



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018**



**EL JUEGO SENSORIAL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
PARA ESTIMULAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE PREESCOLAR I EN LA CDMX**

TESINA

PRESENTA

RUBÍ RODRÍGUEZ CÓRDOVA

ASESOR

PROFESOR DAVID REGIS MEJÍA

CIUDAD DE MÉXICO

MAYO 2023

SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018



**EL JUEGO SENSORIAL COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR LA PSICOMOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE PREESCOLAR I EN LA CDMX**

TESINA

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

PRESENTA

RUBÍ RODRÍGUEZ CÓRDOVA

ASESOR

PROFESOR DAVID REGIS MEJÍA

CIUDAD DE MÉXICO

MAYO 2023

Dictamen



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

PONIENTE

Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN

UNIDAD UPN 099 CDMX,

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 04 de mayo de 2023

C. RUBÍ RODRÍGUEZ CÓRDOVA

Presente

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

EL JUEGO SENSORIAL COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE PREESCOLAR I EN LA CDMX

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Profr. David Regís Mejía manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE:

S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 099

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN

Presidente de la Comisión de Exámenes

Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente

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



Calle de la Maestra, No. 433, Tercer Piso, Edif. Rubén Darío Poniente, CP 03020, Alkalá Benito Juárez, CDMX, Tel: 5556 39 64 98, www.099.una



2023
ANIVERSARIO
**Francisco
VILLA**

Dedicatorias

A mí Rubí y a la vida, por mantenerme con fe durante este trayecto de vida y de mi carrera, la cual comencé unos años atrás, que, a pesar de mis debilidades, hoy doy gracias por haberme mantenido con la fortaleza para concluir mi licenciatura. ¡Si se pudo!

A mi hija, Ashley por haber hecho de mí una mujer sensible a la maternidad, que, sin saber ser madre, me ha enseñado a serlo de una manera especial y única, que aún con mi inmadurez fui aprendiendo a ser madre con el único objetivo de brindarle las herramientas y experiencias necesarias, las cuales le ayudaran a guiarla en el desarrollo de su vida, estando siempre para apoyarla y amarla incondicionalmente.

A mi madre Gloria que, a pesar de los años, desvelos, tristezas, enojos, hambre, enfermedades, fríos, calidez, amor, alegrías y triunfos siempre has sabido guiarme por el buen camino, me brindadas tu apoyo incondicional para levantarme y volar hacia la vida, agradezco cada esfuerzo que has hecho para que yo pudiera tener lo que ahora tengo y ser quien soy, mi agradecimiento será incondicional, así como mi amor por ti, te amo mamá.

A mi padre Antonio que, a pesar de haberme dado una infancia muy feliz donde mis recuerdos son puro juego, abrazos, amor y consentimiento, pasando a ser una adolescencia complicada y ahora en la edad adulta, donde nuestra relación es más comprensiva llevando una relación armónica, te doy gracias por estar cuando necesito de ti, de un consejo, un abrazo y que aún con los regaños y nuestros defectos has sido participe de este logro. Gracias padre.

A Cristian, quien ha sido un buen padre para nuestra hija, que, a pesar de

las diferencias y dificultades, ha confiado y apoyado en esta travesía la cual se creía imposible. No fue fácil, hoy comparto este logro contigo.

A mi hermana Yuridiana que, con su corta edad, aún con las diferencias de intereses, siempre estaré para ti y se, que siempre estrás para mí, siendo mi única hermana uniéndonos con ese amor incondicional.

A mis abuelos que me brindaron su apoyo incondicional y confiaron en mí, Antonia que interviniste en la crianza de mi hija enseñándome a ser responsable, quedándote para seguir aprendiendo de ti y cuidar de tu vejez, sabiendo que tu Daniel ya no alcanzaste a ver este logro, pero sé que desde donde estes, guiaras mi camino para continuar y no desistir, el mejor abuelo por siempre en mis recuerdos y en mi corazón. Te abrazo eternamente.

A mis amigos que día con día dan aliento con sus sabias palabras y apoyo personal, familiar y laboral, compartiéndome y dejándome aprender de ellos y de su experiencia, para construir mi aprendizaje y teniendo el honor de transmitirlo y compartirlo con ustedes y para nuestros niños.

A mi asesor David que, ha sido quien me ha guiado en este proceso, no ha sido fácil, pero tampoco imposible, agradezco su apoyo que con profesionalismo, dedicación y paciencia me ha brindado, siendo de este proceso menos complicado y satisfactorio.

He llegado al final de este camino y en mi han quedado marcadas huellas profundas de este recorrido.

Son madre tu mirada y aliento.

Son padre tu trabajo y esfuerzo.

Son maestros sus palabras y sabios consejos, mi trofeo es también nuestro.

ÍNDICE

| | Págs. |
|--|-------|
| INTRODUCCIÓN | |
| CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... | 2 |
| 1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA..... | 2 |
| 1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA..... | 5 |
| 1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO..... | 5 |
| A.1. Ubicación de la Alcaldía Coyoacán en el contexto nacional..... | 5 |
| A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA. | 7 |
| a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad..... | 7 |
| b) Hidrografía..... | 8 |
| c) Orografía..... | 9 |
| d) Medios de comunicación..... | 9 |
| e) Vías de comunicación..... | 10 |
| f) Sitios de interés cultural y turístico..... | 10 |
| g) ¿Cómo impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia?..... | 10 |
| B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD..... | 11 |
| a) Vivienda..... | 11 |
| b) Empleo..... | 11 |
| c) Deporte..... | 12 |
| d) Recreación..... | 13 |
| e) Cultura..... | 13 |
| f) Religión predominante..... | 13 |
| g) Educación..... | 14 |
| h) Ambiente SOCIOECONÓMICO..... | 14 |
| 1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR..... | 15 |
| a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática, incluyendo, el croquis del área geográfica urbana o rural..... | 15 |
| b) Estatus del tipo de sostenimiento de la escuela: Pública o Privada..... | 16 |
| c) Aspecto material de la institución..... | 17 |
| d) Croquis de las instalaciones materiales..... | 18 |
| e) La Organización Escolar de la Institución (describir, cómo está organizada la escuela)..... | 18 |
| f) Organigrama General de la Institución..... | 19 |
| g) Características de la población escolar..... | 20 |
| h) Descripción de las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia..... | 21 |

| | |
|--|----|
| i) Descripción de las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad..... | 21 |
| 1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 21 |
| 1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN | 22 |
| 1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL | 22 |
| 1.5.1. OBJETIVO GENERAL | 23 |
| 1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES..... | 23 |
| 1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL..... | 23 |
| CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL | 25 |
| 2.1 EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO | 25 |
| 2.1.1. El juego..... | 25 |
| 2.1.1.1. Tipos de juego | 34 |
| 2.1.1.2. El juego sensorial y su impacto en niños de 3 a 4 años..... | 37 |
| 2.1.1.3. El juego sensorial como estrategia pedagógica en el Preescolar | 40 |
| CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA..... | 44 |
| 3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA | 44 |
| 3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA | 44 |
| 3.3. ¿A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA? | 45 |
| 3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR | 45 |
| 3.5. LA PROPUESTA | 45 |
| 3.5.1. Título de la propuesta..... | 45 |
| 3.5.2. Objetivo General..... | 45 |
| 3.5.3. Alcance de la Propuesta..... | 46 |
| 3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta..... | 46 |
| 3.5.5. Características del diseño: sesiones de clase o módulos de trabajo | 48 |
| 3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta? | 48 |
| 3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA | 49 |
| 3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA | 50 |

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

Introducción

Tradicionalmente se cree que el juego es un elemento para el entretenimiento del niño, asociándolo solamente en la etapa infantil, sin embargo, el juego es una actividad que se encuentra presente y se asocia a futuro en una edad ya adulta.

Para los docentes y preescolares, el juego es fundamental e importante principalmente en las primeras etapas del niño, siendo el juego, un medio para el desarrollo de las habilidades y las destrezas, los cuales impactan en la adquisición de aprendizajes futuros.

Como parte del proceso de observación en la práctica y la intervención docente, se ha detectado como problemática el retraso en la motricidad gruesa del grupo de Preescolar I, se considera que esta problemática es debido a consecuencias pospandémicas, donde el niño manifiesta y hace notar la carencia de la estimulación motora gruesa en actividades que conllevan o implican el desarrollo de habilidades de desplazamientos y control de movimientos corporales como movimientos de la cabeza, el cuerpo, las piernas, los brazos y los músculos grandes, lo que involucra y afecta también al desarrollo de los sentidos perceptuales como son la visual y la auditiva, también los sentidos del gusto, el olfato y el tacto, permitiendo procesar la información sensorial al cerebro.

Se parte de la observación de la docente quien brinda las herramientas, recursos y escenarios necesarios para estimular la psicomotricidad gruesa por medio de los juegos sensoriales para su enseñanza–aprendizaje.

Es de vital importancia que se logre estimular la motricidad gruesa en la etapa infantil, puesto que, si no se adquiere un desarrollo de las habilidades y destrezas de coordinación, de percepción y sensitivas, durante su crecimiento, si bien en edades futuras y llegar a la edad adulta, posiblemente se manifiesten problemas corporales, de lenguaje, cognitivos, sociales, emocionales impidiendo se incorpore y se desarrolle en un ambiente seguro y autónomo.

Este trabajo documental se desarrolla con el objetivo de que por medio de los juegos sensoriales los niños de Preescolar I logren estimular la motricidad gruesa logrando procesar la información sensorial en su primer año de preescolar y su continuidad en el Colegio “Mi Nación” de la Alcaldía Coyoacán.

Sin embargo, desarrollar una estrategia de intervención docente pedagógica requiere de elementos que impliquen pensar en aspectos que conlleven de un abordaje y seguimiento constante, por esta razón esta propuesta consta de tres capítulos.

Como primer capítulo “Los elementos metodológicos y referenciales del problema de investigación” se abordan elementos de referencia contextual y metodológica donde se ubica la problemática, así como el impacto que esta tiene partiendo de lo general a lo particular.

En el segundo capítulo “El marco teórico de la investigación documental”, se encuentran los aportes teóricos que avalan el contenido de esta investigación, así como la metodología que respalda la propuesta con la problemática planteada al final del capítulo uno.

En el tercer capítulo “Una propuesta de solución al problema” se da la sugerencia de una propuesta pedagógica con los elementos pertinentes para la intervención de la problemática detectada con el objetivo de dar solución en forma planificada, con el seguimiento docente y evaluación de avances constantes.

Finalmente se encuentran las conclusiones, las bibliografías y las referencias de internet consultadas para la elaboración de esta investigación.

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

Resulta de vital importancia para cualquier tema de investigación que se realice, establecer elementos de referencia contextual y metodológica donde se ubica la problemática.

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

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

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En este trabajo, se ha considerado como tema relevante la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de Preescolar I por medio de la implementación de estrategias de juego sensorial, porque los niños carecen de una educación de estimulación sensorial la cual los lleva a una limitación psicomotora.

El juego sensorial es relevante para el desarrollo psicomotor de la enseñanza-aprendizaje para que por medio de la experimentación y manipulación de los cinco sentidos sensoriales se pueda interpretar y asimilar el mundo que los rodea, de lo

contrario, carecerá de un estímulo-respuesta trayendo probablemente consecuencias psicomotoras en una edad futura.

En el mismo sentido, se ve afectado el desarrollo motor grueso que corresponde a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que pueda poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, el tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, correr y desplazarse con facilidad.

Es de interés en este trabajo de investigación que la estrategia del juego sensorial utilizada estimule el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el niño Preescolar.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la Alcaldía Coyoacán en el contexto nacional¹

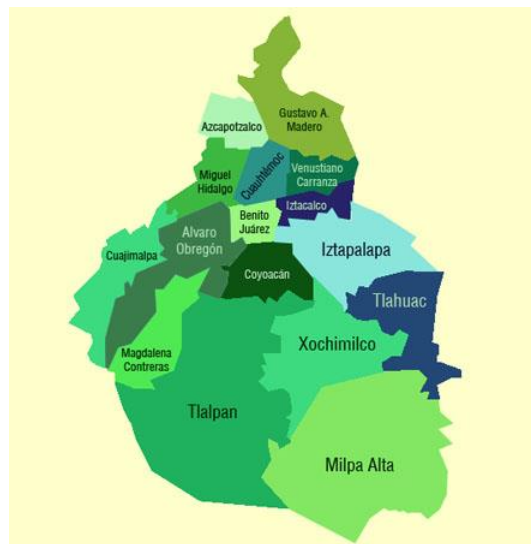
El Contexto Geográfico en el cual se encuentra enmarcado el Colegio “Mi Nación” es en el país de México, al Centro de este país se encuentra la Ciudad de México (CDMX), conocida por ser la ciudad más grande del mundo, con una superficie de 1, 495 kilómetros cuadrados (km²)

¹ Ubicación de la Alcaldía consultado en Wikipedia. En: https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_México (29-10-2022).



Mapa de la Ciudad de México²

La CDMX cuenta con 16 Alcaldías que constituyen las demarcaciones territoriales en la que se encuentra dividida. La Alcaldía Coyoacán colinda con las Alcaldías: Tlalpan, Xochimilco, Iztapalapa, Benito Juárez y Álvaro Obregón.³



Mapa de Alcaldías⁴

² Mapa de la ciudad de México consultado en Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En: <https://cuentame.inegi.org.mx/territorio/division/default.aspx?tema=T> (29-10-2022).

³ Alcaldías de la Ciudad de México consultado en Gobierno de la Ciudad de México. En: <https://www.archivo.cdmx.gob.mx/gobierno/delegaciones> (29-10-2022).

⁴ Mapa de Alcaldía consultado en Delegaciones del Distrito Federal. En: <https://deleg16.weebly.com/> (29-10-2022).

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

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad⁵

Coyoacán ha sido un sitio de importancia histórica, cuyo origen se remonta a 1332, año en que, a lo largo de una franja de pedregal originada por el Volcán Xitle, fueron asentándose varios núcleos de población. Entre ellos destacan Copilco, Los Reyes, y Xotepingo. Estos poblados se agrupaban en torno a Coyohuacán: *“lugar de quienes tienen o veneran coyotes”*.

El 16 de diciembre de 1899, Coyoacán surge como integrante del territorio del Distrito Federal (ahora CDMX) en los años veinte del presente siglo, Coyoacán se convirtió en zona de quintas y casas de fin de semana para las clases acomodadas de la Ciudad de México.

Entre los años de 1960 y 1970 se inició la formación de las colonias de los Pedregales (Santo Domingo, Ajusco y Santa Úrsula). A partir de esa década, el crecimiento poblacional en la Alcaldía se concentró en este sector, el cual se desarrolló de manera anárquica y con tendencia a la concentración de habitantes.

Esto se refrenda en la ocupación de un número considerable de instalaciones de equipamiento y servicios. A partir de la construcción de Ciudad Universitaria, el papel de Coyoacán se transformó y en las décadas 70, 80 y 90 ha venido disminuyendo la

⁵ Orígenes y antecedentes Históricos consultados en Orden Jurídico. En: <http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf> (30-10-2022).

fuerza de los conjuntos habitacionales cediéndole paso a la instalación de zonas comerciales y de servicios.

b) Hidrografía⁶

Coyoacán forma parte de la Subcuenca Texcoco-Zumpango de la Cuenca del Río Moctezuma, en la Región Hidrológica del Río Pánuco. El Oriente de la Alcaldía fue ocupado por el Lago de Xochimilco hasta que fue desecado mediante la apertura de la Cuenca de México. En 1607 se abrieron los canales que permitieron desaguar el Anáhuac a través del Río Tula, que es uno de los tributarios del Moctezuma. La Zona Poniente era surcada por pequeños ríos que desembocaban en el Lago de Texcoco. El Río Churubusco y parte del Río Magdalena han sido entubados y desaguan en la Zona Federal del Lago de Texcoco.

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

⁶ Hidrografía consultada en Atlas de Coyoacán. En: <http://atlasdecoyoacan403.blogspot.com/2012/06/hidrografia-coyoacan-forma-parte-dela.html> (31-10-2022).

c) Orografía⁷

La mayor parte de la Alcaldía se encuentra a una altura de 2,240 metros sobre el nivel del mar (msnm), con ligeras variaciones a 2,250 msnm. En Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa.

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

d) Medios de comunicación⁸

Los medios de comunicación nos sirven para enviar, mandar e intercambiar información, la Alcaldía Coyoacán cuenta con telefonía, internet, tecnologías como computadoras, teléfonos, celulares, tabletas, TV abierta, entre otros; en las cuales se les da un mayor uso de acuerdo con las necesidades de cada persona que habita en esta Alcaldía, mientras que el periódico, televisora (radioescucha), correo, telégrafos, volanteo, bibliotecas, hemerotecas, etc. son de uso personal, especializado y escolarizado que de acuerdo a las necesidades de los habitantes y su contexto es el uso que se le dará.

⁷ Orografía consultada en el Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal (INAFED), En: <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (31-10-2022).

⁸ Medios de comunicación consultada en la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda de la CDMX (SEDUVI). En: http://www.data.seduvi.cdmx.gob.mx/portal/docs/programas/PDDU_Gacetitas/2015/PDDU_COYOACÁ N.pdf (03-11-2022).

e) Vías de comunicación⁹

En este subsistema se ubican las siguientes líneas de transporte colectivo Metro: Línea 2 Taxqueña, Estación General Anaya. Línea 3 que incluye a las estaciones Universidad, Copilco, Miguel Ángel de Quevedo y Viveros. Así como 10 estaciones del Tren Ligerio; Taxqueña, Las Torres, Ciudad Jardín, La Virgen, Xotepingo, Netzahualpilli, Registro Federal, Textitlán, El Vergel y Estadio Azteca, así como medios de transportes que son: Metrobús, camiones, micros, combis, taxis, coches particulares, bicicletas, etc.

f) Sitios de interés cultural y turístico¹⁰

Se cuenta con monumentos históricos, museos, bibliotecas, hemerotecas, ludotecas, parques recreativos y de interacción social y cultural, Centros de Desarrollo Integral de la Familia, centros recreativos, teatros, salas de cines, centros arqueológicos, principalmente el Centro de Coyoacán, UNAM, etc. Algunos de ellos son: la Cineteca Nacional, La Casa Azul de Frida Kahlo, la Biblioteca Central, el Museo Casa de León Trotsky, Museo Diego Rivera Anahuacalli y Universum Museo de las Ciencias.

g) ¿Cómo impacta el referente geográfico a la problemática que se estudia?

El Colegio “Mi Nación”, se distingue por tener una población de Padres que trabajan por jornadas muy prolongadas, conllevando a la ausencia en el hogar, dejándolos al

⁹ Vías de Comunicación consultada en Orden Jurídico. En: <http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf> (30-10-2022).

¹⁰ Sitios de interés cultural y turístico consultada en Wikipedia. En: [https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoacán](https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoac%C3%A1n) (03-11-2022).

cuidado de escuelas, con familiares o tutores, carentes de necesidades en atención familiar, en la estimulación y apoyo de actividades destinadas a favorecer en el desarrollo del niño, para ellos, es más fácil dejarlos ver la televisión o mirar algún aparato electrónico, los niños tienen mayor acceso a la tecnología y el niño al mirar esta información no sabe cuáles son sus alcances y cómo impacta en su vida personal.

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda¹¹

En la Alcaldía Coyoacán hay 5,816 viviendas habitadas, las cuales se distribuyen en viviendas propias y rentadas, departamentos en edificios y en vecindades. Las estructuras de las viviendas están hechas de techos de materiales ligeros, naturales, precarios, losa con concreto, tabique, ladrillo, bloques, piedra, cantera, cemento, concreto, mientras que los pisos son de cemento firme, mosaico, madera y otros recubrimientos.

Las viviendas pueden ser desde un piso hasta los tres pisos, contando con edificios de hasta seis a ocho pisos (departamentos). En general se cuenta con los siguientes servicios: drenaje, agua entubada en la vivienda, agua entubada en el predio y luz.

b) Empleo¹²

La población desocupada fue de 1.9 millones de personas. Mientras que la población subocupada llegó a 3.8 millones de personas.

¹¹ Vivienda consultada en el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/cem07/estatal/df/ced/index.htm> (31-10-2022).

¹² Empleo consultado en el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En: <https://www.inegi.org.mx/app/saladeprensa/noticia.html?id=4558> (31-10-2022).

La población ocupada Informal, que agrupa todas las modalidades de empleo informal (sector informal, trabajo doméstico remunerado de los hogares, trabajo agropecuario no protegido y trabajadores subordinados que, aunque trabajan en unidades económicas formales, lo hacen en modalidades fuera de la seguridad social) cerró en 30.6 millones de personas.

c) Deporte¹³

El deporte que más se practica es el fútbol, basquetbol, carreras atleticas, ciclistas, competencias de disciplinas y habilidades juveniles como escolares, destacando la practica artística de bailes como ballet clásico, danza, zumba, taekwondo, karate, entre otras, en las cuales se llevan a cabo en Centros recreativos a disposición de todo el público, alguno de ellos son : Parque de la Cosolidación, Parque La Cantera, Parque del Iman, Parque Huayamilpas, Centro de las Artes Auditorio Amparo Ochoa que se ofrecen para el bienestar saludable y de entretenimiento de cada habitante de esta Alcaldía, algunas son gratuitas, en su mayoría son particulares o incorporadas a alguna cede con costos moderados, dependen de un estudio socioeconómico familiar o bien costos económicos, estos servicios se ofrecen a niños, adolescentes, adultos y mayores de edad para el servicio de la comunidad.

¹³ Deporte consultado en Centro de Coyoacán. En: <https://centrodecoyoacan.mx/que-hacer/deportivo/> (31-10-2022).

d) Recreación¹⁴

Se cuenta con centros recreativos al alcance del público como son casas de cultura, DIF, museos que imparten diferentes cursos y talleres como son: artes plásticas, danza, disciplinas, idiomas, música, teatro, deportes como préstamo de bicicletas, estadios, gimnasios, albercas y deportivos. Además del Club Campestre, Estadio Azteca y Club Deportivo Pumitas.

e) Cultura¹⁵

Se cuenta con museos como el Museo de León Trotsky y el Museo Diego Rivera Anahuacalli, casas de cultura, centros comunitarios, cursos y talleres como danza, música, teatro, recuperación de tradiciones como banda, coro y orquesta, ejemplo de ello es la Orquesta Sinfónica de Coyoacán, así como programas de fomento cultural.

f) Religión predominante¹⁶

La religión que más predomina es la católica con el 82%, sin embargo, hay un importante número de congregaciones protestantes evangélicas, Testigos de Jehová y Pentecostales con el 4.5 %, es decir, de cada 100 personas, 86 son de religión católica, aunque hay comunidades de personas que no profesan ninguna religión.

¹⁴ Recreación consultada en Wikipedia. En: <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoacán> (03-11-2022).

¹⁵ Cultura consultada en Time Out México, Guía de Coyoacán. En: https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/guia-ecoyoacan?package_page=74068 (31-10-2022).

¹⁶ Religión predominante consultada en Wikipedia. En: https://es.org/wiki/Pedregal_de_Santo_Domingo (03-11-2022).

g) Educación¹⁷

La población entre los seis y catorce años saben leer y escribir, asistiendo a una escuela Inicial, Básica y Media Superior. La población entre los 15 y 24 años asiste a la escuela Media Superior y Superior (no toda la población logra terminar su educación, dejándola trunca).

En cuanto a la Educación Superior, baja considerablemente el índice de población que estudia una carrera profesional y/o especializada con un alto nivel académico, en comparación con el alto índice que habita en la Alcaldía Coyoacán.

h) Ambiente socioeconómico

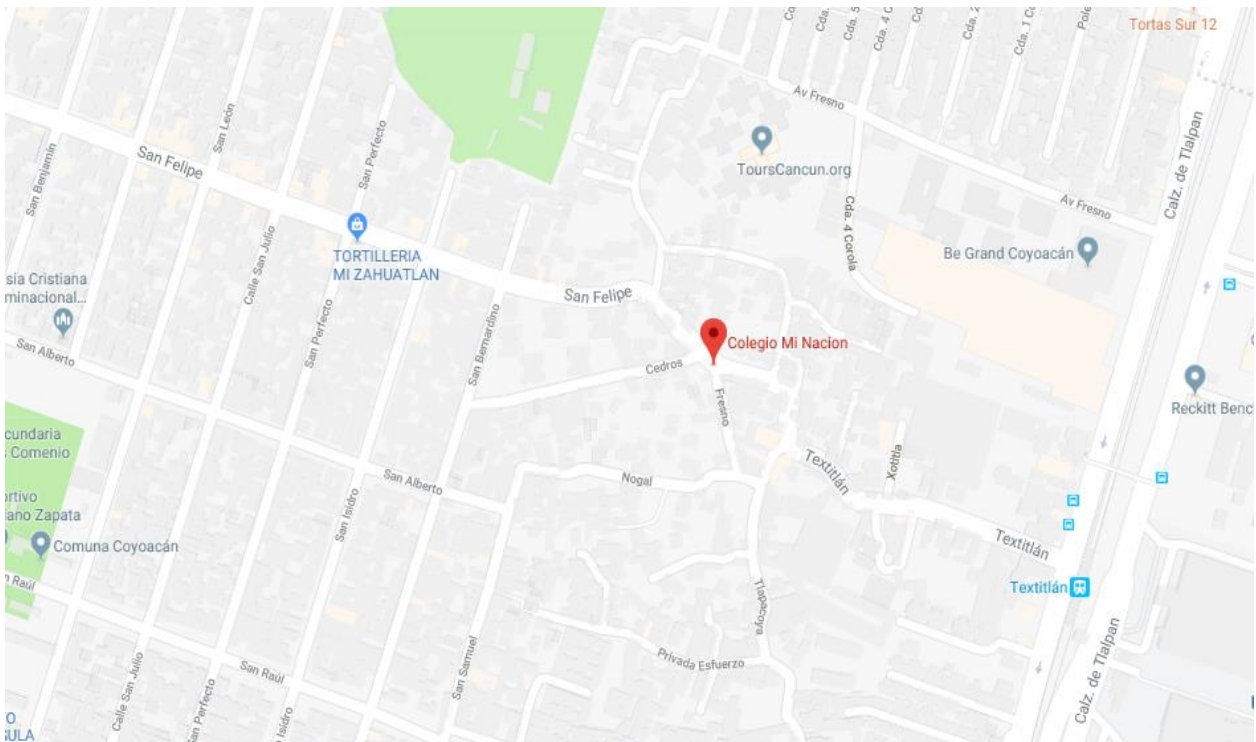
El desarrollo escolar de los alumnos en esta localidad es impactado en mayor o menor grado, debido a que en los alrededores del Colegio “Mi Nación” hay muchos bares y callejones. Sin embargo, al ser una comunidad semirural, no presenta problemas graves de delincuencia. A pesar del entorno, los estudiantes no tienen mayor contratiempo en sus actividades dentro del centro escolar por esta situación, por lo que se puede considerar que, a pesar de las características del entorno, el ambiente es positivo, pues la actividad de estos lugares no coincide en horario con las actividades escolares.

¹⁷ Educación consultada en Wikipedia. En: <https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoacán> (03-11-2022).

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

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

El inmueble donde se encuentran las instalaciones del Colegio “Mi Nación”, se encuentra en dirección: Calle de Textitlán No 172, Colonia Santa Úrsula Coapa, C.P. 04650, Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México D.F.



Ubicación del Colegio “Mi Nación” ¹⁸

¹⁸ Ubicación del Colegio “Mi Nación” consultado en Google Maps. En: <https://www.google.com/maps/place/Colegio+Mi+Nacion/@19.3138011,-99.1456668,17.38z/data=!4m5!3m4!1s0x85ce01b571b92eb9:0x92c3fd0b6b54a774!8m2!3d19.314074!4d-99.1434409> (31-10-2022).



Localización del Colegio “Mi Nación” ¹⁹

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

El Colegio “Mi Nación” es de sostenimiento particular, considerado de clase media – baja, incorporado a la Secretaría de Educación Pública (SEP) desde el 28 de septiembre del 2015, inaugurado en 1998 cuyo aniversario es de 19 años de servicio. Lleva ofreciendo 19 años de servicio, ha tenido varios nombres, hoy en día, Colegio “Mi Nación” que surge a raíz de que el niño se sienta con una identidad propia, así como el tener una nacionalidad que representa a su país que es México y lo que México lo representa.

¹⁹ Localización del Colegio “Mi Nación” consultado en Google Maps. En: https://www.google.com/maps/place/Colegio+Mi+Nacion/@19.3141122,-99.1434299,3a,75y,263.53h,81.58t/data=!3m7!1e1!3m5!1sPmKTxbQkNYtZ-d-VhI3c3A!2e0!6s%2F%2Fgeo0.ggpht.com%2Fcbk%3Fpanoid%3DPmKTxbQkNYtZ-d-VhI3c3A%26output%3Dthumbnail%26cb_client%3Dmaps_sv.tactile.gps%26thumb%3D2%26w%3D203%26h%3D100%26yaw%3D215.93365%26pitch%3D0%26thumbfov%3D100!7i13312!8i6656!4m5!3m4!1s0x85ce01b571b92eb9:0x92c3fd0b6b54a774!8m2!3d19.3140714!4d-99.1434406 (31-10-2022).

c) Aspecto material de la institución

El Colegio “Mi Nación” se encuentra en un predio de dos niveles (planta baja y planta alta). Superficie de predio 454 Metros cuadrados (m²), superficie total construida 232 m², superficie permitida por el uso 454 m², niveles ocupados por el giro de planta baja y planta alta, 11 empleados actualmente activos, aforo de 45 niños.

La planta baja tiene un acceso de salida por la Calle Textitlán, muy ancha funcionando también como salida de emergencia con barra de pánico hacia la calle de Cedros, recepción, patio, sanitarios niños, sanitarios niñas, escaleras de acceso a planta alta, patio, aulas (maternal, kínder 1, ingles), desniveles, cocineta, comedor, escalera a planta alta almacén.

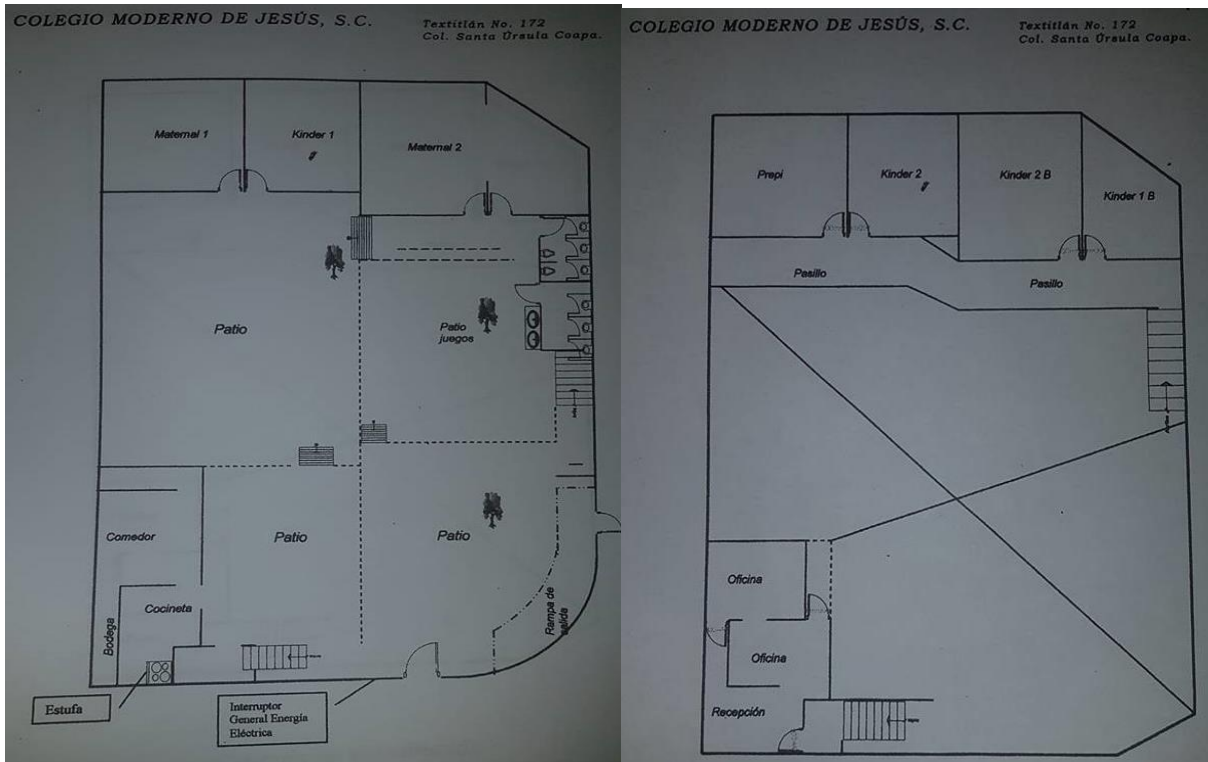
La planta alta cuenta con escaleras de acceso al área de aulas, aulas (Preescolar I, Preescolar II y salón de teatro), escalera de acceso a oficina y oficina.

Los acabados: patios con cemento, pasto sintético, pasillos en planta alta con barandal y pasamanos metálico (aluminio), piso de aulas y sanitarios con loseta de cerámica, piso en oficinas con loseta de cerámica, techos con tirol, mortero y pintura, muros con mortero y pintura, puertas de aluminio. Muros de tabique, estructura mixta y trabes de concreto de alta resistencia, pisos de cemento, techo y entrepisos: loza de concreto, salida de emergencia metálica con barra de pánico, escalera metálica con escalones metálicos con acabado antiderrapante.

La antigüedad del inmueble es de aproximadamente 25 años.²⁰

²⁰ Datos proporcionados a tesista por directivo del Colegio “Mi Nación”.

d) Croquis de las instalaciones materiales



Plano de Planta Baja ²¹ Plano Planta Alta ²²

e) La Organización Escolar de la Institución (describir, cómo está organizada la escuela)

Director General se encuentra al cargo del Colegio “Mi Nación” y sus funciones son administrativas y liderazgo. El Administrativo es asistente directivo con función administrativa. El Director académico asesora la promoción de la labor educativa, coordinación permanente con las entidades educativas rectoras, liderazgo profesional y evaluación de los trabajadores a su cargo, teniendo como jefe inmediato al Director General.

²¹ Plano planta baja proporcionados por directivo del Colegio “Mi Nación”.

²² Plano planta alta proporcionados por directivo del Colegio “Mi Nación”.

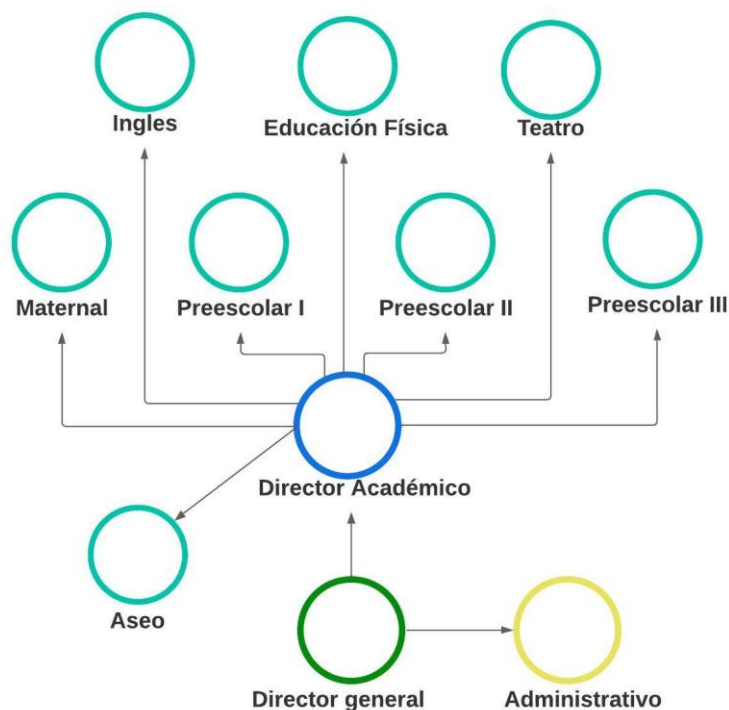
La Titular de Preescolar I al cargo de cuatro niños de tres a cuatro años, la Titular de Preescolar II al cargo de dieciocho niños de cuatro a cinco años, la Titular de Preescolar III al cargo de dieciocho niños de cinco a seis años.

La titular de Maternal actualmente no atiende grupo y esta como apoyo en los tres grupos.

La titular de Inglés, Educación Física y Teatro al cargo de los tres grupos activos.

Un personal de aseo a cargo de mantener las instalaciones escolares en buenas condiciones y ambiente agradable.

f) Organigrama General de la Institución



Organigrama del Colegio "Mi nación" ²³

²³ Organigrama Elaborado Por Tesista.

g) Características de la población escolar

Se interactúa con la comunidad ofreciendo servicios de educación preescolar en los tres grados educativos como son Preescolar I de acuerdo a sus características son niños con poca maduración motora el cual se pretende que por medio del juego sensorial se estimule la psicomotricidad gruesa de acuerdo a su edad y maduración que presentan puesto que en la maduración cognitiva, su desarrollo es evolutivo, de acuerdo al número de alumnos se toma como referencia los siguientes porcentajes , donde un 50% de los niños el lenguaje se encuentra en proceso de desarrollo y el otro 50% su lenguaje es claro y fluido , Preescolar II de acuerdo a sus características son niños que también presentan dificultades motoras físicas y de acuerdo a su etapa de desarrollo se pretende seguir estimulando su psicomotricidad motores gruesa y Preescolar III de acuerdo a sus características el 75% son niños cognitivamente desarrollados, el otro 25% son niños con deficiencia cognitiva así como con problemas de conductas el cual se trabaja constantemente con ellos personalizando en cuestión de actividades cognitivas, físicas, sociales así como reglas y límites, el Colegio ofrece sus clases con sus perspectivas docentes, así como bilingüe con clases de inglés, educación física, música, teatro y servicio de comedor. Se imparte una enseñanza – aprendizaje constructivista aplicada al juego, trabajando cada estilo de aprendizaje para cada niño y bien, lograr aprendizajes significativos (aprendizajes esperados) donde cada pequeño se involucra en los seis campos formativos, así como en cada una de las actividades programadas.

h) Descripción de las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia

El Colegio es proactivo con padres de familia y los pares responden ante ello siendo responsables, participativos en actividades programadas, se tiene un trato directo al momento de recibir y entregar a los niños, sin embargo, solo se interactúa lo necesario para transmitir lo del día con referencia al niño evitando tener más contacto hacia una plática o amistad. En caso de los padres requerir información pedagógica o personal de su hijo se notifica a dirección, se cita y se tiene la comunicación entre padres de familia, docente y directivo siempre con un trato confortable y respetuoso.

i) Descripción de las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad.

El Colegio Mi Nación no se involucra en la participación con la comunidad y solamente llega la relación escuela – padres de familia.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

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

¿Cuál es la estrategia pedagógica capaz de estimular la psicomotricidad gruesa en niños de Preescolar I del Colegio "Mi Nación" de la Alcaldía Coyoacán en la Ciudad de México?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia pedagógica capaz de estimular la psicomotricidad gruesa en niños de Preescolar I del Colegio "Mi Nación" de la Alcaldía Coyoacán en la Ciudad de México, es el juego sensorial.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Estimular la psicomotricidad gruesa como estrategia pedagógica en niños de Preescolar I del Colegio "Mi Nación" de la Alcaldía Coyoacán en la Ciudad de México a través del juego sensorial.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

1. Diseñar y desarrollar una investigación documental
2. Recopilar la información bibliográfica pertinente al tema
3. Construir el marco teórico que avale la propuesta
4. Realizar una propuesta alternativa de solución a la problemática identificada

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

2.1.1. El juego

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, relacionándose y siendo atractivo para el hombre. Hallazgos arqueológicos han dado a conocer algunos juegos creados por diferentes culturas, pero con un mismo fin basado en el entretenimiento y la diversión.

En la época clásica (inicios del Siglo IV), el juego se encontraba presente en la vida diaria de los pequeños.²⁴ En la época medieval (entre el Siglo V y el Siglo XV), el juego se encontraba presente y plasmado en figuras de animales o humanas, los de clase social alta elaboraban los juguetes para sus niños.²⁵

En la época moderna (mediados del Siglo XVII) surge el pensamiento pedagógico moderno, llevando al juego educativo a ser una herramienta facilitadora en el aprendizaje y volviendo la educación un poco significativa. Poco después, en el Siglo XVIII, se impone entre los responsables de la educación la búsqueda de un sistema útil y agradable, impulsando medios de producción y cooperación, entre ellos, el desarrollo de técnicas, artes, estudios, matemática, astronomía, ciencias físicas, geografía, medicina, biología, entre otras, exponiendo estas áreas de aprendizaje y siendo aún desconocidas en esta etapa.²⁶

Huizinga señala que:

“ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que se podría decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse más de él”. ²⁷

²⁴ Federación de enseñanza de CC.OO. DE Andalucía. El juego en la etapa infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Andalucía. Federación de enseñanza de CC.OO. N 17, noviembre 2011. Pág.2.

²⁵ Ídem

²⁶ Ídem

²⁷ Johan Huizinga. Homo ludens. Ed. Alba, Madrid, 1990.

El juego se caracteriza por cumplir ciertas reglas que los participantes o integrantes deben cumplir y seguir, también pueden ser competitivos o no, educativos o de azar, mismos que han evolucionado y propagado en la actualidad como una herramienta útil y necesaria para la obtención y desarrollo de capacidades intelectuales, motoras o afectivas del ser humano para explorar y conocer el mundo.

Considerables son las teorías en las que se habla del juego y su importancia, por ello, se han seleccionado y tomado en cuenta algunas de las teorías de la época moderna que intentan responder el porqué de la importancia del juego y por qué de su interés educativo, siendo ellos los teóricos de referencia: María Montessori, Henry Wallon, Erik Erikson y Jean Piaget, que parte de sus estudios e investigaciones teóricas que se basan en el juego de la infancia.

María Montessori no contaba con una teoría directamente con el juego, sin embargo, consideraba que el ser humano tiene desde el nacimiento la capacidad para aprender, pues se tiene la curiosidad e interés de forma natural por descubrir su entorno y adaptarse a él, pues es desde el nacimiento a los seis años de edad, la etapa donde se forma la mayor parte de inteligencia y creatividad y su filosofía es darle la importancia al juego como estrategia pedagógica, ideando y proponiendo materiales y mobiliario didáctico de acuerdo con el tamaño y edad del niño para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, dado que, el cerebro se va desarrollando con la estimulación

y el juego, por lo tanto, forma parte de la estimulación adquiriendo aprendizajes experimentales y significativos.²⁸

El método Montessori ofrece al niño ambientes adecuados y preparados con oportunidades que le favorezcan en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, que por medio de la exploración y el descubrimiento, permita al niño desarrollar su potencial y adquirir aprendizajes mediante sus sentidos, siendo observados y guiados por un docente.

Es así como, por medio del juego, el niño experimenta y aprende de su entorno desde una edad temprana, pues es que el juego surge libremente desde la imitación y este será relevante para su vida, desarrollando la iniciativa e independencia en el niño.

Según Henry Wallon el juego para el niño preescolar es parte de su naturaleza, es una acción que ayuda al niño a adaptarse al mundo, el juego es la actividad total del niño, ya que es espontánea y natural.

La teoría de Wallon habla sobre el desarrollo del niño teniendo un enfoque global, pues para él, la motricidad y el psiquismo (procesos cognitivos) son dos conceptos completamente diferentes, sin embargo, define que son dos expresiones de la relación real del ser y su medio, rescatando la relación que existe entre los procesos cognitivos con la motricidad es que el niño tenga un desarrollo psicológico correspondiente a su edad. Para poder llegar a ello, investigó sobre la influencia que ejerce el movimiento

²⁸ Meneses Montero Maureen, Monge Alvarado María de los Ángeles. El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, vol. 25, núm. 2, Septiembre, 2001. Págs.117.

tanto psíquico como en las relaciones del sujeto con otras personas y sobre el comportamiento que ocurre o se repite con frecuencia, llamándolo imitación.²⁹

El niño se desenvuelve y convive con su ambiente por medio del movimiento permitido en las mismas acciones que se desarrollen en el pensamiento, siendo de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo llamándolo diálogo tónico.³⁰

Para este teórico, el dialogo tónico es todo aquel movimiento que interactúa con el ambiente y se crea un conocimiento, por ejemplo: el niño juega lo que vive y vive lo que juega, pues los niños se mueven al jugar, no se quedan estáticos porque están descubriendo lo que hay en el mundo llevándolos a crear nuevas conexiones nerviosas dando oportunidad al desarrollo de nuevas funciones cognitivas.³¹

Concluyendo que el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir, reproduce e imita y es así como aprende por medio de la exploración con su entorno y esto lo logra por medio del juego.³²

Se entiende que, este científico trabajo con la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego. Se considera que el juego se confunde con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe de disciplinas educativas, pues es el juego el que

²⁹ Victor da Fonseca. Manual de observación psicomotriz. Significación psiconeurológica de los factores psicomotores. España. INDE Publicaciones, 1998. Págs.13 – 17.

³⁰ Ídem.

³¹ Raül Omeñaca Gilla. Jesús Vicente Ruiz Omeñaca. Juegos cooperativos y educación física. 3 Edición. Editorial Paidotribo, 2005. Págs.15-16.

³² Ídem.

representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño ya que se relaciona con el desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, siendo el juego la misma vida del niño.

Según Erik Erikson el juego para el niño preescolar es un medio de exploración, vía para mostrar iniciativa e independencia.

La teoría de Erikson habla sobre las etapas del desarrollo psicosocial, pues dice que los humanos con un desarrollo sano deben pasar a través de ocho etapas entre la infancia y la edad adulta tardía. En cada una de las etapas, la persona se enfrenta para dominar nuevos retos. Cada etapa se basa en el cumplimiento de etapas anteriores, Si los retos no se completan con éxito en una fase, se espera que en un futuro reaparezcan como problemática.³³

Para este científico, el desarrollo del ser humano está formado por etapas y se complementa con el ambiente. Cada etapa del desarrollo implica una dificultad, lo que lo define como crisis de madurez que cada persona debe resolver. Así se superen o no, la interacción entre las características propias de cada uno y el ambiente social en el que vive la persona.³⁴

Por lo tanto, para Erikson, el juego es una función del yo que expresa su intento de adaptar los procesos corporales y sociales en el sí mismo. Aunque reconoce que puede haber una lectura simbólica del juego, destaca la necesidad del egoísmo (crear

³³ Silvana Magal. Mónica Bermeo. Estudio del juego terapéutico en niños de 4 a 5 años de educación inicial. Cuenca – Ecuador, 2010. Págs. 17–18.

³⁴ Ídem.

saberlo todo) y dominar las diferentes áreas de la vida, sobre todo en aquellas que el niño adquiere del conocimiento de sí mismo, su cuerpo y su rol social son incompletos y están rezagados y limitados, pues así el juego permite la capacidad de ser egoísta, pero también el practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real. El juego es un medio de revelar la forma en que el niño experimenta, explora y estructura su mundo y funciona dentro de él.

Según Piaget el juego para el niño preescolar es una conducta. Pues para él, el juego se da entre la interacción del niño y su entorno, las actividades lúdicas que el niño desarrolla son un modo de conocer el medio, aceptarlo, modificarlo y construirlo. Definiendo el juego como la asimilación y la modificación de la realidad conforme a la estructura del pensamiento del niño adaptando el juego a sus necesidades, siendo este un proceso evolutivo.

La teoría de Piaget habla sobre las etapas cognoscitivas del niño en su desarrollo biológico y desarrollo psicológico. Pues explica el proceso de desarrollo, enfocado a la formación de conocimientos. Se considera que, desde el inicio del desarrollo del niño, las conductas son complicadas, pero en el transcurso de su desarrollo se van construyendo ciertas conductas que el niño pasa de acuerdo con sus etapas.³⁵

La propuesta de Piaget menciona que el desarrollo cognoscitivo tiene la posibilidad de adaptarse a su ambiente, siendo así posible el crecimiento y desarrollo de la conducta

³⁵ Juan Delval. El desarrollo humano. Siglo XXI de España editores, s. a. 1994. Págs. 287–288.

por medio de: la organización y adaptación, dentro de ella, la asimilación y acomodación.³⁶

Para Piaget las etapas del desarrollo cognoscitivo ocurrían en cuatro etapas, las cuales son las siguientes:

Sensoriomotor: que va del nacimiento a los dos años, pues el niño logra la capacidad para la organización de actividades que tengan que ver con su medio ambiente por medio de actividades sensoriales y motoras.

Preoperacional: que va de los dos años a los siete años, el niño logra la capacidad de desarrollar un método representacional y usa símbolos para crear persona, lugares y eventos. El lenguaje y el juego imaginativo juegan un papel de suma importancia, aunque el pensamiento aún no sea formal y lógico.

Operaciones concretas: que va de los siete a los once años, es aquí donde el niño tiene la capacidad para resolver problemas con lógica, enfocándose en el aquí y en el ahora, pero aún sin poder pensar de forma específica y definida.

Operaciones formales: que va de los once años a la edad adulta, es aquí donde la persona puede pensar de forma específica y definida para manejar y dominar la resolución de problemas.³⁷

³⁶ Diane E. Papalia, Gabriela Martonell. Desarrollo Humano. Decimotercera edición. México, Editorial Mc Graw Hill Education, 2015. Págs. 29.

³⁷ Ibid. Pág. 26.

Por lo tanto, desde el nacimiento a la adolescencia las operaciones mentales se van desarrollando desde un aprendizaje sensorial y motriz, una vez se estimulen estas áreas se llegará al pensamiento lógico abstracto, de lo contrario quien no se estimule en la etapa de la niñez padecerá problemas biológicos y psicológicos a futuro.

De acuerdo con la teoría de Piaget, la etapa en la que se encuentran los niños de Preescolar I se enfoca en el periodo preoperacional, sin embargo, se observa estar en el periodo sensoriomotriz, Para Piaget, esta es la primera etapa donde el desarrollo cognoscitivo de los niños aprende a través de los sentidos y la actividad motriz. En esta etapa del niño refleja un retroceso en su desarrollo sensorial y motor a consecuencias pospandémicas, haciéndolos limitantes en su juego, ausencia en la estimulación de sus sentidos, la ejercitación de sus músculos, coordinación de la visión con el movimiento, dominación de su cuerpo, y toma de decisiones para poder adquirir ciertas habilidades. Cabe mencionar, que, poder llegar a un pensamiento lógico abstracto, es necesario e importante la estimulación, exploración y práctica en el entorno en el que el niño se desarrolla, es por medio de la percepción sensorial donde se permite que el niño adquiera de un aprendizaje y si es por medio del juego ya que los niños aprenden haciendo.

Concluyendo que los teóricos antes mencionados: María Montessori, Henry Wallon destacan y comparten un enfoque constructivista (herramienta que favorece que el niño aprenda y construya constantemente para formar un aprendizaje), sin embargo, Erik Erikson y Jean Piaget destacan en el enfoque cognitivista (siendo de su interés, la forma en la que la mente humana piensa y aprende), pero también comparte del

enfoque constructivista, llevando esto a un acercamiento general con el juego, pues para María Montessori el juego se da por medio de la experimentación, imitación y uso de sus cinco sentidos, así como para Henry Wallon el juego se da por parte de la experimentación con su naturaleza, convivencia con su medio ambiente y que se mueve para crear, siguiendo Erik Erikson que el juego se da por la experimentación, su exploración y su estructuración donde genera iniciativa y dependencia, como con Jean Piaget, que el juego se da entre la interacción del niño y su entorno asimilándolo y modificándolo. Siendo el desarrollo biológico y psicológico con el cual coinciden estos teóricos y cumpliendo un mismo objetivo que es de adquirir aprendizajes significativos por medio de la experimentación en su contexto, siendo el juego fundamental y esencial para el desarrollo del niño, pues este es tan importante como el alimento, la respiración y el sueño.

2.1.1.1. Tipos de juego

El juego se encuentra presente en todos los seres humanos, tiene como finalidad la producción de placer al realizar dicha actividad ya sea individual, de ficción, social o física.

Las características y criterios con los que el juego es señalado es complejo, sin embargo, Piaget señala que:

“el juego no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividades entre otras: “se define únicamente por una cierta orientación de conducta o por un polo general de toda la actividad”. ³⁸

³⁸ Op.Cit. Juan Delval. El Desarrollo Humano. Pág.287.

Entre las características propias del juego según Piaget es:

*“el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad, sino que la propia actividad resulta placentera”.*³⁹

Pues para Piaget, la espontaneidad, el placer, la libertad, la voluntad, la organización, la liberación de conflictos y la sobremotivación son fundamental en el juego del niño, volviéndolo un sinfín, pero simbólico creador de placeres a la actividad. Es por ello, que el juego no puede discriminarse de una actividad no lúdica, sin embargo, se favorece en la orientación y asignación de actividades.

Aunque se comparten características similares dentro del juego, la experiencia y variedad de conductas existentes, así como el rol que conlleva, es importante diferenciar los tipos de juego, pues Piaget descubrió los principales tipos de juego, donde de acuerdo con el desarrollo del niño y cada uno de ellos se ira perfeccionando conforme este vaya creciendo y los clasifico de la siguiente manera:

Juego de ejercicio también conocido como **funcional** (periodo sensoriomotor): Nos enfocamos en este periodo, anteriormente mencionado, donde se explica que en esta etapa del niño de primero de preescolar refleja un retroceso en su desarrollo sensorial y motor a consecuencias pospandémicas: Los primeros juegos de los niños muestran una actividad sensoriomotora donde por medio de acciones motoras, este va a explorar con objetos y respondiendo a los estímulos que recibe (dándose el descubrimiento de las sensaciones que el propio movimiento produce en el cuerpo físico y la sensibilidad que produce, permitiendo su fortalecimiento mediante la

³⁹ Ídem.

estimulación de conductas que se están adquiriendo así como la manipulación y exploración de objetos).

Promoviendo al **desarrollo sensorial**. La coordinación gruesa y fina, la permanencia de objetos y la posibilidad de reconocer una causa – efecto, siendo esta cambiante de acuerdo a las necesidades de cada niño y esta es modificada por el mismo, pero siempre con un fin significativo. ⁴⁰

Desarrollando enseguida el **juego turbulento**, el cual se construye por actividades motoras y grupales como son los saltos, brincos, carreras, caídas, persecuciones, huidas, luchas, golpes, risas, muecas etc. ⁴¹

Juego simbólico (dominante entre los dos y tres años hasta los seis y siete años): Es en esta etapa donde por edad tendríamos que enfocarnos, sin embargo, es aquí donde los objetos ocupan un papel importante y significativo dentro de la propia actividad o juego, complementando el periodo anterior. ⁴²

Juego de reglas (de los seis años a la adolescencia). Comienza cuando los jugadores siguen ciertas reglas ya estructuradas (en ocasiones estas pueden ser modificadas por los jugadores, llegando a mutuos acuerdos) y poder llevar a cabo un juego, volviendo consientes a los jugadores para socializar, coordinarse, cooperar y generar un ambiente de competencia para que una persona o un equipo resulte ganador. ⁴³

⁴⁰ Ibid. Pág. 292 – 295.

⁴¹ Ibid. Pág. 295.

⁴² Ibid. Pág. 292 – 298.

⁴³ Ibid. Pág. 292 – 299.

Juego de construcción. Se construye por medio de juegos que implican del desarrollo de capacidades y habilidades para crear algo, la capacidad de construcción de los niños la determina su desarrollo motor, habilidades e intelectualidad, para seguir procedimientos las cuales implican de la concentración y finalmente obtener un producto. Este se realiza de forma individual o cooperativa haciendo uso de materiales como bloques, piezas de ensamble y legos. ⁴⁴

Según Landrith (1991): *“los juguetes se convierten en las palabras y el juego en el lenguaje del niño”*.⁴⁵

2.1.1.2. El juego sensorial y su impacto en niños de 3 a 4 años

El juego sensorial es una actividad o medio de aprendizaje en el cual se estimulan y se ejercitan los sentidos del niño como: la vista, el olfato, el gusto, el oído y el tacto.

Éste, es el inicio del desarrollo cognitivo-motor, (dándose en el periodo sensoriomotor) pues es desde los primeros días de nacido hasta los dos años y bien a los cuatro años (en ocasiones prolongándose en la etapa infantil de acuerdo a la maduración de cada niño), cuando se recibe la primera información, sensaciones y percepciones del entorno, es por ello, que viendo, tocando, oliendo y explorando el entorno, el niño descubre características de objetos que lo rodean como colores, sabores, olores, formas, tamaños, sonidos, texturas, etc.⁴⁶

⁴⁴ Ibid. Pág. 304.

⁴⁵ Charles E. Schaefer. Fundamentos de la terapia de juego. México, Editorial El Manual Moderno, 2012. Pág.16.

⁴⁶ Valentina Villamizar Paso. El desarrollo sensorial. México. Pág. 239.

Gracias a estas percepciones y sensaciones se forma un conocimiento, una inteligencia, un lenguaje, una interacción social y habilidades motoras, las cuales ira desarrollándose y modificándose, para así adquirir un aprendizaje y conforme a su crecimiento y experiencia se tendrá la capacidad de aprender a usarlos según sus estímulos y necesidades. ⁴⁷

Para conocer un objeto, se necesita descubrir como es, como funciona, cuáles son sus características, por medio del movimiento y la exploración, es por ello por lo que, se vuelve indispensable proporcionarle al niño, un ambiente donde se encuentre con estímulos táctiles, auditivos, visuales los cuales sean amplios para su manipulación y exploración con el fin de ayúdale a adquirir habilidades de sensación y percepción. ⁴⁸

El ser humano se encuentra relacionado y conectado con su medio a través de los sentidos sensoriales, siendo los receptores sensitivos el medio por el cual se recibe información y se detectan estímulos como es el frio, el calor, la presión, el ruido, dolor, satisfacción, etc. ⁴⁹

Los órganos sensoriales son los encargados de recoger y percibir la estimulación que nos manda un medio y esta llevarla al cerebro, registrando esa información y convirtiéndola en una sensación. ⁵⁰

⁴⁷ Ídem.

⁴⁸ Ídem.

⁴⁹ Ídem.

⁵⁰ Ídem.

La sensibilidad es una capacidad que tiene el organismo para saber que ese algo está ahí, el ser humano cuenta con receptores en todos sus sentidos: en la piel (tacto), en la retina (vista), en la lengua (gusto), en la nariz (olfato) y en los oídos (oído).⁵¹

Villamizar señala que:

“para que un receptor sensorial reciba información del medio es preciso que este actúe sobre el organismo estimulándolo. Los estímulos activan los receptores sensoriales, produciéndose una excitación y originándose un impulso nervioso que es transmitido por los nervios sensoriales (óptico, auditivo, etc.) hasta el cerebro, que es donde se experimenta la sensación. La sensación es, por tanto, el efecto producido en las áreas cerebrales por la excitación que se originó en el órgano sensorial, a partir de un estímulo procedente del medio externo o interno”.⁵²

El ser humano está rodeado de estímulos y gracias a la percepción quien es el medio de procesar la información permitiendo al ser humano organizar, interpretar, codificar y dar un significado a la información sensorial con el objetivo de conocer el objeto, de ser consciente que este existe.⁵³

Gracias a las sensaciones y percepciones el ser humano puede contactar con el entorno a través de los sentidos.

La educación sensorial es fundamental y sumamente importante en el desarrollo de las funciones mentales del niño, pues gracias a la actividad sensorial que el niño estimule por medio de las sensaciones y poder percibir las cosas que lo rodean, se

⁵¹ Ídem.

⁵² Ídem.

⁵³ Ídem.

vuelve vital e importante al dejarlos que experimenten y desarrollen las habilidades o cualidades que los ayuden a lograr el conocimiento de algo y si es por el medio del juego el cual impacta en el desarrollo sensorio motor – preoperacional pues la actividad cerebral dependerá de los estímulos sensoriales que el niño logre desarrollar.⁵⁴

Piaget señala que: *“la inteligencia práctica y el desarrollo cognitivo se fundamentan en experiencias sensoriales”*.⁵⁵

Tomando en cuenta, en que, si se cuenta con una variedad de riquezas sensoriales, este beneficiará al pensamiento, a la inteligencia y al lenguaje del niño, si el niño posee un tipo de déficit sensorial de esta estimulación, el docente será el encargado de proporcionar un ambiente amplio y enriquecedor para su estimulación y desarrollo, posiblemente intervenir y reeducar con técnicas de entrenamiento a fin de desarrollar las capacidades perceptivas y sensoriales.

2.1.1.3. El juego sensorial como estrategia pedagógica en el Preescolar

El docente tendrá como función, llevar a cabo el juego sensorial como estrategia pedagógica en el Preescolar con el objetivo de formar actividades que ayuden con la estimulación y desarrollo de habilidades con los cuales cuentan los sentidos del niño: la vista, oído, olfato, gusto y tacto, también existe el sentido vestibular quien se encarga del equilibrio y propioceptivo quien se encarga de localizar donde se encuentra cada parte del cuerpo.

⁵⁴ Ibid. Pág. 246.

⁵⁵ Ídem.

Cuando se estimula al niño en actividades perceptivas como la visual, quien es la que impacta en la lectura y escritura, así como la auditiva que impacta en la discriminación fónica se está preparando al niño para futuros aprendizajes, cabe mencionar que antes de llegar al desarrollo de esta etapa, influyen otros estímulos previos.⁵⁶

Es por ello por lo que, cuanto más se estimulen los sentidos, estos desarrollarán capacidades para aprender a usarlos.

Para un niño es tan vital el juego sensorial, pues ayudará que aprenda cuando este hace uso de sus sentidos, siendo esta la forma en la que aprenderá algo nuevo, un nuevo aprendizaje, este aprendizaje será guardado por él, para que a futuro pueda recordarlo y ponerlo en práctica e ir construyendo aprendizajes cada vez un poco más complejos y como objetivo, que el niño pase de mirar a ver, así como del permanecer inactivo a lo activo el cual implique acción y movilidad.

Con ello, desarrollar habilidades motoras y de coordinación al brindarles a los niños, espacios y materiales donde hagan usos de sus extremidades corporales.

También con la estimulación de actividades táctiles kinestésicos se estimulará la percepción de cualidades opuestas.⁵⁷

Por medio del juego sensorial el niño estimulará y desarrollará su lenguaje haciendo uso del sentido del gusto, tacto y olfato. Al probar sabores, percibir olores y sentir texturas, fortalecerán los músculos y bien reforzar aprendizajes previos a él y bien, adquirirá otros nuevos. Al tener presente y activa la estimulación y exploración del niño,

⁵⁶ Ídem.

⁵⁷ Ibid. Pág. 247.

ayudara a saber qué es lo que al niño le agrada o desagrada, que le gusta y que le disgusta, pues es por medio de las sensaciones que el comenzará a decir o expresar con gestos o palabras las cuales se irán descubriendo y desarrollando con la estimulación, exploración, constancia y tiempo.

Promoviendo a la intervención social, cuando se le permite al niño que se acerque a algo de su interés, a algo que le sea llamativo y este lo lleve a cuestionarlo e investigarlo y querer saber: ¿Qué es?, ¿Cómo es?, ¿Para qué sirve?, ¿Cuál es su función?, etc., siendo por iniciativa propia o que este se integre o sea integrado en y durante su acompañamiento, exploración, indagación, curiosidad e interacción y lograr formar un aprendizaje.

Cuando se lleve a cabo el juego sensorial es importante tomar en cuenta la supervisión que se tiene con los niños, así como el ayudar si el niño lo requiere o demanda, ser conscientes de la falta o sobre estimulación que se le da al niño, siendo una variante de acuerdo con sus necesidades y limitaciones, asegurándonos que sean apropiadas a su desarrollo, habilidades y edad.

El docente se encargará de brindar espacios y oportunidades para explorar para que el niño identifique lo que le agrada y lo que no, lo que los relaja y lo que no, pues también ayudará al docente a saber cómo es la forma de aprender del niño y es haciendo el uso de los sentidos lo que ayudara al niño a comprender el mundo y estar para apoyarlo para la adquisición de sus aprendizajes.

2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA?

La relación entre teoría y práctica es importante y fundamental durante y para la formación pedagógica, así como en las prácticas y el desarrollo profesional docente. Lo teórico y lo práctico, son mediadores que permiten al docente en formación, llevar a cabo su rol docente adquiriendo un crecimiento profesional, ayudándolo a sustentar lo que enseña para que después pueda transmitir y aplicar los contenidos según los demande una población educativa.

Cuando se carece de esta relación teoría-práctica, se limita al docente a desconocer los planteamientos, métodos, formas y referentes educativos, llevándolo a desconocer la verdad de lo que hace, como lo hace y para que lo hace.

El docente deberá estar comprometido con la transformación educativa, tomando en cuenta la teoría para estructurar, herramientas, escenarios y métodos como estrategias de aprendizaje los cuales le permitirán poder llevar a cabo la práctica docente.

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

Los docentes del Colegio “Mi Nación” llevan como método el constructivismo, donde se les proporcionan las herramientas necesarias al niño para que construya y adquiera conocimientos o aprendizajes con estrategias al juego, haciendo uso de sus formas de aprendizaje como son la visual, auditiva, oral y kinestésica.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Explorando mi entorno para aprender jugando.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Esta investigación se lleva a cabo a partir de la observación, debido a la falta de estimulación de la motricidad gruesa en los niños de Preescolar I.

Es de vital importancia que los niños preescolares sean estimulados en el área motriz dentro de su etapa correspondiente, esta propuesta realizará las siguientes estrategias que favorecerán en el área del desarrollo motor grueso con el objetivo que los niños procesen la información sensorial por medio de juegos y se adquieran las habilidades de desplazarse y controlar sus movimientos corporales como la cabeza, manos, piernas, brazos y músculos grandes.

Cabe mencionar que en la etapa preescolar es cuando el niño desarrolla su motricidad gruesa antes que la motricidad fina, el cual lo beneficiará a futuro para desarrollar y potencializar habilidades en áreas de lenguaje, cognitivas, creatividad, resolución de problemas y social.

Las sesiones están diseñadas para que, por medio del juego, el niño explore sensaciones que lo lleven a conocer su entorno, el docente deberá brindar y adecuar las herramientas y escenarios necesarios con el acompañamiento constante.

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

Esta propuesta está dirigida a los niños de Preescolar I del Colegio “Mi Nación” de la Alcaldía Coyoacán. Pretendiendo estimular la motricidad gruesa de los niños por medio de juegos sensoriales.

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

Por medio de la observación, se detecta la falta de estimulación motriz gruesa en los niños de Preescolar I, se expondrá la problemática detectada con el directivo docente con el fin de realizar una planeación pertinente que conlleven la realización de juegos sensoriales, las cuales favorezcan en el desarrollo motor grueso con el objetivo de que los niños procesen la información sensorial por medio del juego.

3.5. LA PROPUESTA

Esta propuesta consta de diez sesiones didácticas en donde, por medio del juego, se favorecerá al área sensorial para estimular la psicomotricidad gruesa en los niños de Preescolar I.

3.5.1. Título de la propuesta

Explorando mi entorno para aprender jugando.

3.5.2. Objetivo General

Contribuir en el estímulo del desarrollo motor en niños de Preescolar I del Colegio “Mi Nación” para el progreso de habilidades de los sentidos, movimientos y

desplazamientos corporales de motricidad gruesa y se tengan las bases para el desarrollo motor fino.

3.5.3. Alcance de la Propuesta

En el grupo de Preescolar I, se detectó la falta de estimulación motora gruesa en actividades donde los niños se involucran físicamente con la ayuda de juegos sensoriales. Esto es importante para que a futuro no se muestre una carencia motora conllevándolos a tener problemas físicos y en otras áreas de desarrollo.

3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta

Se llevarán a cabo diez sesiones didácticas en donde se logre estimular la motricidad gruesa por medio de juegos sensoriales que ayuden a estimular los sentidos del niño.

1.- Caja mágica

6.- Bolsas sensoriales

2.- Pasito a pasito, siento la textura

7.- Pies blancos

3.- ¿Adivina que es?

8.- Arte con mi cuerpo

4.- Sigue tu instinto

9.- Mi cuerpo plasmado en una silueta

5.- Tesoros escondidos

10.- Autorretrato

| Título: Caja mágica | | |
|--|--------------------------------------|---|
| Sesión: 1 | Lugar: Aula y patio de juegos | Duración: 1 hora 30 minutos |
| Campo de formación académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social | | |
| Organizador Curricular 1: Mundo Natural | | Organizador Curricular 2: Exploración de la naturaleza |
| Aprendizaje esperado: Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos | | |
| Situación didáctica: Caja mágica. | | Recursos |
| <p>Inicio: Por medio de una lluvia de ideas se indagará que es lo que saben y que es lo que desconocen los niños, Se les preguntará si saben ¿Cuáles son los sentidos? ¿Cuántos son? y ¿Qué función tiene? De forma visual, sobre una pared de fondo color negro, se armará un escenario de cara donde resaltare los cinco sentidos (vista, olfato, gusto, oído y tacto) se explicará la función de cada uno de nuestros sentidos. Se complementará con un video sobre los cinco sentidos. https://www.youtube.com/watch?v=a_EfwFzm1ys</p> | | Proyector, video de los cinco sentidos, escenario de fondo negro ilustrado con los cinco sentidos. Proyector, video. |
| <p>Desarrollo: Posteriormente se realizará una demostración del uso de los sentidos en el patio, sobre una mesa se encontrará una caja mágica, dentro de ella se encontrarán expuestos los objetos que el niño explorara con sus manos los cuales tendrá que describir ¿Cómo siente la textura del objeto? (Suave, liso, áspero, rugoso, rasposo, duro, frío, caliente, viscoso, baboso etc.) y adivinar ¿Qué objetos es? así como decir que sentido está ocupando (el sentido del tacto o auditivo). Todos los niños pasaran uno a uno con la incertidumbre de saber que hay dentro de la caja mágica, sin haberlos visto (el sentido de la vista), la docente anotara las respuestas que dará cada niño. Enseguida, la docente mostrara los objetos que se encuentran dentro de la caja, pidiendo a cada niño señalar el objeto que cree que exploro y la docente dirá si acertó, de lo contrario se le guiara a la manipulación del objeto con el sentido del tacto y viéndolo con el sentido de la vista, asimile y conozca la textura real y mencionando el nombre del objeto y de la textura correspondiente a dicho objeto. Se dejarán libres unos minutos para que los niños manipulen, exploren y conozcan todas las texturas. Durante la actividad se reproducirá música de relajación para estimular el sentido del oído y concentración. https://www.youtube.com/watch?v=6UYnHJqo7_4</p> | | Patio, mesa, caja mágica, materiales con variedad de texturas: plumas, pompones, algodón, piñas, papel celofán, periódico, arroz, lentejas, agua tibia, hielos, miel, gel, bolas de hidrogel, lijas, listón liso, listón de mecate, maracas, campana, pandero, pelota con sonido, peluche peludo, etc. Bocina, música de relajación. |
| <p>Cierre: Sobre la mesa se encontrarán diferentes materiales con diferentes texturas y pegamento. A cada niño se le proporcionara una manopla de fomi, se les pedirá que, dentro de ella, en cada dedo peguen una textura diferente que les haya gustado y les haya causado alguna sensación de placer. Cada niño expresara la experiencia vivencial en forma grupal.</p> | | Mesa con materiales con variedad de texturas, manopla de foami, pegamento. |

3.5.5. Características del diseño: sesiones de clase o módulos de trabajo

La propuesta se basa en la ejecución de 10 sesiones didácticas, llevando al niño a un medio donde se le transmitan contenidos de forma organizada y adaptativa en cuestión de tiempos, espacios, escenarios y materiales con el control, acompañamiento y seguimiento de la docente.

Se pretende la adquisición de aprendizajes progresivos que permitan a la docente visualizar e identificar las necesidades particulares de cada niño con el propósito de ubicar las áreas de oportunidades de cada niño.

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Para llevar a cabo las sesiones, se solicitará al directivo notificar a los padres a una reunión informativa, con el objetivo de exponer y dar a conocer la problemática, así como la forma en la que se apoyará a los niños en cada sesión, notificándoles que en cada sesión se les brindará la retroalimentación sensorial que se ha llevado a cabo con el propósito de ponerlo en práctica en casa para obtener resultados favorables en el desarrollo de cada niño.

Al área directivo escolar brinda los recursos del uso de bodega para hacer uso de materiales pertinentes, adecuados y con la disponibilidad de ellos para llevar a cabo las actividades sensoriales, así como áreas de trabajo a disposición y con disponibilidad que son patios, proyectores, bocinas y salones para que las sesiones se puedan realizar una sesión por semana con una duración entre una hora treinta minutos a dos horas aproximadamente.

Se pretende llevar a cabo una sesión por semana

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

Con base a la propuesta se tomará en cuenta una rúbrica de evaluación, siendo este un instrumento de evaluación, donde se destacan indicadores como criterios que permitan evaluar de manera objetiva, dirigido al desarrollo de habilidades, logros y dificultades ayudando a definir un área de oportunidad alcanzado por cada niño.

| RUBRICA DE EVALIACIÓN | | | |
|--|--|--|---|
| Campo de formación académica: Exploración y comprensión del mundo natural y social | | | |
| Organizador Curricular 1: Mundo Natural | | Organizador Curricular 2: Exploración de la naturaleza | |
| Aprendizaje esperado: Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos | | | |
| Evaluación de Aprendizajes Clave | | | |
| Indicadores: | Comunica sus hallazgos al explorar con su entorno y tener contacto con texturas variadas y reconoce que sentido requiere para identificarlo. | Requiere de ayuda para comunicar sus hallazgos al explorar con su entorno y tener contacto con texturas variadas y reconoce que sentido requiere para identificarlo. | No comunica sus hallazgos al explorar con su entorno y tener contacto con texturas variadas y reconoce que sentido requiere para identificarlo. |
| Nombre del alumno | Consolidado | En proceso | No consolidado |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Observaciones y adecuaciones:

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con la propuesta presentada anteriormente, se busca estimular la psicomotricidad gruesa de los niños de Preescolar I del Colegio “Mi Nación” que se encuentran entre el periodo sensoriomotor y el periodo preoperacional, cabe mencionar que se observa la falta, si bien, un retraso de estimulación sensorial donde se muestra la carencia de adquisición de habilidades de desplazamientos y control de movimientos corporales , esta propuesta consta de diez sesiones con el nombre de : Explorando mi entorno para aprender jugando, por medio de prácticas didácticas que busca estimular la motricidad gruesa con la ayuda y el estímulo sensorial de los cinco sentidos por medio del juego.

Se espera que las diez sesiones de implementación sensorial, en cada sesión se refleje su estimulación durante el desarrollo y formación de la creatividad y habilidades, no solamente de la motricidad fina–gruesa, sino también del lenguaje, lo cognitivo, la resolución de problemas y lo social de los niños del Colegio “Mi Nación” para en un futuro tener niños independientes, autónomos y felices.

CONCLUSIONES

Una vez de haber realizado las revisiones y análisis correspondientes, se alcanzaron las siguientes conclusiones:

- Darle la importancia que implica la psicomotricidad en la Educación Preescolar para el desarrollo integral del niño y sus procesos cognitivos.
- Al incrementar los juegos sensoriales, permite desarrollar los cinco sentidos lo que accede a una mejor apropiación del conocimiento debido a que en la edad de 3 a 5 años, es por medio de ellos, que se inicia la comprensión del mundo que les rodea.
- Al fomentar el desarrollo sicomotor el niño comienza con el proceso del estímulo–respuesta, que propicia el desarrollo de la imaginación, creatividad y expresión de emociones.
- Una enseñanza basada en los intereses y necesidades de cada niño, dándole la importancia y significado a su persona y a su entorno, es el cimiento para la adquisición de nuevos aprendizajes.
- Es una necesidad de la práctica docente descubrir cuales son los intereses y necesidades de cada niño, por ello, es necesario observar, escuchar y empatizar con lo que el niño piensa expresa, comunica y siente.

BIBLIOGRAFÍA

DA FONSECA, Víctor. Manual de observación psicomotriz. Significación psiconeurológica de los factores psicomotores. España. INDE Publicaciones, 1998.

DELVAL, Juan. El desarrollo humano. España, Siglo XXI editores, 1994.

FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CC.OO. DE ANDALUCÍA. El juego en la etapa infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Andalucía. Federación de enseñanza de CC.OO. N 17, noviembre 2011.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens, Madrid, Editorial Alba, 1990.

L.MEECE, J. Desarrollo del niño y del adolescente. México, Editorial Mc Graw Hill Companies, Inc., 1997.

MAGAL, Silvana. Bermeo, Mónica. Estudio del juego terapéutico en niños de 4 a 5 años de educación inicial. Cuenca – Ecuador, 2010.

MENESES, M. Maureen. Monge, A. María de los Ángeles. El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, Vol. 25, Núm. 2, septiembre 2001.

OMEÑACA, G. Raúl. Ruiz, O. Jesús Vicente. Juegos cooperativos y educación física. 3ra. ed. Editorial Paidotribo, 2005.

PAPALIA, Diane. E. Martorell, Gabriela. Desarrollo Humano. Decimotercera edición. México, Editorial Mc Graw Hill Education, 2015.

SCHAEFER, Charles. Fundamentos de la terapia de juego. México, Editorial El Manual Moderno, 2012.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y programas de estudio para la educación básica. México: SEP, 2017.

VILLAMIZAR, P. Valentina. Paso. El desarrollo sensorial. México.

REFERENCIAS DE INTERNET

Ubicación de la Alcaldía consultado en Wikipedia. En:

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciudad_de_México

Mapa de la ciudad de México consultado en Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En:

<https://cuentame.inegi.org.mx/territorio/division/default.aspx?tema=T>

Alcaldías de la Ciudad de México consultado en Gobierno de la Ciudad de México. En:

<https://www.archivo.cdmx.gob.mx/gobierno/delegaciones>

Mapa de Alcaldía consultado en Delegaciones del Distrito Federal. En:

<https://deleg16.weebly.com/>

Orígenes y antecedentes Históricos consultados en Orden Jurídico. En:

<http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf>

Hidrografía consultada en Atlas de Coyoacán. En:

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

Orografía consultada en el Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal (INAFED). En:

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

Medios de comunicación consultada en la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda de la CDMX (SEDUVI). En:

http://www.data.seduvi.cdmx.gob.mx/porta1/docs/programas/PDDU_Gacetetas/2015/PDDU_COYOACÁ N.pdf

Vías de Comunicación consultada en Orden Jurídico. En:

<http://ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01.pdf>

Sitios de interés cultural y turístico consultada en Wikipedia. En:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoacán>

Vivienda consultada en el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En:

<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/cem07/estatal/df/ced/index.htm>

Empleo consultado en el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI). En:

<https://www.inegi.org.mx/app/saladeprensa/noticia.html?id=4558>

Deporte consultado en Centro de Coyoacán. En:

<https://centrodecoyoacan.mx/que-hacer/deportivo/>

Recreación consultada en Wikipedia. En:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Coyoacán>

Cultura consultada en Time Out México, Guía de Coyoacán. En:

https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/que-hacer/guia-ecoyoacan?package_page=74068

Religión predominante consultada en Wikipedia. En:

https://es.org/wiki/Pedregal_de_Santo_Domingo

Ubicación del Colegio “Mi Nación” consultado en Google Maps. En:

<https://www.google.com/maps/place/Colegio+Mi+Nacion/@19.3138011,->

[99.1456668,17.38z/data=!4m5!3m4!1s0x85ce01b571b92eb9:0x92c3fd0b6b54a774!8m2!3d19.314074!](https://www.google.com/maps/place/Colegio+Mi+Nacion/@19.3138011,-99.1456668,17.38z/data=!4m5!3m4!1s0x85ce01b571b92eb9:0x92c3fd0b6b54a774!8m2!3d19.314074!)

[4d-99.1434409](https://www.google.com/maps/place/Colegio+Mi+Nacion/@19.3138011,-99.1456668,17.38z/data=!4m5!3m4!1s0x85ce01b571b92eb9:0x92c3fd0b6b54a774!8m2!3d19.314074!4d-99.1434409)

Localización del Colegio “Mi Nación” consultado en Google Maps. En:

https://www.google.com/maps/place/Colegio+Mi+Nacion/@19.3141122,-99.1434299,3a,75y,263.53h,81.58t/data=!3m7!1e1!3m5!1sPmKTxbQkNYtZ-d-VhI3c3A!2e0!6s%2F%2Fgeo0.ggpht.com%2Fcbk%3Fpanoid%3DPmKTxbQkNYtZ-d-VhI3c3A%26output%3Dthumbnail%26cb_client%3Dmaps_sv.tactile.gps%26thumb%3D2%26w%3D203%26h%3D100%26yaw%3D215.93365%26pitch%3D0%26thumbfov%3D100!7i13312!8i6656!4m5!3m4!1s0x85ce01b571b92eb9:0x92c3fd0b6b54a774!8m2!3d19.3140714!4d-99.1434406

Aprendizajes esperados consultado en material educativo. En:

Marco Común de Aprendizajes Fundamentales (materialeducativo.mx)