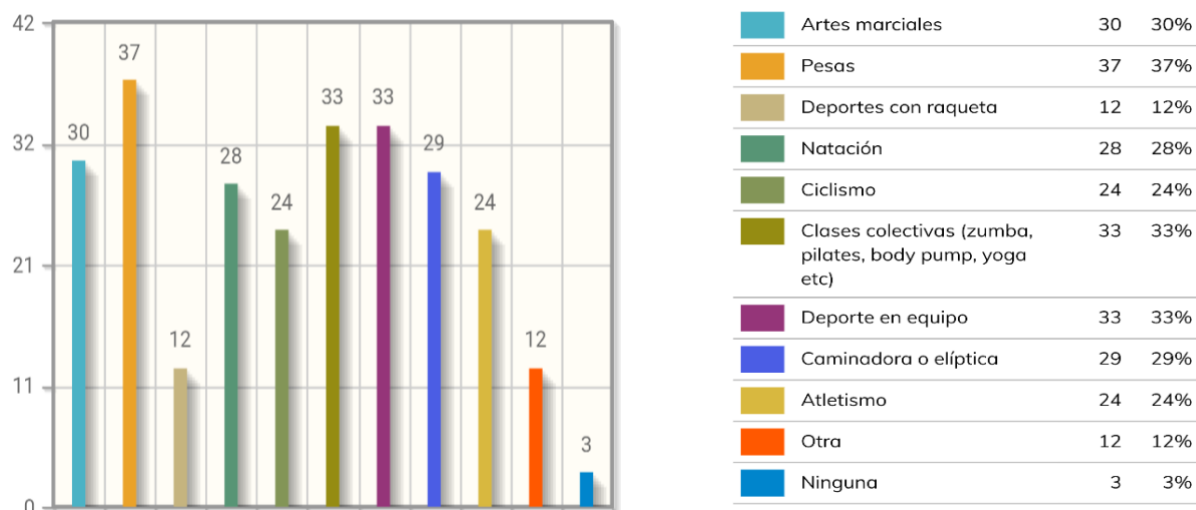
³³ Ídem.

c) Deporte

Los deportes o actividades de mayor demanda por los mexicanos son los deportes en equipo (fútbol, basquetbol, béisbol, tenis etc.), seguido de actividades individuales, pero en grupo (yoga, zumba, Pilates. etc.) y por último es la natación.³⁴

Las principales razones por las cuales no hay un hábito del deporte en la CDMX, es por sedentarismo o falta de tiempo, esto a pesar de que más del 50% de los habitantes tiene un espacio deportivo cerca, sea público o privado.

Estadísticas Deportivas en la CDMX.³⁵



d) Recreación

El docente debe de fomentar el derecho al esparcimiento y desarrollo de los niños al hacer actividades extracurriculares en lugares recreativos que fortalezcan los conocimientos adquiridos y reafirmarlos en los salones de clases.

³⁴www.mercawise.com/estudios-de-mercado-en-mexico/encuesta-sobre-habitos-deportivos-y-frecuencia-de-actividades-fisicas. (15 de Marzo de 2018)

³⁵ Ídem.

La CDMX, es una urbe rica en monumentos y lugares recreativos como: Xochimilco, parque ecológicos del Ajusco, la Alameda Central, Plaza Garibaldi, Salón los Ángeles, Palacio de Bellas Artes³⁶, Teatro de la Ciudad, Mirador del Monumento a la Revolución, Centro de la Imagen, la Ciudadela, Auditorio de Chapultepec, Cárama de Dolores, Parque la Pagoda, Foto Museo Cuatro Caminos, Parque Lincoln, Chimalistac, Cuemanco, Lagunas de Tláhuac, Parque Infantil la Hormiga Jardín Pushkin, Parque Constituyentes, Parque Infantil la Tapia, CDMX en Miniatura.³⁷

Mercado de Artesanías, Kiosco Marisco, Santa María la Rivera, Sixflags, Kitzania, Papalote Museo del Niño, Museo de Cera, Ripley, La Feria de Chapultepec, Plaza de las Tres Culturas, Granjas las Américas, Zoológico de Chapultepec, Bioparque Estrella, Planetario Luis Enrique Erro, Museo Interactivo de Economía, Universum, Granja Didáctica el Tío Pepe, Parque Bicentenario, Acuario Imbursa.³⁸

Este tipo de acciones permite que los niños aprendan, de manera didáctica, más sobre las profesiones, oficios, así como del medio ambiente, la física y química, historia, pintura, arte, cultura, entre otros temas que aumentan su formación intelectual.

³⁶ <http://www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/descubre/top-cdmx>. (15 de Marzo de 2018)

³⁷ <http://www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/post/parques-con-juegos-infantiles-cdmx>. (15 de Marzo de 2018)

³⁸ <https://www.turisticoslugares.com/lugares>. (15 de Marzo de 2018)

e) Cultura

Algo que define a las principales Zonas Turísticas de la Ciudad de México, es un notable sincretismo cultural, manifestado en numerosos yacimientos prehispánicos, construcciones virreinales, edificios contemporáneos, centros comerciales, sitios culturales y parques ecológicos.

Pero, además, esta metrópoli vasta y plural, cuenta con más de cien museos, entre los cuales destacan: el Museo Nacional de Antropología e Historia, el Museo de Arte Moderno, el Museo Nacional de Arte y la Casa Azul de Diego Rivera y Frida Kahlo. Ahora bien, tal diversidad cultural, distintiva de la Ciudad de México, también se hace patente en sus celebraciones y tradiciones más arraigadas.

Esto se manifiesta principalmente en festividades de enorme colorido, las cuales reflejan los valores idiosincráticos más significativos de la población. Alegría, colores, algarabía y música, son elementos infaltables de las festividades y tradiciones típicas.

Estos eventos populares de gran variedad, nos dan a conocer lo más representativos de la Ciudad de México, el Día de la Candelaria, los festejos de Semana Santa, en especial con la representación del Calvario, en Iztapalapa; la ceremonia del Grito de Independencia, en el Zócalo y las plazas de las delegaciones capitalinas, la noche del 15 de septiembre; los festejos del Día de Muertos: el Día de los Fieles Difuntos y el

Día de Todos los Santos, la tradicional Noche Buena y Navidad, así como también el Año Nuevo y el Día de Reyes.

Al Sur, en Xochimilco, célebre por sus canales, se realizan hasta 50 celebraciones populares al año, entre las cuales destacan, la Flor más Bella del Ejido y la Fiesta del Niño, las cuales incluyen música, gastronomía, fuegos artificiales y muestras de vestidos regionales.

La Ciudad de México cuenta con una gran tradición oral, que va desde los muy antiguos mitos como: La Llorona que supuestamente estaría relacionado con la Cihuacoatl mexicana; hasta la leyenda, muy difundida en los hospitales capitalinos, de La Planchada que versa de una enfermera espectral que sana milagrosamente a los muertos desahuciados de los que cuida.³⁹

f) Religión predominante

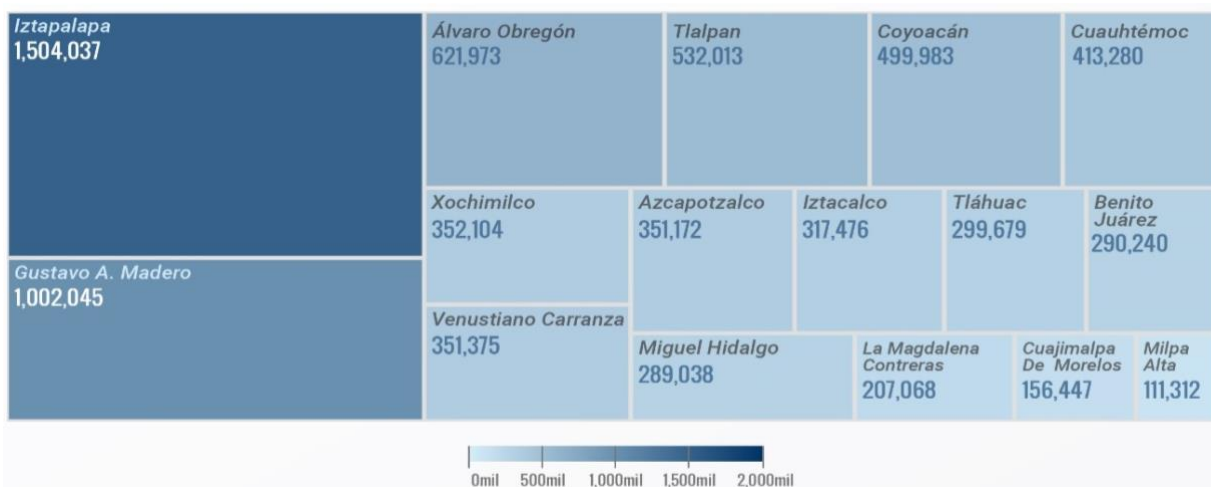
La Ciudad de México sigue siendo mayoritariamente católica: en promedio, 82% de los habitantes de cada colonia de la Capital se define como creyente de esta religión. Las Delegaciones con mayor porcentaje de católicos son Magdalena Contreras (86.6%), Álvaro Obregón (85.5%) y Milpa Alta (85.2%). La Colonia Cazulco, en Magdalena Contreras, es la colonia más católica de la ciudad, pues 93.6% de sus habitantes se considera católico, apostólico y romano.

³⁹ <http://www.df.com.mx/fiestas-y-tradiciones-del-distrito-federal/#RZ1O3sxA0Ve1Kqyv.99>. (16 de Marzo de 2018)

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

En contraste, la Basílica de Guadalupe (el mayor lugar de peregrinación del país) se encuentra en una colonia que, a pesar de tener un porcentaje de católicos alto, no se ubica entre los primeros puestos en este rubro: 84.4% de las personas que viven en la Colonia La Villa, en la Delegación Gustavo A. Madero, se considera católico, un porcentaje menor al de otros casos revisados.⁴⁰

Tabla población católica⁴¹



En cifras

- 93.6% de los habitantes de la Colonia Cazulco, en Magdalena Contreras, se declara católico.
- 38% de los habitantes de la Colonia Morales, en Polanco, se identifica como judío.
- 32.49% de los habitantes de Villa Olímpica Libertador Miguel Hidalgo dice no tener alguna religión.

⁴⁰ <http://www.beta.inegi.org.mx темas/religion/> (16 de Marzo de 2018)

⁴¹ Ídem.

g) Educación

Tabla de estadísticas educativas⁴²

NIVEL EDUCATIVO	ESCUELA	DOCENTES	ALUMNOS
Educación Básica	227,194	1,186,764	25,782,388
Capacitación para Trabajo	6,016	41,226	1,544,154
Educación Media Superior	15,427	285,974	4,333,589
Educación Superior	4,894	328,932	3,161,195
Total	253,531	1,842,896	34,821,326

Cifras estimadas.

1/ Incluye servicio en los Centro de Desarrollo Infantil (CENDI).

2/ Incluye los servicios para trabajadores, comunitaria y migrante.

3/ El Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP) redefinió su Estatuto Orgánico y proclamó la calidad de Profesional Técnico Bachiller a los egresados del Colegio, por lo que a partir de Ciclo Escolar 2013-2014 la matrícula de esta institución se suma a la del Bachillerato Tecnológico y deja de formar parte del Nivel Profesional Técnico.

4/ La suma de escuelas por servicio puede diferir del total, debido a que existen algunas que imparten más de un servicio.⁴³

⁴² Ídem.

⁴³ www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/especiales/intercensal/NEGIEncuestanIntercensal 2015. (21 de Marzo de 2018)

h) Describir, si el ambiente socioeconómico influye de manera positiva o negativa en el desarrollo escolar de la CDMX.

Las condiciones socioeconómicas adversas influyen negativamente en el rendimiento académico, pero no es el único elemento, lo que lleva a pensar que en el aprendizaje actúan otros factores que tienen que ver con algunos rasgos de la personalidad de los alumnos, como lo sugiere la aplicación del modelo socio-cognitivo; así como con el hecho de que si bien en términos económicos la mayor parte de los alumnos están ubicados dentro de una clase socioeconómica mixta, algunos estudiantes viven en hogares que tienen estabilidad emocional y sus tutores colaboran con las actividades escolares, lo que hace pensar en que tales factores generan fuerzas a favor de la calidad de su educación.

Por otra parte las políticas económicas afectan hostilmente al sector educativo, tanto en la parte humana, como en la estructura física, ya que el ajuste económico significa aumento en los niveles de desempleo, reducción de los ingresos, aumento de los niveles del costo de la vida.

Por tanto, podemos decir que la Educación Preescolar es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, por lo que los objetivos de aprendizaje cada vez son más exigentes, es necesario invertir más recursos en la economía de la educación que sirvan para profundizar el crecimiento y el desarrollo económico del país.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

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

¿Cuál es la importancia que tiene el juego didáctico para favorecer los procesos cognitivos básicos y superiores en la Educación Preescolar de la CDMX?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La importancia del tema radica en analizar el rescate del juego como valor didáctico para favorecer los procesos cognitivos básicos y superiores en la Educación Preescolar de la CDMX.

1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o terminó 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 investigación presente, se construyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar a través de una Investigación Documental la importancia del juego como valor didáctico para favorecer los procesos cognitivos básicos y superiores en la Educación Preescolar de la CDMX.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- a) Organizar la Investigación Documental a realizar.**
- b) Analizar la importancia del juego como valor didáctico para favorecer los procesos cognitivos básicos y superiores en la Educación Preescolar de la CDMX.**
- c) Alcanzar la conclusión pertinente al análisis del problema.**

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 a el 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 los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

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

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

Desde el momento del planteamiento del problema, surge la necesidad de recurrir a los elementos teóricos existentes alrededor del tema de estudio, con el fin de construir un marco conceptual y teórico que permita mayor profundidad y alcance en el análisis, comprensión y explicación del problema de investigación.

2.1.1. ¿QUÉ SIGNIFICA EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR?

El presente trabajo pretende dar generalidades de lo que es el juego, su importancia para el educador, teorías del juego, así como la clasificación de estos.

Esto permite al docente formular un concepto teórico que sustente las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase.

Convirtiendo o dando así un sentido lógico a una actividad natural del niño y lo que se espera que él desarrolle integralmente en el aula.

El docente debe estar consciente del beneficio que el juego puede aportar en el desarrollo de aprendizajes, su trabajo se va a ver beneficiado en el sentido de tener actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto y su forma de practicarlo varían según el contexto en la que se desarrolla. El ser humano lo efectúa desde su origen, es un estímulo valioso mediante el cual el niño se vuelve más hábil, astuto, sutil, ágil, fuerte y sobre todo alegre, donde los niños aprenden a crecer de manera recreativa.

Gran parte del juego infantil está compuesto por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aspectos que realiza el adulto.

*“La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelve, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas”.*⁴⁴

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una importancia al aprender jugando y animaban a los padres de familia para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a forjar sus mentes para actividades futuras como adultos.

El juego es un elemento fundamental en la educación preescolar, provee al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar *“la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, como: la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje”.*⁴⁵

Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

Jerome Bruner, *“expone que el juego también favorece al proceso memorístico, el niño gradualmente aprende a compartir, a tener conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a valerse por sí mismo y defender sus derechos, además plantea que toda actividad lúdica es divertida, generalmente origina excitación, hace aparecer signos de alegría, pero aun cuando no va acompañado de estos signos siempre es valorada positivamente por quien la realiza”.*¹

⁴⁴ Maureen Meneses Montero y María de los Ángeles Monge Alvarado. En: Revista El Juego en los Niños: Enfoque Teórico. vol. 25, Costa Rica, Redalyc.org, 2001. Pág. 113

⁴⁵ Ídem.

Bruner destaca el carácter lúdico y divertido del juego, a través de él, se puede asimilar la resolución de problemas, de una forma grata.

El juego es placentero, espontáneo y voluntario, exige la participación de quien juega. *“El juego a lo largo del desarrollo evolutivo adopta distintas modalidades, de acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa”*.⁴⁶

El Programa de Estudios 2011, *“expone que el juego, propicia que los niños exploren y ejerciten sus competencias físicas, e imaginen y construyan situaciones de vida social y familiar en las que intercambian papeles. También, fomentan su capacidad intelectual al dar a los objetos una realidad simbólica distinta y experimentan sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética”*.⁴⁷

Piaget, *“ha relacionado el desarrollo de los estadios cognitivos con el proceso de la actividad lúdica. Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño”*.⁴⁸

De una adaptación real surge la asimilación y acomodación, dándole paso a una estructura cognitiva.

⁴⁶ María Mercedes García Herrero. El juego infantil y su metodología. Ed. 11ª. Barcelona, España, Altamar S.A; 2011. Pág. 33

⁴⁷ Secretaría de Educación Pública. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Ed.2ª. CDMX, 2013. Pág. 21

⁴⁸ Ídem.

El ambiente ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, que permite que cualquier actividad se convierta en algo favorable y placentero.

Dentro de la misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert *“pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de fuerza física, al azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social”*.⁴⁹ Por tanto, se considera, que existe una estrecha relación entre el juego y la cultura.

Vigotsky, por su parte, *“señala que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria”*.⁵⁰

La naturaleza del juego reside básicamente en esa circunstancia imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, forzándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. *“Lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles respetados por el niño, que contribuyen al desarrollo de los procesos cognitivos superiores”*.⁵¹

⁴⁹ https://issuu.com/usfq/docs/para_el_aula_ed.19_sept_2016. (02 de Mayo de 2018)

⁵⁰ Ídem.

⁵¹ José Montañés, M. Parra, T. Sánchez, R. López. El Jugo en el Medio Escolar. España, Doc. Universidad de Castilla-La Mancha, 2012. Pág. 37

La Teoría histórica cultural de Vigotsky y las investigaciones transculturales posteriores han resaltado la idea piagetiana de que *“el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal y poner énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre pares, como hecho esencial para el desarrollo infantil”*.⁵²

En este sentido, se ha demostrado que los padres que contribuyen a fomentar juegos más complejos a sus hijos estimulan la capacidad del niño; en esta interacción el lenguaje es la herramienta de comunicación entre cultura y Educación, pero innegablemente existen otros medios en los que el niño domine habilidades que están a punto de ser alcanzadas, esto depende del tipo de andamiaje que se le proporcione.

Según Vigotsky, *“el juego no es una actividad predominante en la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias.*

No obstante, la actividad lúdica forma el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo”.⁵³

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) señala que, *“al jugar el niño, se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad en la que vive, entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea.*

⁵² Ídem.

⁵³ Ídem.

*Por esto, en las diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a adquirir las habilidades necesarias para enfrentar el proceso de aprendizaje”.*⁵⁴

*Montessori, propone que “el espacio es importante a la hora de que los niños aprendan, ya que el aprendizaje de los niños con la utilización del juego como base generadora de un ambiente que desenvuelva valores cívicos, morales, de solidaridad y respeto, en donde los niños vayan adquiriendo una relación entre ellos mismos para su socialización y respeto con todo el entorno que les rodea”.*¹

La Didáctica Montessori Adaptada a la Educación Infantil Actual en el Entorno Rural de Saldaña.

Fröebel, considera “el juego como el mayor grado de desarrollo del niño en edad preescolar, por ser la expresión libre y espontánea”.⁵⁵

*“El juego es el testimonio de la inteligencia del hombre en este grado de vida. Es por general el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural, interna, misteriosa en el hombre y en las cosas: he ahí que el juego origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás, la paz con el mundo; el juego es, en fin, el origen de los mayores bienes”.*¹

Federico Fröebel. La Educación del Hombre.

⁵⁴ Carolina Grellet. Investigación-acción Sobre la Familia y la Primera Infancia. N°14. Monografía, Paris, Francia, UNESCO Sector de Educación, 2000. Pág. 7

⁵⁵ Federico Fröebel. La Educación del Hombre. Sevilla, MAD, 2003. Pág. 60

Aportaciones del juego al desarrollo infantil: El juego además de aportar a los niños placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar sus experiencias y posibilidades en muchos ámbitos de la vida.⁵⁶

En el desarrollo cognitivo: El juego pone en marcha las habilidades cognitivas de los niños, en cuanto que le permite comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo le hará comprender, controlar su entorno físico y social y actuar sobre la realidad. Mediante el juego los niños desarrollan su pensamiento y aprenden. Con él pueden ajustar su pensamiento, cometer errores y aprender a subsanarlos.

Desarrollo social: El juego con iguales y con adultos es un potente instrumento que facilita su desarrollo social, el juego simbólico, las representaciones se centran en la vida más cercana de los niños, para luego centrarse en las representaciones de situaciones más alejadas de la vida habitual o incluso dar vida a personajes de ficción.⁵⁷

Desarrollo emocional: El niño decide los personajes de su juego, lo que hacen, durante cuánto tiempo, de qué manera, quien está implicado, de tal forma que el niño

⁵⁶ Elena Miguel Borge. La Didáctica Montessori Adaptada a la Educación Infantil Actual en el Entorno Rural de Saldaña (Palencia). Trabajo fin de Grado Maestro/Maestra en Educación Infantil; Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid, 2007. Pág. 17

⁵⁷ Gerard Martínez Criado. El Juego en el Desarrollo Infantil. Barcelona, Océano, S.L, 1999. Pág. 30

se ve reflejado sentimental y emocionalmente. Por otra parte, el equilibrio emocional que se consigue con el juego es un estado placentero que siempre se tiende a buscar.

Los juegos de representaciones de escenas de la vida cotidiana, de reproducción de cuentos y situaciones imaginarias implican la reconstrucción y puesta en acto de los conocimientos que ya se tienen, expresan las emociones propias de los personajes.

Cuando se relaciona con su entorno, a menudo ocurre que los niños se expongan a una tensión, por eso crear un mundo a su medida que le ofrece garantías para vencer esas tensiones.

Se crea en el juego una realidad alterna que sirve para encausar sus energías hacia soluciones más satisfactorias para sí mismo.

Desarrollo motor: El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice las acciones deseadas. Al coger un objeto, el niño utiliza los músculos de sus manos, lo que se conoce como psicomotricidad fina, de igual modo ejercita la coordinación óculo-manual para fijarse en el objeto y poder sujetarlo.

El deseo de alcanzar el objeto deseado le lleva a planificar y coordinar sus movimientos. Por tanto, el desarrollo psicomotor es algo que el niño va a ir

produciendo a través de su deseo de actuar sobre su entorno, de poner en marcha sus capacidades motoras, y ser cada vez más competente.

¿Cuál es el papel del docente?

En el juego todos tienen un papel; el niño es el protagonista, el docente, facilitador de crear una situación lúdica favorable.

El docente conoce, las características, necesidades y el desarrollo educativo de sus alumnos, por tanto, es consciente de la necesidad de fomentar el juego y, más aún, de utilizarlo como metodología de aprendizaje.

El docente tiene el papel de mediador entre el juego y el desarrollo del niño, y la función, como profesional, de utilizar estrategias innovadoras para promover el juego creativo e intervenir en los diferentes momentos del juego con los niños.

¿Qué es exactamente lo que el educador, de manera concreta, hace en su intervención en el juego de sus estudiantes?

➤ Diseña el escenario de sus juegos, sin sustituir las decisiones de los niños, promoviendo nuevas tareas o variantes del juego, mejora su desarrollo, ofrece posibilidades de aplicación o conexión con otras actividades que contribuyan a consolidar los aprendizajes.

- Favorece en los niños la expresión y la comunicación en el desarrollo de los juegos reforzando la expresión corporal.

- Crea un ambiente relajado, acogedor, de libertad, en el que se le permita explorar al niño, así se sentirá seguro y podrá realizar el juego a su ritmo y a sus deseos.

- Ajusta los tipos de juego a las posibilidades del niño, comenzando por juegos que impliquen tareas más sencillas y que el niño sienta que puede realizarlas y le despierte el interés por seguir descubriendo, tomando en cuenta el desarrollo evolutivo del niño.

- Organiza los juegos partiendo de situaciones de la vida real y de los requerimientos de su entorno; a los niños les gusta encontrar semejanzas entre la fantasía de sus juegos.

- Observa y registra el proceso de juego del niño dentro del aula, su estructura, contenido, actitud en los distintos juegos y el grado de satisfacción al realizarlos, actitud interesada: creativa, participativa, investigadora, inhibida, violenta, aislada.

El juego debe ser una materia básica de formación del docente de educación infantil, su actitud ha de servir para estimular y guiar al niño en los procesos que su actividad lúdica conlleva: procesos cognitivos, afectivos y emocionales.

Que el docente sea capaz de disfrutar del juego con y para los niños; que esté disponible para ellos, demuestre pasión y destreza en el juego didáctico.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es la enseñanza. Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que benefician todos los aspectos del desarrollo de los niños.

La mayoría de estos juegos favorecen el dominio cognitivo, el conocimiento y el contexto en el que se desenvuelve el niño, las actividades operativas y el dominio de los símbolos, ayuda a aumentar el progreso de la expresión oral y escrita; así como la comunicación.



2.1.2. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS.

Entre los 3 y 5 años, el pensamiento de los niños experimenta una gran evolución, porque las experiencias del niño con su entorno son cada vez más ricas. Al ingresar a la escuela, los niños incrementan el desarrollo del lenguaje, la psicomotricidad y el pensamiento cognitivo.

Etapas del desarrollo según Piaget⁵⁸

Período sensoriomotor (0-2 años). Se entiende desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje propiamente dicho.

A partir de los 2 años, los procesos de atención de los niños son más controlados y planificados que en edades anteriores. En esta edad, los niños son capaces, progresivamente, de controlar su atención, dirigirla a algo concreto voluntariamente y planificar sus acciones relacionadas con la atención.

Período del pensamiento preoperacional (2-7 años). Este periodo se caracteriza por la capacidad de representación (función simbólica) e inteligencia verbal. También por el egocentrismo, finalismo, artificial-ismo y animismo en el pensamiento infantil.

⁵⁸ Enciclopedia de Pedagogía y Psicología. Práctica para Padres y Educadores. Vol. 2, Madrid, España, Cultural S.A, 2005. Pág. 186

Según Piaget, “*un referente en el estudio de la psicología infantil, los niños de entre 3 y 5 años se encuentran en un estadio cognitivo preoperacional, también llamado de inteligencia verbal o intuitiva, lo denomina preoperacional porque es anterior al pensamiento lógico u operacional*”.⁵⁹

El pensamiento preoperacional del niño se caracteriza por varios aspectos:

- ✧ Utilizan un pensamiento basado sobre todo en la percepción a través de los sentidos.
- ✧ No puede deducir las propiedades que no observa de los objetos. Este pensamiento todavía no es un pensamiento lógico.
- ✧ Se caracteriza por ser un pensamiento simbólico, utilizando la fantasía y la creatividad.⁶⁰

Periodo del lenguaje egocéntrico. El pensamiento del niño de 3 a 5 años es egocéntrico. El niño es el centro, es la referencia y el punto de partida, no conoce otras perspectivas diferentes a la suya, cree que todo el mundo piensa, siente y percibe de la misma manera que él, se focaliza en un solo aspecto de la situación, obviando puntos de vista diferentes, no relaciona estados iniciales y finales de un proceso, ignora las transformaciones intermedias. Esto quiere decir que sólo comprende lo que ve en el momento.

⁵⁹ Diane Ml. Papalia, RuthDukin Feldman y Gabriela Martorell. Desarrollo Humano. Ed. 10ª, México, McGraw-Hill, 2012. Pág. 27

⁶⁰ Ídem.

En cuanto a la memoria, los niños de 3 a 5 años empiezan a ser capaces de utilizar estrategias para memorizar, como repetir, narrar o señalar lo que han de recordar.

La memoria autobiográfica (recuerdos de la propia existencia) es la que se desarrolla más pronto (son capaces de describir sus recuerdos). Este tipo de recuerdos constituirán la base que necesita el niño para poder generar nuevos conocimientos.

Período de las operaciones concretas (7-11 años). El niño, a partir de este momento, es capaz de realizar operaciones que tienen relación directa con los objetos y a continuación aprenderá a resolver operaciones de manera abstracta. En este periodo el niño se hace capaz de interiorizar.

Período de las operaciones formales (11-15 años).

Los niños en este periodo se hacen capaces de explorar soluciones lógicas para conceptos tanto abstractos como concretos, de pensar sistemáticamente en todas las posibilidades de un problema, de proyectar hacia el futuro o rememorar el pasado y de razonar a través de analogías, comparaciones y metáforas.⁶¹

Teoría de Vygotsky

- El desarrollo no tiene carácter espontáneo, ni viene determinado de manera absoluta por la maduración puramente biológica.

⁶¹ Ibid. Pág. 238

- Las funciones psíquicas superiores no son innatas, sino el resultado de la asimilación que cada individuo hace de las distintas producciones de la cultura.
- El sujeto asimila la experiencia social mediante un proceso de interiorización.
- El desarrollo de un niño se mide por la diferencia entre su nivel real (capacidad para resolver un problema por sí solo) y su nivel potencial (capacidad para resolverlo con ayuda de alguien), esto se llama zona de desarrollo próximo.
- Pensamiento y lenguaje aparecen independientemente el uno del otro.

Distingue tres estadios en el desarrollo del pensamiento conceptual:

- Pensamiento basado en agrupamientos no organizados.
- Pensamiento basado en agrupamientos de conjuntos complejos.
- Pensamiento basado en conceptos.

Los estadios del desarrollo del lenguaje.

Estadio primitivo natural, estadio de psicología ingenua, estadio de lenguaje egocéntrico, estadio del crecimiento interior.⁶²

En la edad Preescolar se da la construcción social, cognitiva, emotiva y evolutiva de la primera infancia de aquí la importancia de la Educación Inicial y Preescolar.

Considero que la escuela favorece los procesos de formación, satisfacen las necesidades personales, las relaciones con iguales y la integración a la sociedad.

Además, prepara a los niños para una trayectoria exitosa en la Educación Primaria.

⁶² Ibid. Pág. 30

2.1.3. ¿QUÉ SON LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y SUPERIORES EN LA EDUCACIÓN?

La psicología cognitiva, particularmente, se encarga del estudio de los procesos cognitivos que hacen posible al hombre reconocer, planificar, ejecutar, pensar y tomar decisiones.

El significado del término cognitivo “está relacionado con el proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje, y deriva del latín cognoscere, que significa conocer.

*La cognición implica muchos factores como el pensamiento, el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc., que forman parte del desarrollo intelectual y de la experiencia; y que dicho comportamiento puede ser estudiado en sus fuentes o capacidades (competencias) o en sus realizaciones (actuación)”.*⁶³

Los resultados de un determinado proceso cognoscitivo para el niño son el producto de la forma como se experimentaron los elementos del medio ambiente, de los mecanismos funcionales de asimilación y acomodación y las estructuras cognoscitivas del niño.

⁶³ Teresita de Jesús Mejía Carrillo Y Mireya Chapa Chapa. El Cognoscitivismo desde la Investigación en el aula. México, Redie, 2016. Pág. 4

A su vez las estructuras cognoscitivas se organizan y reorganizan en forma sistemática desde el nacimiento hasta la edad madura y constituyen la base para las etapas cualitativamente diferentes del desarrollo del niño y su correspondiente inteligencia. Entre la asimilación y la acomodación continuamente ocurren interacciones y la adaptación no tendría lugar si no tuvieran que regularse estas interacciones.

Piaget, concibe al desarrollo cognitivo *“como una sucesión de estadios y subestadios caracterizados por la forma en que los esquemas se organizan y combinan entre sí formando estructuras. Cada estadio marca la aparición de una etapa de equilibrio que describe mediante una estructura lógica”*.⁶⁴

Para que se desarrollen los estadios se tienen que pasar por tres condiciones: El orden de sucesión de los estadios debe ser constante para cualquier individuo; un estadio ha de poder definirse por una escritura de organización, la visión del desarrollo organizado en estadios sucesivos cuyos niveles de equilibrio pueden ser definidos mediante estructuras lógicas, determinan también en gran medida.

“Cualquier aprendizaje habrá de medirse en relación con las competencias cognitivas que ofrece cada estadio; esto último indicara las posibilidades que tiene de aprender el alumno”.⁶⁵

⁶⁴ Javier M. Serrano García y Pedro Troche Hernández. Teoría Psicológica. Revista Corporeizando Universidad Autónoma del Estado de México. Ed.3ª, México, 2003. Pág. 69

⁶⁵ Anita E. Woolfolk. Psicología Educativa. Ed. 7ª, México, Pearson, 1999. Pág. 229

Los procesos cognitivos básicos o simples son: Sensación, percepción, atención, concentración y memoria.

Y son aquellas estrategias que determinan el rendimiento de las actividades mentales o cognitivas, permitiendo que suceda el pensamiento, la percepción, el almacenamiento de información, la interpretación del mundo externo.

Sensación: Son todas aquellas impresiones que los estímulos externos producen en la conciencia y que es acumulada por medio de alguno de los sentidos como también es el reflejo de cualidades aisladas de los objetos y fenómenos del mundo material que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos.

Por medio de las sensaciones se reconocen cualidades, como aromas, colores, sabores, texturas etc. La sensación es una imagen subjetiva del mundo objetivo, los objetos y fenómenos de la realidad que actúan sobre los órganos de los sentidos, se llaman estímulos; el proceso de influencia de estos sobre los órganos de los sentidos se denomina estimulación.

Percepción: Es el acto de recibir, interpretar y comprender a través de la psique las señales sensoriales que provienen de los cinco sentidos orgánicos. Es por ello que la percepción, si bien recurre al organismo y a cuestiones físicas, está directamente vinculado con el sistema psicológico de cada individuo que hace que el resultado sea completamente diferente en otra persona. Es, además, la instancia a partir de la cual el individuo hace estímulo, señal o sensación algo consciente y transformable.

Atención: Es la aplicación voluntaria de la actividad mental o de los sentidos a un determinado estímulo sensible u objeto mental. Se da cuando el receptor empieza a captar activamente lo que ve o escucha y comienza a fijarse en ello. ⁶⁶

Esto se debe a que el individuo puede dividir su atención de forma que logre realizar más de una cosa al mismo tiempo. Para ello adquiere destrezas y desarrolla rutinas inconscientes que le permiten realizar una serie de tareas; a este se le llama teoría de la capacidad que se refiere a cuanta atención se puede prestar en un momento determinado y como esta puede cambiar dependiendo de lo motivado o estimulado que se esté. ⁶⁷

El proceso cognitivo de la memoria: "El sistema de la memoria humana lleva implícito que unos elementos informativos sean retenidos durante un muy breve período de tiempo, segundos o milisegundos, desvaneciéndose inmediatamente tras el efecto surtido. Otros son retenidos durante prolongados períodos temporales, incluso durante toda la vida, siendo recuperados y utilizados ulteriormente en la adquisición de nuevos conocimientos y en la acción".¹

⁶⁶ Huairé Inacio, Edson Jorge, Elgier y Manuel Maldonado. Psicología Cognitiva y de Aprendizaje. Lima, Perú; Universidad Nacional de Educación, 2015. Pág. 237

⁶⁷ Zaira M. Pérez Aguilimpia, El Juego Didáctico y los Procesos Básicos, atención, percepción y memoria en niños de tercero de primaria. Volumen 1, número 9; México, Revista Corporeizando, 2013. Pág. 99

Los procesos cognitivos superiores o complejos son: Pensamiento, lenguaje e inteligencia.

El pensamiento: Expresa la capacidad de analizar todo lo que rodea al individuo y de reflexionar sobre ello mentalmente. Por lo tanto, se define pensamiento como un proceso interior que utiliza representaciones simbólicas de hechos y cosas no presentes en la realidad inmediata.

El pensamiento puede realizar tres tipos de operaciones:

- Formar conceptos, “descripciones” por las que se atribuye alguna propiedad o conjunto de propiedades a algo y que sirven para clasificarlo y definirlo.
- Elaborar juicios, en los que se establece cierto tipo de relaciones entre conceptos.
- Realizar deducciones (inferencias, razonamientos), comparando lo expresado en varios juicios para obtener nuevos conocimientos o conclusiones.⁶⁸

Tipos de pensamiento:

- Pensamiento Deductivo: Es una forma de razonamiento donde se infiere una conclusión de una o más premisas. Va de lo General a lo Particular
- Pensamiento Inductivo: La base de la inducción es la suposición.
- Pensamiento Analítico: Se utiliza para plantear, resolver problemas y tomar decisiones

⁶⁸ Ídem.

- Pensamiento Creativo: Se usa en la creación o modificación de algo, se presenta mayormente en la niñez.
- Pensamiento Crítico: Se puede ver de dos formas la objetiva y subjetiva.
- Pensamiento y lenguaje: El pensamiento se expresa a través del lenguaje, la adquisición de la palabra supone la posibilidad de resolver problemas mediante el pensamiento abstracto; un pensamiento en que no es necesaria la presencia de los datos del problema.

Lenguaje: se define como un mecanismo por el que, empleando sonidos, vocales, signos escritos o gestos las personas pueden comunicarse, hay lenguajes verbales y no verbales.

Inteligencia: *“está formada por un conjunto de variables como la atención, la capacidad de observación, la memoria, el aprendizaje, las habilidades sociales, etc., que le permiten enfrentarse al mundo diariamente”*.⁶⁹

El rendimiento que se obtiene de las actividades depende en gran medida de la atención que prestemos, así como de la capacidad de concentración que presentemos en cada momento.

Pero hay que tener en cuenta que, para tener un rendimiento adecuado intervienen muchas otras funciones como, por ejemplo, un estado emocional estable, una buena salud física o un nivel de activación normal.

⁶⁹ Manuel Rivas Navarro. Procesos Cognitivos y Aprendizaje Significativo. Ed. 19ª. Madrid, España; La suma de Todos, 2008. Pág. 66

Los docentes pueden tomar conciencia de ciertas variables que influyen en los procesos cognitivos, como la parte del día más favorable, el interés del tema, ciertas circunstancias sociales, etc. identificando determinados factores.

En los procesos implicados en el aprendizaje, el Sistema Educativo debe tratar de enfatizar las capacidades personales de cada estudiante que se relacionan con la forma en que aprende y entiende los conceptos. En este sentido, es interesante formular un currículo educativo que sea permeable a las necesidades cognitivas de los alumnos y que estimule esta capacidad.

Una de las formas de potenciar los procesos cognitivos en el aula consiste en desarrollar un estilo docente que tenga en cuenta las habilidades, capacidades y competencias cognitivas, así como la gestión emocional de los estudiantes, de modo que se logre una mejor conexión entre el alumno y el objeto de estudio, fomentando el aprendizaje significativo.

Este estilo de aprendizaje tiene que ir de la mano de un trato personalizado al alumnado.

La teoría cognitiva puede ayudar a entender y hacer más eficiente el aprendizaje, a través de la planificación y de la evaluación.

2.1.4. EL JUEGO COMO VALOR DIDÁCTICO EN LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS Y SUPERIORES DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

El juego es importante para el sano desarrollo del cuerpo y el cerebro. Permite a los niños involucrarse con el mundo que los rodea; usar su imaginación, descubrir formas flexibles de usar los objetos y resolver problemas, de esta manera los niños se preparan para los roles que desempeñarán de adultos.

El juego contribuye a consolidar todos los dominios del desarrollo. Por medio del juego los niños estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan la visión con el movimiento, obtienen dominio sobre su cuerpo, toman decisiones y adquieren nuevas habilidades.

Es el cimiento de los conceptos matemáticos a medida que clasifican bloques de formas diferentes, cuentan cuantos pueden apilar uno sobre otro, o anuncian que “mi torre es más grande que la tuya”. Cuando cooperan para construir castillos de arena o túneles en la playa, los niños aprenden habilidades de negociación y solución de conflictos.

“El juego es tan importante para el desarrollo que el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos ha reconocido que este constituye un derecho de todos los niños”.⁷⁰

⁷⁰ Diane M.I. Papalia, et.al. Desarrollo Humano. Op.Cit. Pág. 252

Los niños necesitan mucho tiempo para el juego exploratorio y libre. En la actualidad, muchos padres exponen a los niños pequeños a videos de enriquecimiento y a juguetes con orientación académica. Esas actividades pueden ser, o no, valiosas por sí mismas, pero no lo serán si interfieren con el juego dirigido por el niño. Los niños de distintas edades tienen múltiples estilos de juego y dedican cantidades diferentes de tiempo a diversos tipos de juego.

A medida que mejoran las habilidades motoras gruesas, los preescolares ejercitan sus músculos cuando corren, saltan, brincan, retozan y lanzan. Hacia el final de este periodo y al inicio de la niñez media, el juego rudo, que incluye luchas, patadas y persecuciones, se vuelve más común, sobre todo entre los niños. Los investigadores categorizan el juego de los niños de varias maneras. Un sistema común de clasificación es la complejidad cognoscitiva. Otro se basa en la dimensión social del juego.

Niveles Cognoscitivos del Juego

“Daniela, de tres años, hablaba por una muñeca usando una voz más grave que la suya. Miguel, de cuatro, llevaba una toalla de cocina como capa y revoloteaba alrededor como Batman”. Esos niños participaban en un juego que implicaba personas o situaciones inventadas; esta es una de las cuatro categorías de juego, se observan niveles de complejidad cognoscitiva cada vez mayores. Las categorías son juego funcional, juego constructivo, juego dramático y juegos con reglas.

Si bien ciertos tipos de juego son más comunes en determinadas edades, los tipos de juego pueden ocurrir en cualquier momento.

La categoría más simple, que empieza durante la infancia, es el juego funcional (llamado también juego locomotor), que consiste en la práctica repetida de movimientos de los músculos largos, como hacer rodar una pelota.

La segunda categoría, el juego constructivo (al que también se le llama juego con objetos), es el uso de objetos o materiales para construir algo, como una casa de cubos o hacer un dibujo con crayones. Se estima que los niños juegan con objetos entre 10 y 15% de su tiempo.

La tercera categoría, el juego dramático (al que también se le denomina juego de simulación, juego de fantasía o juego imaginativo), implica objetos, acciones o papeles imaginarios; se basa en la función simbólica, que surge durante la última parte del segundo año. El juego dramático implica una combinación de cognición, emoción, lenguaje y conducta sensoriomotora.

Puede fortalecer el desarrollo de las conexiones densas en el cerebro, así como la capacidad posterior para el pensamiento abstracto. *“Algunos estudios han descubierto que la calidad del juego dramático se asocia con la competencia social y Lingüística”*.⁷¹

⁷¹ <https://dialnet.unirioja.es/articulo>. (08 de Junio de 2018)

El juego dramático alcanza su punto más alto durante los años de Preescolar, incrementa su frecuencia y complejidad y después disminuye a medida que aumenta la participación de los niños de edad escolar en los juegos formales con reglas, organizados con procedimientos y penalizaciones conocidas.⁷²

El juego didáctico representa una inagotable fuente de deleite para los niños y ofrece la ventaja, de que, por su variedad de actuar la imaginación y espontaneidad infantil, conduce a intervenciones docentes menos normativas que en otras actividades. Con el juego didáctico, el niño crea, imagina y participa de forma libre en su propio aprendizaje, con el docente como facilitador de enseñanza.

En realidad, el juego representa para el estudiante la primera oportunidad de imponerse limitaciones, sin tener que depender solamente de las disciplinas externas de los adultos, Cuando el niño es capaz de comprender cuál es la meta de pasatiempo, inventa estrategias, reglas y principios para alcanzarla, especialmente si la actividad tiene alguna importancia en él.

La autodisciplina es una elección esencial y el juego didáctico con un propósito determinado puede contribuir perceptiblemente a su aprendizaje.

“Desde el principio hasta el final de la vida humana el juego está presente como una dimensión fundamental. En la infancia se convierte en una fuente de satisfacción, en

⁷² *Ibíd.* Pág. 51

*un motor para el descubrimiento de explicaciones, soluciones, búsqueda para la adquisición de habilidades y destrezas para nuevos aprendizajes”.*⁷³

De acuerdo con la cita, el juego puede incrementar la capacidad de atención del alumno. Una de las principales deficiencias de los niños de edad Preescolar, es su falta de atención. Esto no quiere decir que tiene problemas, pues la aparición de cosas nuevas que atraen la atención de los pequeños es constante y se distraen con facilidad. La situación lúdica, con su justa cuota de repeticiones y de variables, puede ayudar al niño, a que se concentre por lapsos cada vez más prolongados en las actividades que realiza.

Los juegos didácticos en el aula deben buscarse en concordancia con las peculiaridades e intereses de los alumnos. En este sentido, tanto los contenidos curriculares, las actividades y los juegos deben ser acorde con las necesidades e intereses de los niños, se deben seleccionar recursos didácticos de acuerdo con el tema, a fin de reforzar el aprendizaje.

Los alumnos deben iniciar el aprendizaje mediante experiencias concretas y reales. En este contexto, el procedimiento de demostración conforma un proceder didáctico imprescindible y establece la posibilidad de una comunicación más clara y natural; la misma se puede realizar por medio de láminas, dibujos y demostraciones con juegos que impliquen el aprendizaje cognitivo.

⁷³ José Luis Cervantes Guzmán. Juegos Deportivos, Iniciación al Deporte. México, Trillas, 2009. Pág. 35

El aprendizaje de nuevos conocimientos se fija con los ya asimilados. De esta manera, el docente, al conducir el trabajo del aula conforme al principio de graduación, lograría en los niños un efecto positivo que incremente el interés y entusiasmo por la actividad, y adoptarían un papel más dinámico en el aprendizaje.

En el trabajo didáctico, implica evitar interrupciones que perjudiquen los procesos cognitivos de aprendizaje, por lo que, en el caso de la utilización de juegos en el aula, es fundamental, una práctica regular de los mismos a ser desarrollados en diferentes áreas en forma continua como un hábito, a fin de evitar aburrimiento y cansancio por parte del alumno, y lograr tanto afianzar como reforzar el contenido dado por el docente.

Al generar una participación de conocimientos en los alumnos, habrá mayor interés y colaboración en las actividades, y, por ende, generaría niños convencidos de los beneficios formativos de los juegos. El docente debe explicarles a sus alumnos el por qué, para qué y cómo se hacen las cosas; de esa manera los procesos cognitivos de enseñanza y aprendizaje adquieren sentido y se incrementan.

Para ejecutar la práctica didáctica de la clase, el docente puede manejar las siguientes directrices metodológicas, que son: emplear metodología en la que la reflexión, la iniciativa y la toma de decisiones de los alumnos sean mayores, exponer al inicio de la clase lo que se espera alcanzar, disponer de actividades con juegos

para el incremento de experiencias y opiniones entre pares y docente, así como destacar la importancia de los contenidos de la clase.

Ortiz considera, “la participación, como el principio básico que expresan la manifestación activa de fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, el dinamismo, el movimiento y desarrollo del proceso pedagógico, tomando en cuenta el factor tiempo para su realización, el entretenimiento, son las manifestaciones amenas e interesantes que motivan al niño a participar reforzando la actividad cognoscitiva de los alumnos”.⁷⁴

Es importante señalar que un espacio disponible o espacio lúdico, es aquel que posibilita y permite el juego, los cuales a simple vista generan un relajamiento, despreocupación y disfrute del momento.

A través del juego, el niño desarrolla sus funciones cognitivas, como la percepción, la atención, la memoria, el pensamiento, el razonamiento lógico, la imaginación, el lenguaje en general. Este conjunto de capacidades servirá de base a los aprendizajes escolares y a las actividades sociales que más adelante deberá afrontar.

Para que estos procesos se desarrollen sin problemas es necesario que el niño tenga la posibilidad de jugar con libertad.

⁷⁴ <https://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>. (05 de Julio de 2018)

2.1.5. LA IMPORTANCIA DE LA PEDAGOGÍA EN LA INTERVENCIÓN DOCENTE.

Para que el docente pueda desarrollar habilidades cognitivas, de actitudes, de valores en lo alumnos y lograr una formación integral, es necesario que el docente se detenga a reflexionar sobre su quehacer pedagógico, generalmente, la mayoría de los docentes, desarrolla su práctica de forma intuitiva, sin analizar si los métodos y los recursos didácticos que utiliza contribuyen al aprendizaje autónomo de los alumnos, es más, tampoco meditan si la evaluación que emplean con los alumnos desarrollan la autorregulación del aprendizaje y la reflexión acerca de sus fortalezas y deficiencias.

No hay duda, que para lograr la formación integral en los alumnos se requiere que el docente tenga claro cuál es su papel como formador, a su vez, necesita dejar las prácticas tradicionales de enseñanza, ceder el papel protagónico y centrar sus estrategias de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes para que sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Por eso, es importante que el docente aborde la enseñanza desde la perspectiva de la pedagogía.

La pedagogía de acuerdo con José Iván Bedoya, *“es una disciplina específica en la práctica educativa a la que correspondería reflexionar el proceso educativo,*

considera como un proceso social complejo, el cual a su vez se relaciona con el conocimiento científico".⁷⁵

En otras palabras, la pedagogía permite que el docente cuestione su práctica pedagógica con preguntas como: ¿Estoy preparado para impartir clases? ¿Soy claro y preciso al impartirla? ¿Mediante la enseñanza conecto a la escuela con la vida cotidiana de los alumnos? ¿Logro despertar el interés de los alumnos? ¿Motivo a los alumnos a que estén interesados en las actividades? ¿Qué impacto tiene mi enseñanza en ellos? ¿Los métodos y estrategias que empleo logran desarrollar las habilidades cognitivas? ¿Promuevo la curiosidad? ¿Valoro las iniciativas?, etc., la pedagogía orienta el proceso formativo, pero, si no existe reflexión crítica en el proceso de formación, entonces tampoco existe pedagogía en el aula.

Es importante comprender que es la didáctica, por lo tanto, se concibe como *“didáctica al conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje de los contenidos de los programas, teniendo en perspectiva sus objetivos educativos”*,⁷⁶ es decir, la didáctica orienta el proceso de la enseñanza.

⁷⁵ José Iván Bedoya. Epistemología y pedagogía. Ensayo histórico crítico sobre el objeto y métodos pedagógicos. Ed. 4ª, Santa Fe de Bogotá, Ecoe Ediciones, 2000. Pág. 101

⁷⁶ <https://didacticapep.wikispaces.com/file/view/didactica+de+alves+de+matto.pdf>. (10 de Junio de 2018)

Por lo anterior, es importante señalar que, para ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias, será indispensable, que el docente tome en cuenta la pedagogía y la didáctica, sólo de esta manera podrá realizar un análisis crítico contextualizado de la forma en que tiene que enseñar.

En la actualidad, se requiere de docentes que motiven el aprendizaje mediante la implementación de estrategias y métodos didácticos que tomen en cuenta las necesidades, inquietudes y saberes previos de los alumnos, para así, realizar actividades pertinentes de acuerdo con las experiencias previas del contexto.

El docente deberá ser capaz de autoevaluarse para propiciar profundos razonamientos, una gustosa imaginación, motivaciones positivas, sólidos intereses, conciencia de las necesidades sociales, atención, concentración aguda, curiosidad insaciable, independencia y auto-organización tanto en él como en los alumnos.

Es importante que el docente aprenda a aprender, aprenda a pensar y aprenda a enseñar.

La reflexión le permite al docente:

a) analizar cómo y de qué forma está trabajando, si no es de forma idónea, entonces debe aceptar que se ha equivocado, para entonces, cambiar y aprender a diseñar estrategias que ayuden a desarrollar de manera integral a los alumnos.

b) motivar a los alumnos para reducir la apatía y el fracaso escolar

d) adecuar las estrategias de acuerdo con las necesidades de los alumnos

d) tomar conciencia de las formas en que estructuran sus conocimientos, afectos y estrategias de actuación contexto

e) reconocer y valorar su papel como docente.⁷⁷

Se debe rescatar la reflexión en la práctica docente cotidiana, por este motivo no se debe capacitar al docente en la utilización de estrategias como recetas de cocina, la formación debe estar enfocada en concientizar y generar la habilidad reflexiva y crítica de su labor, así como la investigación y adaptabilidad de las teorías psicopedagógicas y estrategias didácticas de acuerdo con las necesidades del contexto.



⁷⁷ Frida Díaz Barriga. Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México, McGraw Hill, 2005. Pág. 69

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

Se considera que la Educación debe contribuir a desarrollar la integridad y el aprendizaje de los alumnos; para ello, es primordial conseguir que los estudiantes aprendan a aprender; esto es, a emplear las habilidades de autorregulación del aprendizaje y del pensamiento más que la mera acumulación de información o el manejo de contenidos. Por lo tanto, la Educación debe promover la curiosidad, la duda, la creatividad, el razonamiento y la imaginación de tal forma que los alumnos creen su propio aprendizaje.

Se define al aprendizaje *“Como el resultado de un proceso sistemático y organizado que tiene como propósito fundamental la reestructuración cualitativa de los esquemas, ideas, percepciones o conceptos de los individuos”*.⁷⁸

Es de suma importancia vincular la teoría con la práctica, esto consiste en presentar situaciones didácticas de manera organizada, interesante, creativa, coherente e innovadora; sobre todo su función, es identificar los conocimientos previos que los alumnos tienen acerca del tema o contenido a enseñar, para relacionarlos con lo que van a aprender. Debe procurar hacer amena y atractiva la clase teniendo en cuenta que la finalidad de su labor es lograr un aprendizaje significativo.

⁷⁸ Javier M. Serrano García y Pedro Troche Hernández. Teorías Psicológicas de la Educación. Ed. 3ª, México, Universidad Autónoma del Estado de México, 2003. Pág. 66

El alumno es visto como un activo procesador de información y el responsable de su propio aprendizaje. Se reconoce también que los estudiantes tienen distintas maneras de aprender, pensar, procesar y emplear la información.

Es esencial averiguar cuáles son los conocimientos y esquemas que el alumno posee para utilizarlos como apoyo y cimiento del nuevo aprendizaje.

La enseñanza debe estar encaminada a promover la capacidad de aprendizaje de los alumnos, perfeccionando las estrategias que promuevan la adquisición de conocimientos relevantes y que estos sean retenidos a largo plazo.

En este sentido la metodología de la enseñanza desprendida de esta postura “*se centra en la promoción del dominio de las estrategias cognoscitivas, (saber qué se sabe), autor regulatorias y la inducción de representaciones del conocimiento (esquemas) más elaborados*”.⁷⁹

En resumen, es primordial que el estudiante logre las destrezas de aplicar adecuadamente las estrategias cognoscitivas y autorregulatorias, con lo cual podrá dirigir su propio proceso de aprendizaje para lograr una mejor representación del conocimiento y obtener una mayor consolidación de este.

⁷⁹ Ídem

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

Se puede describir la coherencia entre las tendencias pedagógicas que subyacen en las estrategias didácticas y las innovaciones que se desarrollan como parte de los procesos de enseñanza- aprendizaje, el plan de estudios de Educación Preescolar 2011 muestra como referencia pedagógica un enfoque basado en competencias; el cual pretende una formación integral del individuo para su desenvolvimiento personal y social, mientras que la práctica docente no logra desligarse de la didáctica tradicional, con tendencias a incorporar aspectos del Constructivismo y de una Pedagogía Crítica.

La formación docente responde a determinadas tendencias o enfoques pedagógicos, centrados en la transmisión de contenidos, predominando el uso de métodos y de actividades que promueven la memorización y la repetición de los contenidos. La enseñanza se fundamenta en la autoridad o sea el autoritarismo de los docentes de mayor edad o antigüedad, estos poseen el conocimiento, toman decisiones y definen las estrategias de enseñanza y evaluación de lo aprendido o visto a lo largo del semestre.

Los docentes que cumplen con una función relevante en su condición de guía y facilitador. Estos, poseen actitudes, conocimientos y habilidades que les permiten

ser, el mediador efectivo en el conocimiento de los múltiples contextos de los cuales se han generado los conocimientos previos de los estudiantes.

Se logra observar que existe una gran influencia en la enseñanza pedagógica tradicional, al manejo de contenidos, métodos y técnicas; mediante la memorización, dejando de lado la oportunidad de reflexionar sobre lo que se estudia (conocimiento estático). Por otra parte, algunos docentes se basan en la pedagogía crítica, ya que buscan que el estudiante conozca su propia realidad por medio de la acción y la reflexión.

Si realmente se pretende formar personas integrales, motivadas, con iniciativa, capaces de resolver problemas del contexto y con habilidades de pensamiento, será indispensable y fundamental que el docente aborde la enseñanza desde la perspectiva de la pedagogía crítica, ya que, únicamente mediante la reflexión crítica de su práctica educativa, será capaz de cambiar y transformar sus estrategias de enseñanza-aprendizaje.



CAPÍTULO 3. INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS TEÓRICO CONCEPTUAL DE LA PROBLEMÁTICA QUE SE ESTUDIA

La problemática expuesta en éste trabajo subyace en destacar la relevancia de los procesos cognitivos a través del juego lúdico para generar el aprendizaje el cual se favorece la didáctica y concibe una enseñanza que rompe con la metodología educativa tradicionalista; observando el juego como una herramienta esencial para favorecer la atención y comprensión de los contenidos que se abordan en la Educación Preescolar.

Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar y como una de las mejores vías para aprender valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades cognoscitivas. Mediante él, esperamos que los niños cambien, que modifiquen sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que se vayan adaptando a la realidad y a la vida. Por ejemplo, queremos que se porten bien, que las relaciones con otros sean más positivas o que aprendan a manipular juguetes, aparatos, mecanismos, etcétera.

Los docentes saben que todos los niños, cuando juegan, aprenden o amplían capacidades como la atención, la memoria o la creatividad, y progresivamente van desarrollando su inteligencia. Se dedican a saltar, correr, reaccionar, colocan un

cubo encima de otro, ensartan piezas o se convierten en bomberos, doctoras, abuelas, etc.

El niño aprende porque juega y el juego le permite madurar, hacerse mayor. Si juega al papá o a la mamá consigue entender mejor lo que pasa en su familia, las emociones, la afectividad, las actitudes de los adultos o los comportamientos de otros niños.

Cuando juegan, los niños no tienen generalmente la intención de aprender, pero somos los educadores los que podemos planificar los espacios para que los niños se capaciten. Muchos de nuestros conocimientos los hemos aprendido jugando y hemos de estar agradecidos a la imaginación y a las destrezas de los docentes, que nos propusieron las actividades y las tareas adecuadas para que pudiéramos hacerlo con los mejores recursos y materiales.

En definitiva, el juego de los niños en los espacios educativos, como las escuelas infantiles, los parques, las ludotecas o las bibliotecas infantiles, permiten al docente relacionar el juego al aprendizaje, y facilitar el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. En cierto modo, se trata de aprovechar la actividad del juego como punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, orientadas a dirigir objetivos educacionales. Según Bruner, mediante el juego el niño aprende y experimenta conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo.

La tarea del docente es potenciar aquellos aspectos implícitos en el juego, que favorezcan el desarrollo libre y placentero del niño. De esta forma, la experiencia puede adquirir una dimensión globalizadora y significativa. Para que el niño madure, modifique conductas, aprenda y consiga hacer perdurar los aprendizajes, necesita practicar y además hacerlo muchas veces. El aprendizaje suele venir como resultado de la práctica y del entrenamiento, y el juego permite generar las rutinas que llevan al desarrollo de los procesos cognitivos tanto básicos como superiores.

Queda clara la importancia del juego, porque a través del mismo, el niño:

- Se divierte y se siente feliz, y se expresa libremente,
- Experimenta y descubre su personalidad,
- Explora el mundo que le rodea,
- Desarrolla sus capacidades intelectuales y psicomotrices,
- Se relaciona socialmente con los otros y en grupo,
- Adquiere responsabilidades y capacidad de juicio,
- Va comprendiendo el valor de las normas morales,
- Conoce rasgos de su cultura,
- Se integra en el mundo adulto,
- Transforma la realidad aprendiendo ciertas destrezas,
- Desarrolla su creatividad e imaginación.

- Facilitando la comprensión,
- La elaboración de estrategias,
- La resolución de problemas.

Todo ello ayuda a adquirir procesos cognitivos básicos y a relativizar los puntos de vista egocéntricos, favoreciendo la construcción de un pensamiento lógico objetivo, potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando destrezas o habilidades manuales. Por consiguiente, una de las grandes finalidades de la Educación Infantil será posibilitar que el niño juegue, ofreciéndole los recursos necesarios para que pueda hacerlo bajo unas condiciones positivas, placenteras y saludables.

La importancia del juego en el desarrollo de los niños es innegable, a mi entender resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo.

Los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos, pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas y nos ayudan a desarrollar nuestro lenguaje a través del simbolismo, al mismo tiempo que nos ayudan a adquirir valores y formas de interacción.

Al mismo tiempo, los juegos nos permiten iniciarnos en las normas, el respecto de las cuales resultara clave en nuestro desarrollo personal y sobre todo social.

Tampoco podemos obviar la importancia que tiene el juego en nuestro desarrollo físico, con los deportes o los juegos de acción.

Los juegos cognoscitivos son actividades que tienen como objetivo potenciar el desarrollo de dichos procesos, atención, percepción, memoria, imaginación y pensamiento, mediante el uso de juegos. Este constituye un factor determinante para el desarrollo del lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel Preescolar.

A través del juego el niño puede entre otras cosas; adquirir destreza, tanto física como mental, experimentar emociones, exponerse a situaciones conflictivas para él y relacionarse con el resto.

Toda esa vivencia lúdica le va a ir proporcionando los conocimientos que necesita para enfrentarse al mundo, para convivir y crear lazos con los demás y configurar su propia personalidad.

CONCLUSIONES

“Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes conclusiones”.

- ❖ En el primer capítulo se analizó el contexto de la CDMEX, desde una perspectiva global, los orígenes y antecedentes históricos con base a la educación, desde la época Prehispánica, Colonial, Independentista, Porfirista, Revolucionaria y actual.

La Educación es un aspecto muy importante en la vida del hombre, esta se ha dado desde los inicios, y ha sufrido muchos cambios, la educación mexicana ha pasado por muchos enfrentamientos, derrotas y logros que prevalecen hasta la actualidad. En la historia de la Educación han sucedido diversos acontecimientos importantes, también han participado una serie de personajes que se preocuparon por el avance del país y el mejoramiento de la vida de la gente, creando campañas, cruzadas, planes, leyes y reformas acerca de la educación y por supuesto a favor de esta y su mejora.

- ❖ En el Capítulo Dos, después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes Conclusiones”: A lo largo de las distintas cuestiones que se consideraron en este trabajo, se puso de manifiesto la contribución del juego didáctico para el desarrollo de los procesos cognitivos básicos y superiores en el aprendizaje escolar, no se limita a la descripción de las habilidades

y competencias intelectuales de los alumnos. Más aun, se destacaron los intentos que se han realizado con el objetivo de extender la investigación al estudio de los procesos de adquisición de los saberes que se transmiten en contextos didácticos, yendo más allá de la aplicación de los resultados de investigaciones a las prácticas educativas. El supuesto básico que sustenta la perspectiva de la construcción de los procesos cognitivos plantea que en todos los dominios al conocimiento se produce por la interacción entre sujeto y objeto, desde la sensación, la percepción, pasando por la atención y la concentración, hasta llegar a la memoria y posteriormente al pensamiento, al lenguaje y finalmente al desarrollo de la inteligencia.

De esta manera, el sujeto cognitivo construye activamente sus conocimientos sobre los objetos en el marco de las situaciones didácticas donde se le ofrecen los saberes a enseñar, posibilitando el desarrollo de un proceso de comprensión. Este último es comparable, al que ocurre fuera de la escuela cuando los individuos interactúan cotidianamente con el mundo social y físico en el que viven.

Dicho de otro, es posible establecer una continuidad entre los mecanismos cognitivos que intervienen en la génesis de conocimientos fuera de la escuela y la que se lleva a cabo en las aulas. Incluso, algunos investigadores han sugerido que dichos mecanismos pueden adquirir rasgos específicos, cuando se trata de la elaboración de situaciones didácticas más complejas.

Se puede decir que los procesos cognitivos trabajan como un mapa mental, en donde los conocimientos previos y los nuevos se van acomodando por medio de nodos, esto quiere decir que la adaptación de una persona a su medio es un equilibrio entre los mecanismos de asimilación y acomodación.

La asimilación es la incorporación de los objetos al interior del sujeto y la acomodación, el reajuste que debe hacerse para aceptar el objeto incorporado.

❖ En el último Capítulo se expone la importancia que tiene el juego en el ámbito del niño de nivel Preescolar y como el juego permite un desarrollo psicomotor y afectivo ajustado para lograr la integración de los niños en la sociedad donde se desenvuelven durante toda su vida. Todo lo que aprendemos a través del juego lo asimilamos de un modo más rápido y eficaz.

El niño comienza utilizando su imaginación y desarrollando su creatividad. Las teorías psicológicas establecen conceptos y relaciones que significan al juego como una actividad clave en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia, promoviendo la adquisición de los procesos cognitivos.

BIBLIOGRAFÍA

BEDOYA, José Iván. Epistemología y pedagogía. Ensayo histórico crítico sobre el objeto y métodos pedagógicos. Cuarta ed. Santa Fe de Bogotá, Ecoe Ediciones, 2000.

CASTILLO, Ledón Luis. La fundación de la Ciudad de México. 3ª. Ed; México, Editorial Cultural, 1925.

CERVANTES GUZMÁN, José Luis. Juegos Deportivos, Iniciación al Deporte. México, Trillas, 2009.

COLEGIO NACIONAL DE DESARROLLO EDUCATIVO, Cultura y Superación Profesional. Una Mirada a las Teorías y Corrientes Pedagógicas. México, SNTE, 2013.

CUELLAR PÉREZ, Hortensia. Federico Fröebel La Educación del Hombre. México, Trillas, 1992.

DE GORTARI RABIELA, Hira y **HERNÁNDEZ FRANYUTI AYALA**, Regina. La ciudad de México y el Distrito Federal: Una historia compartida. México, Editorial Mora, 1988.

DÍAZ BARRIGA, Frida. Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México, McGraw Hill, 2005.

ENCICLOPEDIA DE PEDAGOGÍA Y PSICOLOGÍA. Práctica para padres y educadores. vol. 2, Madrid España, Cultural S.A, 2005.

FRÖEBEL, Federico. La Educación del Hombre. Sevilla, MAD, 2003.

GADNER, Howar. La inteligencia reformulada; las inteligencias múltiples en el siglo XXI. 10ª. Ed; Barcelona, Paidós, 2003.

GARCÍA HERRERO, María Mercedes. “El juego infantil y su metodología”. 11ª. Ed; Altamar S.A, Barcelona España, 2011.

GRELLET, Carolina. Investigación-acción Sobre la Familia y la Primera Infancia. N°14 Monografía, Paris, Francia, UNESCO Sector de Educación, 2000.

INACIO HUAIRE, et al. Psicología Cognitiva y de Aprendizaje. Lima, Perú; Universidad Nacional de Educación, 2015.

MCGOGAM, Gerald. Geografía Político Administrativa de la reforma una Visión Histórica. Segunda ed. México, Colegio Mexiquense e INEGI, 1990.

MEJÍA CARRILLO, Teresita De Jesús Y **CHAPA CHAPA**, Mireya. El Cognoscitivismo desde la Investigación en el aula. México, Redie, 2016.

MENESES MONTERO, Maureen y **MONGE ALVARADO**, María De Los Ángeles. En: Revista El Juego en los Niños: Enfoque Teórico. Vol. 25, Costa Rica, Redalyc.org, 2001.

MIGUEL BORGE, Elena. La Didáctica Montessori Adaptada a la Educación Infantil Actual en el Entorno Rural de Saldaña (Palencia). Trabajo fin de Grado Maestro/Maestra en Educación Infantil; Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid, 2007.

MONTAÑÉS, José, et al. El Jugo en el Medio Escolar. Doc. Universidad de Castilla-La Mancha, 2012.

PAPALIA E, Daniel, et al. Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia. 11ª. Ed; España, McGraw-Hill, 2009.

PAPALIA MI, Dianel, et al. Desarrollo Humano. 12ª. Ed; México, McGraw-Hill, 2012

PÉREZ AGUALIMPIA, Zaira M. El Juego Didáctico y los Procesos Básicos, atención, percepción y memoria en niños de tercero de primaria. Volumen 1, número 9 México, Revista Corporeizando, 2013.

RICO GALINDO, Rosario, et.al. Historia de México II. Tercera ed. México, Santillana, 2013.

RIVAS NAVARRO, Manuel. Procesos Cognitivos y Aprendizaje Significativo. 19 ed. Madrid, España; La suma de Todos ISBN, 2008.

ROBLES, Martha. Educación y Sociedad en la Historia de México. 17 ed. México, SIGLO XXI, 2016.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. 2ª. Ed; CDMX, Secretaría de Educación Pública, 2013.

SERRANO GARCÍA, Javier M. y **PEDRO,** Troche Hernández. Teoría Psicológica. 3ª. Ed; México, Universidad Revista Corporeizando Autónoma del Estado de México, 2003.

SPENCER HERBERT. Principios de la Psicología. 8ª. Ed; Madrid España; La España Moderna, 1852.

WOOLFOLK E, Anita. Psicología Educativa. 7ª. Ed; México, Pearson, 1999.

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://m.monografias.com/trabajos106/condiciones-socio-economicas-y-su-influencia-aprendizaje-estudiantil>

<http://studylib.es/doc/4482131/3.1.-aportaciones-de-la-psicolog%C3%ADa-cognitiva-prfa>

<http://www.STPS-INEGI. Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo>

<http://www.beta.inegi.org.mx.temas/religion/>

<http://www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/descubre/top-cdmx>

<http://www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/post/parques-con-juegos-infantiles-cdmx>

<http://www.defe.mex/home/historia/independencia>

<http://www.df.com.mx/fiestas-y-tradiciones-del-distrito-federal/#RZ1O3sxA0Ve1Kqvx.99>

http://www.inafed.gob.mx/work/models/inafed/Resource/335/1/images/guia01_historia_del_municipio_mexicano.pdf

<http://www.inegi.org.mx/>

<http://www.milenio.com/opinion/alfonso-torres-hernandez/apuntes-pedagogicos/la-educacion-en-el-mexico-independiente>

<http://www.snte.org.mx/tercerconstitucional/vernoticias/75/14/educacion-mexico-revolucionario>

<http://www.travelbymexico.com/ciudademexico/index.php>

<https://constitucionpoliticacd.mx> > Entérate

<https://dialnet.unirioja.es/articulo>

<https://didactica pep.wikispaces.com/file/view/didactica+de+alves+de+matto.pdf>

<https://distritofederal142.blogspot.mx>

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

<https://expansion.mx/economía/2016/01/29/pena-nieto-promulga-la-reforma-politica-de-la-cdmx>

https://issuu.com/usfq/docs/para_el_aula_ed.19_sept_2016

<https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/1989>

<https://www.monografias.com/trabajos13/juegdid/juegdid.shtml>

<https://www.turísticoslugares.com/lugares>

<https://www.uv.mx/rmipe/.../Ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>

INEGI. Distrito Federal. XII censo General de Población y Vivienda

<https://www.google.com.mx>

INEGI. Marco Geoestadístico, 2018. (b) INEGI-DGG. Superficie de la República Mexicana por Estados <https://www.google.com.mx>

www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/especiales/intercensal/INEGIEncuestanIntercensal2015

www.cdmx.gob.mx/storage/app/uploads/public/

www.cdmx.gob.mx/uploads/public

www.consulmex.ser.gob.mx

www.cuentame.inegi.org.mx

www.mercawise.com/estudios-de-mercado-en-mexico/encuesta-sobre-habitos-deportivos-y-frecuencia-de-actividades-fisicas

www.sld.cu/galerias/doc/sitios/prevemi/epistemologia.doc