



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

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



**EL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA  
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA DEL NIÑO  
PREESCOLAR, DE 4 A 5 AÑOS**

**TESINA**

**PRESENTA**

**MARÍA DEL ROCÍO VILLANUEVA CAMACHO**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**OCTUBRE DE 2020**



**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

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



**EL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA  
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA, DEL NIÑO  
PREESCOLAR, DE 4 A 5 AÑOS**

**TESINA**

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

**PRESENTA**

**MARÍA DEL ROCÍO VILLANUEVA CAMACHO**

**CIUDAD DE MÉXICO**

**OCTUBRE DE 2020**



**DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN**

Ciudad de México, 22 de octubre de 2020

**C. PROFR. (A) MARÍA DEL ROCÍO VILLANUEVA CAMACHO**

**Presente**

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

**EL JUEGO DIDÁCTICO COMO HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA DEL NIÑO PREESCOLAR, DE 4 A 5 AÑOS**

*Modalidad TESINA, Opción ENSAYO, a propuesta del C. MTRA. LAURA ELENA ÁLVAREZ AMAYA, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.*

*Anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le presenta al solicitar su Examen Profesional*

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

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

C.C.P. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente



## DEDICATORIAS

### *A Ti Mi Dios.*

Gracias, gracias, gracias por darme  
la fortaleza necesaria para vivir  
día a día, a pesar de las adversidades  
que se presentan en mi vida

### *A Mi Querido Hijo Yael.*

Gracias por ser un excelente hijo  
y brindarme incondicionalmente tu apoyo...  
sigamos caminando por la vida  
"siempre juntos".

### *A Mis Amigas.*

Rocío L, Miriam y Fortiné.  
Gracias por estar conmigo en las buenas  
y en las malas, alegrando cada día  
de mi vida con su compañía

### *A Mi Asesora: Laura Elena Alvarez Amaya.*

Gracias por brindarme su tiempo, conocimientos, paciencia y comprensión en el momento que  
más lo necesitaba...  
Le estaré eternamente agradecida.

### *A Mi Extrañable Espiritu Héctor.*

EN TÓ MEMORIA...  
Gracias por todo el amor que me diste,  
por el tiempo que compartimos juntos,  
por tus palabras de aliento  
y grandes enseñanzas que  
dejaste en mí



### *A Mi Familia.*

Padres, hermanos, tíos y sobrinos  
gracias por estar siempre a mi lado  
en cada momento de  
mi vida

### *A Colegio Periquero.*

Gracias por brindarme la oportunidad y su confianza  
para continuar ejerciendo mi labor docente

### *A La Universidad Pedagógica Nacional.*

Gracias a todos y cada uno de mis Maestros de la Universidad Pedagógica Nacional  
que contribuyeron a mi superación académica, en especial  
A la Doctora Guadalupe G. Quintanilla Calderón  
por el apoyo brindado para ver concluir  
MI CARRERA PROFESIONAL.

*"Educar Para Transformar"*

# ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	
<b>CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. La justificación del tema	3
Los referentes de ubicación situacional de la problemática	4
1.1.1. Referente geográfico	4
A.1. Ubicación de la entidad	4
<b>A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA</b>	
	6
a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad	7
b) Hidrografía	9
c) Orografía	10
d) Medios de comunicación	11
e) Vías de comunicación	12
f) Sitios de interés cultural y turístico	14
g) Cómo impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia	17
<b>B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD</b>	19
a) Vivienda	19
b) Empleo	20
c) Deporte	21
d) Recreación	23
e) Cultura	24
f) Religión predominante	24
g) Educación	25

h) El ambiente SOCIO-ECONÓMICO influye positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad	25
1.2.2. El referente escolar	30
a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática, incluyendo, el croquis del área geográfica urbana o rural	30
b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela: pública o privada	31
c) Aspecto material de la institución	32
d) Croquis de las instalaciones materiales del colegio	33
e) Organigrama general de la institución	35
f) Características de la población escolar	36
1.3. El planteamiento del problema	36
1.4. La hipótesis guía del trabajo de investigación	37
1.5. La elaboración de los objetivos en la Investigación Documental	37
1.5.1. Objetivo General	38
1.5.2. Objetivos particulares	38
1.6. La orientación metodológica de la Investigación Documental	39

## **CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

2.1. El aparato crítico-conceptual establecido en la elaboración del Marco Teórico	40
2.1.1. El juego didáctico en la Educación Preescolar	41
Definición del juego	41
Orígenes del juego	42
Dimensiones de la personalidad infantil presentes en el juego	43
2.1.2. El juego didáctico en la Educación Preescolar (Teorías del juego)	44
El juego: Enfoque teórico	44
El juego: TEORÍA DE PIAGET	44
Clasificación del juego: Teoría de Piaget	46
El juego: TEORÍA DE BRUNER	47
El juego: TEORÍA DE VIGOTSKY	49
Clasificación de juego según Vigotsky	50

2.1.3. Clasificación del juego	51
2.1.3.1. El juego dramático	51
2.1.3.2. Juegos funcionales	51
2.1.3.3. Juegos simbólicos	52
2.1.3.4. Juegos reglados	52
2.1.3.5. Juegos de bloques o de construcción	52
2.1.3.6. Tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular	52
2.1.3.7. Definición de juego libre	53
2.1.3.8. Importancia del juego libre en los niños	53
2.1.3.9. Definición de juego didáctico	53
2.1.4. La planeación de la educadora de Preescolar y el juego didáctico	54
Objetivos de la planeación en el trabajo docente	55
2.1.5. Programa de Estudio 2011 y el juego	55
2.1.5.1. Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora	56
2.1.5.2. Propósitos educativos del Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora	56
2.1.5.3. Campos Formativos	59
2.1.5.4. Lenguaje y Comunicación	59
1.- Lenguaje oral	59
2.- Lenguaje escrito	60
2.1.5.5. Pensamiento Matemático	60
1.- Número	61
2.- Forma, espacio y medida	61
2.1.5.6. Exploración y Conocimiento del Mundo	62
1.- Mundo natural	62
2.- Cultura y vida social	63
2.1.5.7. Desarrollo Personal y Social	63
1.- Identidad personal	63
2.- Relaciones interpersonales	64
2.1.5.8. Expresión y Apreciación Artísticas	64

1.- Expresión y apreciación musical	65
2.- Expresión y apreciación visual	65
3.- Expresión corporal y apreciación de la danza	65
4.- Expresión dramática y apreciación teatral	65
2.1.5.9. Desarrollo Físico y Salud	66
1.- Coordinación, fuerza y equilibrio	66
2.- Promoción de la salud	66
2.1.6. Programa de Estudio 2011 y la psicomotricidad	67
2.1.7. Importancia del desarrollo de la motricidad fina en el niño Preescolar	68
2.1.7.1. Concepto de motricidad	68
2.1.7.2. Tipos de motricidad	69
2.1.7.3. Motricidad gruesa	69
2.1.7.4. Motricidad fina	69
2.1.8. Desarrollo físico y salud: un vínculo para el incremento psicomotriz	73
2.2. ¿Es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica diaria en tu centro escolar?	73
2.3. Los docentes del centro de trabajo al cual se pertenece, llevan a cabo su práctica educativa en el aula ¿bajo conceptos teóricos?	74

### **CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

3.1. Título de la propuesta	76
3.2. Justificación para llevar a cabo la propuesta	76
3.3. A quién o a quiénes favorece la implementación de la propuesta	78
3.4. Los criterios específicos que avalan la implementación de la propuesta en la escuela o en la zona escolar	79
3.5. La propuesta	79
3.5.1. Título de la propuesta	80
3.5.2. El objetivo general	80
3.5.3. Alcance de la propuesta	80
3.5.4. Temas centrales que constituyen la propuesta.	81



3.5.5. Características del diseño	81
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta	85
3.6. Mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta	86
3.7. Resultados esperados con la implantación de la propuesta	90

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

REFERENCIAS DE INTERNET

# INTRODUCCIÓN

El presente trabajo menciona la importancia que tiene el desarrollo de la Psicomotricidad en el niño Preescolar, etapa que se considera una de las más importantes en el desarrollo escolar; porque es aquí donde se empiezan a adquirir habilidades de desarrollo y destreza, así como descubrir cada parte del cuerpo al realizar diversas actividades propuestas por la docente en las que el niño interactúa con sus pares y profesores.

El trabajo fue realizado en función a las necesidades que demanda el grupo de Preescolar II, comprendiendo las edades de 4 a 5 años del Colegio “Bécquer”, identificando previamente las necesidades y deficiencias que presentaban los alumnos, para que al término del ciclo escolar se mostraran avances significativos en su desarrollo motor fino, de manera que sirviese como referente de la investigación.

En el Capítulo 1, se da a conocer la ubicación del Colegio “Bécquer”, debido a que es en ese Centro de Trabajo donde se localiza el Grupo de Preescolar II y en el cual surgió el tema de investigación.

Se dan a conocer los factores que intervienen en el ámbito geográfico, económico y socio-cultural que afectan o benefician el aprendizaje de los alumnos del plantel, así como los planteamientos metodológicos inherentes a la investigación.

En el Capítulo 2, se elaboró el Marco Teórico, para fundamentar la pertinencia del tema, sobre todo analizando los puntos que intervienen en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje como son: El desarrollo de la motricidad fina en niños

Preescolares, definición del juego, orígenes del juego, beneficios que aportan a los niños basándose en algunas Teorías Científicas así como también bajo el esquema de los Planes y Programas PEP 2011, del Nivel de Preescolar.

En el Capítulo 3, se presenta una propuesta de solución al problema donde se expone la justificación y describe la manera de cómo se llevarán a cabo las 10 sesiones, explicando los objetivos, los alcances y las características de las situaciones didácticas que serán utilizadas.

Después de llevarse a cabo las 10 sesiones planteadas será necesario evaluar a los alumnos con instrumentos adecuados a la edad, donde arroje resultados que sean fiables para poder analizar si lo que se hizo, dio buenos resultados.

Se presentan, además: Conclusiones, Bibliografía y Referencias de Internet.

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

En el ámbito de la investigación es de gran importancia llevar a cabo una minuciosa y detallada indagación de los elementos de referencia contextual y metodológica para que nos den a conocer la ubicación y detalles del problema que se plantea.

Realizar la investigación con detenimiento y siguiendo un orden progresivo así como de forma sistemática podremos alcanzar los objetivos fijados propuestos para el logro de las metas establecidas.

## **1.1. La justificación del tema**

Con el paso del tiempo en la práctica docente, se observó la importancia que tiene el juego didáctico en la etapa Preescolar en todos los aspectos de desarrollo del niño, enfocándose básicamente en el desarrollo de la motricidad fina, para lograr que se cumplan todos los objetivos, se deberá estimular con diversas estrategias y actividades lúdicas que le permitan su desarrollo integral como individuo.

Todo esto facilitará que el niño logre desarrollar habilidades y destrezas para su vida futura.

Estas actividades lo guiarán paulatinamente, para que en un corto tiempo de inicio con el proceso de la escritura tomando en cuenta la edad y el grado de maduración cognitiva que tienen cada niño. Sin olvidar que todo el proceso de aprendizaje deberá ser llevado a cabo con actividades de juego lúdico para que el o los niños se

interesen en participar en las actividades y el aprendizaje sea de manera significativa.

Detectando con anticipación que los alumnos muestran dificultades al realizar movimientos de motricidad fina, los cuales deberán ser corregidos con diversas estrategias establecidas dentro y fuera del aula educativa.

## LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.

### 1.1.1.REFERENTE GEOGRÁFICO

#### A.1. Ubicación de la Entidad

La República Mexicana está compuesta por 32 Entidades Federativas, de las cuales son 31 Estados y un Distrito Federal actualmente Ciudad de México (CDMX) en el Centro del país.<sup>1</sup>

Se localiza en el Valle de México, a una altitud media de 2,240 Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM). Tiene una superficie de 1,495 Km<sup>2</sup>, y se divide administrativamente en Alcaldías. Su población es de 8.9 millones de habitantes aproximadamente.

---

<sup>1</sup><http://www.mapademexico.com.mx/mapa-de-la-republica-mexicana>. (Consultado el 5 de marzo de 2018)

Imagen República Mexicana.<sup>2</sup>



La Alcaldía de Gustavo A. Madero es una de las 16 Alcaldías de la CDMX. Se encuentra ubicada en la parte Norte, con una superficie de 85.6 Km<sup>2</sup> y una Altitud Sobre el Nivel del Mar de 2.278 Mts. Esta Alcaldía es una de las cinco más pobladas de la Ciudad de México.<sup>3</sup>

<sup>2</sup><http://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/> ( Consultado el 18 de marzo de 2019)

<sup>3</sup><http://eldefe.com/category/gustavo-a-madero/> ( Consultado el 6 de marzo de 2018)

Imagen Delegación Gustavo A. Madero<sup>4</sup>



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

La Alcaldía Gustavo A. Madero, lleva el nombre de un político mexicano que participó en la Revolución Mexicana y quien fuera hermano del Presidente Francisco I. Madero, político participante en la Revolución Mexicana.

La Alcaldía se ubica en el extremo Noreste a Ciudad de México (CDMX), tiene una superficie territorial de 95 kilómetros cuadrados; colinda al Norte con los Municipios de Tlalnepantla de Baz, Ecatepec de Morelos, Coacalco de Berriozábal y Tultitlán, del Estado de México, al Sur con la Alcaldía de Venustiano Carranza y Cuauhtémoc, al Oriente con el Municipio de Nezahualcóyotl, también del Estado de México y al Poniente con la Alcaldía de Azcapotzalco.

---

<sup>4</sup><https://www.google.com/search?q=mapa+del+distrito+federal> (Consultado el 18 de marzo de 2019)

## a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

El Centro territorial de la actual Alcaldía en la Época Prehispánica se le conocía con el nombre de Tepeaca, pero con la llegada de los Peninsulares se le llamó Pueblo de Tepeaquilla. Cuentan las viejas crónicas que la antigua Diosa Tonantzin estaba esculpida en una peña saliente en el lugar que ahora ocupa la escalinata Occidental que conduce a la explanada de la Capilla del Cerrito, y que fue destruida durante la toma de Tenochtitlán. Junto a la Capilla se encuentra el Panteón del Tepeyac.

La Ciudad de México fue fundada en el año 1325, por el pueblo originario denominado Mexica, en un islote en el Centro de la zona lacustre del Valle de México, lugar al que dieron el nombre de México-Tenochtitlan y que estaba formada por un gran valle con cinco lagos en su interior: Texcoco, Xochimilco, Chalco, Xaltocan y Zumpango.

Desde tiempos ancestrales fue un importante centro ceremonial, cuando los aztecas que venían de Aztlán en busca de la tierra prometida llegaron a este valle.

Los conquistadores Españoles encabezados por Hernán Cortés con el título de Capitán General, decidieron establecer la Capital de los territorios conquistados a los que dieron el nombre de la Nueva España en México-Tenochtitlan, por lo que se dieron a la tarea de reconstruir la Ciudad en la que se estableció el Virreinato de la Nueva España.<sup>5</sup>

Desde 1449, en tiempos de Moctezuma Ilhuicamina, el Rey-poeta de Texcoco, Netzahualcóyotl, construyó un camino, hoy Calzada de los Misterios, para los peregrinos que iban a rendir culto en el Cerro del Tepeyac a la Diosa Cihuacóatl,

---

<sup>5</sup>[https://es.wikidia.org/wiki/Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico#Poblaci](https://es.wikidia.org/wiki/Ciudad_de_M%C3%A9xico#Poblaci). ( Consultado el 18 de marzo de 2018)



llamada también Tonantzin. En la Alcaldía Gustavo A. Madero se encontraban las viejas haciendas y los ejidos de los pueblos que dieron origen a la mancha urbana de más de 260 colonias.

En la década de 1950, el área urbana de la Ciudad de México, comenzó a desbordarse del territorio de las Alcaldías centrales hacia los terrenos desocupados de las Alcaldías periféricas. En el transcurso de las décadas siguientes, la población de la Ciudad de México se multiplicó por dos en intervalos de veinte años aproximadamente. El crecimiento se explica por la alta concentración de la actividad económica industrial en el México. Es la segunda Alcaldía más poblada de la Ciudad y anteriormente se le conocía como Tepeyac o Guadalupe Hidalgo.

Imagen Mapa.<sup>6</sup>



<sup>6</sup>[www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico](http://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico) (Consultado el 8 de marzo de 2018)

## b) Hidrografía<sup>7</sup>

Antiguamente, una buena parte de la Ciudad de México fue ocupada por el sistema de lagos de la Cuenca de México. Posteriormente, la cuenca fue abierta por obra del ser humano.

Actualmente la extensión territorial que ocupa la Alcaldía Gustavo A. Madero (GAM) se ubica en la Región Hidrológica denominada Pánuco, en la Cuenca del Río Moctezuma y dentro de las Subcuencas del Lago de Texcoco-Zumpango.

Se localiza en la zona denominada rígida, en la que se recomienda evitar la sobre-explotación de los mantos acuíferos; sin embargo, tiene un grado de permeabilidad alta, lo que permite una rápida recarga de los mantos freáticos.

Las corrientes de agua más importantes que se ubican en la demarcación son: Xochitla, Los Remedios, Gran Canal de desagüe (Entubado) y Tlalnepantla.

En cuanto a cuerpos de agua, existe el Lago San Juan de Aragón que es de tipo artificial. La Alcaldía cuenta con varios cauces que en la actualidad se encuentran casi en su totalidad entubados, que es por donde corren diversas vialidades, algunos de ellos son: Río de los Remedios, Río Consulado, Río Guadalupe, Río Santa Coleta.

---

<sup>7</sup>[https://es.wikidia.org/wiki/Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico#Hidrograf.C3.ADa](https://es.wikidia.org/wiki/Ciudad_de_M%C3%A9xico#Hidrograf.C3.ADa) ( Consultado el 18 de marzo de 2018)

Mapa Hidrográfico<sup>8</sup>



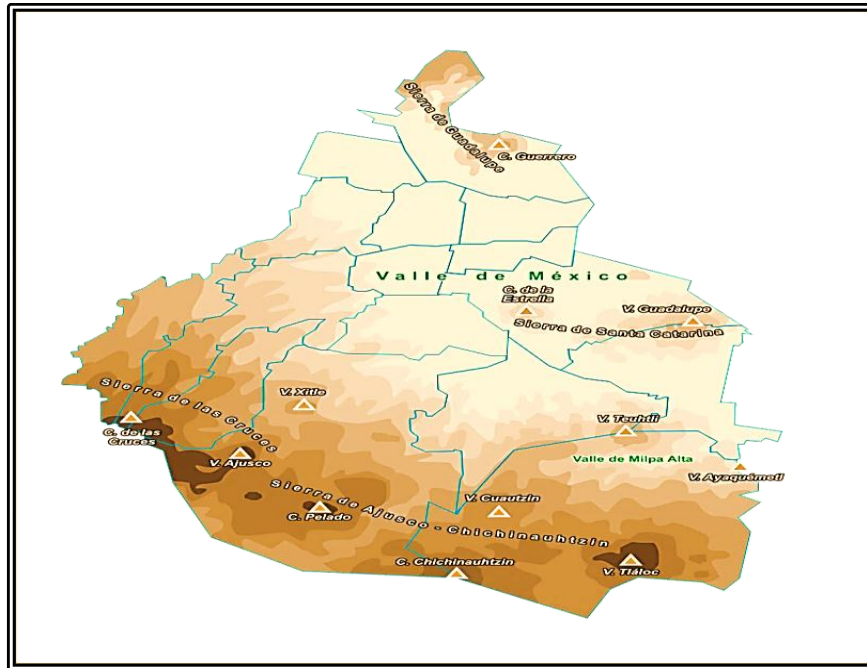
c) Orografía<sup>9</sup>

El territorio de la Ciudad de México se localiza en la provincia geológica de Lagos y Volcanes del Anáhuac. El límite Norte de la Ciudad de México, está dado por la Sierra de Guadalupe. Hacia el Centro Oriente de la Ciudad de México se localiza la Sierra de Santa Catarina. En el Poniente de la ciudad se levanta el Cerro de Chapultepec. Al Oriente de la Sierra de las Cruces se encuentra el Volcán Ajusco, que es la cumbre más elevada de la Ciudad de México. Esta cadena montañosa también recibe el nombre de Sierra de Ajusco-Chichinauhtzin.

<sup>8</sup><https://www.google.com.mx/search> (Consultado el 9 de marzo de 2018)

<sup>9</sup>[https://es.vikidia.org/wiki/Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico#Relieve](https://es.vikidia.org/wiki/Ciudad_de_M%C3%A9xico#Relieve) (Consultado el 18 de marzo de 2019)

Imagen mapa<sup>10</sup>



#### d) Medios de comunicación<sup>11</sup>

Con base en la indagación realizada se llegó a la conclusión que en la Alcaldía de Gustavo A. Madero, la televisión es el medio de comunicación más accesible para la audiencia masiva. Por lo tanto, es el medio de comunicación más eficaz para informar, así como para transmitir la información que se genera, se estima que más del 90% de los hogares cuentan con al menos una televisión, originando que la audiencia se entere de los principales problemas a través de ella. Siendo los periódicos y la radio la segunda fuente de información, por último se mencionó que el medio de comunicación utilizado con menor frecuencia es el Internet, para informarse de noticias.

<sup>10</sup><https://www.google.com.mx/search?q=mapa+orografico+del+df&tbm=isch&tbo> ( Consultado el 12 de marzo de 2018)

<sup>11</sup>[http://www.parametria.com.mx/carta\\_parametrica.php?cp=4088](http://www.parametria.com.mx/carta_parametrica.php?cp=4088) ( Consultado el 11 de marzo de 2019)

Televisa y TV Azteca son las televisoras conocidas prácticamente por toda la población debidas a que se encuentran casi a la par de audiencia.

Según un estudio realizado por el INEGI, el mexicano gasta más en telefonía móvil que en servicios (agua, gas, luz), Educación o salud, siendo Telcel, actualmente, la compañía que cuenta con el 67% del mercado de telefonía móvil en el país.

A lo que en telefonía móvil se refiere se indica la Procuraduría Federal del Consumidor (PROFECO), que el 32.6% de los usuarios mexicanos de telefonía móvil utiliza su Smartphone principalmente realizar llamadas enviar correos, chats, y revisar sus redes sociales, etc. Es decir, se enfocan primordialmente al consumo de datos móviles.<sup>12</sup>

#### e) Vías de comunicación

La estructura vial de la Alcaldía cuenta con ocho Ejes, tres en sentido Oriente-Poniente y cinco en sentido Norte-Sur. En ambos casos no alcanzan a cubrir todo el territorio de la Alcaldía. Dos grandes avenidas cruzan esta alcaldía: La Calzada Vallejo una de las más antiguas de México, e Insurgentes Norte, que por un lado comunica esta zona con el Centro y Sur de la Ciudad.

En términos generales la Alcaldía presenta el 20% de déficit en cuanto a carpeta asfáltica y un 80% se encuentran con requerimiento de mantenimiento debido a la antigüedad de la carpeta.

Los servicios de transporte actuales constan de diferentes medios que, si bien permiten la movilidad de la mayor parte de la población, no operan con eficiencia y

---

<sup>12</sup><https://www.simplii.mx/prensa/datos-telefonía-movil-mexico/> (Consultado el 24 de -marzo-de 2019)

calidad. Esto genera un sin número de problemas (contaminación, tráfico, estrés, pérdida de horas, etc.) que reducen la calidad de vida de la población.

El transporte público en la Ciudad de México se compone de diferentes medios: Metro, Tren Ligero, Tren Suburbano, Metrobús, Mexibus, Trolebús, Rutas de Transporte Público (RTP) autobús del gobierno, colectivo, autobús suburbano y taxis.

Estos componen una red en la que a diario se realiza 78.5% de los viajes de la ciudad. El resto se hace en transporte privado, siendo el automóvil particular el que mayor participación de los viajes tiene. En cuanto al transporte público, la mayor parte de los viajes se realizan en transporte concesionado colectivo de pasajeros o mejor conocidos como microbuses (44.55%) seguido de los taxis (11%) y el Metro (5%).<sup>13</sup>

### **Metro de la Ciudad de México.**<sup>14</sup>

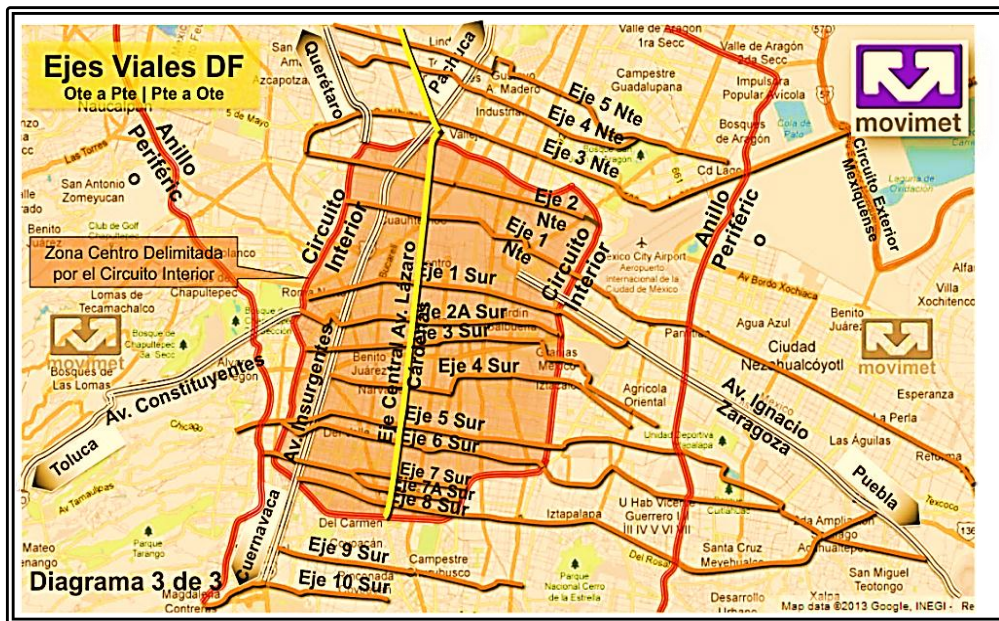
El Metro de la Ciudad de México es un sistema de transporte público tipo tren metropolitano que sirve a extensas áreas de la Ciudad de México. Se conoce coloquialmente como Metro, por la contracción del término tren metropolitano.

---

<sup>13</sup><https://distintaslatitudes.net/el-transporte-publico-en-la-ciudad-de-mexico-incentivos-a-la-ineficiencia> ( Consultado el 18 de marzo de 2019)

<sup>14</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/Metro\\_de\\_la\\_Ciudad\\_de\\_M%C3%A9xico](https://es.wikipedia.org/wiki/Metro_de_la_Ciudad_de_M%C3%A9xico) ( Consultado el 24 de marzo de 2019)

Imagen mapa<sup>15</sup>



#### f) Sitios de interés cultural y turístico<sup>16</sup>

Los atractivos turísticos con los que cuenta la Alcaldía son muchos y muy variados en todos los órdenes, posee centros comerciales, tiendas y almacenes para efectuar compras, sitios de interés turístico por su valor histórico, arquitectónico, paisajístico, visual, etc.; centros de entretenimiento y recreación, templos y lugares para el ejercicio del culto religioso, museos y galerías de arte; plazas, atrios y parques en los que se festejan las tradiciones y costumbres locales y/o nacionales por medio de ferias, festivales y celebraciones que con frecuencia rebasan el ámbito del pueblo o la colonia y que despiertan el interés de los capitalinos; centros culturales y deportivos, recintos para la realización de ferias, congresos y convenciones.

<sup>15</sup><https://www.google.com/search?biw=PRICIPALES+VIALIDADES+EN+LA+CDMX&oq> ( Consultado el 24 de marzo-de 2019)

<sup>16</sup>[https://www.minube.com.mx/mapa/mexico/distrito\\_federal/gustavo\\_a.\\_madero\\_](https://www.minube.com.mx/mapa/mexico/distrito_federal/gustavo_a._madero_) ( Consultado el 16 de marzo de 2018)

Basílica de Guadalupe.<sup>17</sup>

El Templo Católico más visitado de América está formado por un conjunto de edificios situados al pie del Cerro de Tepeyac. Según la leyenda, fue aquí donde en 1531, una virgen de tez morena se apareció al Indio Juan Diego. El nombre proviene de la Virgen de Guadalupe Extremeña. La Antigua Basílica fue construida a comienzos del Siglo XVIII.

Actualmente, la Villa de Guadalupe alberga la Capilla del Cerrito, de manufactura muy sencilla; la Capilla del Pocito, que conjuga excelentes contornos arquitectónicos con materiales de presencia agradable (talavera, tezontle y chiluca); la Antigua Basílica, con cuatro torres, planta basilical y decoración sobria.

Así como también se encuentra la Nueva Basílica, edificada en 1976 bajo la dirección del Arquitecto Mexicano Don Pedro Ramírez Vázquez.

Basílica de Guadalupe<sup>18</sup>



---

<sup>17</sup> <https://www.mexicodesconocido.com.mx/basilica-de-guadalupe.html> ( Consultado el 18 de marzo- de 2019)

<sup>18</sup> Elaborado por la Tesista. (Consultado el 16 de marzo de 2019)



## Bosque de San Juan de Aragón.<sup>19</sup>

En el Oriente de la Ciudad de México se localiza el Bosque de Aragón, importante área verde donde se puede gozar de la naturaleza de un pequeño zoológico con especies de las diversas regiones de México.

Es un lugar de visita popular entre la población, económico y accesible, cerca del Metro Oceanía, cuentan con espacio al aire libre, donde se puede correr o descansar entre sus áreas verdes.

Otros espacios del lugar, son para recrearse con juegos, lanchas y comer en múltiples puestos, así como también existen áreas con juegos mecánicos para los niños.

Mapa del Bosque de San Juan De Aragón.<sup>20</sup>



<sup>19</sup> <https://www.mexicodesconocido.com.mx/parque-aragon.html> (Consultado el 18 de marzo de 2019)

<sup>20</sup> <https://mapcarta.com/es/> (Consultado el 16 de marzo de 2019)

g) Cómo impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia.

La Colonia Cuchilla del Tesoro donde se localiza el Colegio “Bécquer”, es una zona donde anteriormente era parte del Lago de Texcoco, motivo por el cual cuando es tiempo de lluvias con facilidad se hacen inundaciones y encharcamientos de gran importancia, esto dificulta el tránsito vial convirtiéndola en una zona intransitable, esta situación provoca que haya poca asistencia de alumnos en el colegio en la temporada de lluvia o que lleguen rezagados al horario normal de clases.

La colonia es relativamente pequeña, por lo tanto, en sus alrededores no se localizan cerros ni lomas que lleguen a alterar la superficie de sus calles, esto permite que en ella se vivan sin riesgos de derrumbes y que sea de fácil acceso desplazarse por sus calles.

La gente que habita en la Colonia Cuchilla del Tesoro cuenta con todos los servicios y medios de comunicación previamente mencionados, con los cuales se mantiene informada de los sucesos más sobresalientes que ocurren a su alrededor.

En la misma zona se encuentran las pistas del Aeropuerto Internacional “Benito Juárez” provocando altos niveles de ruido, por los constantes despegues y aterrizajes de los aviones, esta situación se vuelve problemática para llevar a cabo las actividades cotidianas en el colegio por el exceso de ruido, de igual manera continuamente los celulares no cuentan con buena señal debido a que existe interferencia por las antenas existentes en el aeropuerto, dificultando las llamadas por teléfonos móvil, como por ejemplo: para realizar llamadas de importancia a

Padres de Familia, en la cual se deba dar un aviso urgente, también al tener la necesidad de llamar a alguna ambulancia o servicio médico para acudir a atender alguna situación de urgencia médica ocurrida dentro del colegio.

El Colegio “Bécquer” se encuentra localizado en una zona de fácil acceso vial, debido a que existe gran variedad de medios de transporte que se pueden abordar como, por ejemplo: microbús, taxis, moto taxis, Metro, autobuses, tren, etc.,

Se accede sin problemas y se logra un desplazamiento a cualquier lugar, una de sus vías principales es la Avenida Texcoco o Vía Tapo, en ella circulan vehículos de pasajeros y de carga, que da salida al Estado de México y Autopista a Texcoco. Esta vialidad al mismo tiempo se vuelve complicada, porque continuamente se encuentra con tráfico y en ocasiones se producen accidentes viales de graves, porque los conductores la circulan a alta velocidad.

De igual forma se menciona que al cruce con la Avenida 602 y Avenida Aeropuerto, se encuentran las vías del tren, éste pasa tres veces al día en la mayor de las veces causando problemas en la vialidad, debido a que pasa lento o detiene su marcha en los cruces importantes, afectando el retraso de los Padres de Familia que llegan al Colegio a dejar a sus hijos al plantel e incluso a las mismas profesoras del plantel educativo.

A 15 minutos aproximadamente del Colegio “Bécquer” se encuentra el Bosque de San Juan de Aragón, siendo este un lugar atractivo para los niños porque a él asisten con regularidad los fines de semana, acompañados por sus padres y familiares con la finalidad de realizar actividades al aire libre y recreación, aunque en

la colonia existen áreas verdes para salir entre semana, pocas veces lo hacen por la falta de tiempo de los Padres de Familia.

## B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

### a) Vivienda<sup>21</sup>

Hay un total de 308,182 hogares en la Alcaldía de Gustavo A. Madero. De estos hogares 304,335 son casas normales o departamentos, 2,136 hogares tienen piso de tierra y 17,015 consisten en un cuarto solamente. En la Alcaldía de Gustavo A. Madero hay 289,000 viviendas que cuentan con instalaciones sanitarias, 293,603 viviendas que están conectado a la red pública y 294,150 viviendas tienen acceso a la luz eléctrica. De los hogares en la Alcaldía Gustavo A. Madero, aproximadamente, 98,597 tienen una o más computadoras, 229,669 cuentan por lo menos con una lavadora y 291,916 viviendas tienen uno o más televisores. La información sobre la Alcaldía Gustavo A. Madero está basada en el censo efectuado por el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI 2015).

---

<sup>21</sup> <https://www.inegi.org.mx> (Consultado el 22 de abril de 2018)



## b) Empleo<sup>23</sup>

La Alcaldía Gustavo A. Madero también representa una de las Entidades del País con mayor índice de trabajos remunerados, comercio informal y gran cantidad de oficios como sustento del hogar.

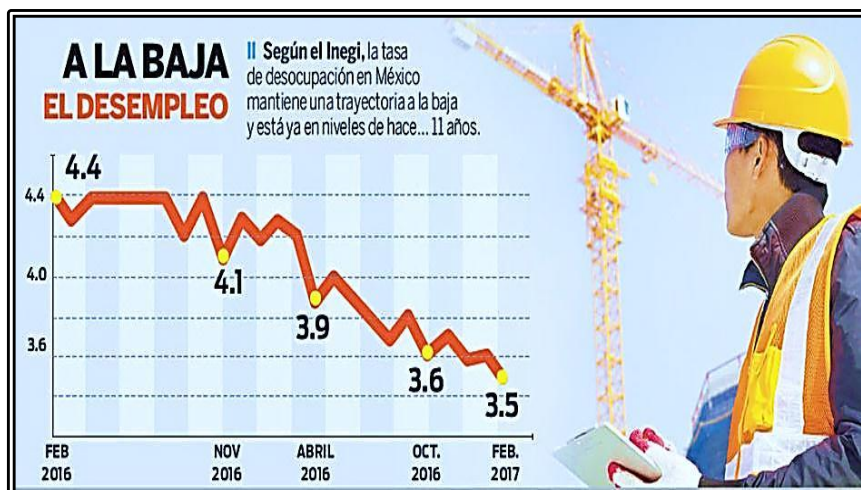
El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) informa sobre los principales resultados de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) para diciembre de 2017: La Tasa de Informalidad Laboral 1 (proporción de la población ocupada que es laboralmente vulnerable por la naturaleza de la unidad económica para la que trabaja, con aquellos cuyo vínculo o dependencia laboral no es reconocido por su fuente de trabajo) fue de 56.8% en diciembre de 2017, mismo porcentaje que el de noviembre pasado, y mayor en 0.2 puntos respecto al de diciembre de 2016.

<sup>22</sup><https://es.foursquare.com/v/mercado-cuchilla-del-tesoro/51e69a0b498eb97d99f0199b/photos> (Consultado el 20 de abril de 2018)

<sup>23</sup> <https://www.inegi.org.mx/temas/empleo> (Consultado el 25 de abril de 2018)

En diciembre de 2017, el 59.1% de la población de 15 años y más en el país se ubicó como económicamente activa (Tasa de Participación). Misma tasa que la registrada en el mes inmediato anterior, también con cifras desestacionalizadas.

Tasa de informalidad laboral<sup>24</sup>



### c) Deporte<sup>25</sup>

La Alcaldía Gustavo A. Madero fomenta las actividades deportivas para garantizar el desarrollo sano de los niños y jóvenes, así como para contribuir a la buena salud de los adultos. Por ello, en lo que va del presente año ha organizado 120 jornadas deportivas y 98 torneos en varias disciplinas. Las jornadas deportivas organizadas por la demarcación comprenden actividades para adultos mayores, ejercicios al aire libre, exhibiciones de animación deportiva, judo, karate, lima lama, patinaje artístico sobre ruedas, funciones de box, hockey, súper clase de zumba, levantamiento de pesas, lucha asociada y pista de hielo. Algunos de los centros deportivos en la Alcaldía Gustavo A. Madero son:

<sup>24</sup><https://www.google.com.mx/search?q=empleo+en+mexico+inegi&source=l> (Consultado el 19 de marzo de 2018)

<sup>25</sup><http://gamadero.blogspot.mx/2012/06/fomenta-gam-el-deporte-para-garantizar.html> (Consultado el 20 de marzo de 2018)

- Deportivo Francisco Zarco, se encuentra al Norte con Av. 503, al Sur con Gran Canal, Av. Talismán y Oriente 101, en la Colonia San Juan de Aragón, 1era. Secc. En este deportivo se realizan diversas actividades deportivas ya que cuenta con cinco campos de fútbol soccer con gradas, dos pistas de atletismo, seis canchas de Básquetbol, un campo de Béisbol, un mini campo para Fútbol Americano, gimnasio para práctica de Box, vestidores y regaderas.
- Deportivo Hermanos Galeana: ubicado en Av. José Loreto Fabela S/N, Col. San Juan de Aragón, 7.ª Sección. En esta Unidad Deportiva se practica Fútbol, Básquetbol, Aeróbicos, Atletismo, Fútbol Rápido, Fútbol Americano y Natación.
- Cuenta con 20 campos de fútbol, cuatro canchas de fútbol rápido, estadio de atletismo, estadio de béisbol, dos campos de béisbol, ocho canchas de voleibol, 16 canchas de básquetbol, cuatro canchas de tenis, alberca olímpica y gimnasio, lugar público. También aquí se instalan periódicamente circos, la Expo de Piel y Calzado de León Guanajuato y diversas ferias.
- Unidad Deportiva Morelos de la Clínica 23, se encuentra localizada en la Calzada San Juan de Aragón No. 311, Col. San Pedro el Chico C.P. 07480, Gustavo A. Madero, CDMX. Dentro de la Clínica del Instituto Mexicano del Seguro Social. En ella se encuentra una gran diversidad de actividades para niños, jóvenes y adultos en instalaciones muy completas a precios accesibles.
- Deportivo Oceanía (Está ubicado en Avenida Oceanía 602, Esquina Tahel, Colonia Pensador Mexicano, Alcaldía Venustiano Carranza)

Imagen Mapa<sup>26</sup>



#### d) Recreación<sup>27</sup>

Algunos de los lugares de entretenimiento y diversión que se encuentran en la Alcaldía de Gustavo A. Madero son los cines, teatros y parques al aire libre.

También se pueden encontrar varios centros comerciales como: Plaza Lindavista, Plaza Tepeyac, Plaza Torres Lindavista, Pabellón Ticomán, La Plaza Oriente y Parque Lindavista, o se puede asistir a la Fábrica de Artes y Oficios (FARO) Indios Verdes y Corregidora en donde se trata de espacios incluyentes para todo las personas que desean asistir, y su finalidad es favorece el desarrollo cultural comunitario y el pleno ejercicio de los Derechos Culturales, dando cabida a las diversas expresiones de las artes y las culturas.

<sup>26</sup><https://www.google.com/search?q=deportivo+oceania&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved> (Consultado el 25 de marzo de 2019)

<sup>27</sup> [www.gamadero.gob.mx/?tag=recreativas](http://www.gamadero.gob.mx/?tag=recreativas) (Consultado el 27 de marzo- de 2019)



#### e) Cultura<sup>28</sup>

La Alcaldía Gustavo A. Madero realiza, como costumbre de cada año, representaciones de acontecimientos históricos como son la Batalla de Puebla donde realizan bailes y danzas correspondientes a esas épocas.

También la Alcaldía de Gustavo a Madero, cuenta con una gran variedad de museos y lugares culturales que se pueden visitar con un precio accesible que a continuación se presentan.

- Planetario Luis Enrique Erro (IPN)
- Museo de la Cera en la Calzada de los Misterios
- Museo de la Basílica de Guadalupe
- El Cementerio y Museo de Sitio del Tepeyac en la Basílica de Guadalupe

#### f) Religión predominante<sup>29</sup>

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 Alcaldías con mayor porcentaje de Católicos son Magdalena Contreras (86.6%), Álvaro Obregón (85.5%) y Milpa Alta (85.2%). Otras colonias con altos porcentajes de Católicos dentro de estas Alcaldías 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 las peregrinaciones 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

---

<sup>28</sup><http://ciudadanosenred.com.mx/tradicion-y-cultura-carnavales-de-la-ciudad-de-mexico/> (Consultado el 17 de abril de 2018)

<sup>29</sup><https://www.maspormas.com/especiales/las-religiones-en-la-CDMX/> / (Consultado el 18 de abril de 2018)

Alcaldía de Gustavo A. Madero, se considera Católico, un porcentaje menor al de otros casos revisados.

En la Alcaldía de Gustavo A. Madero se hace cada vez más notorio la práctica al culto a la Santa Muerte, esta es una figura popular mexicana que personifica a la muerte y es objeto de culto. Diversas iglesias como la católica, bautista, presbiteriana, metodista, entre otras, rechazan y condenan su veneración, considerándola diabólica, pero aun así la siguen venerando cada vez más.<sup>30</sup>

#### g) Educación<sup>31</sup>

La Educación y el desarrollo de los niños, las niñas, las y los jóvenes de la demarcación se han mantenido como prioridad para el Gobierno de la Alcaldía, motivo por el cual se han impulsado acciones que permitieron estimular y facilitar la asistencia de éstos a los diferentes centros educativos.

En lo que respecta a la infraestructura educativa con la que cuenta la Alcaldía Gustavo A. Madero, ésta asciende a 1,520 planteles educativos, de los cuales 1,120 son de Nivel Básico 410 de Preescolar, 495 de Primaria y 215 de Secundaria, 87 de Medio Superior, 236 de Superior y los restantes 77 de Educación Especial.

---

<sup>30</sup>[https://es.wikipedia.org/wiki/Santa\\_Muerte](https://es.wikipedia.org/wiki/Santa_Muerte) (Consultado el 25 de marzo de 2019)

<sup>31</sup><https://www.google.com.mx/> (Consultado el 20 de abril de 2018)

- h) El ambiente SOCIO-ECONÓMICO influye positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad.

Con base en la investigación realizada se obtuvo el siguiente análisis: los alumnos del Colegio “Bécquer” en su totalidad viven en la Colonia Cuchilla del Tesoro, de la Alcaldía Gustavo A. Madero, correspondiendo al nivel socio-económico Medio Emergente, por lo tanto, cuenta con las siguientes características:

Nivel socioeconómico C-, Nivel Medio Emergente<sup>32</sup>

Las familias de este nivel tienen recursos mínimos para cubrir sus necesidades más básicas y aspiran a tener un nivel de vida con mejor calidad.

- 17.1% de los hogares mexicanos están en este nivel.
- El jefe de familia tiene un nivel de estudios promedio de secundaria o preparatoria.
- En este segmento hay familias reconstruidas o papás solteros.
- Para sus compras pesa mucho el factor costo-beneficio y el precio.
- En 30% de los hogares de este nivel el jefe de familia es Mujer.
- Uno de cada tres hogares de este nivel tiene coche propio.
- El principal ingreso viene del trabajo asalariado y del comercio formal o informal.

El ambiente donde se encuentra ubicado el Colegio “Bécquer”, desafortunadamente no es una buena influencia para los alumnos, esto debido a que se encuentra como

---

<sup>32</sup><https://www.rankia.mx/blog/mejores-opiniones-mexico/3095882-niveles-socioeconomicos-mexico> (Consultado el 6 de abril de 2019)

problemática principal en un nivel económico, donde en ocasiones no se alcanza a cubrir todas las necesidades básicas y esto no permite a todas las personas, tener los recursos necesarios para vivir holgadamente como los Padres de Familia desearían; por otra parte en la zona existe alto grado de delincuencia e inseguridad que se ha ido acrecentando cada día más, siendo en algunos casos personas de la misma localidad los que se dedican a robar, por lo tanto esta situación no permite como sociedad tener una buena calidad de vida.

En la Colonia Cuchilla del Tesoro, las viviendas son terrenos grandes, que en su mayoría constan de varios departamentos pequeños que sirven para ser rentados o para que vivan otros familiares de los alumnos, esto influye positivamente a los alumnos porque nunca se encuentran solos, debido a que son cuidados en la mayoría de los casos por sus abuelos o tíos, porque los Padres de Familia se dedican, casi todo el día, a trabajar.

Lo favorable de que las viviendas sean grandes es que todas cuentan con un patio amplio que permite a los niños realizar juegos de motricidad y desplazamiento como son: correr, saltar, andar en bicicleta etc.; así como también algunos tienen la oportunidad de convivir con niños de su misma edad y realizar juego libre dentro de su casa sin correr ningún riesgo. Aunque por otro lado también hay casos donde esto influye negativamente porque algunos de ellos no cuentan con más familiares en su misma casa y sólo juegan o se distraen con sus abuelos, mascotas, algún adulto o con aparatos electrónicos, hasta que lleguen sus Padres de Familia por la tarde-noche realizando actividades de distracción únicamente los fines de semana.

Los Padres de Familia se dedican a realizar todo tipo de actividades económicas, pero en su mayoría son comerciantes que venden sus productos en la misma colonia o que se desplazan a diversos lugares del Centro de la Ciudad de México, particularmente en la zona de la Merced y Tepito ayudándose a solventar sus gastos. Las actividades que realizan los Padres de Familia al ofrecer sus productos influyen positivamente en los alumnos porque los pequeños observan y adquieren habilidades de lenguaje, interactúan con más facilidad con otras personas y también permite desarrollar su motricidad al desplazarse cuando en compañía de su familiar ofrecen sus productos.

En la colonia, ya mencionada, a pesar de que existen zonas con áreas verdes como son jardines y espacio públicos con juegos especiales para niños y la proximidad del Bosque de San Juan de Aragón, así como tres centros deportivos cercanos; los alumnos practican poco el deporte entre semana; esto se debe a que no cuentan con algún familiar que los acompañe, como anteriormente se mencionó los Padres de Familia trabajan la mayor parte del día, sin tener las posibilidades de atender a los hijos, esto da origen a que se ocasionen problemas de salud en los alumnos y además de que se aburran porque no tiene las posibilidades de salir a distraerse. Los niños del colegio que habitan en la colonia arriba citada, cuentan con espacios para realizar deportes y desarrollar sus habilidades motoras, pero no son utilizadas entre semana por la misma situación que se acaba de comentar “la falta de tiempo por parte de los Padres de Familia”.

Próximos a la colonia se tiene una gran variedad de actividades y lugares de recreación como son: cines, parques, centros comerciales y pocos museos, etc.

En su mayoría los Padres de Familia eligen el cine para llevar a los niños siendo esta la actividad más atractiva para ellos sus hijos, aunque esta actividad influye de manera negativa porque no realizan ninguna actividad que les permita desarrollar sus habilidades de motricidad que en lo que se debería de estimular a esta edad.

La Colonia Cuchilla del Tesoro es considerada como popular y por ello, aún practica varias costumbres que tienen arraigadas desde sus antepasados, pero ahora haciendo partícipes a las generaciones nuevas, algunas de ellas son celebrar las Fiestas Patrias, el Sábado de Gloria (aunque ésta ya no esté permitida por la escasez de agua), el carnaval y la tradicional Noche Mexicana, etc.

Una de las principales tradiciones que acostumbran a realizar en la localidad y quizá la más significativa para los niños del Colegio, es el festejo al Día de Muertos porque les agrada disfrazarse y recibir dulces en recorridos que realizan por las calles durante los días 1 y 2 de noviembre favoreciendo esto considerablemente su motricidad corporal.

En la localidad la mayoría de las personas son católicas y algunas otras practican el culto a la Santa Muerte provocando confusión en los niños y asombro porque exponen los altares en las calles llegando a herir la susceptibilidad de los infantes, mientras que otra pequeña cantidad practica otra religión como son Testigos de Jehová o Mormones, motivo por el cual los Padres de Familia no aceptan que los niños participen en las actividades escolares, porque sus creencias así se lo impide, como son bailes escolares que al realizarlos beneficiarían y ayudarían en el desarrollo integral del niño.

Por último, cabe mencionar que los Padres de Familia de esta zona, son pocos los que tienen concluida su Educación Básica ya que decidieron casarse jóvenes; los hijos de los Padres de Familia que cuentan con Nivel Superior, se desenvuelven con más asertividad en todos los aspectos, sin embargo, los que sólo llegaron a la Educación Primaria se les dificulta ser independientes además de que tienen varias limitantes en el ámbito educativo, por ejemplo: no cuentan con el gusto por la lectura, ya que sus padres, en la entrevista inicial, manifiestan que leen poco porque no tienen el hábito de la lectura. Así como no conocen las bibliotecas por falta de interés y tiempo para visitarlas y sus tareas las realizan de manera sencilla porque no les brindan la importancia necesaria para superarse en su educación.

#### 1.1.2. El referente escolar

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

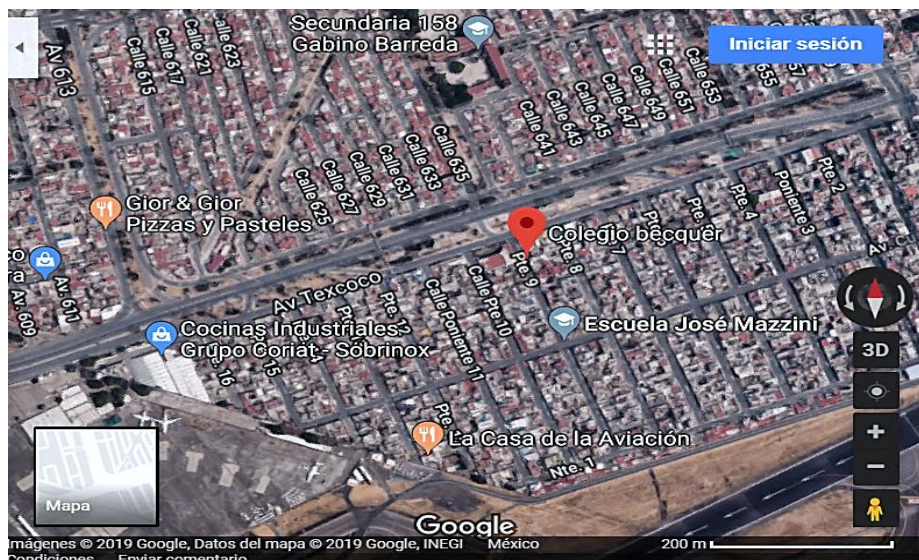
**Nombre:** Colegio “Bécquer”.

**Dirección:** Calle Poniente 9, Cuchilla del Tesoro, Alcaldía Gustavo A. Madero.

**Código Postal:** 07900. Ciudad de México. Teléfono: 7030-5831

**Correo Electrónico:** [becquercolegio@gmail.com](mailto:becquercolegio@gmail.com)

Mapa de la ubicación del Colegio "Bécquer"<sup>33</sup>



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

El Colegio "Bécquer" es una Institución Privada, registrada oficialmente ante la Secretaría de Educación Pública, (SEP) con Clave: C.C.T. 09PJN6153V, por lo tanto, a pesar de que cumple con el sistema autónomo como escuela particular de igual manera lleva a cabo los requerimientos y especificaciones que la SEP lo solicita, cumpliéndolo cabalmente durante el Ciclo Escolar.

El Colegio "Bécquer" por ser de modalidad particular los Padres de Familia son los que aportan una cantidad mensual estipulada por el directivo o dueños del Colegio, este servirá para cubrir el salario de Profesores y personal administrativo, los cuales deberán estar capacitados comprobando su nivel con documentos oficiales, para trabajar en los grupos que les sean asignados y así brindar un buen nivel educativo.

<sup>33</sup><https://www.google.com.mx/maps/@19.4462275,-99.0639626,1127m/data=!3m1!1e3> (Consultado el 19- de abril de 2018)



### c) Aspecto material de la institución.<sup>34</sup>

El Colegio “Bécquer” es una institución que consta de planta baja y dos niveles, la cual en su totalidad está construida con material específicamente para la construcción. En la planta baja se encuentra el patio escolar, cuatro sanitarios y dos oficinas amplias que dan servicio de Dirección del Colegio y una oficina para atención a los Padres de Familia, también se encuentran dos pequeños salones donde se mantienen el centro de copiado y el material de papelería, cuatro baños y las escaleras.

En el primer nivel del Colegio se encuentran cinco aulas estas están distribuidas de la siguiente manera: 2° de Primaria, 3° Preescolar, 2° de Preescolar, 1° de Preescolar, el salón de Computación, un espacio pequeño para la cafetería, un baño, las escaleras y el patio escolar.

En el segundo nivel se encuentra instalado todo el nivel de Primaria conformado por cinco aulas para los Grados de 1°, 3°, 4°, 5° y 6° un aula para la clase de inglés, dos sanitario siendo todas las aulas suficientemente espaciosa para la cantidad del alumnado inscrito en el plantel, contando con iluminación y ventilación adecuada.

---

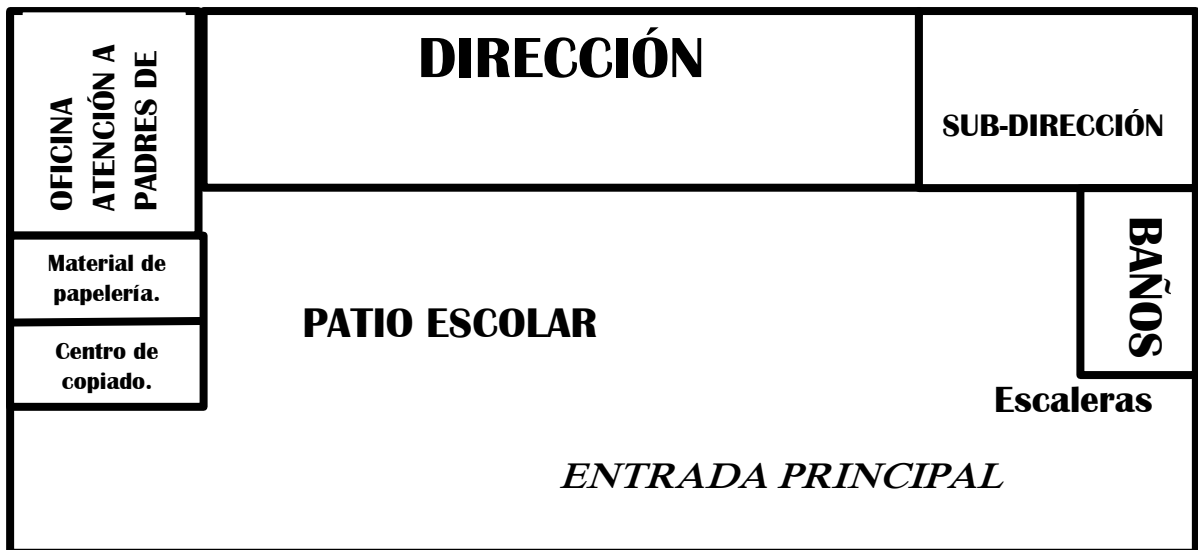
<sup>34</sup><https://www.google.com/maps/@19.4478093>, (Consultado el 18 de abril de 2018)

Fotografía del Colegio "Bécquer"<sup>35</sup>



d) Croquis de las instalaciones materiales del Colegio "Bécquer"

Planta baja<sup>36</sup>



Primer Nivel.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Elaborado por la Tesista con autorización. (Consultado el 18 de abril de 2019)

<sup>36</sup> Elaborado por la tesista con autorización. (Consultado el 4 de marzo de 2019)

<sup>37</sup> Ídem. (Consultado el 4 de marzo de 2019)

<b>Aula</b>	<b>Escaleras</b>  <i>Patio Escolar.</i>	<b>Escaleras</b>	<b>Baños</b>
<b>Aula</b>	<b>Salón De Cómputo.</b>	<b>Cafetería.</b>	<b>Aula</b>
			<b>Aula</b>

Segundo Nivel<sup>39</sup>

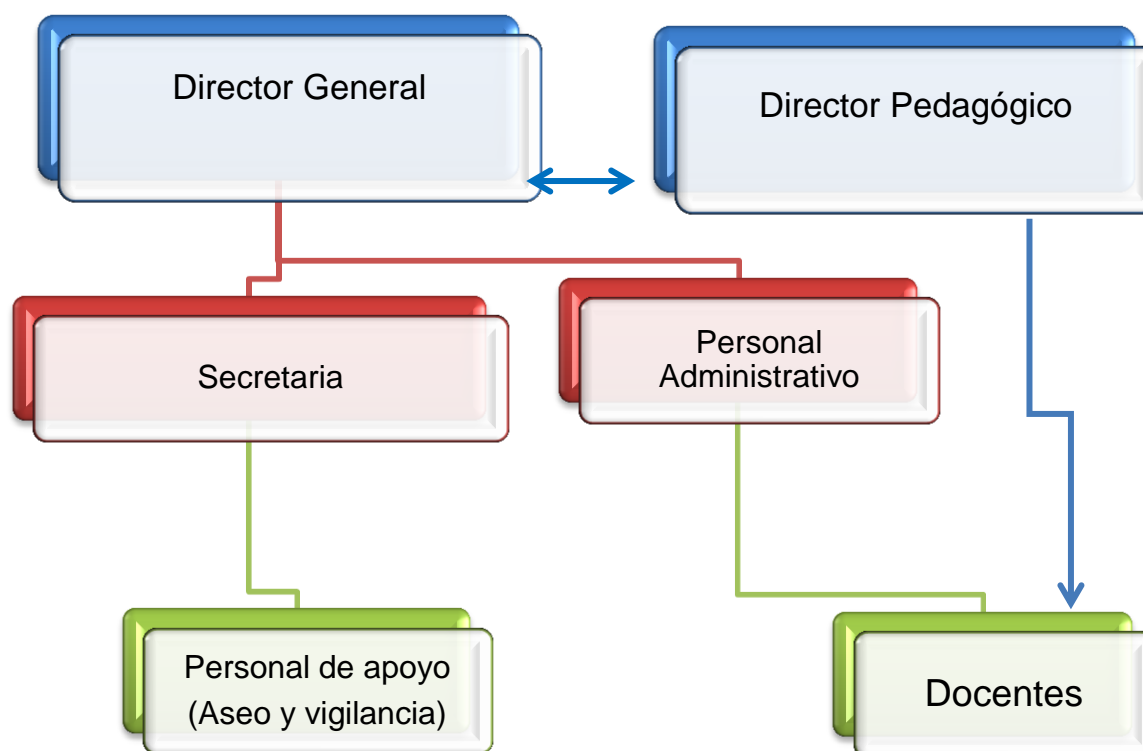
<b>Aula</b>	<b>Baños</b>	<b>Escaleras</b>	<b>Aula</b>
<b>Aula</b>	<b>Aula</b>	<b>Aula</b>	<b>Aula</b>

<sup>39</sup> Elaborado por la tesista con autorización. (Consultado el 19 de marzo de 2019)

## La Organización Escolar en la Institución

- 1 Director General
- 1 Director Pedagógico
- 11 Docentes
- 1 Personal de Apoyo

e) Organigrama General de la Institución.<sup>40</sup>



<sup>40</sup> Elaborado por la Tesista con autorización. (Consultado el 6 de marzo de 2019)

## f) Características de la población escolar

El Grado de 2° de Preescolar comprende entre los 4 y 5 años de edad, el total del grupo es de 11 alumnos: seis hombres y cinco mujeres, tomando como base que cinco alumnos realizaron su Educación Preescolar desde 1er grado en la misma institución y seis alumnos se incorporaron en el presente ciclo escolar.

La mayoría de ellos son hijos de padres separados y viven en casa de los abuelos siendo ellos mismos quienes atienden y los educan, debido a que los Padres de Familia deben de laborar la mayor parte del día. Es un grupo de alumnos inquietos, trabajadores y responsables. Siempre se cuenta con el apoyo de los Padres de Familia en todos los aspectos que se requiera en el ámbito educativo.

### 1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.<sup>41</sup>

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

---

<sup>41</sup> Roberto Hernández Sampieri, Et. Metodología de la Investigación. 4ta ed., México, Editorial Mc Graw Hill, 2016. Pág.47

**¿Cuál es la herramienta didáctica ideal para desarrollar la motricidad fina del niño Preescolar de 4 a 5 años del Colegio “Bécquer”, de la Colonia Cuchilla del Tesoro, de la Alcaldía Gustavo A. Madero, de la CDMX?**

#### 1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.<sup>42</sup>

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

**La herramienta didáctica ideal para desarrollar la motricidad fina del niño Preescolar de 4 a 5 años del Colegio “Bécquer”, de la Colonia Cuchilla del Tesoro, de la Alcaldía Gustavo A. Madero de la CDMX, es el juego didáctico.**

#### 1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el desarrollo curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o términos de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Ibid. Pág. 48

<sup>43</sup> Ibid. Pág. 47

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

Para la realización de la indagación presente, se construyeron los siguientes objetivos:

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

**Instrumentar a través de una Investigación Documental, el análisis sobre la herramienta didáctica del juego como apoyo para desarrollar la motricidad fina del niño Preescolar de 4 a 5 años de edad.**

### **1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES**

- a) Plantear y Desarrollar la Investigación Documental.**
- b) Instrumentar el análisis sobre la herramienta didáctica del juego como apoyo para desarrollar la motricidad fina del niño Preescolar II.**
- c) Proponer una solución al problema educativo**

## **1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer Investigativo Documental, en este caso, de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del

análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a 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, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.



## CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

### 2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.

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

El juego infantil <sup>44</sup>



<sup>44</sup>[www.google.com.mx/search?q=juego&tbm](http://www.google.com.mx/search?q=juego&tbm) (Consultado el 11 de junio de 2018)

## 2.1.1. EL JUEGO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

### **Definición del juego.**

Con base en la indagación realizada para encontrar la definición del juego se menciona lo siguiente: *“El juego es una actividad inherente al ser humano. Dado que el juego viene antes de la cultura humana no es exclusiva de los humanos, ya que desde antes los animales también juegan”*.<sup>45</sup>

El juego se caracteriza por ser una actividad recreativa que tiene como finalidad entretener y divertir a todos los que participan en él, sin importar la edad. Existen diversos tipos de juegos donde se incluyen reglas para llevarlos a cabo. Los juegos se pueden realizar en compañía de amigos o de manera individual, al jugar se pueden incluir juguetes de diversos tipos y materiales.

Aclarando que los juegos se encuentran asociados con épocas históricas o culturas particulares, otros se deben a la popularidad universal.

La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos, el juego también es parte importante de la vida del ser humano porque forma un reflejo del entorno que rodea al individuo contribuyendo al desarrollo integral del infante.

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y a defender sus derechos.

---

<sup>45</sup><https://es.oxforddictionaries.com/definicion/jugar> (Consultado el 4 de junio de 2018)

Durante el juego el niño es capaz de correr, saltar, trepar, perseguir objetos, arrastrarse, estirarse, explorar y conocer su cuerpo, así como también aprenderá a usarlo ubicándolo correctamente en el espacio, desarrollando la motricidad gruesa y fina y su vez hará que su juego sea cada vez más atractivo; esto ayudará que las actividades que realiza sean divertidas y que se fortifiquen sus músculos para evitar una vida sedentaria.<sup>46</sup>

***“El juego es imprescindible en la vida del Niño y necesario en la vida del adulto”.***

*Federico Froebel.*

Orígenes del juego:

Con base al artículo publicado de la Revista “Vinculando” se documenta la siguiente información: *“En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural”.*<sup>47</sup>

Esto debido a que el juego forma parte de la vida de cada persona, permitiendo en el proceso de desarrollo del mismo, se tomen decisiones; haciendo referencia que no hay humanidad donde no exista el juego.

Los juegos y juguetes son diferentes en las distintas sociedades por sus tipos de materiales y los valores que les asignan, señalando que el juego es una preparación para la vida y la supervivencia.

Se descubrió que los sonajeros más antiguos que se sabe de ellos eran fabricados de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los cuales se llenaban de piedritas para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los más pequeños.

---

<sup>46</sup>Maureen Meneses Montero. EL JUEGO EN LOS NIÑOS: enfoque teórico. Costa Rica, Redalib, Mayo 2001. Págs. 113-115.

<sup>47</sup>[http://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html) (Consultado el 12 de junio de 2018)

En la Edad Media los juegos eran con pocas reglas, sencillos y los niños utilizaban pocos juguetes, realizándose en su mayoría al aire libre.

En el Renacimiento los juegos eran de manera colectiva, adquiriendo fuerza los juegos populares.

En la segunda mitad del Siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego, plantean la importancia para la explicación del juego, las cuales posteriormente serán fundamentadas en su aplicación, en el área educativa.

En la actualidad los niños se entretienen y juegan con videojuegos, que aunque pareciera no tener beneficios de ello, se obtiene el desarrollo de habilidades óculo-manuales y la ubicación dentro de un espacio, demostrando así que la edad de jugar con juguetes físicos se acorta, debido a que a muy temprana edad tienen dispositivos electrónicos para su manipulación y esto a su vez hace que cambien el juego físico por el juego virtual.

Así entonces, se dice que en cada etapa del desarrollo del ser humano ha tenido presente el juego con y sin juguetes, así como diversas formas de aplicación, basándose a sus costumbres y creencias siempre con la finalidad de favorecer el desarrollo y la educación de los niños.

Dimensiones de la personalidad infantil presentes en el juego.

A continuación, se enlistan las diversas dimensiones desarrolladas durante las actividades del juego:

- La emoción o capacidad de emocionarse; a través de los sentimientos y afectos. Habituarse a los niños y niñas expresar los sentimientos de forma natural, sólo así más adelante estarán en condiciones de poder orientarlos y

autorregularlos.

- La socialización o capacidad de comunicación: El juego se realiza en un contexto social que promueve gran cantidad y variedad de relaciones entre los jugadores.
- El conocimiento o la capacidad de conocer: la faceta cognitiva que se desarrolla y aplica tanto para el conocimiento de sí mismo, de los demás y del entorno.

### **2.1.2. El juego didáctico en la Educación Preescolar. (Teorías del Juego)**

El juego: Enfoque Teórico.

Para documentar la presente investigación, es necesario basarse en referentes teóricos, los cuáles nos aportan el conocimiento científico sobre el tema que se está investigando, estos teóricos son de gran importancia mencionar porque ayudan en el planteamiento de los objetivos y a su vez poder interpretar con certeza los resultados que se obtendrán al final de la indagación.

En el presente trabajo se toma como referencia las teorías de los autores: Jean William Fritz Piaget, Jerome Seymour Bruner y Lev Semiónovich Vigotsky, por sus destacadas aportaciones en el tema del juego en los niños Preescolares.

El juego: TEORÍA DE PIAGET.

Jean Piaget, psicólogo suizo, conocido universalmente como el gran teórico del desarrollo infantil, contribuyó esencialmente al conocimiento, demostrando que el niño tiene distintas maneras de pensar que lo diferencian del adulto.

Piaget al referirse al juego consideraba; que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño como consecuencia de su desarrollo.

*“Los juegos y los juguetes son considerados “materiales útiles” para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño”.*<sup>48</sup>

En el siguiente apartado Jean Piaget, describe las edades y los tipos de juegos:

- Entre los 0 y los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio, esto significa que inicialmente su juego lo realiza solamente reaccionando con reflejos frente a estímulos, pero posteriormente y poco a poco va desarrollando mayor sentido de acción–reacción hasta lograr un juego más complejo.
- De los 2 a los 6 años aparece el juego simbólico, el niño juega a imitar lo que le rodea, observando a mamá o papá.
- A partir de los 6 años se desarrolla el juego de reglas.

Piaget menciona que los niños al realizar el juego libre, utilizan su creatividad y se estimula su imaginación (aspecto importante para el sano desarrollo del cerebro).

Al jugar libremente se logra que los niños desde una edad corta participen e interactúen con sus pares y el mundo que les rodea, así podrán manejar sus temores y a su vez practicarán roles de adultos para el desarrollo de las competencias. Adquiriendo habilidades como son: aprender a trabajar en equipo, compartir, negociar, resolver conflictos y sobre todo a tomar decisiones, pero lo más importante de todas ellas será que viva con alegría su niñez para crear hermosos recuerdos para la edad adulta.

---

<sup>48</sup>[http://www.macmillan.es/catalogo/formacion\\_profesional/castellano/\\_grado\\_superior/educacion\\_infantil/juego\\_infantil/download/juego\\_inf\\_cast\\_unidad](http://www.macmillan.es/catalogo/formacion_profesional/castellano/_grado_superior/educacion_infantil/juego_infantil/download/juego_inf_cast_unidad) (Consultado el 4 de julio de 2018)

## **Clasificación del juego según la Teoría de Piaget**

Jean Piaget decía que la dificultad de cada juego debería estar relacionada con el desarrollo y concordancia de la inteligencia de cada niño, en su teoría Piaget no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como lo han mencionado otros teóricos posteriores a él.

Según Piaget *“el niño tiene que jugar porque la realidad le desborda, no puede interactuar, le falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función de los conocimientos que van adquiriendo”*.<sup>49</sup>

También hace referencia en su teoría, que a cada rango de edad le corresponde una fase que no puede saltarse y que es necesaria pasarla para avanzar a la siguiente etapa, proponiendo tres formas que tenían los niños para adaptarse a la realidad.

Asimilación: el niño se adapta a su entorno externo y recibe experiencias de éste. (Recoge conocimiento).

Acomodación: el niño modifica su estructura interna de pensamiento u organización cognitiva como respuesta al cambio externo.

Equilibrio: Hasta que no ha acomodado correctamente lo asimilado antes, no inicia el proceso de asimilación de nuevo.

Al conocer estas tres formas se puede entender el proceso de aprendizaje de los alumnos.

---

<sup>49</sup><https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/> (Consultado el 15 de agosto de 2018)

### Estadios <sup>50</sup>

<b>DESDE LOS</b>	<b>ETAPA DE DESARROLLO</b>	<b>TIPOS DE JUEGOS</b>
0 años	<b>Sensorio motor</b>	<b>Funcional/ejercitación</b> Este consiste en repetir varias veces la acción
2 años	<b>Pre operacional</b>	<b>Simbólico/construcción</b> Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria
6 años	<b>Operacional concreto</b>	<b>Reglado/construcción</b> <i>Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprendan las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación.</i>
12 años	<b>Operacional formal</b>	<b>Reglado/construcción</b>

### El juego: TEORÍA DE BRUNER. <sup>51</sup>

El teórico Bruner se interesó por la evolución de las habilidades cognitivas del niño y por la necesidad de estructurar los contenidos educativos, esto le llevo a realizar una teoría parecida a la de Piaget y Ausbel.

Bruner menciona en su teoría los siguientes aspectos fundamentales del juego infantil:

- Supone reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que comete, esto no teniendo consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria.

<sup>50</sup> [www.google.com.mx/search?q=esquema+de+estadios+de+piaget](http://www.google.com.mx/search?q=esquema+de+estadios+de+piaget) (Consultado el 17 de septiembre de 2018)

<sup>51</sup> <https://unvistazoalaeducacion.wordpress.com/2016/06/07/quien-fue-jerome-bruner/> (Consultado el 5 de julio de 2018)



- Es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo exterior hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.
- Proporciona placer, los obstáculos que puedan presentarse dentro del juego son necesarios para mantener la motivación en él.
- Es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta.
- Resulta benéfico con otros niños, pero se corre el riesgo de privarlos de su iniciativa.
- Es un medio para mejorar la inteligencia, de acuerdo con los usos que se haga de él.

Bruner resalta en su teoría que la participación de los adultos durante el juego, no perturba el desarrollo de los juegos sino que este puede llegar a ser enriquecedor, y además agrega que *“el juego libre con instrumentos, facilita las destrezas y la transferencia de habilidades”*.<sup>52</sup>

Importancia del juego.<sup>53</sup>



<sup>52</sup><https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments> (Consultado el 5 de julio de 2018)

<sup>53</sup>[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s) (Consultado el 7 de junio de 2018)

## **El juego: TEORÍA DE VIGOTSKY.**

Lev Vygotsky es un autor clave en la psicología del desarrollo y de la Educación, las aportaciones teóricas que Vygotsky hizo, han sido de gran importancia para comprender el desarrollo del niño y su interacción social, toda vez que su teoría se basa principalmente en el aprendizaje socio-cultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla: *"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño".*<sup>54</sup>

Se dice que: Vygotsky otorgó el valor del juego como un instrumento y recurso socio-cultural para impulsar en el niño el desarrollo mental, facilitando el desarrollo de sus funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, logrando concentrar la atención, memorizar y recordar lo que se hace en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Se dice que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social y natural, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP).

La ZDP es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquellos que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquellos que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz).

---

<sup>54</sup> <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382> (Consultado el 9 de agosto de 2018)

## Clasificación de juego según Vigotsky<sup>55</sup>

Vigotsky analiza el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas:

La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos, como por ejemplo:

- Comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales.
- El niño puede crear un guion y representar varios papeles sociales.
- Se inspira en hechos reales de la vida del niño o en personajes de fantasía y superhéroes porque son muy atractivos para él.

La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "*juego dramático*" el mundo adulto.

Frase de Lev Vygotsky la importancia del juego.<sup>56</sup>



<sup>55</sup> <https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/> (Consultado el 16 de agosto de 2018)

<sup>56</sup> [www.google.com/search?q=frases+de+vygotsky+sobre+el+juego&tbm](http://www.google.com/search?q=frases+de+vygotsky+sobre+el+juego&tbm) (Consultado el 4 de febrero de 2019)

### **2.1.3. Clasificación del juego.<sup>57</sup>**

Existen numerosas formas de clasificar y tipificar los juegos en función de qué variable o desde qué perspectiva queramos hacerla, puede ser desde un punto de vista evolutivo, por edades, por lugares o por costo. A continuación, se presentan las distintas clasificaciones en función de varios criterios.

#### **2.1.3.1. El juego dramático**

Tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.

En el juego dramático encontramos dos aspectos básicos que constituyen a su vez dos ejes de contenidos para el desarrollo de una programación sobre este tema: Por un lado, la expresión dramática, y por otro, la expresión corporal:

- 1) A través de la Expresión Dramática los niños/as juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas.
- 2) En el caso de la Expresión Corporal se trata de que los niños/as puedan representar a través de su acción y movimiento determinadas actitudes, estados de ánimo, etc.<sup>58</sup>

#### **2.1.3.2. Juegos funcionales**

Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco.

---

<sup>57</sup><https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos> (Consultado el 4 de febrero de 2019)

<sup>58</sup>[www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf](http://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf) (Consultado el 31 de agosto de 2018)

#### 2.1.3.3. Juegos simbólicos

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria.

#### 2.1.3.4. Juegos reglados

Este tipo de juegos permite que los niños interactúen entre sí, comprendan las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

#### 2.1.3.5. Juegos de bloques o de construcción

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle.

2.1.3.6. Tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular.<sup>59</sup>

Es importante señalar que existe otra clasificación en función de qué capacidades o áreas se presentan estimular los juegos se pueden dividir en:

- Juegos cognitivos: relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.
- Juegos emocionales o afectivos: construyen su capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales.
- Juegos psicomotores: facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva.

---

<sup>59</sup><https://emowe.com/tipos-juegos-ninos/+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx> (Consultado el 4 de febrero de 2019)

#### 2.1.3.7. Definición de juego libre.<sup>60</sup>

Es la actividad donde el niño es libre de elegir cómo, qué y con quién jugar, él solo establece las reglas, escoge los materiales y decide el final del juego sin la intervención de un adulto.

#### 2.1.3.8. Importancia del juego libre en los niños.

Para que el juego libre cumpla con sus objetivos este no debe ser planeado, deberá de tener tiempo disponible debido a que les lleva tiempo crear una atmósfera para dar inicio al juego e involucrarse en él, lo ideal es que cuente con suficiente espacio para realizar sus movimientos corporales cómodamente. El niño deberá reorganizar su espacio durante el tiempo del juego y crear su propio juego con diversos materiales que tenga a su alcance para el desarrollo de su motricidad gruesa y fina, así como desarrollo de su imaginación.<sup>61</sup>

#### 2.1.3.9. Definición de juego didáctico.

Los docentes deben buscar estrategias que ayuden a contribuir y a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender, teniendo en cuenta que en ocasiones los docentes no aplican el juego, porque desconocen los alcances y beneficios que esta actividad conlleva, señalando que el juego surge en beneficio de un objetivo educativo.

En el siguiente documento escrito por la profesora Paula Chacón “Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” hace referencia a la importancia que tiene el juego didáctico en la educación, en el cual describe lo siguiente:

---

<sup>60</sup> [www.garoo.org/es/juego-libre-importante-los-ninos/+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx](http://www.garoo.org/es/juego-libre-importante-los-ninos/+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx) (Consultado el 4 de febrero de 2019)

<sup>61</sup> <http://www.garoo.org/es/juego-libre-importante-los-ninos/> (Consultado el 11 de junio de 2018)

El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.<sup>62</sup>

#### **2.1.4. LA PLANEACIÓN DE LA EDUCADORA DE PREESCOLAR Y EL JUEGO DIDÁCTICO.**

La planeación es parte fundamental del trabajo que realiza la educadora y cada uno de los profesores que interactúan con alumnos. Deberán realizarse en el aula y centro de trabajo actividades lúdicas, recreativas, deportivas y cívicas con los alumnos, para que el aprendizaje les sea significativo y lo pueden asimilar de una manera más fácil y divertida.

Es importante ejercitar a los niños en actividades psicomotoras a fin de que las funciones que desarrollan se automaticen, se logre el control voluntario de las mismas y se transfieran a la vida cotidiana, de tal forma que sirvan de base para los aprendizajes escolares. Hay que tener en cuenta que a medida que los ejercicios son más complejos más se interrelacionan las funciones entre sí, por lo que el ejercicio de una conlleva a la maduración de otras, pero del mismo modo los retrasos o alteraciones de una función repercuten negativamente en la adquisición y el desarrollo de otras funciones psicomotoras.

---

<sup>62</sup>[http://www.ehistoria.cl/cursosudla/13EDU413/lecturas/06%20%20EI%20Juego%20Didactico Aprendizaje.pdf](http://www.ehistoria.cl/cursosudla/13EDU413/lecturas/06%20%20EI%20Juego%20Didactico%20Aprendizaje.pdf) (Consultado el 6 de junio de 2018)

#### **2.1.4.1 Objetivos de la planeación en el trabajo docente.**

La planificación en la intervención educativa es fundamental para el docente debido a que esto le permite a la maestra conocer la finalidad y la organización de lo que va a enseñar dentro del aula, previniendo los recursos necesarios para poder llevarla a cabo así como tener referentes precisos para aplicar instrumentos de evaluación en el momento que se requiera, tomando en cuenta que los aprendizajes esperados y las competencias son los referentes básicos para organizar su trabajo docente.

*“La planificación es un conjunto de supuestos fundamentos que la educadora considera pertinentes y viables para que las niñas y los niños avancen en su proceso de aprendizaje; debe considerar que el trabajo con ellos es un proceso vivo.”<sup>63</sup>*

#### **2.1.5. Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora**

En este Programa PEP 2011, se explican las diversas manifestaciones y funciones que tiene el juego principalmente se remarca; que al llevarse a cabo dicha actividad permite que los niños se expresen y tengan movimiento corporal para favorecer el desarrollo de sus competencias.

*“En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladas por las múltiples situaciones de intervención con otros niños y los adultos.”<sup>64</sup>*

---

<sup>63</sup> Secretaría de Educación Pública. Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. México, Talleres de SEP, 2011. Pág. 25

<sup>64</sup> Ibid. Pág. 21



Así entonces, en la Educación Preescolar, la educadora se basará fundamentalmente a orientar a las niñas y a los niños hacia el juego para que puedan alcanzar niveles de conocimiento más complejos.

#### **2.1.5.1. Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora**

El Programa de Estudios 2011, es el documento que rige y define las competencias para la vida, el perfil de egreso, los estándares curriculares y los aprendizajes esperados que constituyen el desarrollo formativo de los estudiantes.

*“El Programa de Educación Preescolar 2011 es nacional, de observancia general en todas las modalidades y centros de educación preescolar, sean de sostenimiento público o particular”.*<sup>65</sup>

En el Programa de Estudio 2011, se manifiestan los logros que se espera tengan los niños al cursar este nivel educativo, realizando diversas situaciones de aprendizaje que marcan la diferencia de cada grado en Educación Preescolar.

#### **2.1.5.2. Propósitos Educativos de Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora.**

El Programa de Estudios 2011, está enfocado al desarrollo de competencias de los niños, teniendo como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano.

---

<sup>65</sup> Ibid. Pág.13

*“En el programa se concibe que una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar eficazmente en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes, valores”.*<sup>66</sup>

Lo cual significa que la escuela y los docentes, a través de su intervención y compromiso, generen las condiciones necesarias para contribuir de manera significativa a que los niños y jóvenes sean capaces de resolver situaciones problemáticas que les plantea su vida y su entorno.

En conclusión, centrar el trabajo en competencias implica que la educadora haga que los alumnos aprendan más de lo que saben acerca del mundo y que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas mediante el diseño de situaciones didácticas que impliquen desafíos. Los propósitos de la Educación tienen la finalidad principal de enlazar los tres niveles de la Educación Básica, los cuales se complementan con los rasgos del Perfil de Egreso de la Educación Básica.

A continuación, se mencionarán los Propósitos de la Educación Preescolar que contribuirán que el alumno sea una persona íntegra, autónoma y mejor preparada para su vida futura.

*Al reconocer la diversidad social, lingüística y cultural que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de las niñas y los niños, durante su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad –general, indígena o comunitaria–*

---

<sup>66</sup> Ibid. Pág.14

*se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que gradualmente se lleve a cabo lo siguiente:*<sup>67</sup>

- Aprendan a regular sus emociones.
- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna.
- Desarrollen interés y gusto por la lectura.
- Usen el razonamiento matemático.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos.
- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento.
- Practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable.

En conclusión, los alumnos de Educación Preescolar deben tener una Educación Integral que le permita a cada uno estar preparado lo mejor posible para su vida futura.

---

<sup>67</sup> Ibid. Pág. 17

### **2.1.5.3. Campos Formativos.<sup>68</sup>**

El Programa de Educación Preescolar está organizado por seis Campos Formativos, en los cuales se interrelaciona el desarrollo, el aprendizaje y la intervención docente, para que en conjunto se construyan experiencias educativas. Los Campos Formativos nos permiten saber en qué aspecto de desarrollo y aprendizaje se encuentran los alumnos y estos son: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo Natural y Social, Desarrollo Físico y Salud, Desarrollo Personal y Social y Expresión y Apreciación Artística.

*“Los campos formativos facilitan a la educadora tener intenciones educativas claras (que competencias y aprendizajes pretende promover en sus alumnos) y centrar su atención en las experiencias que es importante que proponga.”<sup>69</sup>*

### **2.1.5.4. Lenguaje y Comunicación.<sup>70</sup>**

En la Educación Preescolar el uso del lenguaje para favorecer las competencias comunicativas en las niñas y los niños debe ser una prioridad como parte del trabajo específico e intencionado en este Campo Formativo.

El Campo Formativo Lenguaje y Comunicación se divide en los siguientes dos aspectos que a continuación se mencionan, describiendo algunos de los aprendizajes esperados que contienen en él:

#### **1.- Lenguaje oral**

-Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

---

<sup>68</sup> Ibid. Pág. 39

<sup>69</sup> Ibid. Pág. 40

<sup>70</sup> Ibid. Pág. 41

-Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

-Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

-Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.

## 2.- Lenguaje escrito

-Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para que sirven.

-Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.

-Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.

-Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.

### **2.1.5.5. Pensamiento Matemático<sup>71</sup>**

El desarrollo de las capacidades de razonamiento en los alumnos de Educación Preescolar se propicia cuando realizan acciones que les permiten comprender un problema, reflexionar sobre lo que se busca, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con sus compañeros. Ello no significa apresurar el aprendizaje formal de las matemáticas, sino potenciar las formas de Pensamiento Matemático que los

---

<sup>71</sup> Ibid. Pág. 57

pequeños poseen hacia el logro de las competencias que son fundamento de conocimientos más avanzados, y que irán construyendo a lo largo de su escolaridad.

Este Campo Formativo se organiza en dos aspectos relacionados con la construcción de nociones matemáticas básicas: Número y Forma, espacio y medida.

El Campo Formativo Pensamiento Matemático está dividido en dos aspectos los cuales son los siguientes:

### 1.- Número

-Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

-Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

-Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

### 2.- Forma, espacio y medida:

-Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

-Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.

-Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

-Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición.

### **2.1.5.6. Exploración y Conocimiento del Mundo:<sup>72</sup>**

Este Campo Formativo se dedica, fundamentalmente, a favorecer en las niñas y los niños el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo, mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social; se organiza en dos aspectos relacionados, fundamentalmente, con el desarrollo de actitudes y capacidades necesarias para conocer y explicarse el mundo: Mundo natural y Cultura y vida social.

A continuación, se presentan las competencias y los aprendizajes esperados que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos:

#### 1.- Mundo Natural

- Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.
- Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural.
- Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos.
- Entiende en qué consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea.
- Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información.
- Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla.

---

<sup>72</sup> Ibid. Pág. 63

## 2.- Cultura y Vida Social

-Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a partir de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales.

-Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.

-Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.

### **2.1.5.7. Desarrollo Personal y Social<sup>73</sup>**

Este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales.

La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.

Este Campo Formativo se organiza en dos aspectos relacionados con los procesos de desarrollo infantil los cuales son: Identidad personal y Relaciones interpersonales

#### 1.- Identidad personal

-Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.

---

<sup>73</sup> Ibid. Pág. 77



-Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

## 2.- Relaciones interpersonales

-Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.

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

### **2.1.5.8. Expresión y Apreciación Artísticas<sup>74</sup>**

Este Campo Formativo está orientado a potenciar en las niñas y los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a partir de distintos lenguajes, así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas.

Este Campo Formativo se organiza en cuatro aspectos relacionados con los lenguajes artísticos: Expresión y Apreciación Musical, Expresión Corporal y Apreciación de la Danza, Expresión y Apreciación Visual, y Expresión Dramática y Apreciación Teatral.

---

<sup>74</sup> Ibid. Pág. 83

A continuación, se presentan las competencias y los aprendizajes esperados que se pretende logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos de este Campo Formativo.

#### 1.- Expresión y apreciación musical

- Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar canciones y melodías.
- Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

#### 2.- Expresión y apreciación visual

- Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.
- Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas fotográficas y cinematográficas.

#### 3.- Expresión corporal y apreciación de la danza

- Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.
- Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas.

#### 4.- Expresión dramática y apreciación teatral

- Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas.
- Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales.

#### 2.1.5.9. Desarrollo Físico y Salud<sup>75</sup>

Durante la Educación Preescolar, las niñas y los niños pueden iniciarse en la actividad física sistemática, experimentar la sensación de bienestar que produce el hecho de mantenerse activos y tomar conciencia de las acciones que pueden realizar para mantenerse saludables y prevenir enfermedades.

La promoción y el cuidado de la salud implican que las niñas y los niños aprendan, desde pequeños, a actuar para mejorarla y a tener un mejor control de ella, y que adquieran ciertas bases para lograr, a futuro, estilos de vida saludable en el ámbito personal y social.

Este Campo Formativo está organizado en dos aspectos relacionados con las capacidades que implica el desarrollo físico y las actitudes y conocimientos básicos vinculados con la salud: Coordinación, fuerza y equilibrio, y Promoción de la salud.

Siendo estas las competencias y los aprendizajes que se deseen se logren las niñas y los niños en cada uno de los aspectos.

##### 1.- Coordinación, fuerza y equilibrio

-Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.

-Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.

##### 2.- Promoción de la salud

-Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.

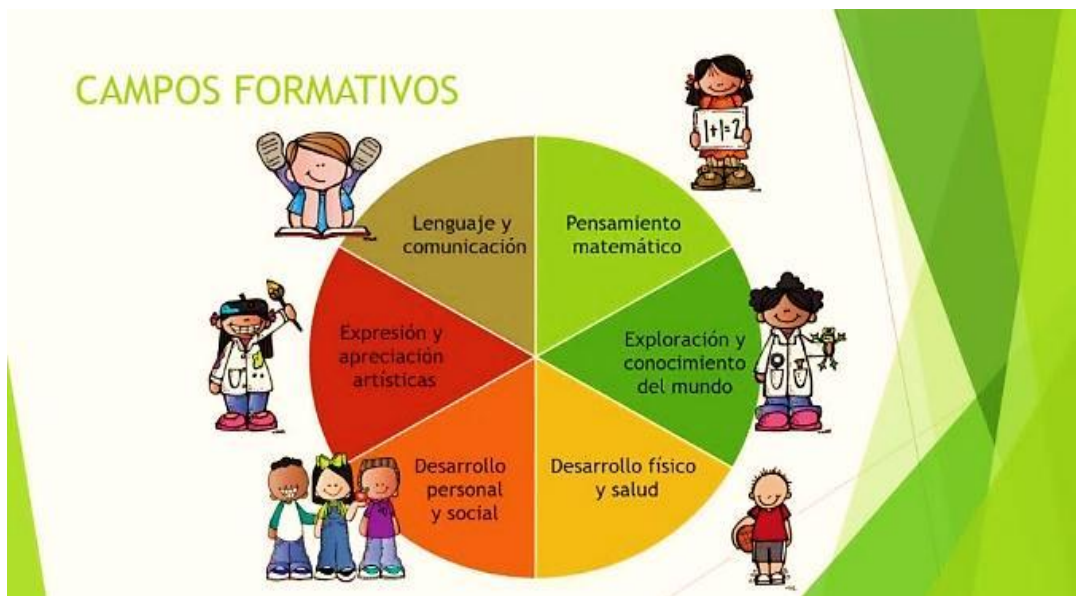
---

<sup>75</sup>Ibid. Pág. 72

-Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente.

Por lo tanto, la presente investigación se fundamentará con base a los Programas de Estudio 2011, Guía para la Educadora que actualmente se encuentra en transición por los Programas de Aprendizajes Clave para la Educación Integral.

Imagen de los Campos Formativos.<sup>76</sup>



### 2.1.6. Programa de Estudio 2011 y la psicomotricidad

El PEP 2011 marca la importancia del desarrollo físico de un niño Preescolar, esto debido a que en él intervienen factores como la genética, la actividad motriz, la

<sup>76</sup> [www.google.com.mx/search?q=imagenes+de+los+campos+formativos+de+preescolar](http://www.google.com.mx/search?q=imagenes+de+los+campos+formativos+de+preescolar) (Consultado el 5 de noviembre de 2018)

salud, la nutrición entre otros factores importantes, describe los aspectos de importancia que se van desarrollando en los niños como es la locomoción, la estabilidad, el equilibrio, la manipulación y la proyección.

Las capacidades motrices se desarrollan cuando los niños y niñas se atreven a enfrentar nuevos desafíos en los que ponen a prueba sus capacidades citando así lo siguiente: *“El movimiento durante el juego estimula el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices (temporalidad, espacialidad, lateralidad, ritmo, equilibrio y coordinación). En estos procesos no sólo se movilizan las capacidades motrices sino las cognitivas y afectivas.”*<sup>77</sup>

Siendo en el Nivel de Educación Preescolar cuando los niños y las niñas llegan en general a alcanzar los altos niveles de logro como es la coordinación de sus movimientos en su cuerpo, porque mantienen el equilibrio, caminan, corren, trepan y manipulan con destreza en muchos de los casos objetos e instrumentos con los cuales construyen juguetes en el ámbito escolar.

## **2.1.7. Importancia del desarrollo de la motricidad fina en el niño Preescolar.**

### **2.1.7.1. Concepto de motricidad:**<sup>78</sup>

Como se puede observar el Programa de estudios habla de que la motricidad porque es una de las partes fundamentales del desarrollo del ser humano.

---

<sup>77</sup>Ibid. Pág. 68.

<sup>78</sup><http://www.psico-vida.com/2014/11/motricidad-psicomotricidad-fina-y-gruesa/> (Consultado el 14 de junio de 2018)

El término de motricidad es utilizado en el campo de la salud, siendo este tema uno de los conceptos más amplios e importantes en su contenido, debido a que se enfoca al análisis del desarrollo de un ser vivo, desde su fecundación hasta la vejez, porque él se utiliza como referencia en todas las etapas, causas y efectos de un acto motor y explica todo lo relacionado con el movimiento de un ser vivo, así entonces, la motricidad se explica que es el conjunto de las funciones desempeñadas con la unión del esqueleto, los músculos y el sistema nervioso permitiendo los movimientos y que a su vez dan origen al desplazamiento.

2.1.7.2. Tipos de motricidad.

2.1.7.3. Motricidad gruesa:

Son todas aquellas acciones que se realizan con la totalidad del cuerpo como lo es la coordinación, el equilibrio, el desplazamiento y el movimiento en general utilizando sus diferentes extremidades.

Con lo cual es capaz de realizar diversas acciones como son: caminar, correr, rodar, saltar, girar, bailar, patinar, trepar, entre muchas otras acciones.

Siendo esta la motricidad gruesa la primera en desarrollarse en los seres vivos es de gran importancia para que posteriormente de inicio el desarrollo de la motricidad fina. Dando mayor énfasis en este documento al desarrollo de la motricidad fina, debido a que el tema propuesto es el desarrollo de la motricidad fina en la edad Preescolar comprendida entre los 4 y 5 años, como base para en un futuro lograr el desarrollo de la lecto-escritura.

2.1.7.4. Motricidad fina:

La motricidad fina; son todas aquellas actividades que el niño realiza con cierta precisión y con cierto nivel de coordinación evitando salirse de un espacio delimitado. La motricidad fina se refiere a los movimientos que se realizan por una o varias partes del cuerpo que no tienen amplitud, sino que son movimientos de más precisión.

*“La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión”.*<sup>79</sup>

Para conseguir que el niño logre la motricidad fina se debe pasar por un proceso cíclico: iniciando de un nivel sencillo y continuando al pasar de los años con metas con más dificultad.

La motricidad fina se refiere básicamente a los movimientos de la pinza digital y a pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación óculo-manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina y que posteriormente encausarán al alumno al trazo de las letras.

La edad Preescolar es un periodo de cambios importantes, debido a que en el niño se presentan avances significativos en el desarrollo del lenguaje, así como en la motricidad fina y gruesa.

Estos cambios permitirán que el niño sea cada vez más autónomo porque precisamente a esta edad suelen iniciar la escolarización, el juego simbólico y social

---

<sup>79</sup>file:///C:/Users/Gavy/Downloads/20Motricidad%20Fina%20 (Consultado el 7 de junio de 2018)

con otros niños de su misma edad, dan inicio con el control de esfínteres y empiezan a comprender conceptos abstractos.

También es la etapa en la que aparecen las rabietas, las respuestas insolentes o los sentimientos de gratitud.

A los 3 años, ya tiene adquiridas varias de las capacidades motoras de un adulto, a partir de entonces seguirá perfeccionándolas de forma progresiva, permitiendo desarrollar lo que se llama “esquema corporal”, es decir, cómo ve el niño su propio cuerpo y sus distintas partes, dándose cuenta de lo que puede hacer con él y de sus limitaciones.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para que el niño tenga la habilidad de experimentar y aprender de su entorno, desarrollando sus habilidades en un orden progresivo, El niño entre los 2 y los 3 años adquiere nuevas habilidades para utilizar sus manos, manipula objetos pequeños con mayor destreza y coordinación puede pasar perfectamente las páginas de los cuentos, abrir y cerrar tapones, jugar con juguetes más complicados (construcciones, piezas...).

Las muñecas, los dedos y las palmas de las manos pueden realizar funciones concretas como comer y beber solos, estos nuevos avances le dan cada vez más autonomía.

Entre los 3 a 5 años perfecciona todo lo anterior. Empieza a garabatear; hace trazos verticales, horizontales o circulares cada vez más pequeñas y precisas, marcando el inicio del aprendizaje de la escritura.

La agudeza visual del niño sigue aumentando durante la etapa Preescolar. Se estima que a los 2 años es la mitad y a los 5 años dos tercios de lo normal. No



tendrá la agudeza del adulto hasta la época escolar, Los ojos están preparados para realizar movimientos tan precisos como la lectura y la visión en tres dimensiones (visión binocular) está bien desarrollada. Gracias a esto puede calcular distancias y situarse en el espacio que le rodea.

Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de Preescolar, es el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, estas representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa.

Para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz, pueden también dibujar un círculo, aunque al tratar de dibujar una persona sus trazos son aún muy simples.

Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes. Algunos pueden escribir sus propios nombres utilizando las mayúsculas. Los elementos que intervienen directamente en la motricidad fina son:

La mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Es importante tenerlo en cuenta, ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarrón y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos.

Actividades que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual:

- \* Pintar
- \* Modelar
- \* Recortar
- \* Punzar
- \* Dibujar
- \* Laberintos
- \* Enhebrar
- \* Colorear
- \* Rompecabezas



### 2.1.8. Desarrollo Físico y Salud: Un vínculo para el incremento

#### Psicomotriz.<sup>81</sup>

El concepto de desarrollo físico se refiere a los cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral. El crecimiento es continuo a lo largo de la infancia y adolescencia.

Pero no se realiza uniformemente. El ritmo de crecimiento es rápido en el primer año de vida, a partir del segundo año muestra un patrón más lineal y estable, haciéndose lento gradualmente hasta la pubertad.

---

<sup>80</sup>[www.google.com.mx/search?q=juego&tbm](http://www.google.com.mx/search?q=juego&tbm) (Consultado el 11 de junio de 2018)

<sup>81</sup><http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:XjEFRDWDIOIJ:misspreescolar.blogspot.Com> (Consultado el 4 de febrero de 2019)

## **2.2. ¿Es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica diaria en tu centro escolar?**

Sí, aunque siendo honestos en muchas de las instituciones privadas de Nivel Preescolar, al llevar a cabo su práctica docente en el colegio, no le dan la debida importancia a la teoría, siendo que son fundamentales en el desarrollo de los niños como lo marcan en las Teorías Pedagógicas realizadas por grandes Pedagogos.

La práctica docente que se lleva a cabo en el Colegio “Bécquer” está establecida por los directivos y basada en los Programas de Estudio 2011, Guía para la Educadora; esto debido a que el Colegio se encuentra en etapa de transición y de ajuste para adaptarse al Nuevo Programa, porque lo que se pretende es conocer e identificar los objetivos principales del recién establecido Programa Aprendizaje Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar; para que el próximo Ciclo Escolar 2019-2020 pueda ser aplicado habiéndose disipado las dudas que se tenían y entonces así con más certeza poderlo ejecutar como lo establece la Secretaría de Educación Pública (SEP)

## **2.3. Los docentes del centro de trabajo al cual se pertenece llevan a cabo su práctica educativa en el aula ¿bajo conceptos teóricos?**

Las maestras que laboran en el Colegio “Bécquer” no llevan su práctica docente bajo los conceptos teóricos, debido a que como es una institución privada, ésta trabaja bajo su propio criterio curricular a pesar de que está incorporada a la SEP son los directivos los que determinan la forma de trabajo y en la elección de textos que se

utilizarán durante el ciclo escolar, dándole continuidad al aprendizaje con el método conductista y esto como resultado dará que los alumnos aprendan de memoria y mecánica; sin que exista el razonamiento.

Las docentes basan su trabajo únicamente en darle seguimiento a lo que se establecen dentro de la institución, sin llevar a cabo la aplicación del método constructivista o algún otro método, el cual sea significativo para el aprendizaje de los alumnos

## **CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.**

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

Situaciones Didácticas para Desarrollar la Motricidad Fina en el niño Preescolar.

### **3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA**

El presente trabajo es planeado y organizado con base a situaciones didácticas, que ayudan a mejorar y favorecer la motricidad. En el Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora, hace referencia a lo siguiente:

#### *Situaciones didácticas<sup>82</sup>*

*Son un conjunto de actividades que demandan a los niños movilizar lo que saben y sus capacidades, recuperan o integran aspectos del contexto familiar, social y cultural en donde se desarrolla, son propicias para promover aprendizajes significativos y ofrecen la posibilidad de aplicar en contexto lo que se aprende y avanzar progresivamente a otros conocimientos.*

---

<sup>82</sup>Secretaría de Educación Pública. Programa de Estudio 2011, Guía para la Educadora. Op. Cit. Pág.175

La motricidad tiene gran relevancia en el desarrollo del niño, en la cual se destaca lo siguiente: *“El desarrollo de la motricidad permite al área sensorial-motriz una capacidad exploradora que es la que fomenta el aprendizaje y estimula el desarrollo intelectual del niño”*.<sup>83</sup>

Es por eso que desde una temprana edad se debe estimular el desarrollo de la motricidad gruesa para posteriormente lograr la motricidad fina y en la etapa escolar alcanzar la lecto-escritura.

La motricidad fina se requiere desarrollar porque ella implica precisión, eficacia, armonía y acción. En la motricidad se reflejan todos los movimientos del ser humano, estos determinan el comportamiento motor de los niños.

En el presente texto educativo donde se encontró la siguiente información explica que la mejor edad para dar inicio con la estimulación de la motricidad, es en la etapa Preescolar debido a los siguientes factores que a continuación se explican:

*Debido a el acelerado crecimiento, el desarrollo de los sistemas sensoriales, del sistema osteomioarticular (la flexibilidad de los músculos y tendones, calcificación de los huesos, presentándose en la mano, en el pie, en la musculatura de la cara diferentes etapas de maduración), la facultad de establecer innumerables conexiones nerviosas temporales, así como el proceso de*

---

<sup>83</sup><https://lafamiliaonline.wordpress.com/para-que-sirve-desarrollar-la-motricidad-fina/> (Consultado el 14 de enero de 2019)

*mielogénesis, que constituyen la base fisiológica que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje de las diferentes acciones.*<sup>84</sup>

### 3.3. A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Las situaciones didácticas que se proponen y diseñaron en el presente trabajo de investigación, se aplicarán en los alumnos del Colegio “Bécquer”, del Grado de 2° de Preescolar, ubicándose el Colegio en Calle Poniente 9 N° 12, de la Colonia Cuchilla del Tesoro, en la Alcaldía de Gustavo A. Madero, en la CDMX.

Escudo del Colegio “Bécquer”<sup>85</sup>



---

<sup>84</sup><http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:HgTDPO2kycQJ:aceru1904.blogspot.com> (Consultado el 11 de enero de 2019)

<sup>85</sup>Diseño de la Tesista (Consultado el 18 de enero de 2019)

### 3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA

El presente trabajo de investigación, cuentan con la autorización del Director José Andrés Cedeño Serrato, permitiendo ser utilizado el espacio indicado para la realización de dichas actividades planeadas y organizadas en beneficio de la niñez. Las situaciones didácticas propuestas están diseñadas para llevarse a cabo en un periodo aproximado de un mes, con una periodicidad de aplicación de dos veces por semana, miércoles y viernes constando de una hora por sesión. Asimismo, se cuenta con el apoyo general del director, docentes y Padres de Familia para brindar el apoyo necesario que estas actividades lo requieran.

### 3.5. LA PROPUESTA

Después de haber detectado la problemática “falta de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina” en el Grupo de 2° de Preescolar, el primer paso para poner en marcha la propuesta es darla a conocer a las autoridades educativas correspondientes, esto con la finalidad de conseguir el consentimiento para su implementación y desarrollo de las actividades sugeridas en cada situación didáctica. Posteriormente, se dialogará con los alumnos, en el aula escolar para dar a conocer la propuesta y las actividades sugeridas y así dar inicio en tiempo y forma con lo establecido.

Por último, se solicitará el apoyo necesario para obtener los recursos didácticos con el apoyo del director, profesores y Padres de Familia.



### 3.5.1. Título de la propuesta

El título de la propuesta surgió por la necesidad de estimular el movimiento y desarrollar las habilidades motrices de los alumnos, por medio de situaciones didácticas dinámicas, aplicadas de acuerdo con su edad y el uso del material atractivo para que se logren beneficios en el desarrollo del niño "JUGUEMOS CON NUESTRAS MANOS".

### 3.5.2. El Objetivo General

Desarrollar la motricidad fina a través del juego organizado, individual y grupal para favorecer la lecto-escritura, posterior.

### 3.5.3. Alcance de la propuesta

La propuesta que se plantea en el presente trabajo es diseñada para que se lleven a cabo en los tres grados de Educación Preescolar.

Las actividades programadas en las 10 sesiones podrán ser adecuadas para ser aplicadas posteriormente en los Grupos de 1° y 3° de Preescolar, considerando sus habilidades y competencias de los alumnos, así como tomar en cuenta sus edades que integran en cada grupo y el desarrollo de madurez que comprende cada nivel Escolar.

### 3.5.4. Temas Centrales que Constituyen la Propuesta.

- Atrapando arañitas.
- Vámonos de pesca.
- Pompones arcoíris.
- Dónde es mi lugar.
- Pequeños artistas.
- Mazorcas chimuelas.
- Jugemos a la panadería.
- Arcilla mágica.
- Vitrales de colores.
- Pelota antiestrés.

### 3.5.5. Características del diseño

Las sesiones propuestas fueron diseñadas con la finalidad de ser aplicadas durante el transcurso de un mes, cubriendo el total de ocho horas.

### EJEMPLO DE UNA SITUACIÓN DIDÁCTICA.

Las planeaciones que se diseñaron para llevar a cabo las Situaciones Didácticas con el Grupo de Preescolar II del Colegio “Bécquer” son necesarias e importantes para tener una buena organización, control y orden al ejecutarlas en el grupo escolar, y poder así lograr los objetivos y aprendizajes previamente señalados.

La Planeación Didáctica nos indica que para que ésta cumpla con su función correcta deberá de tener los siguientes puntos:

Número de sesión, Título de la Situación Didáctica, Situación de Aprendizaje, Campo Formativo, Aprendizaje Esperado, Evaluación y Lugar donde se impartirá.

### **PUNTOS IMPORTANTES DE LA PLANEACIÓN.**

La Planeación es un aspecto central en el desarrollo del trabajo docente y que esta deberá ser llevada a cabo de manera anticipada, para que se cumplan los Objetivos planeados, siendo su función principal optimizar recursos para poner en práctica las estrategias diseñadas. Las Planeaciones permiten a las maestras organizar actividades que sean del interés de los alumnos y que los motiven a aprender. A continuación, se mencionan los principios para llevar a cabo la Planeación marcados en el PEP 2011.<sup>86</sup>

- *El alumno será el centro de la educación.*
- *Generar ambientes de confianza para adquirir el aprendizaje.*
- *Realizar actividades para el aprendizaje situado.*
- *Priorizar la educación brindando mayor importancia a la calidad que a la cantidad de los aprendizajes.*

---

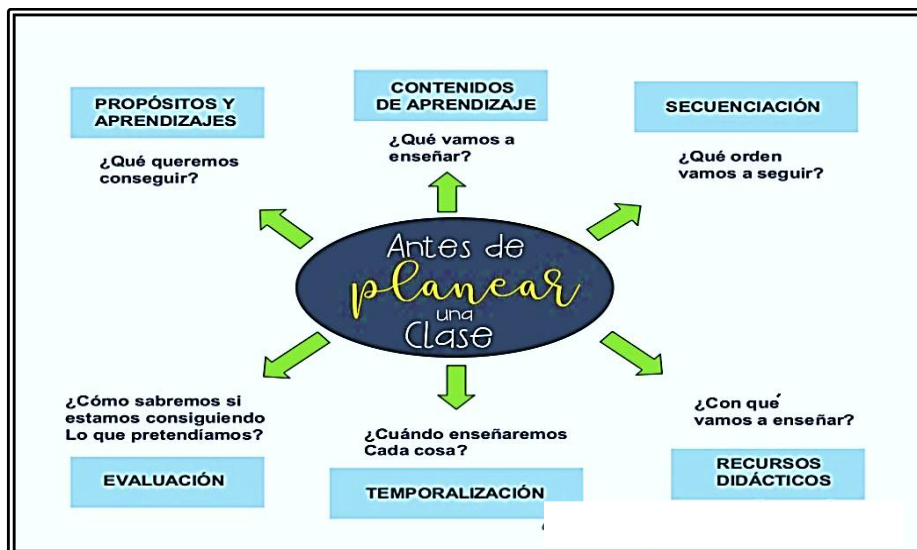
<sup>86</sup> Secretaría de Educación Pública. Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Op.Cit. Pág.162

- *Definir los objetivos en la educación ¿Dónde está cada alumno? ¿Adónde deben llegar todos?*
- *Orientar a los alumnos para que sean autosuficientes, remarcando la importancia de que los alumnos resuelvan problemas*
- *Utilizar diversas estrategias en el aprendizaje como son: preguntas detonadoras, problemas abiertos, procesos dialógicos, juegos, trabajo por proyectos, secuencias didácticas, lluvia de ideas, etcétera.*
- *Transversalidad con los contenidos de otras asignaturas para fomentar la interdisciplinar.*
- *El docente mantendrá una postura como mediador más que como instructor.*
- *Como prioridad mantener los saberes previos y los intereses de los estudiantes.*
- *Llevar a cabo la inclusión y la diversidad en el aula.*

## CÓMO SE PLANEARÁ.

Para empezar una planeación es muy importante plantear las siguientes preguntas:

Preguntas que te debes hacer antes de iniciar una planeación.<sup>87</sup>



Estas preguntas servirán para orientar el trabajo docente e iniciar la planeación de las situaciones didácticas, además se debe tomar en cuenta otros aspectos importantes como son: los recursos con los que se cuenta, el grado y edad de estudiantes con los que se trabajará.


Haciendo hincapié que las partes que comprende una clase son: Inicio, desarrollo y cierre debido a que cada parte implica un proceso, una acción, un objetivo y un resultado.

<sup>87</sup><https://webcache.googleusercontent.com//ideaspara laclase.com> ( Consultado el 8 de febrero de 2019)

## EJEMPLO DE LA PLANEACIÓN.

A continuación, se presenta el diseño de la Planeación con la que se trabajará en cada Situación Didáctica propuestas en el presente trabajo, marcando los puntos que se mencionaron con anterioridad para lograr los objetivos que se desean obtener

Ejemplo de una Planeación Didáctica.<sup>88</sup>

SESION 1	SITUACION DE APRENDIZAJE:	CAMPO FORMATIVO	APRENDIZAJE ESPERADO:	EVALUACION:	MATERIAL:	LUGAR DONDE SE IMPARTIRÁ:
Atrapando arañitas.	<p><b>INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Daremos inicio cantando la canción witsi witsi araña.</li> <li>-Después dialogaremos, si conocen las arañas para saber sus conocimientos previos describirán sus características.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observarán un video de las arañas y su hábitat.</li> <li>-Saliremos al patio a buscar una araña sin tocarla, explicaremos la cómo vive y lo peligrosas que pueden ser.</li> <li>-Regresaremos al salón para dar las consignas de la situación didáctica llamada "atrapando arañitas"</li> <li>-La 1° consigna consistirá en agarrar con pinzas, las arañas de plástico que se encontrarán dentro de la cesta.</li> <li>-La 2° consigna será sacar todas las arañitas posibles con dos palos de madera o palitos para brochetas.</li> <li>-La 3° consigna deberá sacar las arañitas con el apoyo de dos cucharas de metal.</li> <li>-La 4° consigna deberá sacarlas con una pinza de metal para depilar, dificultando un poco más la precisión al sacar las arañas</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-En equipos los alumnos, deberán elegir que herramientas podrán utilizar de acuerdo a sus habilidades y destrezas.</li> <li>-Se verificará contando, quién logró sacar mayor cantidad de arañita en el menor tiempo posible.</li> </ul>	Desarrollo físico y salud.	-Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación (un pincel para pintar, tijeras para recortar, destornillador, etcétera).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica de análisis del proceso del aprendizaje.</li> <li>-Portafolio de evidencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Estambre</li> <li>-arañas de plástico</li> <li>-Cesta de plástico</li> <li>-Pinzas de plástico para agarrar el pan.</li> <li>-Palos de madera o brochetas.</li> <li>-Cucharas de metal pequeñas para el azúcar.</li> <li>-Pinzas de metal (para depilar).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Salón de usos múltiples o patio escolar.</li> </ul> 

<sup>88</sup> Elaborado por la Tesista. (Consultado el 29 de enero de 2019)

### 3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Para llevar a cabo la realización de las Situaciones Didácticas para Desarrollar la Motricidad Fina en el niño Preescolar se requiere cumplir las siguientes situaciones: permiso del Director del colegio, autorización para el uso de los espacios, marcar un horario establecido, apoyo por parte de los Padres de Familia y materiales que a continuación se mencionarán: salón de usos múltiples, salón escolar, patio escolar, estambre, cesta de plástico en diversos tamaños, pinzas de plástico en diferentes tamaños, pinzas de metal para depilar limpias, agua, tapa roscas de refrescos en diversos colores, palitos de madera para brochetas o bandera, botellas de plástico grandes, pompones de estambre medianos de diversos colores, botellas de plástico con atomizador o aerosol, pintura vegetal, papel bond, elotes crudos naturales, una charola, bolsas de papel, fécula de maíz, platos de plástico, un pliego de mica transparente y papel china de colores.

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

Los instrumentos de evaluación que se aplicarán en dicha propuesta son:

- La elaboración de un portafolio de evidencias, el cual servirá para integrar todos los trabajos o evidencias realizadas en las Situaciones Didácticas propuestas semanalmente.

- Aplicación de una Lista de cotejo del proceso del Aprendizaje Esperado para registrar los avances de sus capacidades en cada actividad.

## PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Para llevar a cabo la evaluación se incluye un ejemplo de las Situaciones Didácticas las cuales cada una llevará una con las mismas características planeadas se incluirá el instrumento portafolio de evidencias, el cual consiste en: *“Realizar una colección de documentos con ciertas características que tienen como propósito evaluar el nivel de aprendizaje que se ha adquirido, es decir, sus logros, esfuerzos y transformaciones a lo largo de un curso.”*<sup>89</sup>

En el Portafolio de Evidencias los alumnos graficarán la manera en cómo llevaron a cabo la actividad, además de que plasmarán el tipo de herramienta que eligieron para realizar la sesión.

Iniciando con la elaboración de un dibujo donde deberán plasmar la herramienta que fue elegida y utilizada al realizar la actividad, para posteriormente explicar el motivo de su elección y al finalizar la colorearán a su gusto.

Durante el proceso de evaluación es importante la interacción del profesor con el alumno, para permitir la coordinación en sus trabajos obteniendo las evidencias que servirán para una valoración apegada a la realidad.

---

<sup>89</sup><http://www.itmina.edu.mx/subaca/Portafolio%20de%20evidencias.pdf> (Consultado el 10 de febrero de 2019)



## **Lista de cotejo**

Es un instrumento de evaluación, que contiene un conjunto de acciones que permiten obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo posible registrar los objetivos logrados y no logrados de un proceso determinado.

Por lo general tiene el formato de una tabla con tres o cuatro columnas en las que se explicitan tanto los indicadores (las habilidades, comportamientos o los elementos que se espera encontrar tanto en la persona como en una tarea en concreto).

Dicho de otra manera, los indicadores se organizan a manera de lista dentro de una primera columna. A un lado se colocan dos o tres columnas más, en donde sea posible señalar si el indicador está “alcanzado”, “no alcanzado”, o en “proceso”.

Los términos anteriores pueden variar según lo que se evalúa, en el caso de los procedimientos o elementos se espera encontrar en un trabajo escrito o visual, pueden incluirse simplemente las columnas de “sí” y “no” para indicar si están presentes o ausentes.<sup>90</sup>

---

<sup>90</sup> <https://psicologiyamente.com/desarrollo/lista-de-cotejo> (Consultado el 15 de marzo de 2020)

## EJEMPLO DE LA LISTA DE COTEJO

### Lista de cotejo del proceso del Aprendizaje Esperado <sup>91</sup>

<i>APRENDIZAJES ESPERADOS:</i>				
Elige y usa el objeto, instrumento o herramienta adecuada para realizar una tarea asignada o de su propia creación (un pincel para pintar, tijeras para recortar, destornillador, etcétera).				
<i>Sesión 1</i> <i>Atrapando arañitas.</i>	<b>NIVELES DE DESEMPEÑO</b>			
<b>ASPECTOS A EVALUAR</b>	<b>NIVEL 3 (dos puntos)</b>	<b>NIVEL 2 (un punto)</b>	<b>NIVEL 1 (0 puntos)</b>	<b>PUNTAJE</b>
El alumno observa las herramientas que se le presentan.				
El alumno manipula previamente los objetos o herramienta de su elección.				
El alumno elige libremente el objeto o herramienta con la que desarrollará su actividad.				
El alumno aplica de manera adecuada el uso del objeto que eligió.				

Observaciones y sugerencias: \_\_\_\_\_

<sup>91</sup>Elaborado por la tesista.

### 3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con la implantación de la propuesta se pretende que en los niños Prescolares del Colegio “Bécquer” desarrollé correctamente la Psicomotricidad, específicamente la fina, esto debido a la gran importancia que tiene en sus diversas etapas evolutivas escolares, propiciando un desarrollo satisfactorio durante el aprendizaje. Al concluir las 10 sesiones planteadas con bases a Situaciones Didácticas se observó lo siguiente:

- Los alumnos muestran mayor facilidad en la toma de decisiones, al elegir la herramienta o material didáctico que ellos mismos consideran necesario para realizar la actividad indicada.
- Desarrollan la pinza, es decir, sujetan objetos únicamente con los dedos pulgar e índice, mostrando gradualmente un mejor control en sus movimientos óculo-manual.
- Obtienen mayor control en su motricidad fina al sostener objetos pequeños utilizando diversos utensilios o herramientas como son pinzas, popotes, palillos, palos, etc. cuando logra pasarlos de un lugar a otro sin que se le caigan.

A través de la motricidad se espera que los alumnos, al mismo tiempo que se divierten realizando diversas actividades, logren desarrollar y perfeccionar sus habilidades motoras, motivo por el cual la transversalidad en los Campos

Formativos marcados en el PEP 2011, complementa el aprendizaje de competencias a continuación se mencionen en los siguientes ejemplos:

- Ejercita el conteo de objetos al sacar o meter materiales de un determinado recipiente, desarrollando habilidades del Campo Formativo Pensamiento Matemático, así también al ordenar y clasificar objetos basándose a la forma, color y tamaño del material que utiliza.
- Moldea diversos materiales con distintas texturas propiciando en él, la creatividad y estimulando la imaginación para que logre crear obras de arte según su gusto, desarrollando habilidades en el aspecto de apreciación visual en el Campo Formativo de Expresión y Apreciación Artística.
- En el Campo Formativo del Lenguaje y Comunicación se favorece el alumno en el aspecto de lenguaje oral, debido a que logra comunicarse con sus compañeros, haciendo mención y describiendo de cómo le han parecido las actividades que realizó.
- De igual forma en el Campo Formativo de Desarrollo Físico y Salud se estimula la coordinación de su cuerpo con diversas actividades de desplazamiento donde se adquiere fuerza y equilibrio.

En conclusión, se sabe que la Psicomotricidad permite a los niños explorar, investigar y transformar situaciones de conflicto para enfrentarse a las limitaciones y así superarlas.

## CONCLUSIONES

Después de haber analizado y concluido el presente trabajo se menciona lo siguiente:

En el Capítulo 1, se puede dar cuenta de que el contexto es importante para conocer a los alumnos con los que se trabaja, debido a que todo esto influye en algunos aspectos positivos y/o negativos.

Se descubrió que los alumnos generalmente son cuidados por los abuelos y esta situación no les favorece en la motricidad.

Debido a que no son cuidados de la misma manera que lo harían sus padres propiciando en ocasiones que lleguen a faltar al colegio o salgan pocas veces a realizar algún juego al aire libre.

En el Capítulo 2, se identificó que los niños tienen diferentes etapas de desarrollo motriz, las cuales estos procesos influyen en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, existiendo Teóricos que fundamentan el desarrollo a través de diversas acciones y edades.

Es importante tomar en cuenta los Planes y Programas propuestos por la SEP para así lograr un aprendizaje de calidad.

En el Capítulo 3, se menciona que para el trabajo de una docente la elaboración de una planeación es importante, así como la aplicación de una evaluación continua para llevar un proceso de Enseñanza-Aprendizaje correcto.

Poniéndose en práctica algunas de las Situaciones Didácticas para conocer sus resultados y poder darle continuidad al proceso hasta lograr los objetivos deseados.

## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ✓ **BRUNER**, Norma. El juego en los límites. Buenos Aires, Editorial Eudeba, 2012
- ✓ **CALMELS** Daniel. Juegos de crianza. España, Editorial Biblos, 2005
- ✓ **COMELLAS**, M. Jesús y **PERPINYA** Anna. Psicomotricidad en la Educación Infantil. Barcelona, España Editorial CEAC, Educación Infantil, 2003
- ✓ **DA FONSECA**, V. Estudio y génesis de la Psicomotricidad. Barcelona, INDE, 1996
- ✓ **GUZMÁN**, Martha, et al. Desarrollo Psicomotriz: motricidad, sentido, desarrollo físico y artístico. Colombia, Rezza Editores, 2003
- ✓ **MAUREEN MENESES** Montero. El juego en los niños: enfoque teórico. Costa Rica, Redalic, 2001
- ✓ **SEP**. Programas de Estudios 2011. México, SEP, 2011
- ✓ **SEP**. Aprendizajes Clave para la educación integral 2017. México, SEP, 2017
- ✓ **PIAGET**, J. Seis estudios de Psicología. Barcelona, Barral, 1975
- ✓ **WATSON**, ROBERT E.H y **LOWREY** G.H. Crecimiento y Desarrollo del Niño. Argentina, Editorial Importancia, 1999
- ✓ **ZENTENO F**, Miguel Ángel. Constructivismo Piagetiano. Puebla, Pax, 1997

## REFERENCIAS DE INTERNET

- <http://www.mapademexico.com.mx/mapa-de-la-republica-mexicana>.
- [www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico](http://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico).
- Programa Delegacional De Desarrollo Urbano De Gustavo A. Madero
- [http://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)
- [www.google.com.mx/search?q=esquema+de+estadios+de+piaget](http://www.google.com.mx/search?q=esquema+de+estadios+de+piaget)
- <https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/>
- [www.google.com.mx/search?q=imagenes+de+los+campos+formativos+de+preescolar](http://www.google.com.mx/search?q=imagenes+de+los+campos+formativos+de+preescolar)
- <http://ciudadanosenred.com.mx/tradicion-y-cultura-carnavales-de-la-ciudad-de-mexico>
- <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos>