



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



**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA**

TESINA

PRESENTA

BETZABEL GONZÁLEZ CONTRERAS

ASESOR: MTRO. VÍCTOR MANUEL BELLO MONTALVO

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE DE 2021



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



**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA**

TESINA

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

PRESENTA

BETZABEL GONZÁLEZ CONTRERAS

CIUDAD DE MÉXICO

SEPTIEMBRE DE 2021

DICTAMEN



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

Unidad UPN 099 CDMX, Poniente
Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

CIUDAD DE MÉXICO, 22 DE SEPTIEMBRE DE 2021

C. BETZABEL GONZÁLEZ CONTRERAS

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 COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Modalidad Tesina, Opción Ensayo, a propuesta del **C. Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo**, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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



Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

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



La Morena 811, Tercer Piso, Col. Narvarte Poniente, C.P.03020, Benito Juárez, CDMX
Tel. 01 (55) 56 39 03 28 www.upn099.mx



DEDICATORIAS

Agradezco a un ser supremo, por darme la fortaleza necesaria para realizar este sueño, dándome la oportunidad de culminar este trabajo recepcional, como uno de mis mayores anhelos.

A mis Padres

Por haberme impulsado y apoyado en todo momento, cuando tuve la necesidad de una guía, en cada una de las etapas de mi vida, siendo un ejemplo para mi forma de ser en mi persona.

A mi familia

Por todo el apoyo otorgado y la confianza depositada, con las palabras de aliento para culminar uno de mis más preciados proyectos de vida personal y profesional.

A esta honorable Institución, a la cual pertenezco, dándome la oportunidad de crecer profesionalmente, y servir mejor a la sociedad.

Al Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo, el cual me otorgó su tiempo y dedicación, depositando toda la confianza en mí para la culminación de esta tesina, mi más sincero agradecimiento.

ÍNDICE

| INTRODUCCIÓN | PÁG. |
|--|-------------|
| CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | |
| 1.1. LA JUSTIFICACIÓN..... | 5 |
| 1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA..... | 7 |
| 1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO..... | 7 |
| A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA..... | 7 |
| a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad..... | 7 |
| b) Hidrografía..... | 8 |
| c) Orografía..... | 8 |
| d) Medios de comunicación..... | 9 |
| e) Vías de comunicación..... | 9 |
| f) Sitios de interés cultural y turístico..... | 10 |
| g) Cómo impacta el Referente Geográfico a la problemática..... | 10 |
| B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD..... | 11 |
| a) Vivienda..... | 11 |
| b) Empleo..... | 11 |
| c) Deporte..... | 12 |
| d) Recreación..... | 12 |
| e) Cultura..... | 13 |

| | |
|---|----|
| f) Religión predominante..... | 13 |
| g) Educación..... | 13 |
| h) El contexto socioeconómico..... | 14 |
| 1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR..... | 14 |
| a) La ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática..... | 14 |
| b) Tipo de sostenimiento de la escuela..... | 14 |
| c) Aspectos materiales de la Institución..... | 15 |
| d) Croquis de las instalaciones materiales..... | 16 |
| e) La Organización Escolar en la Institución..... | 16 |
| f) Organigrama General de la Institución..... | 18 |
| g) Características de la población Escolar..... | 18 |
| h) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia..... | 19 |
| i) Relaciones e interacciones de la Institución con la comunidad..... | 20 |
| 1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 20 |
| 1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE LA INVESTIGACIÓN..... | 20 |
| 1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL..... | 21 |
| 1.5.1. OBJETIVO GENERAL..... | 21 |
| 1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES..... | 22 |
| 1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL..... | 22 |
| CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL | |
| 2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO..... | 23 |
| 2.1.1. ¿Qué es el Juego?..... | 23 |
| 2.1.2. ¿Qué es el Juego Cooperativo?..... | 27 |
| 2.1.3. ¿Cómo es la Motricidad Gruesa en Preescolar? | 30 |
| 2.1.4. El juego como estrategia didáctica en la Educación Preescolar..... | 32 |

| | |
|---|----|
| 2.1.5. ¿Qué es una estrategia didáctica?..... | 35 |
| 2.1.6. ¿Cómo fortalece el Juego Cooperativo el aprendizaje en los niños en edad Preescolar?..... | 38 |
| 2.1.7. El juego en la planificación didáctica de la educadora..... | 40 |
| 2.1.8. El rol de la educadora para potencializar el Juego cooperativo..... | 42 |
| 2.2. La relación entre la teoría con el desarrollo de la práctica educativa en el centro escolar..... | 44 |
| 2.3. ¿Los docentes del centro de trabajo al cual se pertenece, llevan a cabo su práctica educativa en el aula, bajo conceptos teóricos?..... | 46 |

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

| | |
|---|----|
| 3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA | 47 |
| 3.2. Justificación para llevar a cabo la propuesta | 47 |
| 3.3. ¿Quiénes son los beneficiarios de la propuesta?..... | 48 |
| 3.4. Los criterios específicos que avalan la implementación de la propuesta en la escuela.... | 48 |
| 3.5. La Propuesta..... | 48 |
| 3.5.1. Título de la Propuesta..... | 48 |
| 3.5.2. El Objetivo General..... | 49 |
| 3.5.3. Alcance de la propuesta..... | 49 |
| 3.5.4. Temas Centrales que constituyen la propuesta..... | 49 |
| 3.5.4. Un mapa de actividades para el salón de clases..... | 51 |
| 3.5.5. Organigrama Taller de Psicomotricidad Gruesa por Sesión..... | 51 |
| 3.6. Mecanismo de evaluación y seguimiento en el desarrollo de la propuesta..... | 54 |
| 3.7. Resultados esperados con la implementación de la propuesta..... | 54 |

Conclusiones

Bibliografía

Referencias de Internet

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo, surge por el interés personal y profesional de favorecer la motricidad gruesa, en los alumnos de Preescolar Uno, utilizando como estrategia didáctica el juego cooperativo, para lo cual; se utilizarán diversos materiales didácticos estimulando las habilidades motoras, sociales y socioemocionales.

La Educación Preescolar es una etapa formativa, en el que el niño, se prepara para toda su vida escolar, es de vital importancia ya que es aquí, donde se desarrollan valores, actitudes y habilidades motrices además de las cognitivas ya que es el inicio para continuar aprendiendo.

El juego cooperativo es una estrategia didáctica de aprendizaje que es necesario retomar; ya que es una principal característica de la edad Preescolar.¹ La práctica docente adecuada y asertiva propiciará que dicha actividad cumpla con el objetivo y la función dentro de un proceso, el cual, se busca utilizarlo como estrategia didáctica dentro y fuera del aula.

La importancia del juego en el aprendizaje y la aplicación como estrategia didáctica, se fundamenta en lineamientos que se deben cumplir en las formas de enseñanza en México, con base en los Programas de Estudio vigentes como el Nuevo Modelo Educativo 2017 y el anterior Programa de Educación Preescolar 2011, mencionando la

¹ http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004 (14/04/19)

importancia de favorecer la coordinación motriz gruesa a edades tempranas, además estimular la expresión corporal utilizando el juego motor y el deporte educativo.

En consecuencia, con todo lo anteriormente citado, se presenta el siguiente informe de Investigación Documental Dividido en tres capítulos.

En el Capítulo 1. Se identificaron los referentes contextuales del lugar, donde se desarrolla la problemática encontrándose dentro de la Alcaldía Coyoacán, describiendo el análisis histórico, situación socioeconómica de la localidad, así como el ambiente escolar que prevalece, características de la Comunidad Educativa, Organización y estructura de la Estancia Infantil La Muñeca Feliz, ubicada en Calle Canal Nacional número veinticinco, Colonia San Francisco Culhuacán, Alcaldía Coyoacán, en la Ciudad de México.

Se identifica una problemática, planteando una Hipótesis Guía que está orientada a buscar alternativas, construyendo objetivos y estrategias buscando alternativas de posible solución, utilizando el juego cooperativo como herramienta metodológica para esta investigación.

En el desarrollo del **Capítulo 2.** Se establece la plataforma teórica que fundamenta este trabajo, se pretende utilizar el juego cooperativo, como un medio de aprendizaje que permita al niño, asimilar fácilmente aquellas áreas de oportunidad que presente. De primer momento, se hace la definición de juego, para posteriormente sustentarlo en las teorías de autores que mencionan la importancia del juego y desarrollo social del niño.

El juego, es una actividad que se da en cualquier contexto del niño, sin embargo, se hace referencia a usarlo como estrategia didáctica, evaluando de forma constante

utilizando como base la observación directa, diario de trabajo, bitácora, rubrica de evaluación, para dar un sentido significativo a la función educativa.

Por último, en el **Capítulo 3.** se presenta el diseño parcial de una propuesta denominada: Taller de Psicomotricidad Gruesa “Las Estrellitas Bailarinas” para favorecer la motricidad gruesa, utilizando el juego cooperativo, como estrategia didáctica, para el desarrollo de habilidades motrices en los alumnos de Preescolar Uno, de la Estancia Infantil, La Muñeca Feliz, ubicada en la Alcaldía Coyoacán, tomando en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos, dicha propuesta se diseña dosificadamente en diez sesiones, estableciendo horario, días en qué, se llevará a cabo las actividades, así como el seguimiento, desarrollo y resultados que se pretende alcanzar, al aplicar la propuesta; además, se incluyen al final, las Conclusiones, Bibliografía y Referencias de Internet.

TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN

La intención primordial del presente trabajo se centra en fortalecer el proceso de las habilidades psicomotrices en el niño, favoreciendo el desarrollo de la motricidad gruesa, utilizando como estrategia didáctica los juegos cooperativos, en los alumnos de Preescolar Uno de la Estancia Infantil, La Muñeca Feliz, tomando en cuenta los aprendizajes previos, de acuerdo con su contexto familiar, social y cultural.

Sin embargo, se pretende que, con la aplicación de diversas estrategias didácticas, utilizando el juego cooperativo, los alumnos de Preescolar Uno, adquieran de forma gradual las habilidades de coordinación, fuerza y equilibrio llevando a cabo la movilidad de diferentes partes de su cuerpo, esto se llevará durante la clase de Educación Física, ya que el alumno muestra cierta dificultad al realizar movimientos motrices con o sin algún material de apoyo. Otra área que se pretende favorecer, son las relaciones interpersonales y el trabajo colaborativo, como parte de un desarrollo integral.

Es importante mencionar que, se retomaran algunos puntos metodológicos que puedan orientar, a la labor docente, diseñando un plan de trabajo de acuerdo con las necesidades e interés de los alumnos, siendo actividades divertidas, dinámicas, retadoras y de integración.

Llevando a cabo actividades que integren los juegos cooperativos de forma constante, se espera que el alumno fortalezca su motricidad gruesa dentro y fuera del Centro Escolar, como parte de las actividades que realice en un futuro.

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

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática. Formular tales elementos, permiten dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos, propuestos en el desarrollo de la investigación. Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 que contiene los siguientes elementos:

1.1. La Justificación

El interés de realizar una investigación, sobre estrategias que favorezcan la motricidad gruesa, ha sido porque al observar a los niños cuando corren, continuamente pierden el equilibrio, además de falta de madurez en las habilidades motoras, coordinación de movimientos corporales, en la clase de Educación Física se les dificulta seguir los circuitos o actividades utilizando diferentes materiales como son: pelotas, aros, cuerdas, conos o algún otro material que se les proporciona.

En la etapa de Educación Preescolar, los alumnos favorecen una importante conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo, por ello la importancia del juego aportando amplias posibilidades de exploración del entorno y las relaciones lógicas, que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño adquiere, para mover armoniosamente los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El Programa Aprendizajes Clave para la Educación en Preescolar 2017, Propuesto por la Secretaría de Educación Pública (SEP), propone en el área de Desarrollo Personal y Social que en la Educación Física, se integra su corporeidad motiva la realización de diversas acciones motrices, a través de un proceso dinámico y reflexivo, partiendo del juego como estrategia didáctica, expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, el juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás.

En el Grupo de Preescolar Uno, de la Estancia Infantil, se observa que se requiere favorecer en los alumnos las habilidades psicomotrices e identificación de las partes de su cuerpo, de acuerdo con su etapa de desarrollo, esta problemática es uno de los principales, puntos que se pretende subsanar en el contexto escolar, pues se denota que, en el contexto familiar, los Padres de Familia no favorecen este desarrollo adecuadamente, limitando el movimiento libre de sus hijos. En la Estancia Infantil dentro de sus horas de mayor movilidad, (el recreo, o la clase de Educación Física) algunos alumnos se aíslan constantemente del grupo, no aceptan participar en las actividades al igual que los demás compañeros.

Tomando los juegos cooperativos, como una estrategia se busca dirigir al alumno en esta etapa de desarrollo, considerando sus saberes, experiencias y necesidades adquiridas. Para que esta estrategia didáctica se haga más sólida y eficaz obteniendo resultados óptimos.

1.2. LOS REFERENTES DE LA UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. Referente Geográfico

La Ciudad de México (CDMX), 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 Km² y se divide administrativamente en 16 demarcaciones, su población es de 8.9 millones de habitantes.

La Ciudad de México, anteriormente conocida como Distrito Federal, es una de las 32 Entidades Federativas de México, es el núcleo más grande de la República Mexicana y principal centro político, económico, social, académico, cultural y de comunicación.

La Alcaldía de Coyoacán, se ubica en el Centro Geográfico de esta entidad, al Suroeste de la Cuenca de México. Coyoacán limita con cuatro Alcaldías: Al Norte con Benito Juárez, al Noroeste con Iztapalapa; al Oriente también con Iztapalapa; al Sureste con Xochimilco y al Poniente con la Alcaldía Álvaro Obregón.

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

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

En Coyoacán durante la Conquista Española, en agosto de 1521². Durante el Virreinato, fue considerada la Alcaldía mayor de la Nueva España y es citada por los escritores de aquella época como uno de los puntos más fértiles, lleno de huertas, casas de campo, obrajes, además de iglesias y conventos, entre los cuales destacaba como hasta la fecha el de San Juan Bautista, fundado por los Franciscanos en los albores de la

² <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan-ciudad-de-mexico/>. (27/03/2019)

Colonia, según la fecha inscrita en la portada del templo: 1552. Por otro lado, del Siglo XVII, data la pequeña Capilla de San Antonio, junto al Puente de Panzacola, que milagrosamente sobrevive en medio del tráfico automovilístico de Avenida Universidad, en su cruce con la calle empedrada de Francisco Sosa.³

El 5 de octubre de 1934, se decreta el área Centro de Coyoacán como Zona Típica y Tradicional. Coyoacán, tanto en su Zona Centro, como en las de los Pedregales y los Culhuacanes, aún se conservan Barrios y Pueblos Tradicionales.

b) Hidrografía

En lo referente a la hidrografía, dos son los ríos que cruzan la demarcación: el Río Magdalena (casi totalmente entubado) penetra en la Alcaldía por el Sureste, cerca de los Viveros de Coyoacán se le une el Río Mixcoac (entubado), para juntos formar el Río Churubusco que sirve como límite natural con la Alcaldía Benito Juárez.⁴

c) Orografía

La mayor parte de la Alcaldía se encuentra a una altura de 2,240, con ligeras variaciones a 2,250 MSNM. En Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa. Dos tipos de suelo componen la mayor parte de esta demarcación, el de origen volcánico y el de Zonas Lacustres, que proviene de los lagos que se encontraban ubicados en esta zona. Sin Embargo, las cualidades de estos suelos han sido transformadas significativamente por el hombre.⁵

³ <https://relatosehistorias.mx/nuestras-historias/el-viejo-barrio-de-coyoacan.tierras>. (29/03/20)

⁴ <http://atlasdecoyoacan403.blogspot.com/2012/06/hidrografia-coyoacan-forma-parte-dela.html>. (29/03/2019)

⁵ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (29/03/2019)

d) Medios de comunicación

La Alcaldía de Coyoacán cuenta con diversos medios de comunicación, los cuales son: Canales de televisión abierta y privada, telefonía fija, telefonía móvil, correo postal, espectaculares, internet, revistas, periódicos y radio. Permite una relación permanente y abierta con los medios masivos de comunicación, a fin de lograr la difusión correcta de las diversas acciones sociales de la Alcaldía de Coyoacán. Los medios que se utilizan con mayor frecuencia son: Publicaciones de forma constante en redes sociales y plataformas digitales, para difusión e información relevante a los habitantes de Coyoacán y sus visitantes, a fin de coadyuvar en el conocimiento de los programas sociales, trámites y servicios públicos que se brindan a la población.⁶

e) Vías de comunicación

La Alcaldía de Coyoacán, está comunicada por importantes arterias viales como son: el Anillo Periférico, la Avenida Río Churubusco y la Calzada Ermita Iztapalapa; al interior de la Alcaldía existen nueve arterias principales, cinco de ellas la atraviesan transversalmente son: Insurgentes, División del Norte, Tlalpan, Canal de Miramontes y Cafetales; de Trazo Longitudinal se encuentran Miguel Ángel de Quevedo, Taxqueña y Avenida Las Torres de Forma Transversal atraviesa la Avenida Universidad.

La Alcaldía Coyoacán cuenta en la actualidad como medio de transporte, con cuatro paraderos de microbuses, localizados en el Metro Taxqueña, Metro Universidad, Estadio Olímpico y Estadio Azteca. Posee seis estaciones del Metro y diez del Tren Ligero con una longitud total de 5.5 Km. Existen diez estaciones en el tramo Taxqueña-Huipulco, cuatro líneas de trolebuses; 62 rutas de autobuses urbanos Ex-R10.⁷

⁶ <http://www.coyoacan.cdmx.gob.mx/Obligaciones/url/alc/art121/f25/2019/PRIMER-TRIMESTRE-2019-INFORME.pdf> (30/03/2019)

⁷ http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/coyoaca_original.html.(31/03/2019)

f) Sitios de interés cultural y turístico

Coyoacán es una de las Alcaldías con mayores sitios de interés y culturales entre los más destacados se encuentran, el “Centro Nacional de las Artes”, destinado a dar difusión, formación e investigación del Arte y la Cultura en México. El Mercado de Artesanías de Coyoacán, muy cerca del Centro de Coyoacán está la Cin eteca Nacional. El Museo Nacional de Culturas Populares está dedicado a mostrar las distintas formas artísticas, sociales y culturales de los Pueblos Típicos Mexicanos, considerado Monumento Histórico por parte del Instituto Nacional de Antropología e Historia.⁸

g) Cómo impacta el Referente Geográfico a la problemática

En la Estancia Infantil, La Muñeca Feliz debido a la cercanía del Canal Nacional, con aguas negras, se desarrollan malos olores; también hay fauna nociva, esto es por temporadas, pues los depredadores domésticos (perros y gatos), ayudan a controlar esta situación, también los vecinos influyen en esta problemática, dejando bolsas de basura en la esquina del canal, la vía de comunicación, se ve afectada pues la calle principal para llegar a la Institución es angosta y de dos sentidos, esto hace que haya embotellamientos frecuentes, lo que hace difícil el acceso de los Padres de Familia afectando los horarios de entrada y salida de los alumnos, aunque hay mucho transporte para llegar a los sitios culturales los Padres de Familia no los llevan, ya que encuentran como alternativas los medios de comunicación, tales como televisión, internet, televisión de paga, por lo tanto, prefieren quedarse en casa y no salir. Por ello, los menores llegan demandando el uso de celulares y las tabletas entre otros medios electrónicos, a los que están familiarizados en el Centro Escolar, en lugar de convivir con sus compañeros ocasionando constantes conflictos.

⁸ Ídem.

B) Estudio Socioeconómico de la localidad

a) Vivienda

La población total de la Alcaldía Coyoacán, en 2010 fue de 620,416 personas, en el mismo año había en la Alcaldía, 173,741 hogares (7.3% del total de hogares), de los cuales 56,456 estaban encabezados por jefas de familia. El tamaño promedio de los hogares en la Alcaldía fue de 3.4 integrantes, mientras que en la Entidad Federativa el tamaño promedio fue de 3.6 integrantes. El porcentaje de individuos que reportó habitar en viviendas con mala calidad de materiales y espacio insuficiente fue de 5.4% (31,477 personas). El porcentaje de personas que reportó habitar en viviendas, sin disponibilidad de servicios básicos fue de 1.1%, lo que significa que las condiciones de vivienda no son las adecuadas para 6,209 personas, que es el último informe estadístico de rezago dado por el Instituto Nacional de Estadística y Geográfica (INEGI).⁹

b) Empleo

En la Alcaldía Coyoacán, se aprecia que el sector de trabajo en su mayoría lo desempeñan los hombres ya que corresponde al 66.90%, mientras que, en mujeres, es de 45.01%, de la población con alguna actividad económica activa, el 50 % se dedican a actividades de comercio informal como vendedores en tianguis o sobre ruedas, tiendas ubicadas en el mismo domicilio o renta de alguna accesoria para venta de diferentes artículos, mientras que un 40% presta sus servicios en diversas áreas, de restaurantes o establecimientos de comida rápida, el 10% restante se dedica a la manufactura dentro de fábricas, dedicadas a la producción de diferentes artículos.¹⁰

⁹ https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/32205/Distrito_Federal_003.pdf. (01/04/2019)

¹⁰ <http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9440/9440CSD.html> (01/04/2019)

c) Deporte

Dentro de la Alcaldía de Coyoacán, se encuentran una diversidad de lugares, destinados para la realización de actividades deportivas y zonas de esparcimiento tanto privadas como públicas, cuenta con siete deportivos entre ellos están, El Deportivo Jesús Flores, Deportivo Banrural, Deportivo de la Secretaría de Agricultura y Recursos Hidráulicos, y el Deportivo Francisco J. Mújica, entre otros, diecisiete gimnasios de carácter privado, la Alcaldía Coyoacán cuenta con tres albercas olímpicas, tres parques los cuales son, Parque Ecológico de los Coyotes, el Parque Ecológico de Huayamilpas, los Viveros de Coyoacán. Además del Club Campestre de la Ciudad de México y el Estadio Azteca.¹¹

d) Recreación

Coyoacán, tiene gran variedad de centros recreativos y lugares para disfrutar desde un delicioso helado y churros, hasta las opciones de arte y cultura de la zona, como el Museo Nacional de Culturas Populares o Casa Azul. Museo Frida Kahlo. El lugar de los Coyotes es uno de los sitios más queridos por los capitalinos y los extranjeros. A continuación, se mencionarán algunos lugares con mayor reconocimiento. La Casa Azul, se transporta inmediatamente al universo de Frida y dentro de él no sólo se encuentran algunas, de sus más famosas obras, sino que también hay diarios, vestidos, espejos y hasta su cama. La Fonoteca Nacional preservar la memoria sonora, "Que es la parte del Patrimonio Cultural", los Viveros de Coyoacán son un espacio que cuida y promueve la vida forestal. Tienen como objetivo germinar semillas que permiten el crecimiento de árboles, por mencionar algunos.¹²

¹¹ <https://www.localgymsandfitness.com/MX/Coyoac%C3%A1n/156461/genre/109976259083543/Recintos+deportivos+y+estadios>. (02/04/2019)

¹² <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/20-lugares-imprescindibles-de-coyoacan>. (04/04/2019)

e) Cultura

En el aspecto de cultura la Alcaldía de Coyoacán, cuenta con nueve bibliotecas, tres Casas de Cultura, 11 Museos y 17 Teatros. Algunas de las instalaciones culturales, que destacan son: La Universidad Nacional Autónoma de México, el Museo Nacional de las Intervenciones, el Museo Anahuacalli, el Museo León Trotsky, el de Culturas Populares, el Museo Frida Kahlo, el Centro Nacional de las Artes.¹³

f) Religión Predominante

En términos religiosos el dinamismo es notable. Existen cuatro instancias católicas dos parroquias y dos capillas, dos iglesias protestantes, siete pentecostales, dos bíblicas no evangélicas, y numerosas expresiones de religiosidad popular. Se trata de una población preponderantemente católica 78%, pero con un elevado porcentaje de no creyentes 14% mayor que la media nacional, y de adscritos a religiosidades no católicas 8%. Las prácticas y creencias religiosas son muy importantes, por pertenecer a uno de los Pueblos Originarios de perteneciente a la Alcaldía Coyoacán.¹⁴

g) Educación

La Alcaldía de Coyoacán, es considerada como una de las mejores dotadas en equipamiento para la Educación. Dentro de su Jurisdicción cuenta con Servicios Públicos de Nivel Superior como la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Autónoma Metropolitana y la Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica (ESIME) dependiente del Instituto Politécnico Nacional.

Todos estos Centros Educativos Superiores, además de dar servicio a la población local y del Área Metropolitana, tienen alcances a Nivel Nacional. El equipamiento Educativo

¹³. <http://www.aldf.gob.mx/archivo-27d3669b5f7e14a9cf0536594e9d5903.pdf>. (04/04/2019)

¹⁴ <https://www.redalyc.org/pdf/3872/387250883002.pdf>. (05/04/2019)

de la Alcaldía, cuenta adicionalmente con otros niveles de preparación como: Ciento cincuenta y seis Preescolares de Carácter Privado y Sesenta y uno Oficiales, Veintisiete Primarias Particulares y Treinta y tres Oficiales, Veinticuatro Secundaria Diurnas, Seis Secundarias Técnicas y Tres Telesecundarias, Dos Colegios de Bachilleres, Dos Preparatorias, Una Vocacional.¹⁵

h) El contexto Socioeconómico

Dentro del Centro Educativo, donde se desarrolla la problemática, existe una disminución de alumnos por situaciones económicas, culturales y familiares, influyendo de manera negativa ya que, por la necesidad económica de los Padres de Familia, dejan a sus hijos solos o al cuidado de algún familiar, por lo tanto, carecen de reforzamiento de normas de convivencia y falta de estímulo de la coordinación motriz gruesa. Los Padres de Familia buscan. Programas de carácter Social para que les ayuden con la Educación de sus hijos de acuerdo con sus posibilidades económicas.

La nueva tecnología, influye en la atención de los alumnos, se pierde el interés por el juego, interacción y convivencia desfavoreciendo la coordinación motriz gruesa.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática

La Estancia Infantil La Muñeca Feliz, con número de identificación 15651 se encuentra ubicada, en la Calle de Canal Nacional número veinticinco, Colonia San Francisco Culhuacán, C.P. 04260 en Alcaldía de Coyoacán.

b) Tipo de Sosténimiento de la Escuela

La Estancia Infantil, La Muñeca Feliz, es de Sosténimiento Federal, ya que pertenece a la Secretaría de Bienestar Social, ofrece servicio para Madres Trabajadoras y Padres,

¹⁵ http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/coyoaca_original.html. (06/04/2019)

en situación de vulnerabilidad por cuestión de carencia y bajos recursos.

c) Aspecto material de la Institución

La Estancia Infantil, cuenta con un sólo nivel que se describe a continuación. Al entrar se encuentra un primer patio, que sirve de pasillo donde al fondo hay una bodega, en la cual se guarda los instrumentos de mantenimiento, enseguida se encuentra una segunda reja para ingresar al segundo patio, el cual es utilizado para las actividades exclusivas de la Estancia Infantil tales como; Los momentos de recreación, Educación Física, festejos de fechas importantes, dentro de la área del patio a la derecha está la Dirección, a mano izquierda nos encontramos con una puerta en medio, que es la entrada a un vestíbulo, a la derecha se encuentra la cocina en donde se preparan los alimentos de los alumnos y demás personal, enseguida hay una puerta que es un baño para los alumnos de la Institución, siguiéndole un salón que es utilizado por los alumnos de Preescolar Uno, dando una ligera vuelta hacia la derecha nos encontramos un baño para uso exclusivo del personal, seguido de un salón donde se atiende a los alumnos de Lactantes y por último le sigue el salón donde se atienden a los alumnos de Maternal.

d) Croquis de las instalaciones materiales¹⁶



e) La Organización Escolar en la Institución

La responsable de la Estancia Infantil se encarga de la distribución de las actividades del personal de intendencia, cocinera y personal docente. Además de la administración, distribución de recursos financieros, atención a los Padres de Familia, Supervisores de cualquier índole, es también la encargada de proveer los insumos principales para el

¹⁶ Croquis elaborado por la tesista, con información proporcionada por la Dirección Escolar

buen funcionamiento tales como: alimentos y cuidado de higiene, prever el mantenimiento correctivo y preventivo de las Instalaciones. Recibir y entregar a los alumnos con la consigna de verificar que firmen la documentación, de acuerdo con el reglamento de la Institución.

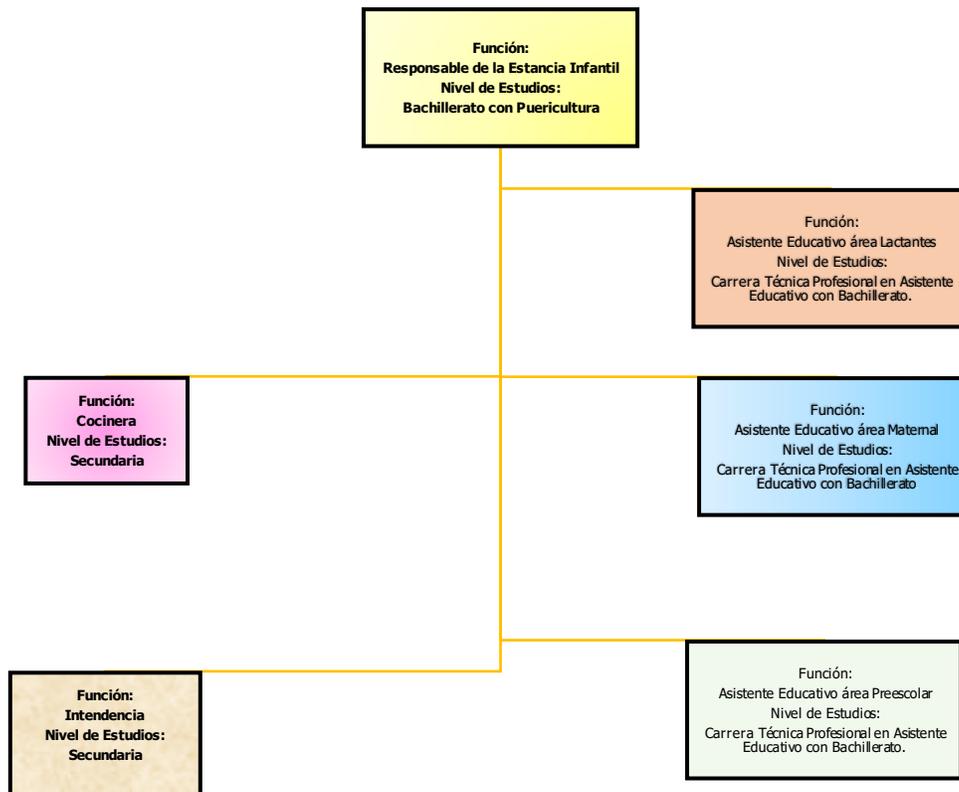
Se cuenta con tres Asistentes Educativos; Se encargan de cubrir todas las necesidades de los alumnos según la etapa de desarrollo en la que se encuentren; Lactante, Maternal y Preescolar, estimulando a un buen desarrollo integral, cuidando en todo momento la integridad física y emocional del menor.

La cocinera: Se encarga de la preparación de los alimentos principalmente, que se preparen con las normas de higiene y seguridad establecidas. Dichos alimentos son para el alumnado, según la etapa de desarrollo en el que se encuentre.

Una persona de intendencia: Es el encargado de mantener las diferentes áreas, de la Estancia Infantil limpias y en óptimas condiciones para el uso de los alumnos y docentes de acuerdo con el Reglamento de la Institución.

f) Organigrama General de la Institución¹⁷

“Estancia Infantil La Muñeca Feliz”



g) Características de la Población Escolar

La Estancia Infantil, La Muñeca Feliz, cuenta con una población matriculada de 32 alumnos conformada por 20 niñas y 12 niños, ocho niños de 1 a 2 años, ocho niños de 2 a 3 años y 16 niños de 3 a 4 años, en situación vulnerable, hijos de Madres trabajadoras Padres solos sin ningún otro servicio de guardería, perteneciente al Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), o al Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado (ISSSTE) u otro beneficio de cuidado y atención infantil. Dentro de la población de la Estancia Infantil, se denota que los alumnos viven en diferentes contextos Familiares, pues el 20 % son hijos de Padres

¹⁷ Organigrama elaborado por la tesista con información proporcionada por la Dirección Escolar.

jóvenes, hijos únicos cuentan con un nivel económico medio alto, el 80 % restante son de bajos recursos hijos de Madres y Padres solos, que en la mayor parte de veces dejan al alumno a cargo de abuelitos, tíos y hasta vecinos.

Todas estas características, son identificadas por medio de un examen diagnóstico, que se les aplica a los alumnos de nuevo ingreso se requiere de la observación diaria sobre la actuación del alumno. La observación directa se hace desde técnicas y estrategias. Pero para una valoración completa necesitamos aplicar variación en nuestra forma de actuar. La medición está en relación con el registro de las respuestas motrices. Es el proceso seguido para recoger información, sobre datos relativos al rendimiento del alumno, en cualquier aspecto de su aprendizaje. Aplicado a los alumnos de Preescolar Uno, se identificó que se encuentran desfavorecidos en la coordinación motriz gruesa.

h) Relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia

Los Padres de Familia, llevan buena relación y comunicación con el Personal Educativo, manifestando en cada momento sus necesidades, como beneficiarios del Programa, bajo un estudio socioeconómico, que se toma como base las necesidades de atención y cuidado, se utiliza una bitácora, donde se da un reporte detallado de la estadía del alumno estando así abierto a cualquier pregunta o comentario, por parte de los tutores o Padres de Familia, la participación de ellos en actividades con sus hijos, es irregular ya que la gran parte son el único sostén de su hogar ello les impide faltar a su trabajo, por lo regular, se apoyan con los abuelos, tíos o algún otro familiar, o amistad cercana que son los trasmisores de información, hacia los Padres de Familia, ya que llevan los oficios o comunicados.

i) Relaciones e interacciones de la institución con la comunidad

Un trato cordial, hacia los vecinos por parte de la Institución, participación en eventos tradicionales de la comunidad, festividades y reuniones vecinales para la realización de actividades en el mejoramiento de la Colonia, participación en salvaguardar la seguridad de la Comunidad.

1.3. El planteamiento del problema

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

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

¿Cuál es la Estrategia Didáctica para favorecer la coordinación motriz gruesa en los alumnos de Primer Grado de Educación Preescolar de la Estancia Infantil, La Muñeca Feliz de la Colonia San Francisco Culhuacán de la Alcaldía de Coyoacán en la Ciudad de México?

1.4. La hipótesis guía del trabajo de la Investigación

Representa un elemento fundamental, en el proceso de investigación luego de formular un problema, se enuncia la Hipótesis, que orientará el proceso y permitirá llegar a conclusiones concretas y una posible solución al problema.¹⁸

¹⁸ <https://www.monografias.com/trabajos15/hipotesis/hipotesis.shtml#defini>. (11/04/2019)

La estrategia pedagógica para favorecer la coordinación motriz gruesa en los niños de Primer Grado de Educación Preescolar de la Estancia Infantil La Muñeca Feliz de la Colonia San Francisco Culhuacán, de la Alcaldía de Coyoacán en la Ciudad de México, son los Juegos Cooperativos.

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 diseño curricular, llevará la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquema de trabajo académico. Por ello, es deseable que éstos se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza. Para la realización de la indagación presente, se constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. Objetivo General

Es el enunciado de los propósitos de la investigación, que expresa lo que se desea indagar y conocer de un problema planteado. Son los logros que queremos alcanzar con la ejecución de una acción planificada.¹⁹

Por lo tanto, el Objetivo General es:

Fundamentar por medio de una Investigación Documental, además de planear y llevar a cabo estrategias didácticas que favorezcan, el Juego Cooperativo para incrementar la motricidad gruesa, autonomía y reconocimiento de las diferentes partes de su cuerpo través de diversos juegos, en los alumnos de Preescolar Uno, de la Estancia Infantil. La Muñeca Feliz, ubicada en la Alcaldía Coyoacán de la Ciudad de México.

¹⁹ [https://es.slideshare.net/rosbur/metodologia-objetivos-generales-y-especificos.\(12/04/2019\)](https://es.slideshare.net/rosbur/metodologia-objetivos-generales-y-especificos.(12/04/2019))

1.5.2. Objetivos Particulares

1. Indagar el contexto de los alumnos, para identificar las causas del problema.
2. Realizar el planteamiento del problema.
3. Fundamentar el Marco Teórico de la Investigación, generando una propuesta para resolver la problemática detectada.

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación, requiere de un aparato teórico-crítico que avale la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas, teóricas-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 se presenta al planteamiento del problema.

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

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

2.1.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Es una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Para el ser humano es una función necesaria y vital. El juego es una acción motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos.

El juego natural, tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo

integral del niño, el correcto aprendizaje de los conceptos básicos es fundamental, para que los niños no presenten problemas en tareas futuras.²⁰

Los conceptos básicos del juego, tienen importancia para el niño en la Etapa Preescolar, el diseño de juego y habilidad que se plantean como básicos, permitiendo desarrollar el razonamiento lógico del alumno y estos pueden ser; matemáticos, de lógica, en el aprendizaje de la escritura, la lectura, todos los conceptos básicos se trabajan de manera combinada.²¹ En las primeras etapas de la humanidad, durante la sociedad primitiva, los juegos con juguetes primitivos, la imitación de las ocupaciones de los adultos, era el recurso fundamental de preparación de los niños para la vida. ²² En los juegos variados, se utilizaban relatos, que desarrollaban la inteligencia y comenzaban desde los 5 años a preparar a los niños para la escuela formal, orientada hacia un objetivo.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que esto no impida el crecimiento, no obstante se les debe permitir movimientos, para evitar la inactividad corporal y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego.²³

El juego, se define como una actividad recreativa, la cual, facilita la inserción de los niños en su contexto social, por medio de la interacción con sus iguales y lo coloca como

²⁰ <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.(18/04/2019)

²¹ <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/conceptos-basicos> (19/04/2019)

²² <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf> (20/04/2020)

²³ <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf> (20/04/2019)

protagonista estimulando su autonomía, a través de él explora el mundo de los adultos y se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

Piaget²⁴, afirma que la evolución del juego está relacionada con la de las estructuras intelectuales y lo caracteriza como placentero, espontáneo, carente de estructura organizada a comparación del pensamiento concreto; liberado de conflictos, ya que los ignora o resuelve; y se crea una sobre motivación. A su vez los clasifica según su aparición cronológica, juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.

Mediante el juego los niños estimulan los sentidos, aprenden como usar sus músculos, estimulan la coordinación viso motriz, conocen su cuerpo y adquieren nuevas destrezas, entienden el punto de vista de otros y construyen una imagen del mundo social.²⁵

El juego se concibe como una actividad placentera, libre y espontánea, opuesta al trabajo. Abordando diferentes teorías con enfoques desde el juego simbólico, psicoanálisis y desarrollo social. Para Erik Erikson y Anna Freud el juego es la satisfacción de deseos insatisfechos y por medio de él, se revive algún trauma pasado, ya que el niño resuelve miedos irracionales o conflictos con los adultos que convive.

Es un medio para canalizar, la agresión a través de experiencias catárticas. Retomamos nuevamente a Piaget²⁶, clasificándolo en diferentes etapas evolutivas, que se mencionan a continuación:

- **Juego funcional:** Período sensoriomotor. El niño repite esquemas conocidos de acciones y uso de objetos.

²⁴ Fernando Canda Moreno. Diccionario pedagogía y psicología. Madrid, Ed. Cultural, 2008. Pág. 183

²⁵ Diane Papalia. Desarrollo Humano. México. Ed. Mc Graw Hill, 2005. Págs. 308-309

²⁶ <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf> (21/04/2020)

- **Juego simbólico:** Período preoperacional. Son representaciones mentales en las que los objetos pasan por otros objetos, se deriva el juego dramático donde los niños crean situaciones y papeles ficticios por medio de la imitación.
- **Juegos con reglas:** Período de las operaciones concretas. Existe el uso y negociación de reglas para el inicio, regulación, mantenimiento y culminación de la interacción.

Para Vygotsky²⁷, existe una visión más integrada del juego en el desarrollo, ya que afirma que propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. Es una herramienta de la mente que habilita a los niños a regular su conducta y organizarla.

Existen investigaciones, basadas en la teoría de Vygotsky del Nivel Superior de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde se reafirma que el juego influye en el desarrollo de tres formas: crea la ZDP, facilita la separación del pensamiento de las acciones y de los objetos y favorece el desarrollo de la autorregulación. Durante el juego las habilidades mentales del niño se encuentran en un nivel más elevado, ya que se observaron niveles de autorregulación con mayor madurez durante otras actividades.²⁸

Vygotsky²⁹, afirma que “el juego también crea la ZDP del niño”. Lo cual quiere decir que los procesos psicológicos que intervienen en el juego crean la diferencia de otras actividades que el niño realiza, ya que le proporciona los papeles, reglas y el escenario que le permite concentrarse a un nivel más elevado, que cuando no cuenta con este andamiaje. Vygotsky, destacó los logros recién adquiridos en el desarrollo ya que se hacen evidentes en el juego antes que en otras actividades. En el juego de un niño se

²⁷ SEP. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, 2004. Págs. 123-128

²⁸ http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000400013 (22/04/2020)

²⁹ SEP. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Op.Cit. Págs. 123-128

pueden observar habilidades para poner atención, simbolizar y solucionar problemas de alto nivel.

En el juego, los niños actúan conforme a las ideas interiores, más que conforme a la realidad exterior, comienza a separar el significado del objeto del propio objeto, teoría a la cual es semejante a la de Piaget y el juego simbólico, dicha acción prepara para el pensamiento abstracto, la conducta deja de ser dirigida por el objeto.

Haciendo referencia a la autorregulación, el juego crea un contexto donde el niño inhibe y contiene su conducta de acuerdo con los papeles y reglas de la representación, exige más control y deliberación de otros contextos y crea una ZDP, para el desarrollo de funciones mentales superiores.

2.1.2. ¿QUÉ ES EL JUEGO COOPERATIVO?

Mildred B. Parten³⁰ en 1932, identifica el juego cooperativo o complemento organizado cuando el niño juega en un grupo organizado con una meta en común, un juego formal o dramatización de una situación, hay un control y dirección por algunos de los participantes, organización del trabajo y asumen diferentes roles.

Lo cual significa, que los niños conforme van creciendo su juego es más social, interactivo y cooperativo para finalmente jugar juntos, aunque los niños de 4 años aún llevan a cabo el juego paralelo, posteriormente se da el juego imaginativo ya que cambia al juego dramático e involucra a otros niños, finalmente dicho juego ofrece oportunidades para desarrollar habilidades lingüísticas, interpersonales y sociales que lo llevan al juego cooperativo.

³⁰ Diane Papalia. Desarrollo Humano. México, Ed. Mc Graw Hill, 2005. Págs. 309-310

Los juegos cooperativos, tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas, todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas.

Los juegos cooperativos, se caracterizan por cumplir las siguientes características; Cada participante puede aportar lo mejor de sí, siendo las habilidades de todos/as importantes y necesarias para el resultado final, se trata de juegos inclusivos, no excluyentes, el error no penaliza, ya que se ve como parte natural del proceso y como un elemento de aprendizaje. Así, las personas inmersas en este tipo de juegos, al no ser presionados por el miedo al fracaso, se sienten libres de actuar, probar, improvisar, arriesgar lo cual contribuye además a la reafirmación de la propia confianza.

Los participantes, compiten contra los elementos del juego, reglas, obstáculos, no contra los participantes, generan climas de solidaridad y cooperación, donde la competencia no tiene cabida. Así, los participantes se ayudan entre sí, evitando en todo momento entorpecer la labor del resto de compañeros/as. Las dinámicas del juego pueden adaptarse a las circunstancias, ya que ponen un mayor énfasis en el proceso que en el resultado. Así, al no ser rígidos, permiten implementar las modificaciones pertinentes para aumentar el disfrute.³¹

Por lo tanto, se obtiene las siguientes ventajas del juego cooperativo, contribuyen a la creación de relaciones y habilidades sociales positivas entre los integrantes del grupo, favorecen así la creación de ambientes de aprecio recíproco, aptos tanto para la

³¹ https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062016000600005 (25/04/2020)

diversión como para el aprendizaje. Además, generan comportamientos prosociales basados en relaciones solidarias activas y positivas.

Desarrolla la comunicación empática y simétrica, contraria al desarrollo de la comunicación autoritaria, contribuyen al aprendizaje y la práctica de la cooperación, se favorece el trabajo en equipo, generando un clima de confianza y de mutua implicación, se fortalece el autoconcepto positivo, trabajando la autoestima, la confianza y la seguridad en sí mismo/a.³²

El juego, precisamente por ser una práctica social habitual en cualquier cultura, constituye un formato muy adecuado para el aprendizaje. En la medida en que el formato les resulte conocido, serán capaces de dar sentido y asumir intencionalmente cualquier actividad lúdica, en la que tomen parte, ya surja la iniciativa de jugar de forma espontánea entre los propios niños o incluso aunque se haga a propuesta de un adulto. En la medida que la actividad lúdica es consensuada y asumida por los jugadores y se movilizan sus propios recursos, tanto prácticos como expresivos, el posible aprendizaje resulta significativo.

Además, los esquemas de conocimiento que se movilizan al jugar fueron aprendidos de forma espontánea, a través de la participación en las prácticas sociales propias, de la cultura en la que se vive, con lo cual el conocimiento adquirido resultará también funcional, es decir, útil para desenvolverse en la vida cotidiana aprendiendo a ser, conocer y hacer.

³² <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf> (23/04/2020)

2.1.3. ¿CÓMO ES LA MOTRICIDAD GRUESA EN PREESCOLAR?

Durante los primeros meses y aun los primeros años de la vida, el desarrollo y evolución de la motricidad gruesa, en el niño subraya las transformaciones del conjunto de sus potencialidades, los cambios de sus competencias y de sus ejecuciones que facilitan su adaptación al mundo a partir de sus acciones motrices.

Este desarrollo se traduce por una mejor coordinación motriz, debido a un control motor más eficaz de las actividades estabilizadoras, locomotrices y manipuladoras, tributarias, en la aproximación cognitivista, del mejoramiento de los procesos de tratamiento de la información. El elemento suplementario que, la relación del individuo con sí mismo y con el entorno.

Esta relación, de naturaleza motriz y afectiva, aparece muy temprano en las sonrisas, los llantos, los movimientos de expresividad del bebé al acercamiento de sus padres o de personas desconocidas, mucho antes el dominio del lenguaje.

Las evoluciones precoces de la motricidad gruesa son, para Piaget y Wallon, estrechamente asociadas, la “motricidad” jugando, para ellos, un rol de primera importancia en el desarrollo de la inteligencia y de las funciones cognitivas, así como en el establecimiento de relaciones con el medio ambiente. En estos casos, es más bien la acción motriz, concreta, que sirve de punto de partida a la adquisición de conceptos, abstractos. Las experiencias ligadas a las acciones motrices, concretas y variadas conducen progresivamente el niño a un desarrollo integral.

El crecimiento físico, durante esta edad hace que el centro de gravedad del niño baje, lo cual le permite realizar movimientos más estables y con paso seguro. El desarrollo motor grueso, incluye el uso funcional de los brazos y las piernas para actividades como

brincar, correr y trepar. El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van dominando con el control de su cuerpo y conocimiento de su entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños, se mueven independientemente y buscan a las personas con las que interactúan, para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.³³

Los juegos, han de propiciar la activación de estos mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos, con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

Sin embargo, debido a que el sistema nervioso todavía está inmaduro, el tiempo de reacción del preescolar es por lo general mucho más lento que el de un niño de seis o siete años. La variación en el desarrollo motor se debe a una combinación de factores ambientales y genéticos, incluyendo la maduración, la motivación, la experiencia y el apoyo de los adultos.³⁴

El cuerpo es un interlocutor del niño con el medio, necesita de un dominio y flexibilidad para realizar los movimientos, necesarios para una tarea determinada, es decir, que también implica la importancia de un lenguaje corporal, como complemento del lenguaje

³³ Carmen Maganto y Soledad Cruz. Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia. San Sebastián, Avda. Tolosa, 70, 2007. Págs. 7-8

³⁴ SEP. Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol.2. México, Distrito Federal, CONALITEG, 2005. Págs. 213-2014

oral. Posteriormente se adquiere la autoimagen para dar paso al autoconcepto y desarrollo de la autoestima.

Este proceso favorece la socialización a través del juego y las actividades grupales. La motricidad gruesa hace referencia al dominio de una motricidad amplia, que le permite al niño un funcionamiento cotidiano, social y específico donde lleva a cabo una movilidad, prácticas laborales y sociales.³⁵

La actividad es imprescindible para el desarrollo motor, es decir, es necesario que se practique una actividad para conseguir hacerlo bien. Los niños y niñas criados en ambientes de hacinamiento muestran a menudo un retraso en la adquisición de las habilidades de los músculos grandes. Les falta fuerza, coordinación y flexibilidad al correr, saltar, trepar, equilibrarse y otras acciones.

Los juegos que implican la motricidad gruesa, en esta etapa deben contribuir al logro de los objetivos generales como son la autonomía, autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejora de las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento.

2.1.4. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

En Educación Preescolar, el área centrada en favorecer las capacidades del desarrollo físico de los niños: locomoción, coordinación, equilibrio y manipulación, así como en la consolidación de la conciencia corporal. Se pretende que de manera progresiva logren un mejor control y conocimiento de sus habilidades y posibilidades de movimiento.³⁶

³⁵ Jesús Comellas. Psicomotricidad en la Educación Infantil. Barcelona, Ed. CEAC, 2005. Págs. 34-35

³⁶ SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Ciudad de México, Editorial, CONALITEG, 2017. Pág. 331

La escuela funciona como una institución, que apoya el proceso de socialización y relaciones interpersonales, es fuente de recursos pedagógicos como patrones culturales socializadores. Una de las estrategias didácticas más utilizadas, es el juego, ya que permite integración al grupo; resolución de problemas de forma progresiva, favorece el trabajo cooperativo, desarrollando habilidades, destrezas y capacidades de movimiento, así como la autonomía; desarrolla su capacidad imaginativa; formando su identidad personal, social y grupal.

Los primeros juegos, constituyen una “matriz” de socialización óptima. Por algo los niños de todas las generaciones y culturas han jugado y jugarán a este tipo de juegos, consiguientemente se describen algunos, que se utilizan como estrategia didáctica en la Educación Preescolar.

Los primeros juegos de carácter psicomotor, que tradicionalmente juegan los adultos con los niños más pequeños parecen estar destinados a favorecer la aparición de esas primeras relaciones interactivas, el juego reúne todas las condiciones para que los niños y niñas puedan realizar aprendizajes significativos y funcionales, interesantes para ellos y convenientes para el desarrollo de las capacidades que necesitan, para integrarse en la vida social. Además, la forma de aprender será progresiva y continua.

Los juegos de carácter psicomotor o “juegos de patio”, también contribuyen decisivamente a la construcción de la propia identidad. Incluso los menos reglados o juegos espontáneos de contacto, permiten poner a prueba y experimentar todo su potencial motriz, dentro de unos márgenes de seguridad, y así desarrollar y conocer sus

propias capacidades, explorar los propios límites y adquirir la necesaria confianza en sí mismo.³⁷

Los juegos psicomotores de carácter más reglado ofrecen, además de las posibilidades de exploración y desarrollo del potencial psicomotriz, la de contribuir a la organización de la propia actividad. Se trata de juegos regulados por esquemas.

El juego cooperativo, es uno de los principales motores de socialización, La socióloga Mildred Parten³⁸ identificó seis etapas de juego en las que un niño puede participar dependiendo de su edad, estado de ánimo y el entorno social. Retomando la etapa del juego cooperativo, es en este juego donde todas las etapas se juntan y los niños empiezan a jugar juntos.

Reúne todas las habilidades sociales, que el niño ha estado trabajando para interactuar con los demás, a su vez ejercita su coordinación motriz gruesa. Permite iniciarse en reglas y normas sociales de manera consciente a medida que aumenta el nivel de complejidad.

Por su parte Elkoïn³⁹ se basó en las teorías de Vygotsky, enfocándose en el juego y la relación que tiene con el desarrollo de las actividades de aprendizaje, afirma que el juego se encuentra en las actividades de manipulación o instrumentales, ya que permite al niño explorar objetos y aprender a usarlos, posteriormente el lenguaje se incorpora ya que comienza a usar palabras para etiquetar la acción e interactuar, lo cual, permite crear una Zona de Desarrollo Próximo, a un nivel más complejo del nivel de la

³⁷ <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/383041/jsbg1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (24/04/2020)

³⁸ <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/> (23/04/2019)

³⁹ SEP. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Op. Cit. Págs. 123-128

manipulación al juego. La exploración de objetos también incluye una representación simbólica.

Es importante que los niños descubran movimientos y acciones que pueden ejecutar con sus manos, sus pies, sus brazos, sus piernas, con los diferentes segmentos del cuerpo, alternen movimientos con el lado derecho e izquierdo, ubiquen el lugar que ocupan algunas partes de su cuerpo en relación con otras, así como escuchar y producir sonidos con diferentes partes de su cuerpo.

De igual manera, es conveniente que realicen diferentes posturas corporales como: formar arcos con las piernas, túneles con los brazos o círculos para tirar pelotas pequeñas. Resolver problemas a partir del movimiento, utilizando las diferentes partes del cuerpo les ayuda a comprenderlo, sentirse bien con él, mejorar su autoestima, conocer sus posibilidades de movimiento.⁴⁰

2.1.5. ¿QUÉ ES UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA?

Una estrategia didáctica, es aquella que el docente diseña y aplica de acuerdo con las necesidades del grupo o de sus alumnos, con la finalidad de promover y mejorar la calidad de aprendizaje, por lo cual, desglosaremos los conceptos para facilitar la comprensión de la misma dando enfoque específico en el ámbito educativo, se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos.⁴¹.

La palabra estrategia se deriva del latín *strategia*, que procede de dos términos griegos: *stratos* (ejército) y *agein* (conductor o guía). Su significado primario es el arte de dirigir las operaciones militares.⁴²

⁴⁰ SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Ciudad de México, Editorial, CONALITEG, 2017. Pág. 341

⁴¹ https://www.ecured.cu/Estrategia_Did%C3%A1ctica (24/04/2020)

⁴² <https://definicion.de/estrategia/> (25/04/2020)

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior, que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.⁴³

La didáctica se concibe, como una técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la formación, se constituye por el acto y método docentes que estudia su trabajo congruente, con el método de aprendizaje y la actividad ligada con el docente.

“La estrategia didáctica es una ruta, una posibilidad creada”, estructurada, prevista y planeada; como un instrumento operativo para concretar el acto, en el quehacer cotidiano, la posibilidad real de que el docente sepa cómo a través de acciones, lograr un propósito específico; de que obtenga claridad sobre el avance, los progresos y el desarrollo de competencias de sus alumnos”⁴⁴.

Su diseño, elaboración y práctica requiere de una activa participación y reflexiva, que permita al docente hacer cambios en su trabajo cotidiano, contenidos, formas de evaluación, intervención por medio de un análisis de la propia práctica.

Haciendo un enfoque a la actualización de Planes y Programas de Estudio de Educación Básica, como parte de la Reforma Educativa, en el Programa de Preescolar se hace mención del juego como una estrategia para favorecer los aprendizajes. Un aprendizaje clave “es un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante,

⁴³ <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf> (27/04/2019)

⁴⁴SEP. Curso: Estrategias didácticas para el desarrollo personal y social en preescolar III. México, 2012. Págs. 18-22

los cuales se desarrollan específicamente en la escuela y que, de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida. El logro de aprendizajes clave posibilita que la persona desarrolle un proyecto de vida y disminuye el riesgo de que sea excluida socialmente.”⁴⁵

En el jardín de niños, es la educadora quien diseña o elige las situaciones didácticas, para promover en sus alumnos las capacidades físicas, cognitivas y sociales. Las situaciones en la escuela deben ser oportunidades que permitan a los niños. Tener variadas experiencias dinámicas y lúdicas además de participar en juegos y actividades manipulando diferentes materiales, identificar las sensaciones que experimentan después de una actividad física.⁴⁶

De acuerdo con el Plan y Programa de estudio vigente, Educación Física pertenece a las Áreas de Desarrollo Personal y Social, donde propone orientaciones didácticas para que el docente, proporcione al alumno tipos de experiencias que impliquen principalmente tres áreas; Desarrollo de la motricidad, Integración de la corporeidad, Creatividad en la acción motriz. Permitiendo desarrollar habilidades de desplazamiento, coordinación y locomoción. Participar en juegos y actividades con diferentes niveles de dificultad; finalmente el propósito es favorecer la participación en juegos y actividades, individuales y en coordinación con otros”.⁴⁷

⁴⁵ http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5488475&fecha=29%2F06%2F2017 (28/04/2020)

⁴⁶ SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Op. Cit. Pág. 332

⁴⁷ http://dof.gob.mx/nota_to_doc.php%3Fcodnota%3D5488481 (28/04/2019)

2.1.6. ¿CÓMO FORTALECE EL JUEGO COOPERATIVO EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR?

Durante el juego, se desarrollan diferentes aprendizajes, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión.

El juego, se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicias condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.⁴⁸

Es importante saber que durante esta etapa el niño aprende jugando, ya que a través de él asimila la realidad y estimula la espontaneidad e iniciativa. Se tiene como ventaja que a esta edad al niño le puede interesar repetir el mismo juego y hacer otro semejante, sin embargo, es trabajo del docente innovarlo y desarrollar la capacidad de creatividad.

El juego es para aprender, por lo tanto, debe considerarse que no todas las actividades lúdicas deben ser de reglas, en caso de que existieran, las indicaciones son concretas y fáciles de comprender, a su vez, debe haber un razonamiento, recordando lo que se ha hecho, sus vivencias y sus experiencias, así como el reconocimiento de sus errores con ayuda del docente. La función del juego debe ser significativo, organizado y con un objetivo para que cumpla el objetivo de aprendizaje, así como su aplicación y buena orientación durante la actividad, estimulando áreas de desarrollo físico, por medio de

⁴⁸ SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Op.Cit.Pág. 71

motivación a lograr algo que se le dificulte; reconocimiento de sus logros; corregir sus errores; valorar su trabajo; reforzamiento de conductas positivas; e implementar retos con la finalidad de que haya un mayor esfuerzo.

Entre las edades de tres y seis años, el desarrollo motor grueso progresa rápidamente conforme los niños, empiezan a desarrollar nuevas capacidades y a refinar otras. Las actividades diarias deben incluir muchas oportunidades para que los niños pequeños desarrollen competencia y confianza, como parte de la rutina diaria, deben hacer ejercicio participando en juegos cooperativos. El exterior es el entorno ideal para promover el desarrollo motor grueso, pero su uso debe ser planeado y supervisado.⁴⁹

Se debe considerar que el juego, es una actividad constructiva y formadora que pone en acción estructuras del pensamiento, a través de una creación propia de la realidad del niño, sin embargo, la cotidianeidad en las escuelas inconscientemente puede dejar de lado la actividad recreativa, con finalidades de aprendizaje para tener sólo el juego libre que se da en el recreo.

“La educación, es un proceso en el que es necesario que el juego encuentre sus límites sin perder su contenido, fascinante de hacer algo con alegría. En el ámbito escolar es válido hacer de la tarea un juego, pero es absurdo considerar que los juegos sean transformados en tarea, y lo que es peor que se sigan llamando juegos.”⁵⁰

⁴⁹ SEP. Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol.2. México, Distrito Federal, CONALITEG, 2005. Págs. 216

⁵⁰ Francisco Aquino e Inés Sánchez. Cantos para jugar 3. Matemáticas iniciales a través de cantos y juegos, para niños de 2 a 8 años. México, Trillas, 2005. Págs. 40-42

2.1.7. EL JUEGO EN LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA DE LA EDUCADORA

La planificación didáctica, representa una oportunidad para la revisión, análisis y reflexión que contribuyen para orientar su intervención en el aula. Es una herramienta que impulsa un trabajo intencionado, organizado y sistemático que contribuye al logro de aprendizajes esperados en los niños; se toman decisiones sobre la orientación de la intervención docente, la selección y organización de los contenidos de aprendizaje, la definición de metodologías de trabajo, la organización de los alumnos, la definición de espacios físicos y selección de recursos didácticos, las estrategias de evaluación y difusión de resultados.

Para diseñar una planificación, que atienda a las necesidades e interés de los alumnos, se requiere integrar diversas actividades lúdicas, tomando en cuenta lo antes mencionado; reconocer que los niños poseen conocimientos, ideas y opiniones que irán integrando al bagaje de su conocimiento, a lo largo de su vida, el docente debe, seleccionar y diseñar estrategias didácticas que propicien la movilización de saberes y constante evaluación de los aprendizajes, identificar los aprendizajes esperados, como referentes para la realización de la planificación, generar ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias significativas, utilizando el juego como base fundamental.

Es importante que el docente, tenga información actualizada acerca de los recursos con los que cuenta en el aula y en el plantel. Tener recursos sofisticados e innovadores no garantiza el éxito de los aprendizajes si se desconoce su uso y utilidad. Si tiene un manejo de las opciones que ofrecen, se podrá incorporar en más de una ocasión y su empleo será diferente.⁵¹

⁵¹ SEP. Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Preescolar. México, 2011. Págs. 167 y 169

Para que las actividades sean significativas y funcionales, es importante considerar: Los conocimientos previos; construir conjuntamente los saberes; utilizar los conocimientos a nuevas experiencias; diferenciar los conocimientos previos a los saberes actuales; constatar dudas e incógnitas; generar hipótesis; proponer temas de interés que impliquen retos o conflictos a resolver; y establecer estructuras lógicas y psicológicas al nivel del niño para que lo incorpore a su estructura cognitiva con facilidad.

Uno de los aspectos a considerar en una planeación, es el objetivo de las actividades, la selección debe permitir ofrecer experiencias motrices, afectivas, cognitivas, de relación, de interacción social, para desarrollar capacidades, habilidades y posibilidades. Los materiales deben acompañar las experiencias, más no suplirlas; ser versátiles para usarlos en diferentes momentos, ser variados, estructurados.

La organización, se recomienda que sea de forma individual o de forma grupal, promoviendo la cooperación y socialización. Es importante considerar la autonomía por medio de tareas libres, sugeridas, dirigidas o asistidas por un adulto o un igual, y sobre todo que a esta edad el niño, requiere de la repetición de experiencias para fortalecer habilidades o adquirir otras, sin embargo, no deben ser monótonas, para evitar el aburrimiento.⁵²

La planeación en el contexto educativo es un desafío creativo para los docentes, ya que demanda de toda su experiencia y sus conocimientos en tanto que requieren anticipar, investigar, analizar, sintetizar, relacionar, imaginar, proponer, seleccionar, tomar decisiones, manejar adecuadamente el tiempo lectivo, conocer los recursos y materiales

⁵² Anna Gassó. La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización. Barcelona, Ediciones CEAC, 2004. Págs. 79-82

con los que cuenta, diversificar las estrategias didácticas y partir de las necesidades de los alumnos.⁵³

2.1.8. EL ROL DE LA EDUCADORA PARA POTENCIALIZAR EL JUEGO COOPERATIVO

La labor docente adquiere importancia, ya que la Educación tiene el reto de contribuir en la formación de los ciudadanos y en la construcción de una sociedad que se aspira a que sea cada vez mejor. La docencia se ha convertido en una profesión compleja, ya que requiere de nuevas capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes conocimientos y competencias que van más allá de su formación inicial y de la propia experiencia, siendo punto medular de la enseñanza ya que el docente es una guía o mediador del aprendizaje. Por lo tanto, el docente debe desarrollar las siguientes habilidades: Generar prácticas reflexivas para promover la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas de la vida cotidiana, conocer los contenidos curriculares. Comprensión y dominio, planificar, desarrollar y evaluar formativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. Diseñar estrategias para estimular el esfuerzo de los alumnos y desarrollar su capacidad para aprender por sí mismos, de los otros y con los otros, así como desarrollar habilidades de pensamiento, sociales y motrices. ⁵⁴

El docente es un modelo de conducta social para el niño, su forma de relacionarse con los adultos, ejecución de consignas, normas de educación y aptitud sociable, son comportamientos que el niño va integrando por medio de la imitación. Estimula habilidades por medio de la motivación a la autonomía, ofreciendo un ambiente de

⁵³ SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Op. Cit. Pág. 126

⁵⁴ SEP. Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Preescolar. México, 2011. Págs. Págs. 135-136

seguridad y confianza; motivación para la resolución de conflictos; para expresar ideas y acciones, favorecer la empatía y aceptación hacia los demás.

Para complementar lo antes mencionado, se sugiere al docente llevar a cabo las siguientes acciones: Promover actividades de colaboración progresiva; escuchar al niño para enseñarlo con el ejemplo; fomentar actitudes de cooperación y responsabilidad por medio de asignación de tareas; gratificar al niño y al grupo en conductas positivas; realizar actividades que potencien habilidades comunicativas y sociales, propiciar interacción entre niños sin participación directa del docente.⁵⁵

La intervención docente consiste en lo siguiente:

- Reconocer que los niños han desarrollado capacidades motoras, en su vida cotidiana con diferente nivel de logro.
- Considerar que los niños con discapacidad deben ser incluidos en las actividades de juego y movimiento y recibir apoyo para que participen en ellas a partir de sus propias posibilidades; tener en cuenta que algunos necesitan atención particular.
- Proponer actividades de movimiento y juego para todos sus alumnos y atender las condiciones particulares de cada niña y niño; evitar estereotipos asociados al género masculino o femenino.
- Prever actividades físicas durante la jornada diaria. No es conveniente que permanezcan sentados mucho tiempo, pues ello se opone a las características de los niños de aprender mediante la actividad.

⁵⁵ Eliseo Palau. Aspectos Básicos del Desarrollo Infantil. La Etapa de 0 a 6 años. Barcelona, Ediciones CEAC, 2001. Págs. 93-94

- Considerar momentos de relajación, posteriores a las actividades físicas es fundamental para que los niños se recuperen e incorporen a otras actividades permitan poner en juego sus acciones y movimientos, de tal manera que refinen sus destrezas.⁵⁶

La educadora debe propiciar diferentes tipos de experiencias dinámicas y lúdicas en las que los alumnos puedan realizar de acuerdo con sus posibilidades y características físicas, tomando en cuenta lo siguiente:

- Ejecutar movimientos corporales que impliquen coordinación y equilibrio.
- Mantener el equilibrio en situaciones de reposo.
- Participar en juegos y actividades que involucren realizar acciones combinadas.⁵⁷

Mientras que la intervención docente, se centra en reconocer las capacidades motoras que cada niño tiene; la inclusión en todos sus aspectos; juegos donde se asuman roles sin distinción de género; llevar a cabo actividades de relajación; y respetar el tiempo para que el niño sea persistente y aprenda de sus intentos y experiencias variadas.⁵⁸

2.2 LA RELACION ENTRE LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL CENTRO ESCOLAR

La teoría y la práctica son realidades independientes, pero que deben trabajarse en conjunto, la primera se refiere al conocimiento que se tiene y la segunda a la actividad de enseñar como tal, sin embargo, muchas veces se ignoran a sí mismas ya que existe una distancia una de la otra debido a agentes externos e internos, como el contexto social; características y necesidades de la comunidad escolar; necesidades del grupo o de los alumnos; áreas de oportunidad de docentes que laboran en el plantel; formas y

⁵⁶ <https://www.planprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/prescolar/V-k-EDU-FISICA-EN-PREESCO.pdf> (30/04/2020)

⁵⁷ SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Op. Cit. Pág. 337

⁵⁸ SEP. Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México, 2017. Págs. 331 y 332

costumbres en la gestión escolar; por mencionar algunas. La práctica educativa requiere de renovación e innovación, ya que se puede caer en la cotidianidad y tradicionalismo dejando de lado aquellas actividades que ya se han mencionado y que pueden complicar el proceso de aprendizaje del niño.

Si bien es cierto, que la escuela es una institución que apoya el proceso de socialización y desarrollo de habilidades y capacidades, la Educación Preescolar es una etapa de formación integral en que el niño y niña desarrollan valores, actitudes y competencias de desarrollo físico. Es de suma importancia tomar en cuenta su contexto familiar con base a éste.

La práctica docente se adecuará y propiciará que dichas actividades cumplan con los objetivos que se pretende lograr, en la Estancia Infantil La Muñeca Feliz, se obtuvieron evidencias de las docentes como: Observación directa, diario de trabajo, bitácoras, rubrica de evaluación de los alumnos, así como la planeación de actividades a realizar en el Área de Educación Física.

A su vez, se observó que, dentro de cada actividad en el transcurso del día, se detecta que una cuarta parte socializa e interactúa con sus pares, por tal motivo, se llegó al acuerdo con docentes que los padres deberían saber que su apoyo es esencial en esta etapa trabajando en equipo para buscar recursos y estrategias, dentro del proceso educativo, interrelacionando entre escuela, profesor y alumno.

Además de promover el desarrollo de la coordinación motriz gruesa y el trabajo colaborativo, entre los alumnos, utilizando diferentes materiales como; herramientas que aporten una mejora en dichas actividades, de esta forma se busca espacios adecuados para la realización de las actividades al aire libre promoviendo la autonomía, empatía y mejorando las relaciones interpersonales, siempre contando con la

observación y supervisión de las educadoras, aportando evidencias para el registro de desarrollo de habilidades de los alumnos.

Las razones primordiales, se dan, ya que en la práctica docente diaria se considera. El juego cooperativo, como el mayor aprendizaje significativo de todo niño, ya que es el momento donde ellos logran relacionarse con sus compañeros, logrando desarrollar capacidades motrices.

El principal propósito de la investigación tiene como finalidad el interés de que el niño logre favorecer las capacidades motrices gruesa, mediante procedimientos que lleven consigo el juego cooperativo, ya que está implícita el favorecer habilidades y capacidades físicas, que son los elementos fundamentales, para un desarrollo óptimo y saludable tanto de forma física y psíquica.

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

Durante la jornada laboral se puede identificar que las docentes frente a grupo, evitan o no complementan las actividades para favorecer la coordinación motriz gruesa, ya que mencionan que es como si fuera una pérdida de tiempo, además de que para ellas implica mayor trabajo en el diseño de la planificación, se debe utilizar la transversalidad de temas para lograr los objetivos de aprendizaje en los alumnos.

Se recomienda innovar las actividades realizando una combinación entre el aprendizaje lúdica utilizando diversos materiales físicos, favoreciendo las habilidades y capacidades motrices gruesas.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. Título de la propuesta

Taller de Psicomotricidad Gruesa Las Estrellitas Bailarinas

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Al realizar esta investigación documental, con el grupo de Preescolar Uno, se llega a la conclusión de que es necesario fortalecer y favorecer habilidades motrices gruesas, utilizando como estrategia didáctica, un taller de psicomotricidad gruesa el cual proporciona una serie de actividades físicas, utilizando diversos materiales para estimular la locomoción, equilibrio e identificación de partes corporales, otro punto de suma importancia es el favorecer la salud física y psíquica del niño.

Las actividades de psicomotricidad gruesa, les permitirá favorecer, que el niño explore e investigue por medio del movimiento su entorno contextual, tomando conciencia de su propio cuerpo, ya sea en estado de reposo o de movimiento, imitar diversas acciones motrices, identificar su ubicación espacial, facilitar el desarrollo de ritmo y movimiento, además de estimular la creatividad e imaginación por medio de la expresión corporal. Como medio para facilitar el desarrollo de motricidad gruesa, se utilizarán recursos y materiales como; pelotas, cuerdas, conos, paliacates, aros, colchonetas y recursos auditivos.

Es de suma importancia, que durante la etapa de Educación Preescolar se estimule la motricidad gruesa, como base fundamental para el desarrollo de otras habilidades de

aprendizaje y capacidades de pensamiento lógico, por lo tanto, es prioritario crear actividades ricas en la práctica y el empleo de la Educación Física.

3.3. ¿QUIÉNES SON LOS BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA?

Los alumnos que conforman el grupo de Preescolar Uno, de La Estancia Infantil la Muñeca Feliz, que se encuentra ubicada en, Canal Nacional número veinticinco, Colonia San Francisco Culhuacán, Alcandía Coyoacán en la Ciudad de México.

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

Se cuenta con la autorización de la Dirección de la Estancia Infantil, La Muñeca Feliz, la tesista llevará a cabo la propuesta que consiste en realizar actividades extra-curriculares de Educación Física que se implementarán dentro de la jornada de trabajo con un horario de 10:00 A.M. a 11:00 A.M. con el grupo de Preescolar Uno, las actividades se realizarán al aire libre, utilizando el patio central de la estancia, utilizando los diferentes materiales y recursos mencionadas anteriormente.

3.5. LA PROPUESTA

La propuesta, como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa, se diseñó con un contenido de diez sesiones que se llevarán a cabo de manera dosificada durante el ciclo escolar con un tiempo aproximado de 1 hora.

3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Taller de Psicomotricidad Gruesa. Las Estrellitas Bailarinas para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa utilizando el juego cooperativo como estrategia didáctica en los alumnos de Preescolar Uno.

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

* favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa, utilizando el juego cooperativo como estrategia didáctica. Se propone implementar actividades de Educación Física y de movimiento corporal para beneficiar las habilidades de coordinación, locomoción y manipulación de diversos materiales, por medio del juego colectivo, como lo marca el Nuevo Modelo Educativo Aprendizajes Clave para Preescolar 2017, promoviendo el desarrollo integral del niño.

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

Se pretende que los alumnos de Preescolar Uno, alcancen el nivel de maduración para realizar diferentes movimientos, utilizando las partes de su cuerpo, asistiendo la coordinación motriz gruesa, logrando un mejor control y conocimiento de sus habilidades y posibilidades de movimiento corporal.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA

Las estrategias didácticas y materiales son:

1.- Burbujas de jabón: Para incrementar la coordinación y fuerza de movimiento de los músculos de piernas, brazos, espalda y cuello, además de fomentar la sociabilidad entre los integrantes del juego.

2.- Subiendo y bajando por obstáculos simples (really): Para mejorar la coordinación fortaleciendo la seguridad, de las habilidades motoras, además de la velocidad y capacidad de solución de problemas.

3.- Recorrido de Obstáculos simples: Para aumentar la coordinación y equilibrio y la habilidad de seguir un itinerario visual.

4.- Jugando de Puntitas: Para optimizar la fuerza y el equilibrio estimulando el grupo de músculos de ambas piernas y manos.

5.- Baila, ¡¡¡Baila!!!: Para ayudar a mejorar la condición física y a la socialización, el baile permite que los niños afronten cambios en su autoestima. Desarrollan las habilidades musicales, el oído, ritmo y la coordinación.

6.- Salta como rana: Para mejorar la fuerza de las piernas, se tonifican y reafirman los músculos, como las pantorrillas, las piernas, los brazos, los hombros, las caderas y el abdomen.

7.- Los Bolos Mágicos: Para Incrementar la fuerza en los brazos y mejora la presión de los movimientos hacia un objeto, utilizando materiales que requieren precisión en sus movimientos.

8.- Lanzando pelotas: Para favorecer la motricidad manual gruesa, desarrollando el movimiento de lanzar las pelotas con el brazo, dirigido hacia un objeto.

9.- El juego del tronco: Para ejercitar la fuerza de brazos y piernas, además de favorecer el trabajo en equipo.

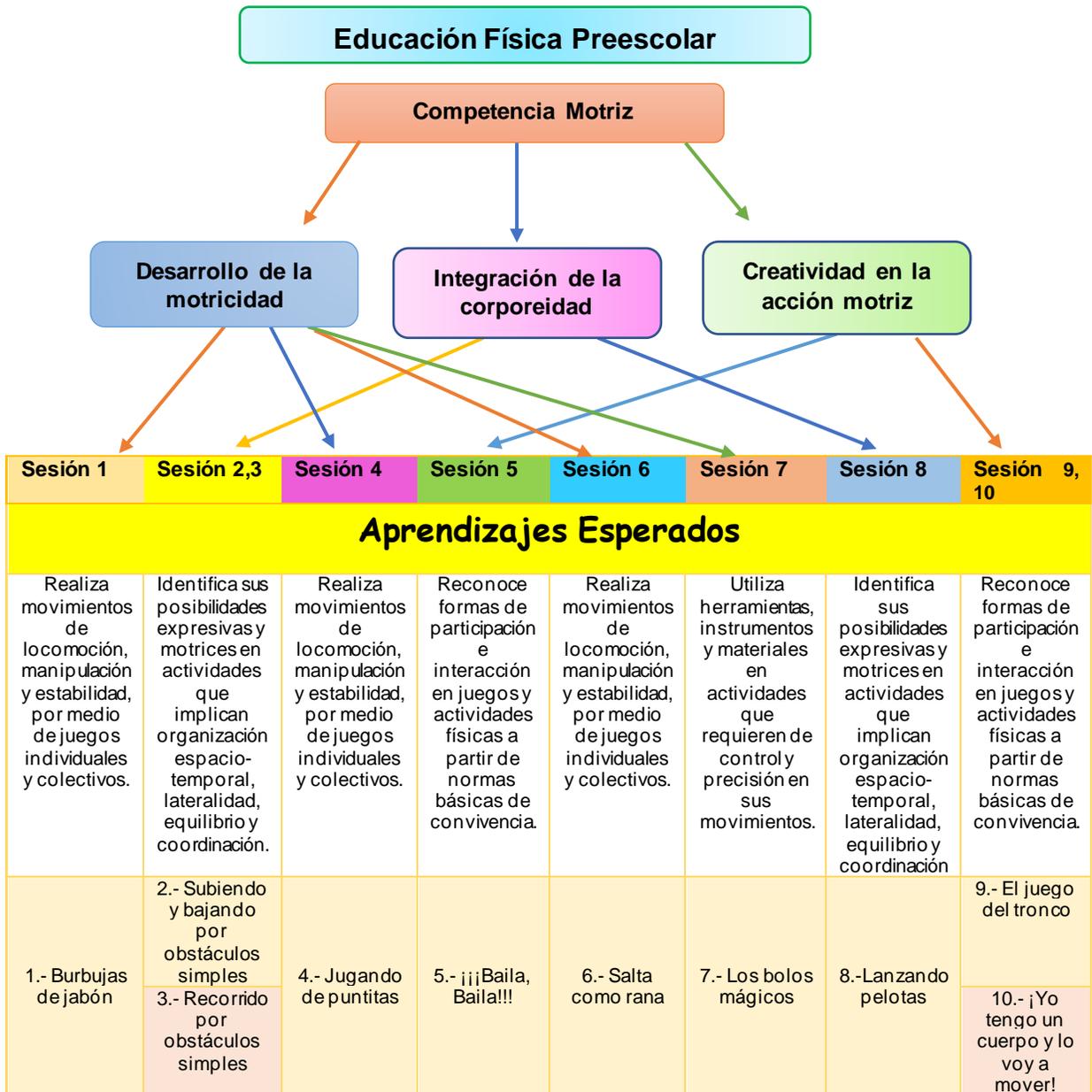
10.- ¡Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover!: Esta actividad musical aportará el movimiento de diferentes partes de su cuerpo, siguiendo el ritmo y coordinación de movimientos.

3.5.4. UN MAPA DE ACTIVIDADES PARA EL SALÓN DE CLASES

A continuación, se presenta un organigrama del Taller de Psicomotricidad Gruesa, con un contenido de diez sesiones, que se aplicarán a lo largo de un ciclo escolar, con la duración de una hora.

3.5.5. Organigrama Taller de Psicomotricidad Gruesa por Sesión

Taller de Psicomotricidad Gruesa, las Estrellitas Bailarinas para favorecer la motricidad gruesa, utilizando el juego cooperativo, en los alumnos de Preescolar Uno, de la Estancia Infantil la Muñeca Feliz, Alcaldía Coyoacán, en la Ciudad de México.



Se integra un ejemplo, de la Situación Didáctica que se implementará durante la aplicación del Taller de Psicomotricidad.



| | | | |
|---|------------------|--|-----------------------------|
| PROFA. BETZABEL GONZÁLEZ CONTRERAS | | GRADO: PREESCOLAR 1 | TEMA: Las burbujas de jabón |
| Área de desarrollo Personal y Social | Educación Física | Organizador Curricular 1 Competencia Motriz | |
| Organizador Curricular 2 Desarrollo de la motricidad | |  <p>Aprendizaje Esperado Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</p> | |
| Propósito: Favorecer en los alumnos la coordinación y fuerza de movimiento de los músculos de piernas, brazos, espalda y cuello, además de fomentar la sociabilidad entre los integrantes del juego. | | | |
| SECUENCIA DIDÁCTICA | | | |
| INICIO: Los alumnos saldrán al patio principal, supervisados por la docente se organizará por parejas para realizar la actividad, se mostrará las pelotas entregando una por pareja, con el apoyo de la canción burbujas de jabón se realizarán movimientos circulares, haciendo alusión a la forma de la pelota al mismo tiempo se realiza el calentamiento corporal. | | <p style="text-align: center;">Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ° Pelotas pequeñas ° Gises ° Equipo de sonido para ambientar con música la actividad ° Canción burbujas de jabón | |
| DESARROLLO: Previamente se pintarán círculos en el patio, donde estará cada pareja dentro del círculo, al finalizar el calentamiento se colocarán en pareja viéndose uno frente al otro, se lanzan la pelota de un lado al otro tratando de que no se les caiga sin salir del círculo. | | | |
| CIERRE: Al término del juego en parejas, se les pedirá a los alumnos se sienten en forma de plenaria, utilizando se interactuará con un títere para explicar la importancia del juego en equipo, cuestionado a los alumnos como se sintieron al realizar la actividad. Se dará una imagen de estrellita al grupo, felicitando por su excelente participación. | | | |
| | | <p style="text-align: center;">link canción burbujas de jabón https://www.youtube.com/watch?v=7z6C75uZFHA</p>  | |
| EVALUACIÓN: Observación directa, Registro en la guía de observación, se utiliza la bitácora para registrar sucesos de mayor relevancia. | | | |

ESTANCIA INFANTIL LA MUÑECA FELIZ
ID 15651
Ciclo Escolar 2020-2021



Rúbrica de Evaluación Aprendizajes Esperados

Profa.: González Contreras Betzabel

Grado: Preescolar 1

Grupo: "A"

Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Física.

Eje Curricular 1: Competencia Motriz.

Eje Curricular 2: Desarrollo de la motricidad, Integración de la corporeidad, Creatividad en la acción motriz.

Fecha: / /

Alumno (a): _____

| Aprendizaje Esperado |  Logrado |  No logrado |  En proceso | Observaciones |
|---|---|--|--|----------------------|
| Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. | | | | |
| Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. | | | | |
| Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. | | | | |
| Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. | | | | |

3.6. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Dicha propuesta se pretende evaluar por medio de la observación directa, así como el registro en la guía de observación y bitácora además de registrar en el diario de la educadora los sucesos más relevantes, como se menciona en el Capítulo 2, la importancia de utilizar herramientas de evaluación para reconocer los aprendizajes esperados, del Área de Desarrollo Personal y Social, aspecto Educación Física, destacando lo más importante identificando las fortalezas y áreas de oportunidad de los alumnos, para realizar las adecuaciones necesarias y mejorar la intervención docente y logro de aprendizajes.

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera con la propuesta, que los alumnos de Preescolar Uno, de la Estancia Infantil, La Muñeca Feliz de la Alcaldía Coyoacán en la Ciudad de México, alcancen el objetivo de favorecer la motricidad gruesa, utilizando como estrategia didáctica el juego cooperativo, despertando el interés por realizar actividades físicas, fortaleciendo y potencializando las habilidades de coordinación motriz gruesa.

El caso en particular de los alumnos de Preescolar Uno, se encontraban desfavorecidos en sus habilidades motrices, por lo tanto, se buscaron diversas estrategias de juego cooperativo para subsanar esta problemática, obteniendo resultados satisfactorios.

CONCLUSIONES

En este último apartado se establecen las Conclusiones alcanzadas en el análisis realizado a lo largo de la investigación que se presenta:

Se hace mención, sobre la importancia del contexto donde se encuentra inmerso el alumno, ya que es un factor primordial, es donde se brinda la interacción de las habilidades de motrices gruesa, el núcleo familiar como primer contacto a las actividades de juego ya sea de forma paralela o en juego cooperativo, construyendo las bases para el aprendizaje a futuro.

El juego cooperativo, durante la edad Preescolar, favorece las competencias sociales, motrices, cognitivas y socioemocionales, ya que estimula a un desarrollo integral en el alumno. Se sustenta con bases teóricas, que hablan sobre la importancia del juego a edades tempranas favoreciendo las capacidades motrices como; coordinación, equilibrio, fuerza, resistencia, velocidad y perceptivas motrices. Dicho juego puede ser de forma individual, pero se llegó a la conclusión que el cooperativo tiene una mayor funcionalidad para promover los aprendizajes esperados.

Se propone utilizar diversas estrategias didácticas, innovadoras y de interés de los alumnos utilizando diferentes materiales físicos como musicales, dando un total giro a lo que se conoce como prácticas tradicionalistas o solo de un recreo, al cual en momentos no cuenta con un objetivo de aprendizaje.

Se llega a la conclusión que la escuela. Es un espacio donde los niños se relacionan con las habilidades y capacidades motrices, a convivir e interactuar como parte de su desarrollo integral, siendo mejor día a día.

BIBLIOGRAFÍA

CANDA MORENO, Fernando. Diccionario pedagogía y psicología. Madrid, Ed. Cultural, 2008.

PAPALIA, Diane. Desarrollo Humano. México, Ed. Mc Graw Hill, 2005.

SEP. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, 2004.

SEP. Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol.2. México, Distrito Federal, CONALITEG, 2005.

COMELLAS, Jesús. Psicomotricidad en la Educación Infantil. Barcelona, Ed. CEAC, 2005.

SEP. Aprendizajes Clave, Educación Preescolar. Ciudad de México, Editorial, CONALITEG, 2017.

SEP. Curso: Estrategias didácticas para el desarrollo personal y social en preescolar III. México, 2012.

AQUINO SÁNCHEZ, Francisco e Inés Cantos para jugar 3. Matemáticas iniciales a través de cantos y juegos, para niños de 2 a 8 años. México, Trillas, 2005.

SEP. Programa de Estudio 2011. Guía para la educadora. Preescolar. México, 2011.

GASSÓ, Anna. La Educación Infantil. Métodos, técnicas y organización. Barcelona, Ediciones C, 2004.

PALAU, Eliseo. Aspectos Básicos del Desarrollo Infantil. La Etapa de 0 a 6 años. Barcelona, Ediciones CEAC, 2001.

SEP. Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México, 2017.

REFERENCIAS DE INTERNET

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

<https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan-ciudad-de-mexico/>

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

http://www.inafed.gob.mx/work/en_ciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html

<http://www.coyoacan.cdmx.gob.mx/Obligaciones/url/alc/art121/f25/2019/PRIMER-TRIMESTRE-2019-INFORME.pdf>

http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/coyoaca_original.html

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/32205/Distrito_Federal_003.pdf

<http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9440/9440CSD.html>

<https://www.localgymsandfitness.com/MX/Coyoac%C3%A1n/156461/genre/109976259083543/Recintos+deportivos+y+estadios>.

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/20-lugares-imprescindibles-de-coyoacan>

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

<https://www.redalyc.org/pdf/3872/387250883002.pdf>

http://paot.org.mx/centro/programas/delegacion/coyoaca_original.html

<https://www.monografias.com/trabajos15/hipotesis/hipotesis.shtml#defini>

<https://es.slideshare.net/rosbur/metodologia-objetivos-generales-y-especificos>

<http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

<https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/conceptos-basicos>

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf>

<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

<https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/>

https://www.ecured.cu/Estrategia_Did%C3%A1ctica

<https://definicion.de/estrategia/>

<https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5488475&fecha=29%2F06%2F2017

http://dof.gob.mx/nota_to_doc.php%3Fcodnota%3D5488481

<https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/V-k-EDU-FISICA-EN-PREESCO.pdf>