



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO, A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“LA LUDOTECA, UN ESPACIO PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS EN EL NIVEL PREESCOLAR”.**

**TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

SHEILA DE JESUS VALLADARES HUERTA

ASESORA DE TESIS:

LIC. MARÍA DEL CARMEN ESCOBAR BERNAL

VILLAHERMOSA, TABASCO.

MARZO 2023.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

A MIS PADRES

*Por haberme forjado como la persona que soy
en la actualidad; muchos de mis logros se los
debo a ustedes, entre ellos; este que los incluye
me formaron con reglas y algunas libertades,
pero al final de cuentas; me motivaron constantemente
para alcanzar mis anhelos.*

A MIS HERMANAS

*Por estar siempre presente acompañándome
Gracias Dios por haberme otorgado una familia maravillosa*

Sheila de Jesús Valladares Huerta.

Introducción

La presente investigación permite conocer la importancia de las actividades lúdicas dentro del contexto de la educación preescolar, siendo la intervención pedagógica la planeación estratégica de la infraestructura adecuada para diseñar un área destinada dichas a actividades, creando así una Ludoteca que propicie la generación de las competencias idóneas para el desarrollo del infante. Por ello, esta investigación se encuentra estructurada de la siguiente manera:

En el primer capítulo, se plantea el problema, estableciendo los objetivos generales y específicos, para establecer la hipótesis de investigación.

De igual forma en los capítulos dos y tres, se describe el marco teórico referencial, conceptual y contextual; la fundamentación teórica-pedagógica que da sustento al estudio y la descripción de los conceptos básicos para el desarrollo del estudio. En el capítulo tercero, se establece la metodología para el trabajo de campo, los instrumentos para la recopilación de la información, así como también, la muestra de la población.

En el cuarto capítulo, se muestran las gráficas y tabulaciones resultado del procesamiento de la información, así como el análisis de los resultados de la recopilación de datos y finalmente, la “discusión de los resultados”; se sintetizan las observaciones generales de la investigación, se valida la hipótesis y se establecen propuestas con aplicabilidad pedagógicas. Esperando que los resultados de este estudio constituyan una fuente de información útil para los estudiosos del campo pedagógico.

Índice

Dedicatoria

Introducción

Capítulo I

1. Planteamiento del problema

1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Delimitación del problema.....	7
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivo general.....	8
1.4.1 Objetivos específicos.....	8
1.5 Hipótesis.....	8
1.5.1 Variable dependiente.....	9
1.5.2 Variable independiente.....	9

Capítulo II

2. Marco teórico referencial, conceptual y contextual

2.1. Antecedentes y concepto de educación preescolar.....	10
2.2. Educación inicial en el contexto de la ley general de educación.....	12
2.3. Antecedentes de las actividades lúdicas.....	14
2.4. La didáctica lúdica en la educación inicial.....	15
2.5. Ludoteca una perspectiva posmoderna.....	16
2.6. Diseño estratégico de la ludoteca.....	20
2.7. La ludoteca en el jardín de niños.....	23
2.8. Competencias del nivel preescolar.....	24
2.9. Campo Formativos.....	29
2.10 Perfil de egreso de la educación obligatoria.....	29
2.11 Diseño curricular.....	36
2.12 Mapa curricular y distribución del tiempo lectivo.....	39
2.13 Programa de estudio.....	44

2.14 Propósitos de la educación preescolar.....	46
2.15 Propósitos para la educación preescolar.....	48
2.16 Campos de formación nivel preescolar.....	50
2.17 Educación socioemocional.....	57

Marco teórico contextual

2.1 Generalidades.....	60
2.2.2. Génesis.....	61
2.2.3. Misión y Visión.....	61
2.2.4. Valores y Organigrama.....	62

Capítulo III

3. Metodología de la investigación

3.1 Enfoque, tipo y diseño de la investigación.....	63
3.2 Universo y muestra de estudio.....	63
3.3 Descripción y diseño de instrumento.....	64
3.4 Observaciones participativa.....	64

Capítulo IV

4. Análisis e interpretación de los resultados

Interpretación de resultados de la observación.....	65
Conclusión.....	69
Propuesta con impacto educativo.....	70
Referencias Bibliográficas.....	71
Anexos.....	69

Tablas 1 - 16

Figuras 1 - 4

Capítulo I.

1.1 Planteamiento del problema

En la presente investigación, se aborda de manera sistemática la importancia de realizar actividades lúdicas en la primera infancia, partiendo de la idea de que, a través del juego, los pequeños desarrollarán habilidades múltiples de forma innata. Se retoma la idea de crear ambientes armónicos para planear contenidos programáticos a través del juego, denominados ludotecas.

El interés por desarrollar esta investigación surge debido a que no existe un modelo curricular que considere dentro de sus lineamientos las actividades lúdicas como intervenciones pedagógicas en el nivel preescolar, y de manera estructurada un área estratégicamente organizada con material didáctico que promueva el aprendizaje, denominada ludoteca, en ella; los juegos además de recrear podrán formar el aprendizaje significativo de los alumnos.

Cabe mencionar, que esta investigación se desarrolló en un centro educativo que no cuenta con apoyo gubernamental, para acceder a los recursos materiales y humanos que favorezcan a crear un área destinada para realizar actividades lúdicas en las cuales el infante desarrolle sus capacidades.

Por otra parte debe considerarse que las educadoras no cuentan con un perfil pedagógico y habilidades específicas que permita que las sesiones de trabajo sean espacios donde el niño pueda experimentar el ejercicio físico y la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás; aunado a la inquietud de inculcar en las educadoras la conciencia de crear mediante el juego un ambiente armónico, donde además se guíe al pequeño a la estructura de reglas, de valores y aspectos que mejoraren su contexto social.

Según el censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), 2013; en el municipio del Centro, Tabasco existen 371 centros educativos del nivel preescolar,

representando el 42% del total de estancias educativas del nivel básico; A la vez que un 71.9% de ellos cuenta con un inmueble con fines educativos, el 27.5% adapto sus áreas de acuerdo a sus fines o actividades, y el 0.8% cuenta con otro tipo de inmueble. Lo anterior sustenta la necesidad de rediseñar los entornos educativos, que consistan en áreas funcionales, administrativas, aulas y ludotecas para formar aptitudes y actitudes integradoras en el infante.

Por lo anterior, se plantean las siguientes interrogantes que guían la presente investigación:

- ¿El diseño de la ludoteca escolar genera en los infantes de preescolares competencias para el aprendizaje y desarrollo integral?
- ¿Cómo el docente de preescolar es un impulsor de competencias en el infante?
- ¿Cómo la ludoteca es parte del marco curricular de la educación preescolar?

1.2 Delimitación del problema

Esta investigación se centra en el modo en que funciona el espacio asignado para la Ludoteca, en la Estancia Infantil, Segus Kids, ubicada en el Fraccionamiento Carrizal; Campo Cunduacán No. 4 en Villahermosa, Tabasco.

1.3 Justificación

Como resultado de las transformaciones sociales y culturales de la época actual, la educación preescolar juega un papel importante como un elemento útil en el desarrollo de las habilidades del ser humano y ha dejado de ser vista únicamente como un espacio de simple cuidado y custodia, es por ello, que los docentes que se desenvuelven en este rubro educativo tiende la labor de diseñar estrategias de intervención pedagógica que promuevan que los infantes imaginen, crean, interactúen, y se divierten en cada uno de las etapas de las secuencia didácticas.

La presente investigación permitirá identificar los aspectos que hace falta considerar y modificar para que el área designada como Ludoteca, mejore su funcionalidad, propiciando en los infantes de preescolar, el desarrollo de competencias académicas y sociales fundamentales para su desenvolvimiento integral.

Con este trabajo, las Educadoras y personal a cargo de los infantes, contarán con herramientas pedagógicas para fortalecer su tarea docente integrando el Juego dirigido desde un espacio y una intencionalidad adecuada a los intereses de los infantes.

1.4 Objetivo general

Determinar el impacto pedagógico de la Ludoteca, en el desarrollo integral de los alumnos de preescolar, desde su consideración curricular.

1.4.1 Objetivos específicos

- Evaluar el estado actual de las áreas destinadas a las actividades lúdicas dentro del centro educativo.
- Adecuar la Ludoteca como área de intervención pedagógica que permita un mejor desarrollo de competencias en los alumnos de preescolar.
- Determinar los factores inherentes (estructura, recursos económicos, materiales didácticos) al diseño de la ludoteca dentro del centro educativo.
- Capacitar al personal docente en cuanto al uso de la Ludoteca como intervención pedagógica.

1.5 Hipótesis

“La Ludoteca como estrategia de intervención pedagógica potencializa el desarrollo de competencias académicas y sociales en los alumnos de preescolar”.

1.5.1 Variable dependiente

Competencias del nivel preescolar: Conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas, que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan por su desempeño en situaciones y contextos diversos.

1.5.2 Variable independiente

Ludoteca: Área de entretenimiento designada para desarrollar la dimensión intelectual, emocional, física y creativa de los niños; conformada por juegos y módulos pensados, escogidos y organizados para cada etapa de crecimiento.

Capítulo II.

2. Marco teórico referencial, conceptual y contextual.

2.1 Antecedentes y concepto de educación preescolar.

Según los lineamientos de la Secretaría de Educación Pública, la educación preescolar es el servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de 6 años de edad con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico, en un ambiente rico de experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarrollar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social.

Actualmente, es indispensable para garantizar el óptimo desarrollo de los individuos ya que en los primeros años de vida se desarrolla la identidad personal, se adquieren capacidades fundamentales y se aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.

Investigaciones derivadas de las ciencias que se relacionan con las actividades antropogénicas, permiten afirmar cada día, que **“La llamada educación infantil es fundamental para una correcta orientación y funcionamiento de los procesos evolutivo, madurativo y de desarrollo del niño, como factores que posibilitan y condicionan su educación posterior”** (Franco, Frabboni, 1987, p. 18).

La necesidad social de cursar este período educativo se debe a las transformaciones económicas, sociales y culturales ocurridas en el seno familiar (incorporación de la mujer a la población laboral activa, aumento de la familia “monoparental”, el fenómeno frecuente de la desestabilización familiar, la reducción de las relaciones familiares propia de la familia nuclear) al proporcionar un espacio ideal de convivencia con adultos y niños para establecer relaciones sociales y aprender acerca del mundo.

Partiendo de su importancia se aborda a continuación los antecedentes históricos notables de la educación inicial como estrategia de intervención educativa.

En la antigua Grecia surgen las primeras conceptualizaciones de la educación inicial, se menciona que **“La educación griega retoma en su inicial uso, la palabra paideia (país, niño), y traspone su origen filosófico: el cual se significa la educación de los infantes”**. (Larroyo, Francisco, 1944, p. 130).

Siendo esta, la más antigua apreciación de la educación inicial, hacia énfasis a la instrucción en la formación guerrera y las competencias físicas, así como a la formación cultural, en las escuelas o didaskaleia el alumno griego siempre estaba rodeado de profesores particulares, donde cursaban tres asignaturas: gramática, música y gimnasia.

Hasta el Siglo XIX con la idea de una pedagogía social, se crean espacios dedicados en la enseñanza de los pequeños donde las actividades lúdicas eran el principal método por el cual los niños podían conocer su entorno social de manera natural.

Es así que Froebel menciona que **“La pedagogía debe considerar al niño como actividad creadora y despertar mediante estímulos las facultades de este, propias para la creación productiva, el niño experimenta un gusto particular por el juego, la observación y la actividad constructivista”** (Larroyo Francisco, 1944, p. 554.).

Además, esta Pedagogía del juego se vio reforzada por las ideas contemporáneas del método de María Montessori, el cual fundamenta la enseñanza inicial con la intención de crear ambientes armónicos y material didáctico que sea efectivo para un aprendizaje significativo, a través de este método de enseñanza, se busca que el infante reconozca sus habilidades, interactúe sin limitaciones y sea capaz de crecer formándose en un contexto donde se busque cubrir sus necesidades básicas.

De esta forma, en Estados Unidos se instala una educación centrada en las necesidades y habilidades de los infantes. Y es hasta 1919, cuando las escuelas de párvulos se fundan con la intención de ayudar a los padres de familia que atravesaban el conflicto social de la Segunda Guerra Mundial, este tipo de escuela, tenía como función, salvaguardar a los infantes, asistirlos en su cuidado personal y alimentación.

A partir de ello, las guarderías cumplen con la función social, asistencial y pedagógica de cuidar a los infantes en el tiempo en los cuales los padres no puedan atender a sus necesidades, creando métodos y material didáctico que promueva en ellos, el desarrollo de sus capacidades.

En tanto a la índole nacional, según Villalpando Nava, se describe que **“Desde 1883, la Escuela Nacional de profesores funcionaba una Escuela de Párvulos, y fue paralela a la difusión de las ideas pedagógicas de Federico Froebel, cuya base era la armonización de la acción educativa que recibe el niño en el hogar, con la que recibe en la escuela, y el medio de lograrlo, es mediante la disciplina del juego”** (Villalpan, José Manuel, 2009, p. 281).

En conclusión, conocer la educación inicial en el marco histórico, propicia a descubrir las perspectivas de la instrucción en la etapa infantil, en primer momento se dio realce al uso de la gimnasia y estética y posteriormente al conocimiento científico sustentado en el uso de recursos didácticos que propiciaran nuevas habilidades.

2.2 Educación inicial en el contexto de la ley general de educación.

En nuestro país, la educación es un derecho fundamental garantizado por la Constitución Política en el artículo 3°. El autor Carbonell Miguel, 2010, p. 12. Afirma que **“Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado - federación, Estados, Distrito Federal y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y la secundaria conforman la educación básica obligatoria”**

Así mismo, se los criterios y fines establecidos en la Ley General de Educación en la misma, establecen las finalidades que tendrá la educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares.

El artículo 40 de dicha ley manifiesta que **“La educación Inicial tiene como propósito favorecer el desarrollo físico, cognoscitivo, afectivo y social de los menores de edad e**

incluye información para los padres de familia o tutores para la educación de sus hijos o pupilos” (Ley federal de educación en Estados Unidos Mexicanos, 2011, p. 14).

La Secretaría de Educación Pública (SEP) en México, reconoce que la calidad de la educación inicial impacta en la eficacia interna del sistema educativo nacional, contribuyendo a mejorar los aprendizajes, reducir los índices de reprobación y fracaso escolar, además de reconocer tres vertientes en el plano social:

1. Función asistencial: se ocupa de las necesidades básicas de la población infantil: alimentación, prevención y cuidado de la salud.
2. Función socializadora: tiene como fin formar pautas sanas de convivencia grupal y comunitaria, así como formar buenos hábitos de alimentación e higiene.
3. Función pedagógica: imparte una enseñanza intencional y sistemática de un conjunto de contenidos curriculares específicos y fomenta aprendizajes distintos de los familiares, con el fin de desarrollar y apoyar al máximo los procesos cognitivos propios de este tramo de escolaridad, enfatizando el nivel como antecesor de la escolaridad elemental.

Además de las instituciones públicas, en nuestro país existen centros de iniciativa privada, dedicados a ofrecer el servicio de la impartición de la educación preescolar. En las cuales a través de un plan de acción estratégicos se establecen al igual que las instancias públicas, actividades lúdicas como promotoras de aprendizaje significativos.

Conociendo las funciones básicas de la educación inicial, se aprecia la perspectiva de las actividades lúdicas inmersas en este contexto educativo, sus concepciones y generalidades; pues son la principal estrategia implementada en la actualidad para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje en infantes.

2.3 Antecedentes de las actividades lúdicas.

El juego es reconocido por todos sin distinción de razas, de credos ni de ideologías. Los antecedentes históricos del mismo, dependen al entorno sociocultural al que se haga relevancia, abordaremos las representaciones más generales de las actividades lúdicas.

Dado por entendido que tuvo sus orígenes en Grecia, la idea Helénica del juego aparece en la época de Homero y se le concibió como una noción de poder físico, en donde básicamente las actividades promovían el ejercicio del cuerpo y desvinculaban los procesos cognitivos.

“El código de conducta heroico marco, al menos en el plano ideal, las pautas de comportamiento, era un estilo de vida de carácter esencialmente competitivo, cuyo objetivo final era la consecución de la areté (la capacidad de ser el mejor en todos los terrenos)” (Gómez. Et al. Historia de Grecia Antigua, 2001, p. 189).

Surgiendo así las olimpiadas, donde se evaluaban las actitudes deportivas de los competidores, más adelante como parte fundamental de la cultura Griega el valor educativo de los juegos se anexa a las escuelas de oficio, en donde surge ya un “currículum” de las actividades lúdicas.

“Al inicio de la humanidad, los padres y madres enseñaron a sus hijos mediante el juego” (Frade Laura, 2011, p. 109.).

Es decir, anteponerse a los inicios de las actividades lúdicas como formadoras de situaciones educativas, remonta a los primeros años de la vida, en donde los padres simulan situaciones afines a la recreación, propiciando a la interacción de los infantes.

El juego es una actividad lúdica tan antigua como la educación misma. Desde la antigüedad se ha impulsado tanto como medio lúdico de esparcimiento, como de aprendizaje, de socialización y sobre todo para preparar a los niños para la vida que les toca vivir.

Por lo tanto, es entendible que, desde pequeños en todas las culturas y épocas, el juego ha formado un papel fundamental en la formación de la personalidad de los niños. Desde tiempos remotos la humanidad ha utilizado los juegos para transmitir conocimientos e inculcar creencias. Nuestros padres forjan en nosotros a través de los juegos y juguetes (ya sean muñequitas o carritos, según corresponda al género), los patrones de conducta o roles socialmente aceptables. Es preciso entonces conocer las concepciones de la didáctica como recurso pedagógico en la educación inicial.

2.4. La didáctica lúdica en la educación inicial.

Los juegos y concursos son útiles en cualquier asignatura y disciplina de conocimientos y a cualquiera edad. Sirven principalmente para estudiar aquellos temas, conocimientos y competencias que resultan clave para la vida pero que están cercanas en el uso, y por eso pueden resultar aburridas y además sin sentido para los alumnos.

Como afirma el autor (Rimoli Leone, 2008, p. 21). “El juego ocupa un espacio considerable en las ideas sobre la enseñanza inicial y en algunos documentos es tratado especialmente, jugar esta disociado de las actividades de enseñanza y solo se acepta incorporar ciertas características motivacionales del juego al diseñar las sesiones de clase”

Por ello, para lograr que los estudiantes les interesen su aprendizaje y que además lo quieran repetir, se realizan juegos y concursos, ya que en el conflicto cognitivo para el estudiante es ganar, no aprender el contenido.

Los juegos en ocasiones pueden ser no muy constructivistas, es decir; no se basan en razonamiento constante porque el escenario es más lúdico que pensante, no obstante, el juego y los juguetes son la situación didáctica por excelencia. De hecho, el juego como una situación inherente al desarrollo del ser humano emergió más como un proceso de entretenimiento como un proceso de enseñanza- aprendizaje en donde los primeros educadores buscaban que a partir de la experiencia lúdica los niños se prepararan para la vida.

Para que el juego funcione como actividad didáctica y realmente se aprenda y no solo se juegue, los elementos de la competencia, principalmente el conocimiento deberá impulsarse de manera sistemática a través de la ludoteca como promotora del desarrollo motriz, cognitivo y social del infante.

2.5 Ludoteca una perspectiva posmoderna.

Según la etimología, **“la palabra Ludoteca viene del Latín «ludos», que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra «theca» que significa caja o local para guardar algo”** (Rodríguez, J., 2006, p. 11.), no obstante, la Ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar, ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas (animadores, recreacionistas, artesanos, educadores, ludotecarios) que deberán ser preparados para estas funciones.

“La Ludoteca es un espacio estimulante para jugar, es segura, adecuada a los intereses y las capacidades propias de cada edad. Además, pone a disposición de la niñez juguetes y materiales lúdicos diversos y sirve como punto de encuentro para que los niños puedan relacionarse con compañeros de diferentes edades y características” (Rimoli Leone, 2006, p. 11.),

Según la catedrática María Borja i Solé, pionera e impulsora de las Ludotecas en Barcelona, es **“una institución recreativo educativa que, partiendo del juego como necesidad antropológica y cultural, potencia el derecho de jugar por el placer del juego”** (Borja María, 2000, p. 59.). Hay diversidad de modelos de Ludotecas que se adaptan a las necesidades y realidades espaciotemporales de los entornos en los que se ubican para desarrollar su labor recreativo-educativa.

El origen de las Ludotecas tiene sus inicios en el contexto internacional en los Estados Unidos en la ciudad de los Ángeles California, se hace referencia a centros que fueron creados para el préstamo de juguetes, donde en lugar de libros se prestaban juguetes para llevarlos a casa.

En Europa las Ludotecas nacen en 1965, impulsada por la Declaración de los Derechos del Niño que proclaman las Naciones Unidas, la oportunidad y el derecho a jugar, sobre todo para atender a niños deficientes y brindar el servicio para los niños en pobreza.

De este modelo de Europa, nacen propuestas de Ludotecas en diferentes partes, a principios de la década de los 80. Si bien desde 1965 la UNESCO ha impulsado la idea de la apertura de lugares que promuevan el juego infantil, las condiciones económicas, políticas y sociales de un mundo en constante cambio, de conflictos, guerras y pobreza, han propiciado que una actividad fundamental para el desarrollo humano en los primeros años, no tenga un escenario para desarrollarse.

Con la publicación de la *Carta de los Derechos del Niño* en el 1959, donde se recoge en el punto 7 c el derecho del niño al juego, las Ludotecas, junto con la UNESCO, iniciaron un proceso de expansión como espacios facilitadores del juego. En 1960 se lanza la idea de crear Ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc.

Es importante destacar la significación del año 1979, cuando para clausurar el año del niño, se realizó en Bruselas la conferencia sobre «el Derecho al Juego», tema que continúa vigente en cuanta máxima expresión de los derechos de los niños en el ámbito educacional.

En Latinoamérica las primeras Ludotecas surgen a partir de la década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En Colombia en la década de los 80 ya contaba con algunas experiencias apoyadas por la Flalu y en los 90 dentro del proyecto «una Ludoteca para Ti» apoyada por la OMEP (Organización Mundial de Educación Preescolar) (Québec-Canada-México) fueron creadas Ludotecas comunitarias.

“Hoy en día, podemos destacar el gran movimiento ludotecario en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal. El 15 de noviembre de 1980 se inauguró la primera Ludoteca del Estado Español, la Ludoteca «Margarida Bedòs», en los locales de la Asociación de Vecinos de «Les Termes» en Sabadell. Posteriormente, en marzo del 1981, apareció «La Guineu», que se convirtió así en la primera Ludoteca de la ciudad de Barcelona. Posteriormente se extendiendo por todas las Comunidades Autónomas”. (Rubio Guadalupe, 2000, p. 80.),

Con el fin de poder organizar Ludotecas de acuerdo a las características ambientales de cada país, e impulsar su proliferación hacia otras comunidades que así lo requieren, la Organización Mundial para la Educación Preescolar (OMEP) ha enlazado sus esfuerzos con el Ministerio de Salud y Bienestar Social de Canadá (Programa: Fondo de Colaboración para los Niños), y con el Consorcio Intercolegial de Desarrollo de Educación (CIDE) de ese país.

El proyecto (O.M.E.P. 1999.) ha implicado la implantación de ludotecas en barrios marginados de cinco países de América Latina: Honduras, Panamá, Brasil, Colombia y México.

“En la actualidad, existen encuentros internacionales sobre la Red de Ludotecas, donde se pueden intercambiar experiencias e impulsar en otros países la implementación de este proyecto”.

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Los beneficios son palpables en diferentes aspectos, brindando a los niños un espacio de recreación y diversión, de conocimiento, de integración social, de la inclusión de grupos étnicos, de apoyo y atención a niños que viven en el desamparo, o de familias marginadas, con el fin de salvaguardar el desarrollo integral de los niños.

Las Ludotecas así, comenzaron como un espacio donde se guardaban juguetes que se podían prestar, daban un espacio para jugar y se convertían en un centro imprescindible para el desarrollo infantil.

Con el tiempo, las Ludotecas han ido progresando en calidad de infraestructura, de personal calificado, de material lúdico y de intenciones educativas, abriéndose incluso a poblaciones de jóvenes y adultos o adaptadas al medio, tales como:

- Ludotecas de integración social.
- Ludotecas en programas de desarrollo comunitario.
- Ludotecas en zonas de playas.
- Ludotecas en Casas de Juventud.
- Ludotecas itinerantes, en hospitales, etc.

A partir de aquí, la evolución de las Ludotecas es constante, consolidándose como servicios de educación a través del juego y el juguete, con una personalidad propia que las diferencia de otros centros infantiles y juveniles.

“Recientemente la *Asociación Internacional del Juego* asumió como su divisa el Derecho del niño al juego, buscando respuestas a las acuciantes preocupaciones socio-educativas” (Soto J., 2006, Programa Permanente y a distancia de Educadoras, Curso 5). Por ello, la Ludoteca adquiere en la modernidad un protagonismo especial porque hace que los niños tengan la posibilidad de experimentar innovaciones, de ensayarse en cuanto ser social y creativo, en un mundo donde parece que los niños nacen teniéndolo todo.

Durante estos últimos años las Ludotecas, al igual que la concepción del juego, se vislumbraron por el contraste con el tiempo «laboral», como un opuesto a lo útil reconocido; pero las diversas formas de Ludotecas han impulsado una importante evolución y ahora son indispensables para una generalidad de niños y jóvenes. Ellas son el lugar de encuentro para una heterogeneidad de niños que, en la magia del impulso lúdico, reúnen el mundo real con la fantasía y así realizan la hazaña de una aventura creativa.

2.6 Diseño estratégico de la ludoteca

Las Ludotecas ofrecen a las familias espacios seguros y agradables con materiales y modelos específicos para el desarrollo integral de la infancia. Las Ludotecas son una alternativa para que los niños y las niñas realicen actividades en horarios extraescolares, además permite ahorrar los gastos excesivos que representa un juguete para la economía familiar. La Ludoteca es un excelente aliado para la niñez y un apoyo para las familias.

Son espacios de encuentro, donde los diferentes miembros de una comunidad se reúnen para socializar saberes, enseñanzas, conocimientos e ideas por medio del juego. Es un espacio oportuno para el desarrollo de la socialización, de la posibilidad creadora, la sensibilidad, la afirmación y el sentido crítico de sus participantes. A través de esta interacción social se fomenta libertad, solidaridad, comprensión, respeto, autodisciplina y tolerancia, construyendo paulatinamente el tejido social.

- Sintetizando, podemos decir que las Ludotecas son:
- Lugares de esparcimientos.
- Espacios públicos cuyo centro de interés es el juego.
- Recursos dinamizadores del tiempo libre.
- Espacios especialmente preparados para jugar.
- Lugares de interrelación personal entre niños y jóvenes cuyo medio es el juego.
- Sitios apropiados para el desarrollo de la libertad, donde el niño es el protagonista.

Tabla No. 1 Se considera que las ludotecas deben dotar de:

LUGAR DE ENCUENTRO	ESPACIO SEGURO	ALTERNATIVA AL OCIO PASIVO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Con compañeros y amigos. ▪ Con juegos y juguetes. ▪ Con libros. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atendido por ludotecarios, educadores, monitores. ▪ Adultos que asesoran. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recupera el juego creativo y simbólico. ▪ Fomenta la gratuidad del juego. ▪ Ofrece alternativas. ▪ Educa para el tiempo libre. ▪ Lugares para divertirse. ▪ Espacios de juego con juguetes y materiales lúdicos, animado por Ludotecarios. ▪ Ofertas socioculturales que responden a las necesidades del barrio. ▪ Espacios de desarrollo, con o sin juguetes, del tiempo libre. ▪ Espacio donde se potencia el asociacionismo infantil y se impulsa la participación ciudadana.

Fuente: Realizado durante la investigación

M^a. L. Casarlrey (2000), citado por Laorden G. C., propone tres características a la hora de organizar el espacio (Laorden, G. C., 2003, p. 137):

- a) Pensado para los niños
- b) Estimulante, accesible, flexible y funcional
- c) Estético, agradable para los sentidos.

Por su parte, Lledó y Cano (1994) señalan cinco principios para un nuevo ambiente escolar en el aula que enumeramos a continuación:

1. El aula debe ser un lugar de encuentro entre unos y otros.
2. Deben sugerir gran cantidad de acciones.
3. Debe estar abierta al mundo que le rodea.
4. Debe ser un espacio acogedor.
5. Nuestra clase tiene que ser un lugar vivo, un lugar distinto, con personalidad propia.

El espacio y su distribución no son algo superfluos o meramente decorativos, sino que es, sobre todo, una manera de facilitar la consecución de los objetivos a los alumnos y adaptar la metodología que en cada momento estamos llevando a cabo. En consecuencia, la organización del aula siempre está relacionada con opciones metodológicas concretas que pueden ser estimulantes o inhibitoras de la actividad. Como indican Moll y Pujol (1992), los criterios metodológicos que prevalezcan en el proyecto educativo quedarán reflejados en el ambiente y en la organización de la actividad dentro del aula.

Los espacios de los centros educativos deben ser fundamentalmente polivalentes y flexibles en su uso y cumplir una serie de requisitos mínimos que la administración educativa ha legislado. Sin embargo, además de estos requisitos mínimos debemos tener en cuenta otras muchas características entre las que destacamos las siguientes:

- ❖ Posibilidad de admitir usos diversificados, así como cambios en las estructuras a través de tabiques móviles, cortinas, biombos, puertas correderas.
- ❖ Espacios higiénicos, de fácil acceso, seguros, bien iluminados y cuyo colorido y textura contribuyan a crear un ambiente agradable, alegre y cálido.
- ❖ Bien planificado según el tipo de actividad que se vaya a realizar en cada momento, dando respuesta individualizada y ajustada a las necesidades específicas de los niños.
- ❖ Espacios adaptados a las características de las personas que conviven en ellos facilitando el acceso a aquellos alumnos con necesidades específicas para moverse en el centro con seguridad y puntos de referencia claros (eliminando barreras arquitectónicas y adaptando el mobiliario, la iluminación, las texturas, etc.)

- ❖ Los materiales deben ser vistos adecuadamente desde la altura de la mirada de los niños en sus diferentes edades.
- ❖ El material educativo debe estar supeditado al proyecto curricular del centro y a las programaciones de aula.
- ❖ Tanto el mobiliario como los materiales tendrán muy planificada su accesibilidad, cuidado, mantenimiento, visibilidad.

2.7 La ludoteca en el jardín de niños

En la educación infantil, uno de los objetivos primordiales es ahondar en la relación existente entre aprendizaje y desarrollo. Considerando que el aprendizaje es el motor de desarrollo y que todo desarrollo lleva implícito un proceso de aprendizaje. Así mismo, el aprendizaje y desarrollo deben constituir la preocupación dominante para el docente, con variadas actividades: tareas, ejercicios y juegos. Dichas actividades, se plantean de acuerdo a un sistema de comunicación y convivencia para que el niño tenga experiencias enriquecedoras en su vida.

Por ello el juego es una herramienta, que, siendo bien dirigida y preparada, conlleva muchos beneficios en la educación de los niños, debido a que este instrumento educativo tiene muchas motivaciones para los involucrados, por lo mismo se debe aprovechar que el juego aporta conocimientos y el desarrollo de diversas habilidades de los estudiantes en su vida escolar.

“Se afirma que el juego en la educación contribuye a desarrollar facultades, desde la educación preescolar, ya sea en la elaboración de razonamientos, pensamientos, experimentación y de la expresión, o tan simple como tomar conciencia de la realidad” (Ávila, Ch., 2002, p. 56), es por ello de la importancia del juego en la educación inicial. De la misma forma, los profesionales de la educación, ya sean educadores de preescolar, profesores de educación básica o profesores de educación física, deben introducir en sus metodologías el juego, para así generar mayores y mejores aprendizajes dentro del aula.

Para esto se debe coordinar el juego con las necesidades, intereses y motivaciones de los alumnos, para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea más dinámico, participativo y genere un interés diferente en los estudiantes, de la misma forma que los docentes deben buscar la mejor forma de transmitir conocimientos a través del juego.

El juego dentro del aula, es una actividad que se toma con sinónimo de trabajo, que se incluye en los planes curriculares como estrategia para el aumento de la motivación y la participación en clases. Sin embargo, en muchas circunstancias no se realiza a profundidad, con un tiempo idóneo y un espacio adecuado para su realización. En este sentido, se plantea la necesidad de un espacio, dónde el juego es el elemento fundamental, este espacio es la Ludoteca.

En este lugar los niños del jardín de niños asisten de manera periódica, respetando un tiempo y turnos con ellos, dónde puedan ser libres y expresarse en las diversas áreas de funcionamiento de la Ludoteca.

Es por ello que se debe orientar el juego, sobre todo en los tipos de juegos con reglas, para el fomento del respeto a las normas y reglas, más nunca imponerlo.

El hecho de que el niño tenga un espacio para jugar, ayuda a que pueda desarrollar con seguridad la actividad lúdica, se desenvuelva, aumente su felicidad, su autoestima, su lenguaje, contribuya a mejorar la relación con sus compañeros, a propiciar situaciones de apego, de tranquilidad, bajando los niveles de ansiedad, estrés y agresión. Se considera entonces que es un espacio, dónde puede volar la imaginación, estimular la creatividad, fomentar relaciones afectivas, aumentar la actividad placentera, las experiencias, que redundan en un mayor aporte a las inteligencias múltiples de los niños.

2.8 Competencias del nivel preescolar

Es importante empezar por clarificar, qué se entiende por competencias, en primer lugar, se esclarece que las definiciones más conocidas son:

1. Se definen como el conjunto de saberes técnicos, metodológicos, sociales y participativos que se actualizan en una situación y en un momento particular.
2. Competencias es la aptitud para enfrentar eficazmente una familia de situaciones análogas, movilizándolo a conciencia y de manera a la vez rápida, pertinentemente y creativa, múltiples recursos cognitivos: saberes, capacidades, microcompetencias, informaciones, valores, actitudes, esquemas de percepción, de evaluación y de razonamiento.
3. Es la secuencia de acciones que combinan varios conocimientos, un esquema operativo transferible a una familia de situaciones.
4. Tradicionalmente se ha entendido como el conjunto de conocimientos, cualidades, capacidades y aptitudes que permiten discutir, consultar y decidir sobre lo que concierne al trabajo. (Cano Elena, 2005, p. 20.)

Por ello, centrados en la educación preescolar como el primer peldaño de la formación escolarizada y que tiene la labor de favorecer el desarrollo integral y armónico del niño. Es necesario mencionar que la función de la educación preescolar consiste en promover el desarrollo y fortalecimiento de las competencias que cada niño posee. También cubre una función social al brindar oportunidades de socialización en un ambiente distinto al familiar y contribuye al desarrollo de todas las potencialidades de los infantes, haciendo énfasis en las competencias cognitivas, socio afectivas, de lenguaje. Además, democratiza las oportunidades educativas a partir de la diversidad y el multiculturalismo.

El programa de preescolar, organizado a partir de competencias, señala: “una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesta en su desempeño en situaciones o contextos diferentes”:

Por ello, se busca que la escuela contribuya al desarrollo integral de los niños, con la creación de oportunidades de aprendizaje. “La selección de las competencias se sustenta en la convicción de que los niños ya poseen un acervo importante de capacidades, habilidades, experiencias, actitudes y conocimientos adquiridos en los ambientes familiar y social en que se han

desenvuelto. Tiene enormes potencialidades de aprendizaje, lo que hace falta es movilizarlos adecuadamente para favorecer su crecimiento y desarrollo eficaz”. (Camacho, Ricardo, 2008, p. 79.)

En lo que respecta al Programa de Estudio 2011 es de observancia general en todas las modalidades y centros de educación preescolar, sean de sostenimiento público o particular, y tiene las siguientes características.

En virtud de que no existen patrones estables o típicos respecto al momento en que las niñas y los niños logran algunas capacidades, los propósitos del programa expresan los logros que se espera tengan los niños como resultado de cursar los tres grados que constituyen este nivel educativo. En cada grado, la educadora diseñará actividades con niveles distintos de complejidad en las que habrá de considerar los logros que cada niño y niña ha conseguido y sus potencialidades de aprendizaje, para garantizar su consecución al final de la educación preescolar.

El programa se enfoca al desarrollo de competencias de las niñas y los niños que asisten a los centros de educación preescolar, y esta decisión de orden curricular tiene como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano. Además, establece que una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

La selección de competencias que incluye el programa se sustenta en la convicción de que las niñas y los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje.

En el trabajo educativo deberá tenerse presente que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en función de la experiencia, de los retos que

enfrenta el individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver en los distintos ámbitos en que se desenvuelve.

En virtud de su carácter fundamental, un propósito de la educación preescolar es el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias (por ejemplo, que los alumnos se desempeñen cada vez mejor, y sean capaces de argumentar o resolver problemas), pero también lo es de la educación primaria y de la secundaria; al ser aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje y del desarrollo personal futuros.

Centrar el trabajo en el desarrollo de competencias implica que la educadora haga que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas; ello se logra mediante el diseño de situaciones didácticas que les impliquen desafíos: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etcétera.

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Los propósitos que se establecen en el programa constituyen el principal componente de articulación entre los tres niveles de la Educación Básica y se relacionan con los rasgos del perfil de egreso de la Educación Básica.

Al reconocer la diversidad social, lingüística y cultural que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de las niñas y los niños, durante su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad general, indígena o comunitaria se espera que vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que gradualmente:

- Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven; se inicien en la práctica de la escritura al expresar gráficamente las ideas que quieren comunicar y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
- Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos al contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos; participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir, preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social inmediato, y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, y

comprendan qué actitudes y medidas adoptar ante situaciones que pongan en riesgo su integridad personal.

Por ello el logro de los propósitos de un programa educativo se concreta en la práctica, cuando existe un ambiente propicio y se desarrollan acciones congruentes con esos propósitos.

La finalidad de este apartado es brindar un referente sobre algunas características de las niñas y los niños y sus procesos de aprendizaje, para orientar la organización y el desarrollo del trabajo docente, así como la evaluación del aprendizaje y de las formas en que se propicia. También se destacan algunas condiciones que favorecen la eficacia de la intervención educativa en el aula y una mejor organización del trabajo en la escuela.

El compartir determinados principios, asumirlos en el actuar pedagógico y comprometerse con ellos, favorece las condiciones para el intercambio de información y coordinación entre las docentes, además de que fortalece las formas de trabajo concertadas que propicien un verdadero trabajo de gestión escolar. (Programa de Estudios 2011, 1° edición, México. 2011.)

2.9 Campo Formativos

Aprendizajes clave. Para la educación integral educación preescolar.

Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación

Temporalidad del plan y los programas de estudio

Si bien el proceso general de transformación de la educación, que comenzó con la iniciativa de reforma constitucional en materia educativa el 2 de diciembre de 2012, ha permitido sentar las bases del Modelo Educativo y encauzar su desarrollo para convertir el cambio educativo no solo en una política de Estado, sino en palanca de transformación de la nación, tanto la consolidación del Modelo Educativo como la implementación nacional del Plan y programas de estudio para la educación básica serán procesos graduales, y muchos de los cambios planteados en el nuevo currículo requerirán tiempo para su maduración y concreción en las

aulas, sin duda más allá del término de esta administración federal. Por ende, resulta conveniente que la vigencia de este Plan y programas de estudio para la educación básica se mantenga al menos durante los próximos doce ciclos lectivos consecutivos para permitir su correcta incorporación a las aulas. La vigencia tendrá la flexibilidad necesaria para hacer las adecuaciones puntuales al Plan que resulten de las evaluaciones al desempeño de los alumnos. Con ello se propiciará un proceso de mejora continua.

A lo largo de los doce ciclos lectivos de vigencia mínima de este Plan egresará una generación completa de educación básica, diez generaciones de preescolar, siete de educación primaria y diez de secundaria.

Figura No. 1 Primera etapa. Ciclo 2018-2019



FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2.10 Perfil de egreso de la educación obligatoria

Esta concepción de los mexicanos que queremos formar se traduce en la definición de rasgos que los estudiantes han de lograr progresivamente, a lo largo de los quince grados de su trayectoria escolar. En el entendido de que los aprendizajes que logre un alumno en un nivel educativo serán el fundamento de los aprendizajes que logre en el siguiente, esta progresión de aprendizajes estructura el perfil de egreso de la educación obligatoria.

El perfil de egreso de la educación obligatoria está organizado en once ámbitos:

1. Lenguaje y comunicación
2. Pensamiento matemático
3. Exploración y comprensión del mundo natural y social

4. Pensamiento crítico y solución de problemas
5. Habilidades socioemocionales y proyecto de vida
6. Colaboración y trabajo en equipo
7. Convivencia y ciudadanía
8. Apreciación y expresión artísticas
9. Atención al cuerpo y la salud
10. Cuidado del medioambiente
11. Habilidades digitales

El desempeño que se busca que los alumnos logren en cada ámbito al egreso de la educación obligatoria se describe con cuatro rasgos, uno para cada nivel educativo. A su vez, cada rasgo se enuncia como Aprendizaje esperado.

En la tabla que se presenta en las páginas siguientes, el perfil de egreso de la educación obligatoria puede ser leído de dos formas. La lectura vertical, por columna, muestra el perfil de egreso de cada nivel que conforma la educación obligatoria; la lectura horizontal, por fila, indica el desarrollo gradual del estudiante en cada ámbito.

Tabla No. 2. Perfil de egreso de la educación básica obligatoria y el desarrollo gradual del estudiante en cada ámbito.

ÁMBITOS	Al término de la educación preescolar	Al término de la educación primaria
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones, gustos e ideas en su lengua materna. Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica sentimientos, sucesos e ideas tanto de forma oral como escrita en su lengua materna; y, si es hablante de una lengua indígena, también se comunica en español, oralmente y por escrito. Describe en inglés aspectos de su pasado y del entorno, así como necesidades inmediatas.
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta al menos hasta el 20. Razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos, y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende conceptos y procedimientos para resolver problemas matemáticos diversos y para aplicarlos en otros contextos. Tiene una actitud favorable hacia las matemáticas.
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos, elabora representaciones sencillas y amplía su conocimiento del mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunos fenómenos naturales y sociales que le generan curiosidad y necesidad de responder preguntas. Los explora mediante la indagación, el análisis y la experimentación. Se familiariza con algunas representaciones y modelos (por ejemplo, mapas, esquemas y líneas de tiempo).
PENSAMIENTO CRÍTICO Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas aplicando estrategias diversas: observa, analiza, reflexiona y planea con orden. Obtiene evidencias que apoyen la solución que propone. Explica sus procesos de pensamiento.
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y PROYECTO DE VIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus cualidades y reconoce las de otros. Muestra autonomía al proponer estrategias para jugar y aprender de manera individual y en grupo. Experimenta satisfacción al cumplir sus objetivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene capacidad de atención. Identifica y pone en práctica sus fortalezas personales para autorregular sus emociones y estar en calma para jugar, aprender, desarrollar empatía y convivir con otros. Diseña y emprende proyectos de corto y mediano plazo (por ejemplo, mejorar sus calificaciones o practicar algún pasatiempo).
COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja de manera colaborativa. Identifica sus capacidades y reconoce y aprecia las de los demás.
CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Habla acerca de su familia, de sus costumbres y de las tradiciones, propias y de otros. Conoce reglas básicas de convivencia en la casa y en la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su identidad como persona. Conoce, respeta y ejerce sus derechos y obligaciones. Favorece el diálogo, contribuye a la convivencia pacífica y rechaza todo tipo de discriminación y violencia.
APRECIACIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su creatividad e imaginación al expresarse con recursos de las artes (por ejemplo, las artes visuales, la danza, la música y el teatro). 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta distintas manifestaciones artísticas. Se expresa de manera creativa por medio de elementos de la música, la danza, el teatro y las artes visuales.
ATENCIÓN AL CUERPO Y LA SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus rasgos y cualidades físicas y reconoce los de otros. Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que esta es buena para la salud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce su cuerpo. Resuelve retos y desafíos mediante el uso creativo de sus habilidades corporales. Toma decisiones informadas sobre su higiene y alimentación. Participa en situaciones de juego y actividad física, procurando la convivencia sana y pacífica.
CUIDADO DEL MEDIOAMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y practica hábitos para el cuidado del medioambiente (por ejemplo, recoger y separar la basura). 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del cuidado del medioambiente. Identifica problemas locales y globales, así como soluciones que puede poner en práctica (por ejemplo, apagar la luz y no desperdiciar el agua).
HABILIDADES DIGITALES	<ul style="list-style-type: none"> • Está familiarizado con el uso básico de las herramientas digitales a su alcance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, crear, practicar, aprender, comunicarse y jugar.

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Tabla No. 3. Ámbitos al término de la educación preescolar

Ámbitos	Al término de la educación preescolar
Lenguaje y comunicación	Usa el lenguaje para relacionarse con otros. Comprende algunas palabras y expresiones en inglés
Pensamiento matemático	Cuenta al menos hasta el 20. Razona para solucionar problemas de cantidad, construir estructuras con figuras y cuerpos geométricos, y organizar información de formas sencillas (por ejemplo, en tablas).
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Muestra curiosidad y asombro. Explora el entorno cercano, plantea preguntas, registra datos, elabora representaciones sencillas y amplía su conocimiento del mundo.
Pensamiento crítico y solución de problemas	Tiene ideas y propone acciones para jugar, aprender, conocer su entorno, solucionar problemas sencillos y expresar cuáles fueron los pasos que siguió para hacerlo.

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Tabla No. 4. Aprendizajes esperados por campo de formación académica.

APRENDIZAJES ESPERADOS POR CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y ÁREA DE DESARROLLO PARA EL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR
Lenguaje y comunicación
<ul style="list-style-type: none"> • Responde en relación con lo que escucha; realiza acciones de acuerdo con instrucciones recibidas.
<ul style="list-style-type: none"> • Nombra objetos que usa.
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta sucesos vividos.
<ul style="list-style-type: none"> • Usa expresiones de pasado, presente y futuro al referirse a eventos reales o ficticios.
<ul style="list-style-type: none"> • Menciona nombres y algunas características de objetos y personas que observa, por ejemplo: “es grande, tiene...”

<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas propias con ayuda de un adulto.
<ul style="list-style-type: none"> • Comenta en grupo, con ayuda de un adulto, acerca de lo que observa en fotografías e ilustraciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración.
<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta historias de invención propia.
<ul style="list-style-type: none"> • Explora libros de cuentos y relatos; selecciona algunos y pide que se los lean.
<ul style="list-style-type: none"> • Comparte uno o varios textos de su preferencia.
<ul style="list-style-type: none"> • Dice rimas, juegos de palabras y entona canciones infantiles.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica su nombre escrito en diferentes portadores o lugares.
<ul style="list-style-type: none"> • Comenta el contenido de anuncios que escucha en la radio y que ve en televisión (en casa).
Pensamiento matemático
<ul style="list-style-type: none"> • Dice los números del uno al diez. Los dice en sus intentos por contar colecciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Construye rompecabezas y reproduce formas con material de ensamble, cubos y otras piezas que puede apilar o embonar.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica, entre dos objetos que compara, cuál es más grande.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica tres sucesos representados con dibujos y dice el orden en el que ocurrieron (primero, después y al final).
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica, entre dos recipientes que compara, cuál tiene más volumen (le cabe más) y cuál tiene menos.
Exploración y comprensión del mundo natural y social
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunos recursos naturales que hay en el lugar donde vive.
<ul style="list-style-type: none"> • Cuida el agua.
<ul style="list-style-type: none"> • Tira la basura en lugares específicos.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica algunos servicios (médicos, museos) y espacios públicos de su localidad, como el parque, la plaza pública —en caso de que exista—, las canchas deportivas y otros espacios recreativos.

<ul style="list-style-type: none"> • Describe algunas características de la naturaleza de su localidad y de los lugares en los que se desenvuelve.
<ul style="list-style-type: none"> • Menciona con ayuda de un adulto costumbres y tradiciones familiares y de su entorno.
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce acciones de seguridad y prevención de accidentes en los lugares en los que se desenvuelve.
Artes
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce rondas y canciones; las canta y acompaña con movimientos de varias partes del cuerpo.
<ul style="list-style-type: none"> • Baila y se mueve con música variada. Ejecuta libremente movimientos, gestos y posturas corporales al ritmo de música que escucha.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sonidos que escucha en su vida cotidiana.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sonidos que escucha de instrumentos musicales.
<ul style="list-style-type: none"> • Imita posturas corporales, animales, acciones y gestos.
<ul style="list-style-type: none"> • Cambia algunas palabras en la letra de canciones que le son familiares.
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza instrumentos y materiales diversos para pintar y modelar. Pinta, dibuja y modela con intención de expresar y representar ideas o personajes.
<ul style="list-style-type: none"> • Expresa lo que le gusta o no al observar diversas producciones artísticas.
Educación socioemocional
<ul style="list-style-type: none"> • Sabe que forma parte de una familia y quiénes la integran.
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica con ideas completas lo que quiere, siente y necesita en las actividades diarias.
<ul style="list-style-type: none"> • Comenta cómo se siente ante diferentes situaciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Participa en juegos y actividades en pequeños equipos y en el grupo.
<ul style="list-style-type: none"> • Acepta jugar y realizar actividades con otros niños.
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que el material de trabajo lo usan él y otros niños.
<ul style="list-style-type: none"> • Consuela y ayuda a otros niños.

<ul style="list-style-type: none"> • Realiza por sí mismo acciones básicas de cuidado personal.
Educación física
<ul style="list-style-type: none"> • Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diferentes movimientos siguiendo ritmos musicales.
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto.
<ul style="list-style-type: none"> • Manipula con precisión y destreza diversos materiales y herramientas.
<ul style="list-style-type: none"> • Empuja, jala y rueda objetos ligeros.
<ul style="list-style-type: none"> • Practica hábitos de higiene personal. Intenta peinarse solo. Se lava las manos y los dientes.

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2.11 Diseño curricular.

El diseño del Plan parte de reconocer la existencia de varias tensiones fundamentales que son producto de buscar la mejora de la calidad en la educación. Entre ellas, la que existe entre el reconocimiento de la diversidad y la atención a la desigualdad; entre los diversos conocimientos disciplinarios, los tradicionales del currículo y otros más novedosos que requieren encontrar un lugar en la nueva organización curricular; la que surge de oponer la cantidad de contenidos abarcables y los tiempos lectivos disponibles para su estudio; las que se dan entre conocimientos y valores, y entre estos y las habilidades que se quiere que los alumnos desarrollen; las que existen entre las alfabetizaciones básicas y las alfabetizaciones superiores; entre los métodos de enseñanza tradicionales y los renovadores; entre, por un lado, la fuerza y la pertinencia de los materiales educativos y, por el otro, las nuevas tecnologías y las capacidades de los docentes para utilizarlas adecuadamente en su práctica; entre los usos y

costumbres pedagógicas y las innovaciones, y entre lo abstracto o doctrinario y lo concreto y práctico.

Figura No. 2. Rasgos del perfil de egreso de la educación preescolar



FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Figura No. 3. Rasgos del perfil de egreso de la educación preescolar






FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2.12 Mapa curricular y distribución del tiempo lectivo

Cada componente incluye sus espacios curriculares específicos: asignaturas, en el caso del componente Formación académica; Áreas de Desarrollo, en el caso del componente Desarrollo personal y social; y ámbitos, en el caso del componente Autonomía curricular.

En el mapa curricular pueden observarse de manera horizontal la secuencia y la gradualidad de los espacios curriculares que se cursan a lo largo de la educación básica. La organización vertical en grados y niveles educativos indica la carga curricular de cada etapa.

TABLA No. 5. Mapa curricular nivel preescolar.

COMPONENTE CURRICULAR		Nivel educativo					
		PREESCOLAR			PRIMARIA		
		Grado escolar					
		1°	2°	3°	1°	2°	3°
 Formación Académica	CAMPOS Y ASIGNATURAS	Lenguaje y Comunicación			Lengua Materna (Español/Lengua Indígena)		
					Segunda Lengua (Español/Lengua Indígena)		
				Inglés	Lengua Extranjera (Inglés)		
		Pensamiento Matemático			Matemáticas		
 Desarrollo Personal y Social	ÁREAS	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social			Conocimiento del Medio		Ciencias Naturales y Tecnología
							Historias, Paisajes y Convivencia en mi Localidad
		Artes			Artes		
 Autonomía curricular*	ÁMBITOS	Educación Socioemocional			Educación Socioemocional		
		Educación Física			Educación Física		
		Ampliar la formación académica			Ampliar la formación académica		
		Potenciar el desarrollo personal y social			Potenciar el desarrollo personal y social		
		Nuevos contenidos relevantes			Nuevos contenidos relevantes		
Conocimientos regionales			Conocimientos regionales				
Proyectos de impacto social			Proyectos de impacto social				

Fuente: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Aprendizajes clave

Un aprendizaje clave es un conjunto de conocimientos, prácticas, habilidades, actitudes y valores fundamentales que contribuyen sustancialmente al crecimiento integral del estudiante, 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. En contraste, hay otros aprendizajes que, aunque contribuyan positivamente al desarrollo de la persona, pueden lograrse con posterioridad a la educación básica o por vías distintas a las escolares.

Con base en esta definición y en las ideas desarrolladas en los apartados anteriores, este Plan plantea la organización de los contenidos programáticos en tres componentes curriculares: Campos de Formación Académica; Áreas de Desarrollo Personal y Social; y Ámbitos de la Autonomía Curricular, a los que, en conjunto, se denomina Aprendizajes Clave para la educación integral y que se desglosan enseguida.

Aprendizajes esperados

Para su organización y su inclusión específica en los programas de estudio, los aprendizajes clave se han de formular en términos del dominio de un conocimiento, una habilidad, una actitud o un valor. Cuando se expresan de esta forma los aprendizajes clave se concretan en Aprendizajes esperados.

El trenzado final, a modo del esquema que se explicó en el apartado “Enfoque competencial” que teje todos los Aprendizajes esperados, expresa la formación que requieren los niños y jóvenes para convertirse en los ciudadanos competentes, libres, responsables e informados que plantea el documento Fines de la educación, ampliamente comentado en el apartado II de este Plan.

Cada Aprendizaje esperado define lo que se busca que logren los estudiantes al finalizar el grado escolar, son las metas de aprendizaje de los alumnos, están redactados en la tercera

persona del singular con el fin de poner al estudiante en el centro del proceso. Su planteamiento comienza con un verbo que indica la acción a constatar, por parte del profesor, y de la cual es necesario que obtenga evidencias para poder valorar el desempeño de cada estudiante.

Los Aprendizajes esperados de los tres niveles educativos se organizan con base en las mismas categorías, denominadas organizadores curriculares, esto con la intención de mostrar el trayecto formativo de los niños, desde que entran al preescolar y hasta que salen de la escuela secundaria, a efecto de dejar clara la progresión y la articulación de los aprendizajes a lo largo de la educación básica.

Los Aprendizajes esperados gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que deben alcanzarse para construir sentido y también para acceder a procesos meta cognitivos cada vez más complejos (aprender a aprender), en el marco de los fines de la educación obligatoria.

Los Aprendizajes esperados constituyen el referente fundamental para la planeación y la evaluación en el aula, y se plantearon bajo los siguientes criterios:




- ✓ Tienen en cuenta las etapas de desarrollo psicopedagógico de niños y adolescentes.
- ✓ Señalan con claridad las expectativas de aprendizaje de los alumnos en términos de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- ✓ Están planteados para ser logrados al finalizar cada grado escolar.
- ✓ Están organizados de manera progresiva, en coherencia con las distintas áreas del conocimiento y los niveles educativos.
- ✓ Su presentación va de lo sencillo a lo complejo, pero no necesariamente siguen una secuencia lineal y por ello pueden alcanzarse por distintas rutas.
- ✓ Parten de los principios de inclusión y equidad (educación inclusiva: todos los estudiantes independientemente de su situación social, económica o física pueden alcanzar los Aprendizajes esperados).
- ✓ Responden a los requisitos de transparencia. Son públicos y deben hacerse del conocimiento de estudiantes y padres de familia.

- ✓ Buscan garantizar el desarrollo de procesos cognitivos, habilidades diversas y actitudes a profundidad.
- ✓ Reconocen que su logro no se alcanza con experiencias de una sola ocasión, sino que son el resultado de intervenciones educativas planeadas para desarrollarse a lo largo de un lapso de tiempo.

En el caso de preescolar, los aprendizajes esperados, además:

- ✓ Están planteados para ser logrados al finalizar la educación pre- escolar. Los avances de los alumnos dependen de lo que sucede en las aulas y en las escuelas. Siempre hay oportunidades de profundizar y enriquecer el logro de aprendizajes sin apresurar ni presionar a los niños.
- ✓ Se van construyendo, se profundizan, amplían y enriquecen en la medida en que los niños viven experiencias variadas que desafían su inteligencia y detonan en ellos procesos reflexivos y de interacción que les permite alcanzar niveles cognitivos cada vez más complejos y así construir verdaderamente los aprendizajes.
- ✓ La educadora decide cómo y en qué momento abordarlos mediante oportunidades y experiencias que estimulen la puesta en juego de los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que implican los Aprendizajes esperados. En virtud de que los avances de los niños son heterogéneos, dependiendo de sus características y ritmos de aprendizaje, la participación de cada niño en cada experiencia que se les proponga es única; no aprenden lo mismo al mismo tiempo, aun realizando las mismas actividades.

Tabla No. 6. Distribucion anual de periodos lectivos.

ESPACIO CURRICULAR		JORNADA REGULAR	%	TIEMPO COMPLETO	%
		PERIODOS ANUALES		PERIODOS ANUALES	
 Formación Académica	Lenguaje y Comunicación	100	16.6	100	6.25
	Inglés	100	16.6	100	6.25
	Pensamiento Matemático	80	13.3	80	5
	Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social	80	13.3	80	5
 Desarrollo Personal y Social	Artes	60	10	60	3.75
	Educación Socioemocional	60	10	60	3.75
	Educación Física	40	6.7	40	2.5
 Autonomía curricular	Ampliar la formación académica	80	13.3	1080	67.5
	Potenciar el desarrollo personal y social				
	Nuevos contenidos relevantes				
	Conocimientos regionales				
	Proyectos de impacto social				
TOTAL		600	100	1600	100

Fuente: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2.13 Programas de estudio

Organización y estructura de los programas de estudio

En este apartado se presenta el programa de estudio de preescolar. Como el resto de los programas de estudio de la educación básica, este es un recurso fundamental para orientar la planeación, la organización y la evaluación de los procesos de aprendizaje en el aula. Su propósito principal es guiar, acompañar y orientar a las educadoras para que los alumnos alcancen los Aprendizajes espe- rados incluidos en el programa.

Todos los programas de estudio de educación básica tienen una organización semejante e incluyen referencias a los tres niveles educativos con el fin de mostrar la articulación que existe entre ellos y de dar información acerca de la trayectoria que seguirán los alumnos al egresar del preescolar y continuar su educación en los siguientes niveles.

Todos los programas de educación básica incluyen las siguientes secciones:

1. La descripción. Se trata de una definición del área del conocimiento a la que se refiere el programa, pero no es una enunciación general sino que está específicamente acotada al papel que cada espacio curricular tiene en el contexto de la educación básica. La definición permite al lector conocer la caracterización particular que este Plan da al área en cuestión. Estas definiciones están enunciadas en términos de las asignaturas de primaria y secundaria, constituyen un referente para los Campos de Formación académica y Áreas de Desarrollo Personal y social en los que se organiza la educación preescolar.

2. Los propósitos generales. Orientan al profesor y le marcan el alcance del trabajo por realizar en el espacio curricular del programa de estudio. Están redactados en infinitivo, destacando la acción que cada propósito busca enfatizar, lo cual facilita su uso en los procesos de planeación y evaluación.

3. Los propósitos específicos por nivel educativo. Como en el caso anterior marcan el alcance del trabajo por realizar en ese espacio curricular, estableciendo la gradualidad y las particularidades por lograr en el preescolar, la primaria y la secundaria. En el caso de la asignatura Lengua Extranjera. Inglés los propósitos específicos no se refieren a los niveles educativos, sino a los ciclos definidos para graduar los niveles de dominio de la lengua inglesa.

4. El enfoque pedagógico. Esta sección ofrece los supuestos acerca de la enseñanza y el aprendizaje del espacio curricular en los que se fundamenta el programa de estudio.

Su narrativa es reflexiva y problematizadora, y sus argumentos se nutren de los resultados de las investigaciones educativas en el campo o área que corresponde a cada componente. Incluye nociones y conceptos, y subraya aquellos aspectos particulares de la pedagogía, que requieren

ser abordados en ese espacio curricular con un tratamiento especial. Asimismo, orienta al profesor sobre elementos críticos de su intervención docente.

5. La descripción de los organizadores curriculares. Los contenidos se organizan con base en dos categorías a las que se les denomina organizadores curriculares. En cada campo o área la categoría más abarcadora es el organizador curricular del primer nivel y la otra se refiere al organizador curricular del segundo nivel. Su denominación específica depende de la naturaleza de cada espacio curricular.

En esta sección, además de incluir la lista de los organizadores curriculares de ambos niveles, se ofrece también, en los campos de Formación académica, la definición de cada organizador curricular de primer nivel para caracterizarlo y delimitar su alcance. Ello permitirá tener un mejor entendimiento de los elementos que conforman cada campo a lo largo de la educación básica..

6. La dosificación de Aprendizajes esperados a lo largo de la educación básica. Estas tablas reflejan la articulación entre niveles establecida en este Plan, ya que muestran, para cada espacio curricular y en una sola tabla, la graduación de los Aprendizajes esperados a lo largo de preescolar y hasta el fin de la secundaria, o bien, del grado en el que se comience a cursar la asignatura hasta el último grado en el que se imparta.

2.14 Propósitos de la educación preescolar

El reconocimiento de la diversidad social, lingüística y cultural que existe en nuestro país, así como de las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora. Se espera que, en su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad general, indígena o comunitaria, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, y que gradualmente:

- ✓ Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas; desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven, se inicien en la práctica de la escritura y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
- ✓ Usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen procedimientos propios para resolverlos; reconozcan atributos, comparen y midan la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como que reconozcan el orden temporal de diversos sucesos y ubiquen objetos en el espacio.
- ✓ Se interesen en la observación de los seres vivos y descubran características que comparten; describan, se planteen preguntas, comparen, registren información y elaboren explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas; adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medioambiente.
- ✓ Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en sociedad, reconociendo que las personas tenemos atributos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.
- ✓ Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.
- ✓ Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza y teatro) y conozcan manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- ✓ Tomen conciencia de las posibilidades de expresión, movimiento, control y equilibrio de su cuerpo, así como de sus limitaciones; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable

2.15 Propósitos para la educación preescolar

El reconocimiento de la diversidad social, lingüística y cultural que existe en nuestro país, así como de las características individuales de las niñas y los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar, cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora. Se espera que, en su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad general, indígena o comunitaria, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y que de manera gradual puedan:

1. Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
2. Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.

Tabla No. 7. Aprendizajes esperados para preescolar organizador curricular.

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN. PREESCOLAR		
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
ORALIDAD	Conversación	<ul style="list-style-type: none"> Solicita la palabra para participar y escucha las ideas de sus compañeros. Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacciones con otras personas.
	Narración	<ul style="list-style-type: none"> Narra anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender.
	Descripción	<ul style="list-style-type: none"> Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.
	Explicación	<ul style="list-style-type: none"> Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan. Responde a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta. Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas. Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objetos.
	Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural	<ul style="list-style-type: none"> Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconoce su significado. Identifica algunas diferencias en las formas de hablar de la gente.
ESTUDIO	Empleo de acervos impresos y digitales	<ul style="list-style-type: none"> Explica las razones por las que elige un material de su interés, cuando explora los acervos. Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.
	Búsqueda, análisis y registro de información	<ul style="list-style-type: none"> Explica al grupo ideas propias sobre algún tema o suceso, apoyándose en materiales consultados. Expresa ideas para construir textos informativos. Comenta e identifica algunas características de textos informativos.
	Intercambio oral y escrito de información	
LITERATURA	Producción, interpretación e intercambio de narraciones	<ul style="list-style-type: none"> Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan. Comenta, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía. Describe personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fábulas, leyendas y otros relatos literarios. Cuenta historias de invención propia y expresa opiniones sobre las de otros compañeros.
	Producción, interpretación e intercambio de poemas y juegos literarios	<ul style="list-style-type: none"> Construye colectivamente narraciones con la expresión de las ideas que quiere comunicar por escrito y que dicta a la educadora. Expresa gráficamente narraciones con recursos personales. Aprende poemas y los dice frente a otras personas. Identifica la rima en poemas leídos en voz alta. Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. Construye colectivamente rimas sencillas.
	Producción, interpretación e intercambio de textos de la tradición oral	<ul style="list-style-type: none"> Dice relatos de la tradición oral que le son familiares.
PARTICIPACIÓN SOCIAL	Uso de documentos que regulan la convivencia	<ul style="list-style-type: none"> Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros. Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos.
	Análisis de medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Comenta noticias que se difunden en periódicos, radio, televisión y otros medios.
	Producción e interpretación de una diversidad de textos cotidianos	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos. Escribe instructivos, cartas, recados y señalamientos utilizando recursos propios. Produce textos para informar algo de interés a la comunidad escolar o a los padres de familia.

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2.16 Campos de formación nivel preescolar

1. Lenguaje y comunicación
2. Pensamiento matemático
3. Exploración y comprensión del mundo natural y social
4. Áreas de desarrollo personal y social
 - a. Artes
 - b. Educación socioemocional
 - c. Educación física
5. Ámbitos de la autonomía curricular

1.- Lenguaje y comunicación

El primer organizador corresponde a diversos ámbitos los cuales son:

- Oralidad
- Estudio
- Literatura
- Participación social

Lengua materna español en la educación básica

La enseñanza de la asignatura Lengua Materna. Español en la educación básica, fomenta que los estudiantes utilicen diversas prácticas sociales del lenguaje para fortalecer su participación en diferentes ámbitos, ampliar sus intereses culturales y resolver sus necesidades comunicativas. Particularmente busca que desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos.

Tabla No. 8. Dosificación de los aprendizajes esperados lenguaje y comunicación

ÁMBITOS	Prácticas sociales del lenguaje	PREESCOLAR			ÁMBITOS	Prácticas sociales del lenguaje	PREESCOLAR		
		1º	2º	3º			1º	2º	3º
LITERATURA	Lectura y escucha de poemas y canciones	<ul style="list-style-type: none"> • Declama poemas frente a un público. • Identifica la rima en poemas leídos en voz alta. • Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivanzas y otros juegos del lenguaje. 			ORALIDAD	Conversación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas. Participa y escucha las de sus compañeros. 		
	Creaciones y juegos con el lenguaje poético	<ul style="list-style-type: none"> • Construye colectivamente rimas sencillas. 				Narración	<ul style="list-style-type: none"> • Narra anécdotas con secuencia, entonación y volumen. 		
	Lectura, escritura y escenificación de obras teatrales	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte relatos de la tradición oral que le son familiares. 				Descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona características de objetos y personas. 		
PARTICIPACIÓN SOCIAL	Producción e interpretación de textos para realizar trámites y gestionar servicios	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos. 			ESTUDIO	Explicación	<ul style="list-style-type: none"> • Explica sucesos, procesos y sus causas. Comparte acuerdos o desacuerdos con otras personas para realizar actividades y armar objetos. • Da instrucciones. 		
	Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe su nombre e identifica el de algunos compañeros. • Interpreta y escribe (con sus recursos) instructivos, cartas, recados y señalamientos. 				Intercambio de experiencias de lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Explica por qué elige un material de los acervos. 		
	Análisis de los medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta noticias que se difunden en periódicos, radio, televisión y otros medios de comunicación. 				Comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona. 		
	Participación y difusión de información en la comunidad escolar	<ul style="list-style-type: none"> • Produce textos para informar algo de interés a la comunidad escolar o a los padres de familia. 			Elaboración de textos que presentan información resumida proveniente de diversas fuentes	<ul style="list-style-type: none"> • Explica al grupo ideas propias sobre algún tema o suceso, con ayuda de materiales consultados. 			
	Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y su localidad, y reconoce su significado. • Identifica diferencias en las formas de hablar de la gente. 			Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta e identifica algunas características de textos informativos. 			
					LITERATURA	Intercambio escrito de nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas para construir textos informativos. 		
						Lectura de narraciones de diversos subgéneros	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta textos literarios que escucha, describe personajes y lugares que imagina. 		
						Escritura y recreación de narraciones	<ul style="list-style-type: none"> • Narra historias familiares de invención propia y opina sobre las creaciones de otros. • Escribe con sus compañeros de grupo narraciones que dicta a la educadora. • Expresa gráficamente narraciones con recursos personales. 		

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Pensamiento matemático

El organizador corresponde a los siguientes ejes:

- numero. algebra y variación

- forma, espacio y medida
- análisis de datos.

El pensamiento matemático y las matemáticas no son lo mismo. Se puede hacer operaciones aritméticas o calcular perímetros y áreas de figuras geométricas sin pensar matemáticamente. De forma contraria, se puede tener un pensamiento matemático y equivocarse con frecuencia al balancear una chequera. ¿Qué es entonces el pensamiento matemático?

Pensamiento matemático se denomina a la forma de razonar que utilizan los matemáticos profesionales para resolver problemas provenientes de diversos contextos, ya sea que surjan en la vida diaria, en las ciencias o en las propias matemáticas. Este pensamiento, a menudo de naturaleza lógica, analítica y cuantitativa, también involucra el uso de estrategias no convencionales, por lo que la metáfora pensar “fuera de la caja”, que implica un razonamiento divergente, novedoso o creativo, puede ser una buena aproximación al pensamiento matemático. En la sociedad actual, en constante cambio, se requiere que las personas sean capaces de pensar lógicamente, pero también de tener un pensamiento divergente para encontrar soluciones novedosas a problemas hasta ahora desconocidos.

Propósitos para la educación preescolar

1. Usar el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números.
2. Comprender las relaciones entre los datos de un problema y usar procedimientos propios para resolverlos.
3. Razonar para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.

Tabla No. 9. Dosificación de los aprendizajes esperados pensamiento matemático.

EJES	Temas	PREESCOLAR			EJES	Temas	PREESCOLAR			
		1°	2°	3°			1°	2°	3°	
NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN	Proporcionalidad				NÚMERO, ÁLGEBRA Y VARIACIÓN	Número	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. • Comunica de manera oral y escrita los primeros 10 números en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita del 1 al 30. • Identifica algunas relaciones de equivalencia entre monedas de \$1, \$2, \$5 y \$10 en situaciones de compra y venta. • Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. 			
	Ecuaciones									
	Funciones									
	Patrones, figuras geométricas y expresiones equivalentes									
FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	Ubicación espacial	• Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, mediante la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referenci								
						Adición y sustracción				
						Multiplicación y división				

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Exploración y comprensión del mundo natural y social

El organizador corresponde a los siguientes ejes

- Mundo natural
- Cultura y vida social

Esta asignatura promueve que los alumnos desarrollen su curiosidad, imaginación e interés por aprender acerca de sí mismos, de las personas con quienes conviven y de los lugares en que se desenvuelven. A partir de situaciones de aprendizaje significativas se contribuye a que

reconozcan la historia personal y familiar, y las características de la naturaleza y la sociedad de la que forman parte. También favorece que los niños se asuman como personas dignas y con derechos, aprendan a convivir con los demás y a reflexionar acerca del impacto que tienen sus acciones en la naturaleza, para tomar una postura responsable y participativa en el cuidado de su salud y del entorno.

Propósitos para la educación preescolar

El campo Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social está orientado a favorecer el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo. Ello implica, en este nivel, poner en el centro de los Aprendizajes esperados las acciones que los niños pueden realizar por sí mismos para indagar y reflexionar acerca de fenómenos y procesos del mundo natural y social. Se espera que, en su tránsito por la educación preescolar, en cualquier modalidad —general, indígena o comunitaria—, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje, y gradualmente:

1. Interesarse en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten.
2. Describir, plantear preguntas, comparar, registrar información y elaborar explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas.
3. Adquirir actitudes favorables hacia el cuidado del medioambiente.

Tabla No. 10. Dosificación de los aprendizajes esperados exploración y comprensión del mundo natural y social.

EJES	Temas	PREESCOLAR			EJES	Temas	PREESCOLAR			PRIMARIA			
		1°	2°	3°			1°	2°	3°	1°	2°		
MUNDO NATURAL	Exploración de la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales. •Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos. •Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. •Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba ideas y supuestos. 			CULTURA Y VIDA SOCIAL	Interacciones con el entorno social	Aprendizajes esperados					<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce que es una persona única y valiosa que tiene derecho a la identidad y a vivir en una familia que le cuide, proteja y brinde afecto. •Describe y representa la ubicación de su casa, escuela y otros sitios con el uso de referencias espaciales básicas. •Identifica actividades cotidianas que realiza en su casa y escuela, la distribución de responsabilidades y la organización del tiempo. •Reconoce formas de comportamiento y sugiere reglas que favorecen la convivencia en la escuela y la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> •Identifica que todos los niños tienen derecho a la salud, el descanso y el juego. •Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso de croquis y símbolos propios. •Distingue y sugiere reglas de convivencia que favorecen el trato respetuoso e igualitario en los sitios donde interactúa. •Describe costumbres, tradiciones, celebraciones y conmemoraciones del lugar donde vive y cómo han cambiado con el paso del tiempo.
	Cuidado de la salud	<ul style="list-style-type: none"> •Practica hábitos de higiene personal para mantenerse saludable. •Conoce medidas para evitar enfermedades. •Reconoce la importancia de una alimentación correcta y los beneficios que aporta al cuidado de la salud. •Atiende reglas de seguridad y evita ponerse en peligro al jugar y realizar actividades en la escuela. •Identifica zonas y situaciones de riesgo a los que puede estar expuesto en la escuela, la calle y el hogar. 					<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce y valora las costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece. •Conoce en qué consisten las actividades productivas de su familia y su aporte a la localidad. •Explica los beneficios de los servicios con los que se cuenta en su localidad. •Comenta cómo participa en conmemoraciones cívicas y tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> •Reconoce que es una persona única y valiosa que tiene derecho a la identidad y a vivir en una familia que le cuide, proteja y brinde afecto. •Describe y representa la ubicación de su casa, escuela y otros sitios con el uso de referencias espaciales básicas. •Identifica actividades cotidianas que realiza en su casa y escuela, la distribución de responsabilidades y la organización del tiempo. •Reconoce formas de comportamiento y sugiere reglas que favorecen la convivencia en la escuela y la familia. 	<ul style="list-style-type: none"> •Identifica que todos los niños tienen derecho a la salud, el descanso y el juego. •Compara características de diferentes lugares y representa trayectos cotidianos con el uso de croquis y símbolos propios. •Distingue y sugiere reglas de convivencia que favorecen el trato respetuoso e igualitario en los sitios donde interactúa. •Describe costumbres, tradiciones, celebraciones y conmemoraciones del lugar donde vive y cómo han cambiado con el paso del tiempo. 				
	Cuidado del medioambiente	<ul style="list-style-type: none"> •Indaga acciones que favorecen el cuidado del medioambiente. •Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el medioambiente. •Participa en la conservación del medioambiente y propone medidas para su preservación, a partir del reconocimiento de algunas fuentes de contaminación del agua, el aire y el suelo. 								<ul style="list-style-type: none"> •Explica algunos cambios en las costumbres y formas de vida en su entorno inmediato, usando diversas fuentes de información. •Explica las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo, mediante imágenes y 	<ul style="list-style-type: none"> •Describe cronológicamente acontecimientos de su historia y la de su familia con el uso de referencias temporales. 		

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

1. Áreas de desarrollo personal y social
 - a. Artes
 - b. Educación socioemocional
 - c. Educación física

Las Áreas de Desarrollo Personal y Social contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales.

Artes

Propósitos para la educación preescolar

El reconocimiento de la diversidad social, lingüística y cultural que existe en nuestro país, así como de las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora. Se espera que en su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad —general, indígena o comunitaria—, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, que gradualmente permitan:

1. Usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (artes visuales, danza, música y teatro).
2. Identificar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

Tabla No. 11. Dosificación de los aprendizajes esperados artes.

EJES	Temas	PREESCOLAR			EJES	Temas	PREESCOLAR		
		1º	2º	3º			1º	2º	3º
PRÁCTICA ARTÍSTICA	Proyecto artístico	<ul style="list-style-type: none"> •Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico. •Elige y representa esculturas o pinturas que haya observado. 			ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES	Cuerpo-espacio-tiempo	<ul style="list-style-type: none"> •Comunica emociones mediante la expresión corporal. •Produce sonidos al ritmo de la música con distintas partes del cuerpo, instrumentos y otros objetos. 		
	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> •Baila y se mueve con música variada coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos. •Construye secuencias de sonidos y las interpreta. •Representa la imagen que tiene de sí mismo y expresa ideas mediante el modelado, el dibujo y la pintura. 				Movimiento-sonido	<ul style="list-style-type: none"> •Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales de manera individual y en coordinación con otros, con y sin música. 		
	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> •Explica las sensaciones que le produce observar una fotografía, pintura, escultura, escuchar una melodía o ver una representación escénica. 				Forma-color	<ul style="list-style-type: none"> •Obtiene colores y tonalidades a partir de combinaciones. •Usa trazos, colores y texturas en una pintura de su propia creación. 		

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2.17 Educación socioemocional

Los tiempos actuales demandan enfocar la educación desde una visión humanista, que se coloque en el centro del esfuerzo formativo, tanto a las personas como a las relaciones humanas y al medio en el que habitamos. Ello implica considerar una serie de valores para orientar los contenidos y procedimientos formativos y curriculares de cada contexto y sistema educativo. “Los valores humanistas que deben constituir los fundamentos y la finalidad de la educación son el respeto a la vida y a la dignidad humana, la igualdad de derechos y la justicia social, y la diversidad cultural y social, así como el sentido de solidaridad humana y la responsabilidad compartida de nuestro futuro común

Propósitos para la educación preescolar

1. Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
2. Trabajar en colaboración.
3. Valorar sus logros individuales y colectivos.
4. Resolver conflictos mediante el diálogo.
5. Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Tabla No. 12. Dosificación de los aprendizajes esperados educación socioemocional

DIMENSIONES	Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	PREESCOLAR			DIMENSIONES	Habilidades asociadas a las dimensiones socioemocionales	PREESCOLAR		
		1º	2º	3º			1º	2º	3º
AUTOCONOCIMIENTO	Atención	• Reconoce cuando necesita estar en calma.			AUTORREGULACIÓN	Metacognición	• Explica los pasos que siguió para realizar una actividad o para llevar a cabo un juego.		
	Conciencia de las propias emociones	• Reconoce las emociones básicas (alegría, miedo, enojo, tristeza) e identifica cómo se siente ante distintas situaciones.				Expresión de las emociones	• Reconoce y nombra situaciones que le generan felicidad, tristeza, miedo o enojo.		
	Autoestima	• Identifica y nombra características personales: ¿cómo es físicamente?, ¿qué le gusta?, ¿qué no le gusta?, ¿qué se le facilita?, ¿qué se le dificulta?							
	Aprecio y gratitud	• Agradece la ayuda que le brindan su familia, sus maestros y sus compañeros.							
	Bienestar	• Reconoce distintas situaciones que lo hacen sentir bien.							

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

Educación física

La Educación Física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad. Para lograrlo, motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras. Constituye en la escuela el

espacio curricular que moviliza el cuerpo (corporeidad y motricidad) y permite fomentar el gusto por la actividad física. Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo; explorar y vivenciar las capacidades, habilidades y destrezas; proponer y solucionar problemas motores; emplear el potencial creativo y el pensamiento estratégico; asumir valores y actitudes asertivas; promover el juego limpio; establecer ambientes de convivencia sanos y pacíficos; y adquirir estilos de vida activos y saludables, los cuales representan aspectos que influyen en la vida cotidiana de los estudiantes.

Propósitos para la educación preescolar

1. Identificar y ejecutar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad en diversas situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza.
2. Explorar y reconocer sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí.
3. Ordenar y distinguir diferentes respuestas motrices ante retos y situaciones, individuales y colectivas, que implican imaginación y creatividad.
4. Realizar actividad física para favorecer estilos de vida activos y saludables.
5. Desarrollar actitudes que les permitan una mejor convivencia y la toma de acuerdos en el juego, la escuela y su vida diaria

Tabla No. 13. Dosificación de los aprendizajes esperados educación física.

EJE	Componentes pedagógico-didácticos	PREESCOLAR		
		1º	2º	3º
COMPETENCIA MOTRIZ	Desarrollo de la motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. • Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos. 		
	Integración de la corporeidad	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. • Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos. 		
	Creatividad en la acción motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. • Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. 		

FUENTE: Plan y programa de estudios para la educación básica preescolar 2018, aprendizajes claves para la educación integral.

2. Marco teórico contextual

2.1 Generalidades:

Institución Maternal y Preescolar: “Segus Kids” del área académica Montessori, con clave: 27PJN0066-A.

2.2.2. Génesis:

La estancia educativa que sirve como estudio comenzó como guardería en la Colonia Atasta de la Ciudad de Villahermosa, Tabasco, con tan solo cuatro alumnos en su matrícula inicial; a cargo de la Prof. Karla Garrido Oloyo, en el 2013; las instalaciones ya no eran tan satisfactorias como se esperaba, había en sus infraestructura varios ingresos elevados, por ello se opta por cambiar la ubicación al Fraccionamiento Carrizal, donde se estableció con 3 salones con un número estimado de once alumnos por grupo. En agosto del 2014 se otorga la clave institucional por parte de la SEP, se precisa en deslindar el área de maternal de preescolar, ya que no era permitido por cuestiones gubernamentales. En la actualidad la Directora Lic. Osiris Garrido Oloyo, permanece como responsable de esta área, en tanto al 1° de preescolar está a cargo Prof. Karla Garrido Oloyo, 2° grado bajo la supervisión de la Prof. Adriana del Carmen de la Cruz Gallegos, siendo el 3° de preescolar supervisado por la Prof. Sheila de Jesús Valladares Huerta.

2.2.3. Misión, Visión, Valores

Misión: Ser un Jardín de Niños comprometido en elevar la calidad y los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de definir constantemente estrategias de intervención docente para el logro significativo de los Propósitos y Competencias del maternal y Preescolar.

Facilitar y promover el crecimiento, potenciales y desarrollo de los niños por medio del trabajo educativo, el juego y actividades afines. Compartiendo la Educación con los Padres de Familia a través de una comunicación constante.

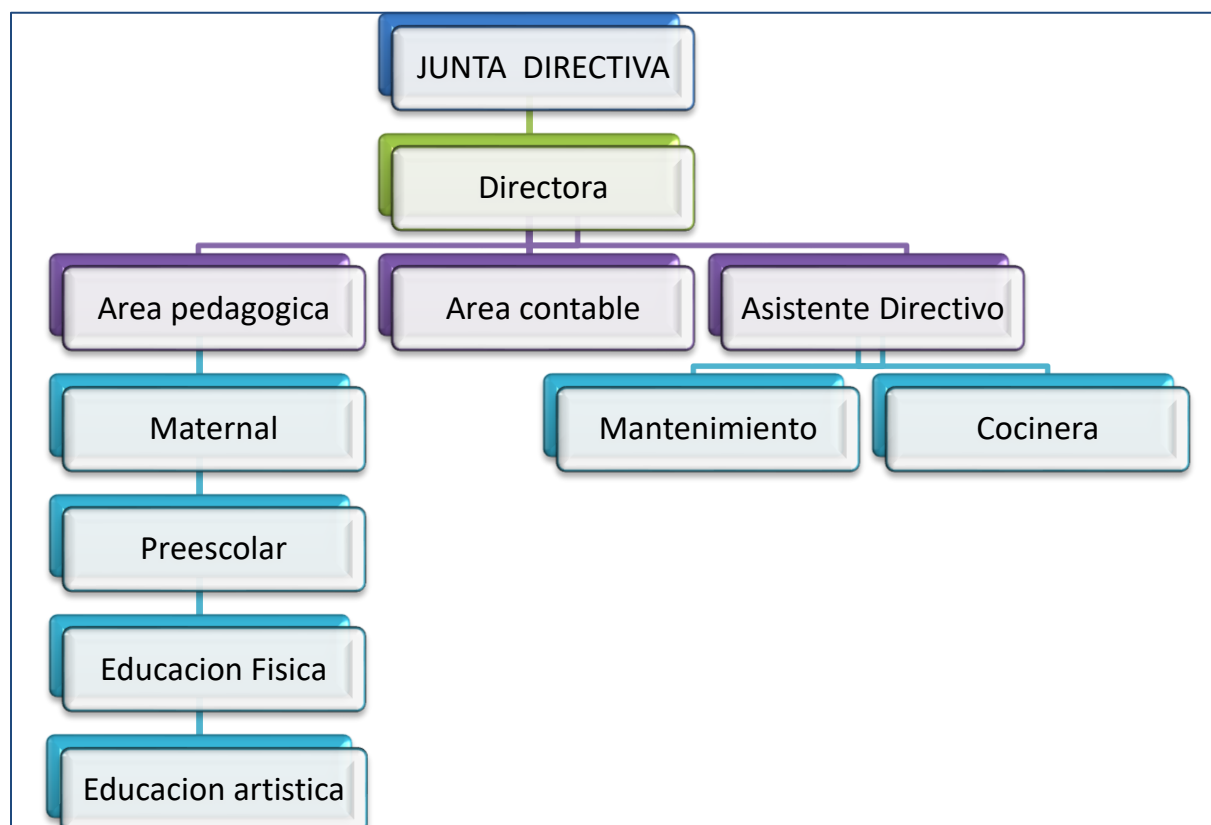
Visión: El equipo docente y directivo mantendrá competencias comunicativas con un sentido ético y profesional; promotor de la transformación y la calidad, siendo los primeros en buscar una buena relación con los padres de familia en un ambiente escolar corresponsable y comprometido con la educación de sus hijos.

Tenemos como visión constante la de fortalecer al equipo de trabajo docente a través de capacitación, estudio y fuentes de información efectivas que nos permitan brindar Educación Integral y de Calidad.

Valores: En esta estancia educativa se comprometen a llevar siempre dentro de la educación de calidad los valores de la honestidad, entusiasmo, respeto y solidaridad, siendo un equipo de trabajo decente, colaborador, responsable y con el entusiasmo de guiar y, en todo momento, motivar a los alumnos.

Así mismo, el cuerpo directivo se compromete a ejercer liderazgo académico y administrativo transparente para la transformación de un ambiente cálido y armónico en el que los alumnos se desarrollen favorablemente.

Figura No. 4. Organigrama institucional de “Segus Kids”.



FUENTE: Manual de la Institución “Segus Kids”.

Capítulo III.

3. Metodología de la investigación.

3.1. Enfoque, tipo y diseño de la investigación

El desarrollo de la investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo, ya que permitió analizar y vincular datos cualitativos del estudio de un caso en particular para identificar una perspectiva más precisa del fenómeno. Esta investigación fue de tipo documental y de campo; en la investigación documental, se consultaron documentos técnicos (libros, revistas, periódicos), recopilación de información bibliográfica y estadística del tema en cuestión. Además, se utilizó la investigación de campo o investigación directa en el lugar y tiempo en el que ocurre nuestro fenómeno social objeto de estudio. En el presente caso, se realizó en las instalaciones de Segus Kids del área académica Montessori, con clave 27PJN0066A, ubicada en Fraccionamiento Carrizal, Campo Cunduacán No. 4, Villahermosa, Tabasco.

Para realizar esta investigación se contemplaron: la observación participativa, que consistió en observar, las actividades lúdicas dentro del área destinada como Ludoteca escolar, las sesiones de aprendizaje establecidas y el avance que los infantes desarrollaron en cuanto a las competencias, así como las estrategias implementadas; así como también los recursos didácticos para crear ambiente lúdicos armónicos, el manejo de grupo, la actitudes y aptitudes que muestran las educadoras.

Tipo de Estudio (Estudio de caso: Alumnos del área académica Montessori).

3.2. Universo y muestra de estudio.

A través de este análisis, se logró asesorar y desarrollar procesos de intervención pedagógica en el contenido de las actividades realizadas en el área académica Montessori. Para ello se analizó mediante la observación de las actividades lúdicas y recreativas que se utilizan en el turno matutino y, dónde la muestra de estudio se conformó de 11 alumnos.

3.3. Descripción y diseño de instrumento

Se registró en una bitácora de observación que midió parámetros de intervención pedagógica (recursos didácticos, humanos, actividades lúdicas, actitudes, aptitudes de las educadoras y eficiencia en el desarrollo de competencias). Con la finalidad de obtener información relevante a las acciones pedagógicas que utilizan el personal de instructores, pues son personas entendidas en la materia de la investigación en general y de la problemática en particular.

3.4. Observación participativa

Dentro de los instrumentos utilizados para realizar esta investigación se contempló la observación participativa, que consistió en observar, e interactuar con los alumnos y las docentes dentro del contexto asignado como ludoteca escolar, durante esta intervención se analizó la metodología y estrategias empleadas para impartir los campos formativos a los alumnos, lo cual se registró en una bitácora de observación ; aunado a esto se utilizó también la entrevista, por medio del diálogo previsto, con la finalidad de obtener información objetiva por parte de los docentes a cargo de los alumnos seleccionados para el presente estudio.

Capítulo IV.

4 Análisis e interpretación de resultados

4.1 Interpretación de resultado de la observación

A través de los resultados obtenidos en las bitácoras de observación, se analizaron los parámetros que miden el desarrollo de competencias del nivel preescolar, utilizando la ludoteca como intervención pedagógica

Cabe mencionar que se realizaron estas percepciones de manera participativa, durante las sesiones académicas vista en el periodo de la semana del 23 al 27 de marzo del 2015, tres sesiones semanales, en donde los contenidos programáticos del 1° grado correspondían a figuras geométricas básicas, 2° grado asimilo los colores y números del 1 al 10, mientras que el 3° grado tuvo sesiones referentes al abecedario.

Se desglosa a continuación el nombre de los docentes y número de participantes en cada sesión programada.

1° de preescolar Prof. Karla Garrido Oloyo, (5 alumnos)

2° grado Prof. Adriana del Carmen de la Cruz Gallegos (8 alumnos)

3° de preescolar la Prof. Sheila de Jesús Valladares Huerta. (12 alumnos).

Aunado a esto se realizan actividades lúdicas por cada sesión, en un espacio habilitado como ludoteca, de esta forma se permitió evaluar si realmente se promueven las competencias en los asistentes, en coordinación con la instructora se dota a los docentes de los materiales necesarios para realizar sus actividades cotidianas con el fin de observar su avance y desarrollo de sus habilidades.

Se evalúan además las instalaciones de la ludoteca, como estado de confort, la programación de las actividades, los asistentes a su cargo y todos los factores inherentes a su oportuno uso en estancias educativas. Se muestra a continuación la bitácora de observación utilizada en cada grado de nivel preescolar.

1° de preescolar Prof. Karla Garrido Oloyo, (5 alumnos), sesión a trabajar figuras geométricas básicas.

Tabla No. 14. Bitácora de observación utilizada en cada grado de nivel preescolar.

Competencias Desarrolladas	Día 1 Encontrar figuras Día 2 Relato de cuento, yo soy.... Día 3 Tapete ilustrado, clasificación de figuras.
Lenguaje y comunicación	Durante el día uno, el alumno obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral, durante el cuento realizado en el día dos, puede asimilar, interpretar una historia.
Exploración y Conocimiento del Mundo	Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información, ya que el alumno busca entre los estantes y su entorno dentro de la ludoteca las figuras geométricas básicas
Desarrollo Personal y Social	Durante todas las actividades el alumno comprendió y regulo las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales, además los cuales las niñas y los niños lograron un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.
Pensamiento Matemático	Durante la sesión 1, el alumno reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos, en la actividad 3 Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar los datos solicitados.
Desarrollo Físico y Salud	En todas las sesiones al jugar el alumno utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
Expresión y apreciación Artísticas	Durante la sesión 2, el alumno expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados.

FUENTE: Realizada durante la investigación.

2° grado Prof. Adriana del Carmen de la Cruz Gallegos (8 alumnos) colores y números del 1 al 10

Tabla No. 15. Bitácora de observación utilizada en cada grado de nivel preescolar.

Competencias Desarrolladas	Día 1 Bingo de números y colores Día 2 Aprendamos los números jugando Día 3 Construyamos torres
Lenguaje y comunicación	En la actividad 1 el alumno Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás, ya que escucha con atención las normas del bingo de números y colores.
Exploración y Conocimiento del Mundo	Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información, ya que el alumno utiliza un juguete que contabiliza del 1 al 10, con luces e intensifica los sonidos, relacionados a animales u objetos de la vida diaria. Ver anexo identificación del juguete expuesto.
Desarrollo Personal y Social	Durante todas las actividades el alumno comprendió y regulo las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales, además los cuales las niñas y los niños lograron un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.
Pensamiento Matemático	En las actividades realizadas el alumno utilizo los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo
Desarrollo Físico y Salud	En todas las sesiones al jugar el alumno utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
Expresión y Apreciación Artísticas	Durante la sesión 3 el alumno comunico sus ideas que surgen en él al realizar torres según su gusto en colores, número de pisos, expreso libremente una escultura terminada.

FUENTE: Realizada durante la investigación.

3° de preescolar la Prof. Sheila de Jesús Valladares Huerta. (12 alumnos). Abecedario.

Tabla No. 16. Bitácora de observación utilizada en cada grado de nivel preescolar.

Competencias Desarrolladas	Día 1 Rompecabezas de la A a la Z Día 2 Lotería Día 3 Cantemos
Lenguaje y comunicación	Durante la actividad 1, el alumno Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
Exploración y Conocimiento del Mundo	Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información. En el caso del rompecabezas identifica el orden del abecedario para completarlo, en la sesión 3 al cantar utiliza todos los elementos musicales con los que dispone.
Desarrollo Personal y Social	Durante todas las actividades el alumno comprendió y regulo las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales, además los cuales las niñas y los niños lograron un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social.
Pensamiento Matemático	En las sesiones 1 y 2 el alumno reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
Desarrollo Físico y Salud	En todas las sesiones al jugar el alumno utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas.
Expresión y Apreciación Artísticas	Durante la sesión 3 el alumno expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar canciones y melodías. Además, comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha, expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.

FUENTE: Realizada durante la investigación.

Conclusiones

Se sintetiza con base al análisis de las observaciones y el registro de las bitácoras realizadas durante las sesiones académicas enmarcadas en la ludoteca escolar, que en el caso estudio, se valida la hipótesis ya que en efecto se generan competencias en el preescolar a partir del uso adecuado de la ludoteca como intervención pedagógica; dado que se justifica en el marco de la RIEB y sus campos formativos, cabe mencionar que el factor de la estructura del inmueble propicia algunas discrepancias ya que aunque es un espacio armónico para que los niños puedan desplazarse libremente sin ninguna restricción, carece desde mi perspectiva de recursos materiales idóneos para correlacionar las sesiones académicas, sí bien en las ludotecas se pretende el esparcimiento de los infantes, es necesario retomar su importancia como intervención pedagógica.

Además, es importante hacer mención de las personas responsable del funcionamiento de la ludoteca, se reconoce su formación docente, sin embargo, se aprecia que carecen de conocimiento en tanto a la funcionalidad de la ludoteca escolar, recordemos que es necesario que exista un responsable de esta área, quien coordine estratégicamente la estancia de los preescolares.

Aunado a lo anterior, es necesario que las sesiones en la ludoteca sea más integradoras, el tiempo estimado para la presencia de los infantes en esta área es muy reducido y propicia a que los alumnos no puedan recrearse y formarse con la misma intencionalidad que se quisiera en cada objetivo.

4.2 Propuestas con impacto educativo

Dada la justificación de este trabajo indagatorio se emiten las siguientes recomendaciones y propuestas con aplicabilidad pedagógica, dirigidas a proporcionar soluciones a la problemática planteada respecto al uso de la ludoteca como generadora de competencias en el marco de la RIEB.

- Capacitar a los docentes a cargo de los grupos, en cuanto a las generalidades de la ludoteca escolar.
- Reorganizar la ludoteca escolar, de acuerdo a la búsqueda de competencias para el nivel preescolar, (estructura, muebles, espacios, tapetes etc).
- Establecer un encargado de la ludoteca escolar, el cual sea responsable del espacio, sesiones y cuidado de la ludoteca escolar.
- Dotar de juguetes con índole académico el espacio establecido como ludoteca.
- Crear consejos técnicos, donde se diseñen juegos y juguetes de acuerdo a las sesiones académicas.
- Realizar sesiones deportivas, artísticas, rallys académicos que promuevan las competencias del preescolar e involucren a los padres de familia.

Referencias bibliográficas

ABEYÁ, Elisabeth; María Carmen, DÍEZ y Pitti GÓME, *Emociones*, Barcelona, Octaedro, 2005.

AGUERRONDO, Inés (coord.), *La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica*, s/i, OCDE-OIE, UNESCO-UNICEF y LACRO, 2016. Consultado el 30 de marzo de 2017 en: https://www.unicef.org/lac/20160505_UNICEF_UNESCO_OECD_Naturaleza_Aprendizaje_.pdf

ANDRÉS VILORIA, Carmen de, “La educación emocional en edades tempranas y el interés de su aplicación en la escuela. Programas de educación socioemocional, nuevo reto en la formación de los profesores”, en *Tendencias pedagógicas*, núm. 10, Madrid, 2005.

AUSUBEL, David y Edmund SULLI- VAN, *El desarrollo infantil. Aspectos lingüísticos, cognitivos y físicos*, México, Paidós, 1991.

BALBUENA Corro, Hugo; María Guadalupe Fuentes Cardona y Magdalena Cázares Villa (coords.), *Modelo de atención con enfoque integral para la educación inicial*, México, SEP, 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <https://new.z33preescolar.files.wordpress.com/2013/10/atencion-integral-grak2.pdf>

BASSEDAS, Eulalia; Teresa HUGUET e Isabel SOLÉ, *Aprender y enseñar en educación infantil*, Barcelona, Graó, 2008.

BENEDETTI, Fiorella y Clara SCHETTI- NO, “Getting Inside Mexican Classrooms: Improving Teacher Soft Skills to Boost Learning”, tesis de maestría de Administración Pública y Desarrollo Internacional presentada en la Escuela de Gobierno John F. Kennedy de la Universidad de Harvard el 14 de marzo de 2016.

BODROVA, Elena y Devorah J. LEONG, *Herramientas de la mente*, México, SEP-Pearson Prentice Hall, 2004.

BOWMAN, Barbara; Susan DONOVAN y Susan BURNS, *Eager to learn. Educating our preschoolers*, Washington D. C., National Research Council, 2001.

BOWMAN, N., “College Diversity Experiences and Cognitive Development: a Meta-analysis”, en *Review of Educational Research*, 80, 2010.

BRANSFORD, John D., Ann Brown y Rodney R. Cocking, *How People Learn. Brain, Mind, Experience, and School*, Washington D. C., National Academy Press, 2000.

BREDEKAMP, Sue y Carol COPPLE, “Un bosquejo del desarrollo físico en niños de tres, cuatro y cinco años de edad”, en SEP, *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar* (Volumen II), México, SEP, 2005.

BRUER, John T., *El mito de los tres primeros años. Una nueva visión del desarrollo inicial del cerebro y del aprendizaje a lo largo de la vida*, Barcelona, Paidós, 2000.

BRUNNER, José Joaquín y Juan Carlos TEDESCO. “La educación al encuentro de las nuevas tecnologías” en *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*, Buenos Aires, Septiembre, 2003. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001423/142329so.pdf>

CÁMARA DE DIPUTADOS DEL HONORABLE CONGRESO DE LA UNIÓN, “Ley de fomento para la lectura y el libro”, en *Diario Oficial de la Federación*, México, SEGOB, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFLL_171215.pdf

CASANOVA, María Antonia, *La evaluación educativa. Escuela básica*, México, SEP, 1998.

CASTEDO, Mirta *et al.*, *Enseñar y aprender a leer: jardines de infantes y primer ciclo de la Educación Básica*, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas, 1999.

HUNG, Connie y Fernando Reimers (eds.), *Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI: Metas, políticas educativas y currículo en seis países*, México, FCE, 2016.

COLL, César, “Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades”, en *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, núm. 72, Madrid, diciembre de 2008. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://cmap.spublic.ihmc.us/rid=1MVHQ-QD5M-NQN5JM-254N/Cesar_Coll__aprender_y_ensenar_con_tic.pdf

_____, “El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje” en *Revista Aula*, núm. 219, México, febrero de 2013. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://www.psyed.edu.es/prodGrintie/articulos/CoIl_CurriculumEscolarNuevaEcologia.pdf

_____, *Vigencia del debate curricular. Aprendizajes básicos, competencias y estándares*, México, SEP, Serie Cuadernos de la Reforma, 2006.

CONDE, José Luis y Virginia VICIA- NA, *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*, Málaga, Ediciones Aljibe, 2001.

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS, México, SEGOB, 2009. Consultado el 11 de abril de 2017 en: <http://www.sct.gob.mx/JURE/doc/cpeum.pdf>

COORDINACIÓN NACIONAL DEL SERVICIO PROFESIONAL DOCENTE, *Orientaciones para la operación del Programa para el Desarrollo Profesional Docente, tipo básico 2015. Guía técnica*, México, SEP, 2015. Consultado el 11 de abril de 2017 en: http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/general/docs/normatividad/Orientaciones_para_operacion_del_PRODEP.pdf

CORDERO RODRÍGUEZ, Sergio, “Pre- parando gelatinas”, en Secretaría de Educación Pública, *El placer de aprender, la alegría de enseñar*, México, SEP, 2010.

Recuperado: <http://cemabe.inegi.org.mx/Reporte.aspx>

Recuperado: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/sep1_Educacion_Inicial#.VPjQ5vmUdps

FRABBONI, Franco. **La educación del niño de cero a seis años**. Temas de educación preescolar. Ed. Cincel. Colombia. 1987. P. 18.

Larroyo Francisco, *Historia general de la pedagogía*. Editorial Porrúa. México 1944. P. 130.

Larroyo Francisco, *Historia general de la pedagogía*. Editorial Porrúa. México 1944. P. 554.

Villalpando Nava José Manuel. *Historia de la Educación en México*. Editorial Porrúa México 2009. P. 281.

Carbonell Miguel. *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Editorial Porrúa. 162° edición. 2010. México. P. 12.

Ley federal de educación en Estados Unidos Mexicanos, Artículo reformado DOF 28-01-2011, México 2011, p. 14

Gómez. Et al. *Historia de Grecia Antigua*. Editorial Akal. S.A. Madrid 2001, P. 189.

Frade Rubio, Laura “*Diseño de situaciones didácticas*” editorial inteligencia educativa. México 2011, p. 109.

Leone, Rimoli. "El juego en la educación infantil". Editorial Noveduc. Buenos Aires, Argentina, 2008 p. 21.

Soto, Rodríguez, J. Programa Permanente y a distancia de Educadoras. Curso 5. Monitor (a) de ludotecas. España. Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre. 2006. P. 11.

Borja I Sole María. Las ludotecas: Instituciones de juegos. Editorial Octaedro. Barcelona. 2000. p. 59.

Rubio, María Guadalupe (2000) En [http://www.correo del maestro.com:80/index:htm](http://www.correo-del-maestro.com:80/index.htm) abril 2002.

Op cit. Soto 2006.

Reyes Ruiz, Natalia. Las ludotecas, orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil. <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/21771/1/20959370.pdf> p. 25.

Soto, Rodríguez, J. (2006). Programa Permanente y a distancia de Educadoras. Curso 5. Monitor (a) de ludotecas. España. Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre.

La orden, G. C. El espacio como elemento facilitador del aprendizaje. Una experiencia en la formación inicial del profesorado [file:///C:/Users/walmart/Downloads/Dialnet IEspacioComoElementoFacilitadorDelAprendizaje-243780.pdf](file:///C:/Users/walmart/Downloads/DialnetIEspacioComoElementoFacilitadorDelAprendizaje-243780.pdf) p. 137.

Ávila, Ch. El juego infantil en edad escolar. México: Tesiztacala-UNAM. México 2002. p. 56.

Cano Elena. Como mejorar las competencias de los docentes: Guía para la autoevaluación y desarrollo de las competencias del profesorado. Editorial GRAÓ. 1º edición 2005. Barcelona, p. 20.

Camacho Segura Ricardo. Mucho que ganar, nada que perder. Competencias: Formación integral de individuos. ST EDITORIAL. México. 2008. p. 79.

Recuperado: <http://www.dee.edu.mx/web/store/pdf/PlanEstudios.pdf>

Recuperado: <http://www.dee.edu.mx/web/store/pdf/PlanEstudios.pdf>

Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora. Educación básica Preescolar. Secretaria de Educación Pública. 1º edición, México 2011.

Recuperado: <http://www.dee.edu.mx/web/store/pdf/PlanEstudios.pdf>

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Recuperado:<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/actualizacion/programa/Preescolar2011.pdf>

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Recuperado:<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/actualizacion/programa/Preescolar2011.pdf>

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Recuperado:<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/actualizacion/programa/Preescolar2011.pdf>

Recuperado:<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Abbsagnanano N. Historia de la Pedagogía. Fondo de Cultura Económica, México 1964. p. 82.

Ávila, Ch. El juego infantil en edad escolar. México: Tesiztacala-UNAM. México 2002. p. 56.

Beltrán Llera Jesús. “Enciclopedia de pedagogía Tomo I.”, Editorial Espasa Calpes, España 2002, p. 96.

Borja I Sole María. Las ludotecas: Instituciones de juegos. Editorial Octaedro. Barcelona. 2000. P. 59.

Camacho Segura Ricardo. Mucho que ganar, nada que perder. Competencias: Formación integral de individuos. ST EDITORIAL. México. 2008. p. 79.

Cano Elena. Como mejorar las competencias de los docentes: Guía para la autoevaluación y desarrollo de las competencias del profesorado. Editorial GRAÓ. 1° edición 2005. Barcelona, p. 20.

Carbonell Miguel. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Editorial Porrúa. 162° edición. 2010. México. P. 12.

De la Mora Gabriel, Didáctica Magna. Juan Amos Comenio. Editorial Porrúa. Vigésima edición. 2013. México. P. 32.

FRABBONI, Franco. La educación del niño de cero a seis años. Temas de educación preescolar. Ed. Cincel. Colombia. 1987. P. 18.

Frade Rubio, Laura “Diseño de situaciones didácticas” editorial inteligencia educativa. México 2011, p. 109.

GARDNER, Howard. Las inteligencias múltiples. Para cambiar la escuela: tomar en cuenta las diferentes formas de inteligencia. Ed. Ret México 1998, p. 91.

Gómez. Et al. Historia de Grecia Antigua. Editorial Akal. S.A. Madrid 2001, P. 189.

La orden, G. C. El espacio como elemento facilitador del aprendizaje. Una experiencia en la formación inicial del profesorado. Recuperado:file:///C:/Users/walmart/Downloads/DialnetIEspacioComoElementoFacilitadorDelAprendizaje-243780.pdf p. 137.

Larroyo Francisco, Historia general de la pedagogía. Editorial Porrúa. México 1944. P. 130.

Leone, Rimoli. “El juego en la educación infantil”. Editorial Noveduc. Buenos Aires, Argentina, 2008 p. 21.

Ley federal de educación en Estados Unidos Mexicanos, Artículo reformado DOF 28-01-2011, México 2011, p. 14.

Mayer Frederick. “Pedagogía comparada”. Editorial Pax México, 1984, p. 42.

Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora. Educación básica Preescolar. Secretaria de Educación Pública. 1° edición, México 2011.

Reyes Ruiz, Natalia. Las ludotecas, orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil.

Recuperado: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/21771/1/20959370.pdf> p. 25.

Rubio, María Guadalupe (2000) Recuperado: <http://www.correo.del.maestro.com:80/index.htm> abril 2002.

Soto, Rodríguez, J. Programa Permanente y a distancia de Educadoras. Curso 5. Monitor (a) de ludotecas. España. Animación, Servicios Educativos y Tiempo Libre. 2006. P. 11.

Villalpando Nava José Manuel. Historia de la Educación en México. Editorial Porrúa México 2009. P. 281.

Recuperado: <http://cemabe.inegi.org.mx/Reporte.aspx>

Recuperado: <http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-preescolar1/campos-formativos>

Recuperado: <http://www.dee.edu.mx/web/store/pdf/PlanEstudios.pdf>

Recuperado: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/sep1_Educacion_Inicial#.VPjQ5vmUdps

Anexos



Fuente: Durante la investigación



Fuente: Durante la investigación