



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



EL JUEGO PSICOMOTOR UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS CON SÍNDROME KABUKI DEL CENTRO DE ATENCIÓN MULTIPLE 6

TESINA

Opción ensayo que para obtener el título de licenciada en educación preescolar

Lic. Educación Preescolar Plan 08

ASESOR: Prof. Luis Fernando Alanís Domínguez

PRESENTA

MABEL KARENI VANEGAS MORENO

CIUDAD DE MÉXICO

NOVIEMBRE DE 2023



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



EL JUEGO PSICOMOTOR COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS CON SÍNDROME KABUKI DEL CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE 6

TESINA

Opción ensayo que para obtener el título de licenciada en educación preescolar

PRESENTA

MABEL KARENI VANEGAS MORENO

CIUDAD DE MÉXICO

NOVIEMBRE DE 2023

DICTAMEN



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Unidad UPN 099 CDMX, Poniente
Coordinación Administrativa

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 06 de diciembre de 2023

C. MABEL KARENI VANEGAS MORENO
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 PSICOMOTOR UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS CON SÍNDROME KABUKI DEL CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE 6

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Profr. Luis Fernando Alanís Domínguez 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.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

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



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



2023
Francisco
VILLA

DEDICATORIAS

Gracias hijos por aguantar cada minuto que no les he dedicado, por ser el motor que me impulsa, sé que juntos lo lograremos y créanme que cada día vivido es pensando en ustedes.

Alfredo... gracias amor por ser el sustento de esto, por apoyar mis objetivos y celebrar mis logros, eres un gran compañero de viaje.

Agradezco la entrega de mi madre a cada esfuerzo que ha hecho por mí en su vida, me doy cuenta de que no es fácil, gracias por enseñarme el camino para llegar lejos y darme las alas para volar muy alto. A mamá Angela por estar siempre presente y apoyarme en cada una de las decisiones de mi vida, darme sus consejos y perdonar mis errores.

Inés gracias por llegar y ser quien me inspira para dar pie a esta investigación, por mostrarme la vida de otra manera y tener siempre una sonrisa para mí hasta en los días más tristes.

Gracias Profesor Fernando Alanís por llevarme de la mano en la investigación y por el apoyo incondicional que me proporcionó.

Gracias al gran autor de esta vida por ponerme en el lugar correcto en el momento adecuado con las personas indicadas, ya que sin cada uno de ustedes esto jamás lo hubiera logrado. Por eso les dedico cada noche de esfuerzo y desvelo.

Mabel Vanegas

ÍNDICE

	PÁG
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTICACION.....	1
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	1
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	2
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO.....	2
A) ANALISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.....	3
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD.....	8
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR:.....	12
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.4. LA HIPÓTESIS GUIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	17
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACION DOCUMENTAL.....	17
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES.....	17
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE L INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	18
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL...	19
2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIENDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:.....	20
2.1.1. EL JUEGO EN LA EDAD PREESCOLAR	20
2.1.2. DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO.....	30
2.1.3. EL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO.....	35
2.1.4. EL MODELO EDUCATIVO ACTUAL.....	38
2.1.5. LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO EN EL NIVEL PREESCOLAR.....	42
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN TU CENTRO ESCOLAR?.....	45

2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS ?.....	45
CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	46
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	46
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.....	46
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIENES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?.....	47
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR.....	47
3.5. LA PROPUESTA.....	47
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	48
3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL.....	48
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA.....	48
3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.....	48
3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO:	49
3.5.6. NECESIDADES PARA EJECUTAR LA PROPUESTA.....	51
3.6. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	51
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	52

CONCLUSIONES
 BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA
 REFERENCIAS DE INTERNET CONSULTADAS

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es una investigación documental que pretende promover las habilidades cognitivas a través del juego psicomotor, parte fundamental en el aprendizaje de los niños durante la etapa Preescolar, la mayoría de ellos, utiliza sus movimientos para planear, organizar y experimentar el mundo a su manera, en los primeros años su sistema nervioso estimula la necesidad de exploración e intentos para lograr distintos objetivos y adquisición de aprendizajes. A través de esta necesidad natural se pueden desarrollar los sentidos y así la relación de la mente y el cuerpo, logran estimular el desarrollo infantil.

En este caso se considera a el juego psicomotor la base para favorecer los aprendizajes y promover el desarrollo de los niños con síndrome kabuki ya que una de las características de este es que el niño tiene un problema con el aprendizaje y la retención de la información a causa de los daños cerebrales que van de moderado a leve esto a consecuencia de la epilepsia que el síndrome provoca y en muy pocos casos detectados de severo o profundo.

Para lograr la promoción de las habilidades cognitivas en los niños con síndrome kabuki es primordial que en los primeros años de vida se promueva la estimulación psicomotora, social, físico y sobre todo emocional encontradas en el juego psicomotor para que los niños puedan tener una integración plena en colegios regulares y sobre todo una mejor calidad de vida

La estructura del presente trabajo se compone de tres capítulos que a continuación se describen:

El **Capítulo 1** contiene la descripción y análisis del contexto situacional geográfico desde el análisis histórico, geográfico y socioeconómico del entorno, así como el referente escolar que contiene la descripción del aspecto material de la institución en la cual se elabora, su organización y la problemática que se presenta, todo lo anteriormente expuesto dará origen al planteamiento del problema, así como los objetivos de investigación y la hipótesis respectiva

El **Capítulo 2** contiene la plataforma teórica conceptual correspondiente al juego y al desarrollo cognitivo del niño, la información relacionada con el desarrollo del pensamiento y las habilidades del pensamiento. Toda la información anteriormente expuesta, dará pie para la elaboración de la propuesta en el capítulo 3

En el **Capítulo 3** se elabora en una propuesta alternativa que consiste en 10 situaciones de aprendizaje que mediante un Eje Articulador en el cual se establecen los procesos de desarrollo que promueven las capacidades cognitivas y simultáneamente en el mismo proceso en niño construirá su conocimiento situación que se explicita en un mapa de desarrollo que contiene cada una los procesos de desarrollo que promoverán el desarrollo cognitivo de los niños.

Finalmente se incluyen las conclusiones, la bibliografía y las referencias de internet

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

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

Formular tales elementos, 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. JUSTIFICACIÓN

En la siguiente investigación se propone desarrollar la capacidades cognitivas de los niños con síndrome kabuki y mostrar que el juego es una herramienta indispensable para que los niños puedan construir sus aprendizajes desde la edad preescolar en la actualidad se encuentran muy pocos casos descubiertos y por lo tanto muy poca información de cómo apoyar a los niños a desarrollar sus conocimientos y habilidades pero no por eso significa que no hay más menores que aún no encuentran con un

diagnóstico adecuado y está siendo tratado de manera diferente y no apoyados para buscar su autonomía cuando lleguen a ser adultos

Se propone el juego psicomotor ya que este, se realiza desde los primeros años de vida, abarca la etapa Preescolar, y durante esos años se debe promover el desarrollo emocional, las relaciones sociales y la salud física para poder estimular las habilidades cognitivas con ello se pretende que los niños desarrollen la memoria sensorial la cual les permitirá aprender y construir sus aprendizajes a través de estímulos. Y fuera de la escuela el juego logra ser la herramienta más eficaz y necesaria para alcanzar los aprendizajes esperados

Por lo anteriormente expuesto esta investigación documental tiene la intencionalidad de recopilar la información necesaria, conocer las bases teóricas conceptuales del juego psicomotor en la promoción del desarrollo cognitivo del niño.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1 REFERENTE GEOGRÁFICO

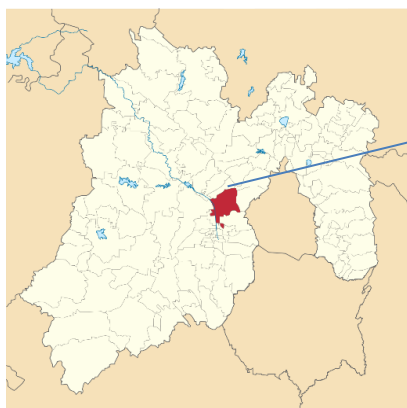
La localidad de Lerma de Villada se ubica en el Estado de México. A una distancia aproximada de 10 kilómetros de la capital del estado y a 54 kilómetros de la Ciudad de México El mapa general de la República Mexicana señala que el Municipio de Lerma se localiza entre las coordenadas geográficas 18° 17' 49" latitud Norte y entre 93° 31' 20" longitud Oeste. Lerma se encuentra ubicado a una altura

mínima de 2,640 y máxima de 3,150 metros sobre el nivel del mar. Está constituido por una extensión territorial total de 228.64 kilómetros cuadrados¹.



Comúnmente llamado Estado de México para diferenciarlo del país, es uno de las treinta y dos entidades Federativas que conforman los Estados Unidos Mexicanos.

Mapa de la República Mexicana²



El Municipio de Lerma es uno de los 125 municipios en que se encuentra dividido el Estado de México

Mapa del Estado de México³

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

¹ Sonny García Vázquez. Enciclopedia de los Municipios y Estados de México. Estado de México 2019 <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15051a.htm> (junio 2020)

²https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FEstado_de_M%25C3%25A9xico&psig=AOvVaw31C-Fr91sYaeZ15814PIGq&ust=1586404112665000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCJiTiYj21-gCFQAAAAAdAAAAABAK (junio 2020)

³https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ef/Mexico_Estado_de_Mexico_Lerma_location_map.svg/1200px-Mexico_Estado_de_Mexico_Lerma_location_map.svg.png (junio 2020)

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

Los principales pobladores de gran parte del territorio que inicialmente ocuparon el Estado de México fueron los Nahuas, de cuyo idioma se derivan la mayoría de los nombres de los pueblos prehispánicos de nuestra entidad, mismos que aún perduran.

Se menciona que uno de los grupos Matlatzincas Otomíes fundó el pueblo de Lerma. Romero Quiroz objeta la afirmación (Presbítero Arnulfo Hurtado) de que el nombre prehispánico de Lerma sea en el Nahuatl Cacamilhuacan, con la significación de "donde hay cuervos en las cementeras"

Lerma se ubica en el Valle de Tollocan, hay referencias evidentes que corroboran que el Valle de Toluca, Valle de Matlatzinco o de Nepintahihui, hasta los tiempos de la colonia estaba ocupado por la ciénaga de Chicahuapan (hoy Lerma), que abarcaba de Tenango hasta Xonacatlán y desde Toluca hasta la falda del monte de las Cruces. A principios de 1960, se instalan las primeras industrias en lo que hoy conocemos como "Parque Industrial Lerma", iniciándose un crecimiento acelerado de su población y un notario progreso con nuevas fuentes de trabajo.⁴

b) Hidrografía

Los cauces que destacan por su importancia en el municipio de Lerma son: Salto del Agua, Flor de Gallo, San Mateo, Río Seco y Peralta; además se encuentra el Río Lerma, que actualmente no se considera una fuente de abastecimiento, por ser

⁴ Idem

ocupado como drenaje, donde se descargan aguas residuales, tanto domésticas como industriales.⁵

Se cuenta también con dos Ríos: San Lorenzo y Zolotepec, localizados al Norte, entre el municipio de Xonacatlán y Lerma. La Laguna de Salazar, así como 38 pozos profundos.

c) Orografía

El territorio que comprende el municipio de Lerma es bastante irregular y ocupa parte del Valle de Toluca-Lerma con lomeríos y cerros de la Sierra de Las Cruces, presentando algunos valles inter montañosos como el de Salazar. El resto del terreno es de tipo montañoso.

El mayor porcentaje de habitantes del municipio se asientan en las faldas de Las Cruces, cadena de montañas que corre de Norte a Sur.

Las formas más características del relieve se componen en: zona accidentada con un 38% de la superficie total. ⁶

La parte Oriental de la municipalidad se encuentra ocupada por montañas graníticas, siendo el terreno seco y es fértil en la zona que ocupa la ciénaga o Laguna de Lerma, en donde el terreno es húmedo.

c) Medios de comunicación

⁵ https://www.ipomex.org.mx/recursos/ipo/files_ipo/2016/51/11/dd5386ea89ac0a2783d2e0349c6794ec.pdf (junio 2020)

⁶ Idem.

Hay una agencia de servicio postal, una de telégrafos y seis puestos de periódicos y revistas. La recepción de los canales de televisión de la CDMX., se captan en todo el territorio, la televisión Mexiquense y canales brindados por servicios de televisión de paga Totalplay, Megacable, izzi y Dish. Se captan todas las transmisiones de radio de ambas ciudades. Cuenta con un canal de cable local, se cuenta con señal para telefonía celular Movistar, Telcel y EAT&T, se cuentan con teléfonos fijos de las compañías telefónicas entre las cuales están Telmex, Izzi y Megacable

e) Vías de comunicación

Cruzan el territorio municipal las siguientes carreteras: la Federal y Autopista México-Toluca; Huixquilucan-La Marquesa; La Marquesa-Chalma; La Marquesa Ixtapan de la Sal; Toluca-Cuernavaca; Atizapán-Amomolulco; La Marquesa, El Valle del Silencio, Acazulco; Ocoyoacac-Acazulco; Lerma-Cholula-Ocoyoacac y Amomolulco Capulhuac. Hay servicio telefónico automatizado en la cabecera municipal, Cholula, Acazulco, Atlapulco, Colonia Juárez, Jajalpa y La Marquesa⁷

f) Sitios de interés cultural y turístico

Monumentos Históricos:

El Templo parroquial, la Capilla de San Juan Bautista, la de Santiago Apóstol, el Templo de San Miguel Arcángel y la Capilla del Calvario, entre muchos otros.

⁷INEGI. Estadísticas municipales 2019 Lerma México.
<http://www.ipomex.org.mx/ipo3/archivos/downloadAttach/566019.web> (junio 2020)

El Acueducto de Río Hondito, el de la Hacienda de Jajalpa, la Casa de Martín Chimeltécatl, la Fuente China y el Acueducto de El Zarco.

Museo José María Luis Mora y la Casa de Cultura.⁸

g) Impacto del Referente Geográfico a la problemática que se estudia.

Dentro del Municipio de Lerma se encuentra diversas áreas recreativas como; Salazar, Tultepec, La Plaza Central en donde el niño puede desarrollar las habilidades cognitivas ya que estos cuentan con valles, montes, lagunas y diversidad en áreas verdes en donde el niño puede estar en contacto con el medio social y natural que lo rodea. Podría ser este un impulso para el despertar de ciertos sentidos que por su condición cognitiva aún no se encuentran desarrollados.

Se encuentra con la alberca municipal en donde se brindan clases especializadas para niños con discapacidad brindando especial ayuda a los alumnos miembros del C.A.M

En general el municipio cuenta con las condiciones geográficas y de cultura que podrían ser una alternativa de apoyo para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños con síndrome Kabuki pero no se cuenta con la disposición de los Padres de Familia para poder integrar a los niños a alguna actividad extraescolar.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

⁸ <http://www.lerma.gob.mx/lerma/turismo-y-cultura/atractivos/.com> (24 FEBRERO de 2020).

En Lerma hay un total de 11 854 hogares.

De estas 11 184 viviendas, 453 tienen piso de tierra y unos 617 consisten de una habitación solo. 10544 de todas las viviendas tienen instalaciones sanitarias, 10414 son conectadas al servicio público, 10908 tienen acceso a la luz eléctrica.

La estructura económica permite a 1972 viviendas tener una computadora, a 6003 tener una lavadora y 10612 tienen televisión⁹

b) Empleo

La Población Económicamente Activa, se ubicó de la siguiente manera: la población económicamente activa en la localidad de Lerma es de 7.739 (34.95% de la población total) personas, las que están ocupadas se reparten por sectores de la siguiente forma:¹⁰

Sector Primario: 249 (3.39%) (Municipio: 6.56%, Estado: 5.43%) Agricultura, Explotación forestal, Ganadería, Minería, Pesca...

Sector Secundario: 3.341 (45.44%) (Municipio: 43.35%, Estado: 32.50%) Construcción, Electricidad, gas y agua, Industria Manufacturera...

Sector Terciario: 3.762 (51.17%) (Municipio: 50.09%, Estado:62.07%) Comercio, Servicios, Transportes.

⁹ <http://www.lerma.gob.mx/ayuntamiento/dependencias/desarrollo-economico> (28 de mayo de 2020).

¹⁰ Ídem

Nivel de ingresos de la localidad de Ocoyoacac (número de personas y % sobre el total de trabajadores en cada tramo)

c) Deporte

El deporte que más se practica es el fútbol, le siguen las carreras atléticas de ciclistas y competencias juveniles y escolares. Todas las comunidades cuentan con campos deportivos y una unidad deportiva en la cabecera municipal. Y últimamente el Skateboarding con la banda de Patinaje Ocoyoacac con el Admi Hommie Rod,¹¹

d) Recreación

Otros atractivos turísticos de interés son las zonas ecológicas, entre las que destaca el Parque Nacional Miguel Hidalgo o La Marquesa con 1,000 ha de superficie, donde se encuentran valles, manantiales, arroyuelos, represas, espesos bosques, peñas para escalar, atalayas, una cascada natural de temporal y la piedra en equilibrio. Los valles de La Marquesa, La Cima, Las Monjas, el Silencio, Salazar, El Zarco, El Conejo y El Potrero, donde se puede disfrutar de un día de campo entre valles, bosques y riachuelos

e) Cultura

Entre las principales fiestas patronales destacan: el Carnaval de la cabecera municipal y de Atlapulco; la fiesta patronal de Ocoyoacac el 11 de noviembre; las fiestas de San Pedro y San Pablo el 29 de junio en Atlapulco y Cholula; el año nuevo en Acazulco; la

¹¹ <https://lerma.gob.mx/lerma/municipio/historia> (1 julio 2020)

Semana Santa en Atlapulco y Cholula; el 24 de junio en Coapanoaya, el 15 de agosto en Tepexoyuca y el primer domingo de octubre en San Miguel.

Entre las danzas destacan los arrieros, los moros y cristianos, las pastorcitas de Chalma, las inditas, los vaqueros y los negros sordos. Acompañando a los danzantes, toca la banda de música de viento.

Música

Destacan los tríos en el barrio de Santa María y las rondallas en la cabecera municipal como principal la rondalla Ocoyoacac de Rene Tadeo Mejía y en Atlapulco.

Artesanías

La alfarería de Coapanoaya y Tepexoyuca, los arreglos florales de naturaleza muerta de Atlapulco, las figuras en talla de madera de Cholula y del barrio de Santa María, la marquetería de Cholula y los fuegos pirotécnicos de la cabecera.

Gastronomía

El alimento típico de la cabecera municipal es el “tamal de ollita” o “chuchuluco”, succulento tamal hueco relleno de salsa líquida y carne de cerdo, que se toma acompañado con un jarro con atole de masa de maíz o de pinole o café caliente; el pan casero, donde destacan las conchas y los bizcochos de mantequilla o de huevo. En los parques recreativos de La Marquesa y Atlapulco, los alimentos que se comercializan son la trucha, la barbacoa, las carnitas, los sopes y las empanadas.

f) Religión predominante

En 2017, el catolicismo predominó con 31.950 feligreses, le siguen los evangélicos con 418 y 181 que profesan otras religiones.

g) Educación

El municipio cuenta con un total de escuelas en educación básica y media superior de 94; en preescolar 36, en primaria 32, en secundaria 16, en bachillerato 8, en profesional técnico 1, en formación para el trabajo 1, un centro de educación múltiple con un total de personal docente de 854 que laboran en las diferentes escuelas. En el Municipio se encuentra la Universidad Estatal del Valle de Toluca, creada el 29 de enero de 2009, donde se imparten las carreras de acupuntura, gerontología y quiropráctica, y que además cuenta con atención al público con enfermedades relacionadas a estas¹²

h) Describir, si el ambiente SOCIO-ECONÓMICO influye positiva o negativamente en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad

Se cuenta con apoyo del gobierno estatal para que los niños tengan un comedor en las instalaciones de la escuela, además crean programas de apoyo económico que con ayuda de Trabajo social de la escuela se da a los alumnos que lo necesitan, esto ayuda a que los alumnos tengan una buena alimentación, y por lo tanto no tengan faltas a la escuela para que adquieran conocimientos y desarrollen sus habilidades cognitivas.

¹²http://www.directory.schools.com.mx/directorio_colegios.php?option=Ret82Oisu827Kpsz723sd77skpjd7sdtz9982ss7u2827sj&qestado=MEXICO&qmuni=LERMA&qlocali=LERMA%20DE%20VILLADA
(11 julio 2020)

Así también el gobierno brinda apoyos con terapias de equitación y clases de natación personalizada.

Siendo de vital importancia esto debido a que el 90% de los alumnos pertenecen a un estatus social medio-bajo. Lo cual limita su asistencia a la escuela, propicia a la mala alimentación y desencadena una variante de enfermedades en los niños

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 Colegio CAM #6 HELEN KELLER es una Escuela de educación especial situada en la localidad de Lerma de Villada. Municipio de Lerma, Las clases se imparten en horario matutino y sus datos de contacto son: Dirección: FRANCISCO I. MADERO S/N Lerma de Villada (Municipio: Lerma, Estado: México) Código Postal: 520



¹³ Ubicación geográfica del centro de Atención Múltiple #6

b) Estatus del tipo de sostenimiento de la escuela:

¹³ Google Maps.

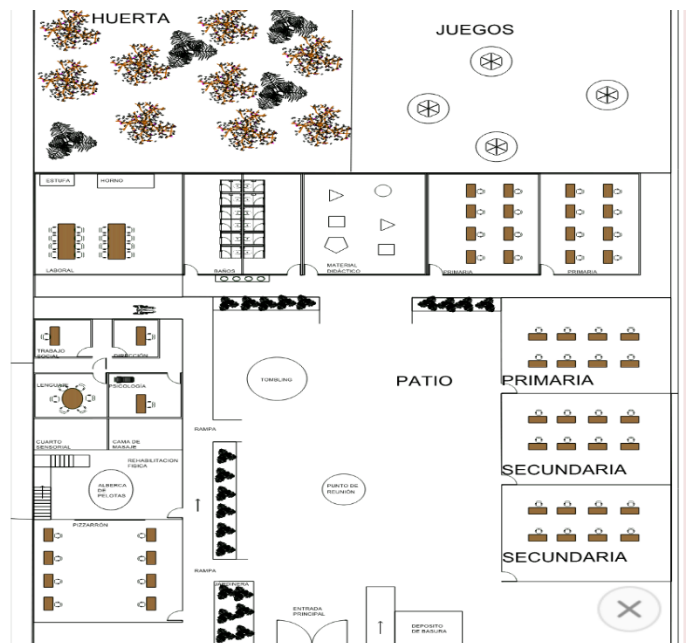
<https://www.google.com/maps/place/Escuela+Primaria+Cam.+6+Helen+Keller/@19.286597,-99.5143925,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x398e5c14d389fc9!8m2!3d19.286597!4d-99.5143925> (20 de marzo de 2020)

El CAM #6 Helen Keller es de carácter público dependiente del municipio de Lerma Estado de México, que abre sus puertas para recibir a niños con discapacidades múltiples brindando apoyo a los alumnos para poder a ser incluidos en el área laboral, social y educativo de las escuelas regulares.

c) Aspecto material de la institución

La escuela cuenta con 1 salón de Preescolar, 3 salones de Primaria, 2 de Secundaria y un área de laboral donde los alumnos aprenderán un oficio para incorporarse a la sociedad regular, un salón de rehabilitación física para estimular las habilidades motoras de los alumnos, la dirección, oficina de trabajo social, psicología, lenguaje existe el área de juegos, la huerta, servicio de comedor, cocina y baños.

d) Croquis de las instalaciones materiales ¹⁴



¹⁴ Elaborado por la tesista

e) La organización Escolar de la institución:

La estructura está integrada por personal directivo, equipo multidisciplinario y personal administrativo.

El CAM cuenta con un equipo encabezado por:

Supervisor de Educación Especial Escolar es el encargado de revisar que los programas educativos se cumplan y se ejecuten como están estipulados, orientar al director escolar para seguir protocolos y ejecutar sus programas

Auxiliar de Supervisión es quien acude a revisar las instalaciones cuando el Supervisor no puede acudir

Asesora Metodológica ser implementado para los niños que acuden a el C.A.M.

Director del C.A.M. encabeza el Equipo Multidisciplinario y Docente, es el encargado de comunicar los lineamientos estipulados por el supervisor y asesor metodológico, acudir a juntas en la SEP, y encabeza el protocolo de seguridad.

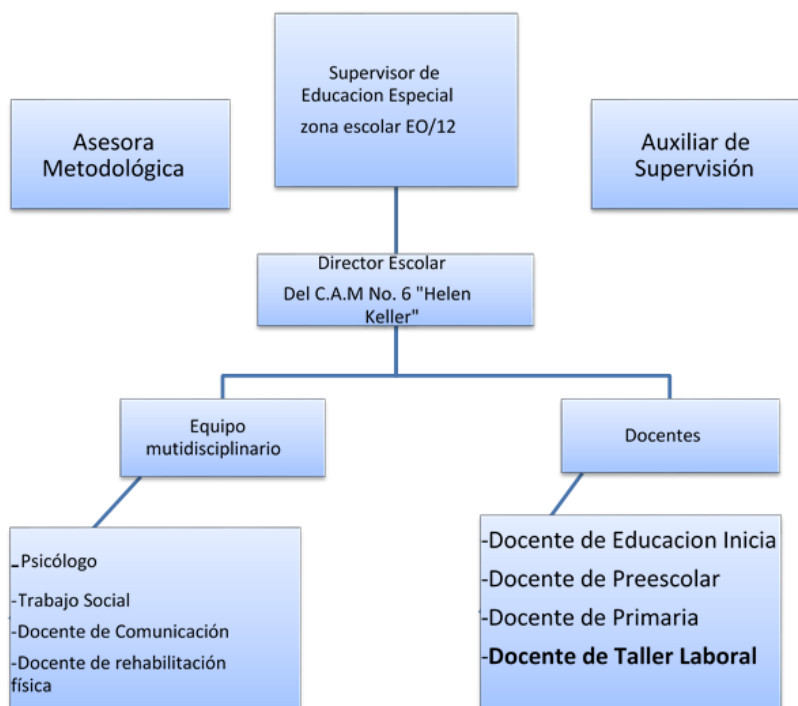
El Equipo Multidisciplinario: está conformado por Psicóloga; dar acompañamiento emocional a las familias y alumnos del C.A.M Trabajo Social encargado de realizar estudio socio-económico a los alumnos, incluirlos en planes y programas del gobierno estatal y dar seguimiento a la asistencia de los alumnos, Docente de Comunicación; se encarga de dar terapia y estimulación de lenguaje a los alumnos, así como enseñar a los Padres de Familia y personal docente a realizarlas.

El **Rehabilitador Físico**; se encarga de apoyar a los alumnos con limitaciones motoras, dar terapia de rehabilitación y apoyar a los padres de familia para hacer los aparatos de estimulación que pueden apoyar a la rehabilitación de los alumnos.

El **Personal Docente de Educación Inicial, Preescolar y Primaria** se encarga de elaborar planes para ejecutar el programa y propiciar el conocimiento en los alumnos, mantener comunicación con los padres de familia sobre los avances de los niños.

En la medida de lo posible también lo conforman especialistas en discapacidad intelectual, motriz, visual, auditiva y en trastornos generalizados del desarrollo. Si se cuenta con el recurso y con la infraestructura, se pueden sumar a la plantilla docentes de educación física, artística y de aula de medios

f) incluir el Organigrama General de la institución



g) Características de la población escolar

En su totalidad los alumnos del CAM son niños pertenecientes a un estatus social medio bajo, la mayoría cuenta con becas y apoyos sociales que les ayudan a continuar con sus estudios, la mayoría deserta antes de concluir su nivel laboral, todos son alumnos con discapacidad múltiple.

1.3. 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 estructuro en los términos que a continuación se establecen:

¿Qué estrategia didáctica se requiere para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños con síndrome de Kabuki del Centro de Integración Múltiple Número 6 del Estado de México?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-práctico que dan respuesta a la pregunta guardada en el punto anterior, es la base del éxito en la

construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en caso educativa.

Para tales efectos se construyó en enunciado siguiente:

La estrategia didáctica que se requiere para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños con síndrome de Kabuki del Centro de Integración Múltiple Número 6 del Estado de México es el juego psicomotor

1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

1.5.1. OBJETIVO GENERAL:

Realizar la investigación documental para conocer las bases teóricas conceptuales del juego psicomotor como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños con síndrome Kabuki

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES:

- **Diseñar los planteamientos de la Investigación Documental**
- **Elaborar la plataforma teórica conceptual del juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños con Síndrome Kabuki del Centro de Integración Múltiple Número 6**
- **Elaborar una propuesta alternativa de solución al problema analizado**

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 Cesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que corresponda 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 con método de revisión documental.

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

El documento fue sometido a diversas 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, educativas.

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

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

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

2.1.1. EL JUEGO EN LA EDAD DE PREESCOLAR

El juego es un concepto, el cual no es fácil de definir, no obstante, se puede decir que es una actividad lúdica, recreativa y agradable que se practica a cualquier edad y que abarca todas las actividades que se realizan con un propósito lúdico o de diversión, que quien lo practica genera gozo o diversión en su persona.

El juego presenta grandes diferencias con el trabajo, ya que no pretende una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa los niños y niñas juegan para regocijarse, explorar los materiales y los objetos; experimentar, aprender de la realidad y estimular la imaginación; comprender y poner en práctica sus descubrimientos, aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.

El juego constituye un factor indispensable para el desarrollo intelectual, motor y afectivo del niño. Es su vía natural de expresión. Le permite explorar y entender el mundo que lo rodea a través de todos sus sentidos y le proporciona los medios para transformar sentimientos e ideas en acciones.

A través del juego, el niño aprende a dominar y a conocer las partes de su cuerpo y sus funciones, a orientarse en el espacio y en el tiempo, a amar el arte y la naturaleza, a manipular y a construir y a desempeñar los papeles necesarios para las futuras etapas de su vida.¹⁵

El juego es esencial para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. Mediante el juego, los niños y niñas desarrollan habilidades, aprendizajes, conocimientos y grandes destrezas. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego genera un ambiente esencial de relación con los iguales y, sobre todo, provoca la exploración de nuevas sensaciones emocionales como: sentimientos, emociones y deseos se presentarán en momentos del trayecto de su vida y desarrollo.

¹⁵ Oscar Incarbone, Juguemos en el jardín. El juego y la actividad física en la educación inicial. Ed 2º Barcelona, Edit. STADIUM, 2013. Pág. 17

Definiciones teóricas sobre el concepto de juego¹⁶

Teórico	Mario Carretero	Lev Vygotsky	Henri Wallow
Definición del concepto juego	El juego produce una relación adecuada entre las capacidades de aprendizaje espontáneo del alumno y los objetivos que se deben alcanzar en este segmento de la educación estructurada.	El juego es una situación cambiante que ayuda al del desarrollo mental y emocional del niño Mediante el juego el niño logra estimular la atención, memorizar y recordar de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía la llamada "zona de desarrollo próximo"	Estima que el juego puede perder su sentido debido a que se llega a confundir con la actividad monótona del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas y formar el juego funcional.

Considerando lo anterior se puede encontrar el juego en diferentes modalidades como, por ejemplo:

El juego educativo

El juego educativo es una actividad que se desarrolla en el área de educación para poder ayudar a los educandos a adquieran y reforzar el aprendizaje de cualquier área o campo de desarrollo, así como a formar una actitud correcta para aprender y desarrollar las habilidades necesarias para estudiar y posteriormente adquirí un conocimiento.

Se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica. En la escuela, es un método de enseñanza que tiene una forma estructurada para enseñar contenidos escolares. Está pensado y diseñado para que los niños aprendan a la vez que juegan, ya que contienen un objetivo concreto.¹⁷

¹⁶ Elaborado por la tesista

¹⁷ Raúl Bermejo Cabezas El juego infantil y su metodología. España, edit. Sistesis, 2016. Pág. 59

La práctica del juego educativo hace trascender positivamente el desarrollo de habilidades fundamentales para el crecimiento intelectual y social, lo cual es insustituible para la obtención de una educación positiva y eficaz en la infancia. Y es que las actividades educativas ayudan a potenciar la atención de los más pequeños, a mejorar sus niveles de concentración, a desarrollar su capacidad de memoria o a fomentar su autoconfianza. Definitivamente la realización de juegos educativos les revierte múltiples beneficios que como adultos no podemos ni debemos obviar.

El juego de ejercicio

Es aquel donde se indican técnicas educativas especiales, combinando el juego y el movimiento empleados en niños entre el nacimiento y los diez años de vida para desarrollar potenciales en su desarrollo a través del ejercicio, o para estimular capacidades compensadoras. Las intervenciones del juego de ejercicio contemplan al niño globalmente e involucran al individuo, como a la familia y el entorno.

Son característicos del periodo sensorio-motor. Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.¹⁸

El juego de ejercicio permite desarrollar la coordinación en el movimiento realizar secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia

¹⁸ <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>(19 junio 2020 pág.30)

a una interpretación de conjunto. La función lúdica sensorio-motriz se dirige primordialmente hacia el gozo de manera inmediata y actúa primordialmente sobre sucesos que se vuelve un deleite y generando éxito de la acción de aprendizaje.

El juego simbólico

Este juego donde los niños pueden desempeñar otros roles imitando, creando y contrayendo situaciones que observan en la vida real y cotidiana, de lo que visualizan en su entorno social, familiar y escolar. Para lograrlo utilizan la imaginación lo cual le permite crear representaciones mentales.

Implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro es así como el pensamiento unido hasta ahora estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir.¹⁹

El juego simbólico está marcado por el máximo manejo de estas nuevas funciones que se les conoce como simulación, ficción y representación las cuales propician la invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que conducen la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

El juego de reglas

¹⁹ Ídem.

El juego de reglas aparece tardíamente ya que es la actividad lúdica propia del ser socializado y que se adquiere hasta que el niño comienza a relacionarse entre iguales. A través de los juegos de reglas el niño desarrolla estrategias de convivencia social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas impulsan a colocar la confianza en el grupo y con esto incrementa la confianza del niño en sí mismo.

Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada.²⁰

A través de esta modalidad de juego se puede detectar ciertas dificultades ya que permite observar a el niño y saber si el juego genera frustración y poca tolerancia cuando se presenta algún cambio en las normas del juego; no querer compartir juego con sus iguales, o puede que les cueste comprender el desarrollo de las reglas; otros pueden presentar dificultades para poder esperar su turno, pues tienden a precipitarse y tienen poco control de la espera. También será un gran aliado para poder desarrollar las habilidades tan importantes en la etapa infantil de los niños.

El juego de imitación

²⁰ Ibid. Pág. 31

A través de los juegos de imitación se pretenden desarrollar conocimientos, mediante estos juegos los niños pueden ponerse en el papel del otro, así como imitar emociones o sentimientos que percibe en las personas de su entorno.

El juego de imitar o fingir está directamente relacionado con la capacidad para resolver problemas y con la creatividad. Se ha demostrado que los niños son más capaces de concentrarse en la tarea de buscar soluciones y lo hacen más rápido y con menos ayuda, si se les permite jugar con elementos que luego serán utilizados para resolver problemas. Y que los niños que juegan dentro de esta propuesta frecuentemente son los que consiguen los mejores avances en creatividad.²¹

Fomenta las destrezas cognitivas, como la representación simbólica, y el comprender los estados de ánimo, al momento en que el niño practica el juego de imitar aprende a desarrollar ciertas acciones que lo llevarán a la vida real, como en otras acciones del juego pone a funcionar su mente en su máxima capacidad, lo que es un buen índice de que este tipo de juegos es un elemento eficiente para estimular el desarrollo temprano del niño.

Así como los ejemplos anteriores se pueden considerar diversos tipos de juego en donde el niño participa, observa y comprende. Pero en esta ocasión y siguiendo el marco de la investigación se situará en juego psicomotor.

El juego psicomotor

También conocido como juegos de movimiento que en sus principios se genera de manera espontánea fomentando la adquisición de diversas capacidades cognitivas relacionadas a el movimiento de las partes del cuerpo ya que el juego es el medio

²¹ Ibid. pág. 95

natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y acoplamiento al medio social, fomentando a que los hechos sean más seguros, eficaces y coordinados debido a que no abra nada en el pensamiento y la mente que no haya pasado por la estimulación de los sentidos” . A través del juego psicomotor se desarrollan habilidades como: El desarrollo de la motricidad gruesa y fina ya que requiere de todas las partes del cuerpo para generar movimientos tales como el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia. Para así estimular el desarrollo de las capacidades sensoriales como: noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría percepción visual, noción de dirección, orientación espacial, percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo, percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. El bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno. Cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades. Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.²²

El juego como estrategia didáctica

Los niños aprenden desarrollando y creando sus propios juegos así que si este es usado como una estrategia didáctica y diseñado para que el niño investigue y descubra el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo. No se encontrará gran diferencia entre jugar y aprender, ya que cualquier juego que genere nuevas

²² https://www.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Pedagogia/45.pdf (25 de junio 2020)

exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, durante el juego los niños aprenden con facilidad notable ya que se les está permitiendo decidir, se da libertad para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica

Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal, abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta²³

Habilidades como la atención, la memoria, la destreza y el ingenio se profundizan en el juego, por lo tanto, los aprendizajes que obtienen cuando juegan son transferidos como recuerdos que podrán aplicar en su vida cotidiana. El juego debe ser integrado en los proyectos de educación no solo porque los niños tienen la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico, observación y aprendizaje que le ayudarán al docente para analizar las conductas del alumno. El juego posibilita el desarrollo de su comportamiento: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que origina experiencias permitiendo la adaptación y como resultado la autonomía, en todos los ambientes de la conducta y aprendizaje.

El educador, deberá tener en cuenta que el juego una actividad motriz que deben cumplir una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se fundamenta el sistema educativo actual, como son: la colaboración, la diversidad, la investigación, la indagación, la progresión, la actividad

²³ Revista. El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Francia. Edit UNESCO 1980. pág.14

y la apertura. Las actividades con juego deben ser consideradas como una actividad primordial en el aula, debido a que aportan, dirigen, generan y forman una manera diferente de adquirir y proporcionar el aprendizaje.

“De manera general, los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas del juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales.”²⁴

En la primera etapa se recomiendan juegos simples ya que el juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión que se considera una actividad que permite investigar y conocer el mundo a través de los objetos, la relación personal, explorar, descubrir y crear., donde la motricidad puede considerarse como el puente de aprendizaje. Desarrollar juegos de imitación, búsqueda y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse los juegos que integren el deporte y el desarrollo de competencias.

Con base en el criterio de la tesista la construcción del conocimiento a través del juego es fundamental para generar verdaderos aprendizajes en los niños, es por esto que se pretende guiar los aprendizajes los niños con síndrome Kabuki a través del juego psicomotor ayudándolo a aprender a través de los estímulos, propiciando recuerdos que más tarde pueden generar un aprendizaje.

²⁴ Ibid. Pág. 17

Apoyando a desarrollar los sentidos para que cada día se convierta en una experiencia benéfica para su desarrollo cognitivo siempre guiado y apoyado por el docente ya que como lo menciona Mario carretero el juego genera un aprendizaje espontaneo, pero siempre tiene que ser guiado para poder ser un aprendizaje significativo, ya que si no es así podría ser algo nulo para el alumno.

2.1.2. DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO

El desarrollo motor de los niños depende principalmente de su maduración física, del desarrollo esquelético y las condiciones neuronales que haya desarrollado. Los logros motores que un niño logre desarrollar en la primera infancia serán muy importantes en el desarrollo debido a que las habilidades motoras que se van a ir adquiriendo y haciendo posible un mayor control del cuerpo y por lo tanto también del medio que lo rodea. Estos logros de los niños tienen una gran influencia en las relaciones sociales, ya que se incrementan el deseo por expresar las emociones durante el juego cuando los niños se mueven libremente.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

1) Motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural)

La motricidad gruesa una habilidad que tiene el ser humano la cual le permite mover los músculos del cuerpo de forma simultánea, mantener el equilibrio y hacer uso de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso. El desarrollo motor grueso define el control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar.

Aunque los tiempos de adquisición y maduración de la motricidad gruesa son individuales y dependen en gran medida de las características biológicas, la hereditarias y de maduración, así como los factores ambientales de cada persona, podemos establecer diferentes fases en el desarrollo motor y basarnos en las leyes psicofisiológicas:

La Ley céfalo-caudal: Fundamenta que la estructuración de las respuestas motrices se emplea de manera descendente, que implica que el orden sea desde la cabeza hasta los pies. De manera más precisa, se controlan primero los movimientos de la cabeza que de las piernas.

Esto explica por qué los seres humanos son capaces de mantener erguida la cabeza antes que la espalda, y ésta a su vez se puede controlar antes de que sea capaz de dominar las piernas y mantenerse de pie.

Ley próximo-distal: Señala que la estructura de las respuestas motrices se ejecuta por la parte más cercana al eje del cuerpo, hasta la más alejada. Así, se puede percibir que el niño controla primero los movimientos de los hombros, que los movimientos finos que requieren los dedos.

2) motricidad fina (prensión).

La motricidad fina va generando ciertas habilidades que incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños como son el ojo y mano. Al ir desarrollando este control de músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

Esquema corporal

Este concepto se puede definir como la imagen que se tiene de su cuerpo, de los elementos que lo conforman, de las posibilidades de movimiento que se tienen y de las acciones que puede realizar, pero también las limitaciones que este puede tener forman del concepto esquema corporal. Es un desarrollo complejo ligado a procesos perceptivos, cognitivos y prácticos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje.

Las experiencias producidas por el movimiento, los resultados de dicho movimiento y la percepción del cuerpo de otros sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio. Durante el segundo año de vida el niño manifiesta una progresiva diferenciación de algunas partes del cuerpo y en el tercero, los niños son capaces de identificar ojos, boca, orejas, nariz, manos, brazos, pies y piernas.²⁵

El lenguaje corporal y verbal jugará un papel esencial en la construcción del esquema, ya que permitir a los niños o en su defecto al docente a nombrar las partes que componen el cuerpo, y a su vez actuar como regulador de los actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal permite a los niños hacer posible la utilización del cuerpo y la exploración a través de este lo cual se va volviendo una forma coordinada mediante la acción que se vayan practicando y así llegar a lo que se quiere o desea que en este caso sería que el niño adquiriera un aprendizaje a través del juego y movimiento.

²⁵ María Páez Bermúdez. Manual de Psicología Infantil: aspectos evaluativos e intervención psicológica. España. Edit. Biblioteca Nueva 2004. pág. 9

Lateralidad

La lateralidad es el área que muestran la mayoría de los seres humanos por un lado de su propio cuerpo, con el que siente mayor fuerza, control y comodidad. El ejemplo más popular es la preferencia por utilizar una de las dos manos.

El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa.²⁶

Al hablar de lateralidad también se ve involucrado el que una persona sea diestra o zurda ya que esto depende del proceso de lateralización el cual habla del predominio de un hemisferio cerebral sobre el otro, lo que proporcionará la preferencia del uso de una de las dos partes en las que se divide el cuerpo formando un hemicuerpo derecho y un hemicuerpo izquierdo.

Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado si usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el derecho o el izquierdo. Cuando la ejecución de un niño con una mano sea tan buena como con la otra se le denomina ambidextro.

Ubicación espacial

La orientación espacial es una capacidad del ser humano que posee de una forma natural y que le deja conocer, expresar y ubicar la posición del cuerpo en relación al

²⁶ Ibid. Pág. 10

lugar y espacio en donde se encuentra. Esto permite realizar movimientos con gran libertad y realizar actividades como bailar, escribir, orientarse, etc.

La ubicación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad, etc., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo, delante, atrás...) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos.²⁷

Es por eso la importancia de adquirir esta habilidad por lo cual el ámbito escolar tendrá un papel importante ya que es en el dónde se refuerza el aprendizaje de la orientación y la representación espacial, así como una capacidad que permite describirse a sí mismo en relación a un objeto situado en el espacio, siendo capaz de realizar desplazamientos en los diferentes ejes, izquierda-derecha, delante-detrás, o arriba-abajo.

Desde la perspectiva de la tesis es primordial ejercitar las habilidades cognitivas de los alumnos con síndrome kabuki, practicando el movimiento para estimular las conexiones neuronales que le permitirán conservar la información que reciben por medio de las actividades sensoriales que se presentan al tocar, escuchar, oír y al ver y observar el medio que los rodea. Aunque la genética les da a las neuronas la posibilidad de desarrollarse; en el caso de los niños con síndrome kabuki esto solo será posible si no se estimulan desde los primeros días de nacimiento o durante la etapa gestacional para que se logren grandes conexiones con otras partes del cerebro. Lo importante de esto es que muchas de estas conexiones permiten la mayoría de las

²⁷ Idem.

habilidades por lo cual se conforman durante las edades tempranas y son más difíciles de desenvolver o tratar de cambiar en la vida adulta.

2.1.3. EL DESARROLLO COGNITIVO DEL NIÑO

El proceso cognitivo se basa en vínculo que se forma entre el sujeto como un ser que conoce y el objeto que será conocido y que por lo regular se inicia cuando este logra realizar una representación para sí mismo del fenómeno que ahora ha convertido en objeto del conocimiento.

La interacción social en el desarrollo de la cognición es una parte muy importante. Defendía firmemente que el grupo o comunidad en que el individuo se relaciona, desempeña un papel muy importante para el proceso de “hacer sentido” a las cosas. La teoría de Vygotsky está fundamentada básicamente por el constructivismo. Sugiere 3 temas principales relacionados en su teoría, estos son: La interacción social del ser humano, El mayor conocedor y La Zona de desarrollo próximo²⁸

En el niño el desarrollo cognitivo refleja el resultado de los esfuerzos por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente es por eso que consta de una serie de etapas que representan los patrones generales del desarrollo esto traerá como resultado que en cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.

El pensamiento es una capacidad que tienen los seres humanos de formar ideas y generar representaciones de la realidad relacionando lo vivido con lo aprendido por lo tanto es un producto elaborado por la mente del ser humano.

²⁸ <https://eldesarrollocognitivo.com/teoria-lev-vygotsky/> (22 julio 2020)

El pensamiento ha sido descrito en la psicología como la capacidad de planear y dirigir en forma oculta una conducta posterior, lo que prevenía de errores o permitía postergar las acciones para posibilitar adaptaciones mejores en duración y efectividad. Este rasgo de no apariencia hizo que en posteriores análisis del significado de "pensar" se ponga un énfasis decisivo en la inobservabilidad del pensamiento²⁹

Por lo tanto, se puede comprender que el pensamiento es una creación de la mente que se desarrolla mediante ciertas actividades que lo representa todo lo que se realiza y se cumple cuando es traído a la existencia mediante la actividad del intelecto.

Realmente es un término complejo que comúnmente es utilizado para definir todos los productos que la mente puede generar incluyendo las actividades racionales, lógicas y sobre todo reflexivas del intelecto o las abstracciones de la imaginación; todo aquello que sea de naturaleza mental es considerado pensamiento, bien sean estos abstractos, racionales, creativos, artísticos, etc. Se toma en cuenta también como pensamiento al desarrollo de la creatividad como es desarrollada está a partir de algo concreto.

Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas forman parte de los procesos mentales que se van desarrollando desde la niñez y permiten que el ser humano se desenvuelva con éxito en la vida cotidiana. Estos procesos nos preparan para recibir, seleccionar, procesar, almacenar y recuperar la información que necesitamos relacionarnos con el mundo ya que nos lleva a desarrollar un pensamiento.

²⁹ Alberto Melgar Segovia. EL PENSAMIENTO: UNA DEFINICIÓN INTERCONDUCTUAL. 3ª Ed. Madrid, Edit. UNMSM 2000. Pág.24

Las habilidades del pensamiento requieren de las estructuras cognitivas utilizadas por las personas para realizar las operaciones mentales. El desarrollo de tales estructuras no constituye un proceso espontáneo, sino que debe ser estimulado y ejercitado a través de experiencias de entrenamiento formal o informal. Estas habilidades se asocian al proceso del pensamiento y constituyen las formas básicas para el aprendizaje. Se definen como operaciones, procedimientos, procesos, facultades, destrezas que transforman la información en conocimiento.³⁰

Desde la posición de la tesista desarrollar las habilidades cognitivas y estimular el pensamiento de los niños y este elemento es fundamental para proporcionar calidad de vida se sabe que cuando se tienen en cuenta ciertas características genéticas como es el caso del síndrome kabuki se tiene que realizar un ajuste en la metodología educativa, mejorando las actitudes, adaptando los materiales y promoviendo la motivación, los escolares con síndrome de kabuki son capaces de aprender mucho y bien.

Pero siempre es preciso tener en cuenta los problemas que más comúnmente aparecen. En primer lugar, hay que considerar el estado general de salud y la funcionalidad de sus órganos de los sentidos primordialmente en la audición ya que los problemas de audición son muy frecuentes, pero son corregibles; es evidente que su mal funcionamiento ha de repercutir muy negativamente en los procesos de entrada de la información y en su posterior procesamiento cerebral.

Cuando se estimula a el niño durante su etapa preescolar este culminara habiendo adquirido grado aceptable de habilidades cognitivas y desarrollando pensamientos generadores de conocimiento.

³⁰ http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100201 (23 julio 2020)

2.1.4. EL MODELO EDUCATIVO ACTUAL

El nuevo modelo educativo implementado en México, se comprende como el nuevo enfoque del sistema educativo, estructurado con un programa de estudio para que los seres humanos desarrollen todo su potencial en los primeros años de la vida escolar, promoviendo la tomar decisiones de una manera integral y el desarrollo de las bases educativas que le permitan ser un ser autónomo.

“Por ello es indispensable identificar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que niñas, niños y jóvenes requieren para alcanzar su pleno potencial. La vida en la sociedad requiere aprender a convivir y supone principios compartidos entre todos los seres humanos, tanto de forma personal como en entornos virtuales.”³¹

Los contenidos que educativos que han de aprender todos los alumnos de México han sido un tema de debate permanente en todo el país. Saber Qué debe enseñar la escuela es indispensable y prioritario, pero es fundamental y la base de la educación saber para qué, y para quién será el currículo educativo.

En México existe una larga tradición de debate en este sentido y se experimenta con diversas vías para encontrar el consenso. Ante la necesidad de elegir y acotar los temas que deben formar parte del currículo, se ha tratado de superar algunas dificultades relacionadas con la importancia de seleccionar los contenidos en vías de privilegiar la educación.

³¹ Secretaría de Educación Pública. **Aprendizajes clave para la educación integral**. México, Edit. CONALITEG, 2017. Pág. 30

Se han de atender las recomendaciones derivadas de la pedagogía, las cuales establecen la importancia de enfocar la acción pedagógica en aprendizajes clave, en no demeritar lo fundamental —que es desarrollar las habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico— en aras de abarcar muchos temas y de pretender que la escuela responda a múltiples demandas, desde diversos ámbitos sociales, en lugar de concentrarse en formar integralmente a los alumnos para que sean ciudadanos responsables.³²

estos principios es elemental plantear qué mexicanos se quieren formar y en cuenta los resultados que esperamos de nuestro sistema educativo. Además, se necesita que el sistema educativo cuente con la flexibilidad suficiente para alcanzar estos resultados en la amplia diversidad del entorno social, cultural y lingüísticos

Habilidades

En la sociedad actual se requiere contener un rango muy amplio de habilidades, no solo para conseguir el éxito académico, sino para desarrollar el interés intelectual y un sinnúmero de destrezas cognitivas que se vuelven indispensables para aprender en campo escolar y para seguir aprendiendo fuera de este, así como para poner en práctica lo aprendido. Las habilidades se clasifican en tres grupos:

- Habilidades cognitivas y metacognitivas
- Habilidades sociales y emocionales
- Habilidades físicas y prácticas

³² Ibid. Pág.102

“Una actitud se define como la disposición individual que refleja conocimientos, creencias, sentimientos, motivaciones y características personales hacia objetos, personas, situaciones, asuntos e ideas.”³³

Se puede hacer hincapié en que parte de los aprendizajes también depende de las habilidades sociales y emocionales del ser humano ya que estas actitudes son independientes y únicas, por lo tanto, dependerá de su actitud emocional para poder pasar a los aprendizajes.

Los estados de ánimo, las emociones, y las relaciones sociales son elecciones que hacen los sujetos sobre la importancia de un objeto o comportamiento, conforme a criterios que permiten jerarquizar la opción de unos sobre otros. Se trata de principios contra los que se juzgan las creencias, conductas y acciones como buenas o deseables o malas e indeseables.

Aprendizajes clave

Un aprendizaje clave es el resultado de las herramientas educativas que genera el docente en los ambientes de aprendizaje, saliendo este tema a relucir en el nuevo modelo educativo

“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,

³³ Ibid. Pág. 106

*de no ser aprendidos, dejarían carencias difíciles de compensar en aspectos cruciales para su vida.*³⁴

El logro de aprendizajes clave facilita a la persona desarrollar un proyecto de vida y posibilita su integración social. En comparación con otros aprendizajes que, aunque, contribuyen positivamente a el desarrollo pueden lograrse tras concluir la educación básica o por vías distintas a las actividades educativas. Con base en las investigaciones realizadas el plan educativo actual, propone organizar los contenidos en tres componentes curriculares: Campos de Formación Académica; Áreas de Desarrollo Personal y Social; y Ámbitos de la Autonomía Curricular, los cuales, en conjunto, forman o se denomina Aprendizajes Clave para la educación integral.

2.1.5. LA CONTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO EN EL NIVEL PREESCOLAR

El constructivismo

Es una de las corrientes representativa del pensamiento pedagógico que tiene origen en la revolución cognitiva de los años setenta, para contraponer la insatisfacción generada por el paradigma del aprendizaje, en aquel tiempo dominante: la psicología conductista y el asociacionismo. Hasta ahora se ha convertido una de las más aceptadas en los últimos tiempos. Se sustenta con la teoría del conocimiento,

³⁴ Ibid. Pág. 111

considera que el cerebro no es un recipiente en donde se depositan la información, sino un cuerpo que construye la experiencia y el conocimiento, procesa información a través de su aprendizaje para posteriormente darle forma, es por eso que a partir del constructivismo se estima que mientras más correspondiera la representación mental a la realidad, mayor y mejor será el conocimiento.

En sentido estricto, el constructivismo no es una teoría psicológica ni tampoco una teoría psicopedagógica, que nos proporciona una explicación completa, precisa y contrastada empíricamente de cómo aprenden los estudiantes y de cómo hay que proceder para un mejor aprendizaje. No existe una teoría constructivista que avale, al menos con criterios científicos, tales maneras y modos de proceder (Coll, 1995, citado por Julián de Zubiría Samper, *Las Vanguardias Pedagógicas en la Sociedad del Conocimiento: de la escuela nueva al constructivismo*, Bogotá 1999).³⁵

Aprendizaje situado

Puede definirse como una herramienta docente que se basa principalmente en poner al niño ante una situación de resolución de problemas en un contexto real, en donde implique el pensamiento y razonamiento. Por lo tanto, este modelo de aprendizaje hace referencia al entorno sociocultural como fundamento primordial para el logro de habilidades y competencias, adquiriendo la solución de problemas e impulsar el trabajo en equipo y cooperativo, así como generar retos diarios utilizando el razonamiento.

Se trata de un aprendizaje con rasgos específicos derivados de que la enseñanza con base en el entorno social, por lo que requiere la pertenencia al mismo. Esto implica que el conjunto de enseñanza-aprendizaje se fundamenta en los tres elementos principales: pertenencia, participación y praxis.

³⁵ <https://docplayer.es/amp/23388533-El-constructivismo-como-modelo-pedagogico.html> (25 octubre 2020)

En síntesis, el aprendizaje situado orienta a que el aprender es una práctica social a través de la cual los alumnos se apropian de las habilidades de aprendizaje, adquiriendo y ampliando sus propias destrezas.

Conocimiento

Conocimiento es un término con un contenido complejo que define al aprendizaje a través del razonamiento. Hace alusión a los aprendizajes comunes que las personas tienen sobre el mundo y las cosas que utiliza en la vida cotidiana, descubrimientos sobre la propia identidad personal; los conocimientos sobre el conocimiento mismo o metacognición. Conocer requiere asimilar información, tener memorias e intervenir con ellas, realizar técnicas, ejercitar procedimientos o estrategias para sacar el mejor partido a lo que se conoce.

En la sociedad del conocimiento el aprendizaje no se circunscribe a un determinado espacio como las instituciones educativas; se exige aprender en todos los contextos. Por otra parte, el aprendizaje no puede quedar limitado a un determinado periodo temporal en el ciclo vital de la persona. No se puede ya vivir de las rentas de conocimientos adquiridos en los años de formación. Los continuos cambios en todos los niveles conllevan nuevas demandas profesionales y nuevas exigencias personales. Es obligado aprender a lo largo de toda la vida de la persona.³⁶

Por lo cual para adquirir el conocimiento se requiere motivación, esfuerzo, compromiso y constancia que dirija al proceso de aprender a conocer, siendo esta una función intelectual que implica desarrollar las habilidades cognitivas; pero no solo implica el

³⁶ Emilio García. Aprendizaje y Construcción del Conocimiento. Madrid. Edit. Biblioteca Nueva 2009. pág. 2

uso del razonamiento ya que este indispensable para desarrollarse con plenitud como persona, ejercitar las capacidades humanas, disfrutar del saber, dar sentido a la vida.

La construcción del conocimiento

La construcción del conocimiento un planteamiento de la educación actual basada en el constructivismo, se trata de llegar a través de un proceso razonado y la creatividad a formar secuencias mentales que le permitan la construcción del conocimiento. Permitiendo que el ser humano consiga integrar el saber conocer, saber hacer, saber ser y el saber convivir fomentando el desarrollo de estas habilidades desde la educación preescolar para que esto le sirva en todo el medio en los cuales se tiene que desenvolver y contribuir a la sociedad.

Cada persona ha de comprometerse con su propia formación. Ha de querer aprender de forma independiente y autónoma en contextos cambiantes. Ha de querer ser competente para evaluar y tomar decisiones sobre qué, cuándo, cómo necesita aprender. El interés y motivación resultan claves para un aprendizaje eficaz. Cuando el conocimiento resulta relevante y significativo para la persona, tanto intelectual como afectivamente, es asimilado de forma más fácil, duradera y eficaz (Csikszentmihalyi, 1993; Seligman, 1991)³⁷

La construcción del conocimiento es un viaje que se hace al interior desde el nacer hasta el morir. Y que va generando en el ser humano el desarrollo de potencialidades personales: intelectuales, afectivas, morales, estéticas, sociales; en todos los contextos, de familia, trabajo, ocio; y a lo largo de todas las etapas del ciclo vital y brindar nuevas posibilidades educativas, perfeccionar o ampliar la formación profesional, como de satisfacer el deseo de saber, de superación personal y autorrealización.

³⁷ Ibid. Pág. 3

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

La aplicación de diferentes teorías como lo son, la teoría del desarrollo cognitivo del niño, la teoría del desarrollo psicosocial y la corriente pedagógica del constructivismo en la práctica docente posibilitan que el niño no tan solo aprenda, también se hace posible que el niño se desarrolle de ahí su importancia, las diferentes teorías tienen impacto directo en la calidad de la educación, para ello es necesario conocer los procesos de desarrollo del niño.

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

Desafortunadamente las docentes del Centro de atención múltiple no.6 no aplican las teorías su práctica educativa es tradicional en la que el conocimiento es prioritario y no se toma en cuenta el desarrollo del niño.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DESOLUCIÓN AL PROBLEMA.

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Dinámica y movimiento

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

La presente propuesta busca el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños, para lograr un desarrollo intelectual, físico y emocional que le permita ser parte del medio que lo rodea, buscando dar solución al problema de bajo aprendizaje en los niños con síndrome kabuki, realizando la implementación de estrategias adecuadas en la edad o madurez de los estudiantes que servirán de herramienta para generar nuevos aprendizajes, fomentar la socialización, con el fin de fortalecer la calidad de vida los alumnos y que puedan ser seres sociales e independiente.

Este diseño va dirigido hacia los niños del preescolar ubicado dentro del C.A.M. # 6 “Helen Keller” mostrando una oportunidad de desarrollar en sus capacidades, generar habilidades cognitivas, fortalecer la comunicación, el diálogo y el desarrollo. Todo esto con el fin de que se preparen para la integración en el medio social y se fomente la participación como miembros activos en la sociedad.

Al fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas a través del juego se estaría implementando la teoría de Mario Carretero en donde nombra que el juego produce una relación adecuada entre las capacidades de aprendizaje, fortalecería la propuesta

con el marco teórico del segundo capítulo con la teoría de Lev Vygotsky logrando el desarrollo mental a través de juegos de estrategia y razonamiento que ayudaran a los niños a estimular la atención, la memoria y el recuerdo a través de movimientos y estímulos

Llegando a todo esto sin dejar lo primordial del juego y guiarlo para que este sea una herramienta de aprendizaje y no una monotonía del niño.

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR?

Los beneficiarios de esta propuesta son los alumnos del jardín de niños ubicado en el centro de atención múltiple #6 “Helen Keller”

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

3.5. LA PROPUESTA

La propuesta consiste en 10 situaciones de aprendizaje en donde se promoverá el aprendizaje y las capacidades para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas de los alumnos del jardín de niños ubicado en el Centro de Atención Múltiple #6

3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Dinámica y movimiento

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

Que los niños del Jardín de Niños ubicado en el centro de atención múltiple #6 “Helen Keller” favorezcan la adquisición de las habilidades cognitivas utilizando las herramientas proporcionadas por el juego ya que este les permitirá poner en práctica la representación, la memoria, la percepción, y atención.

3.5.3 ALCANCE DE LA PROPUESTA

El alcance de la propuesta de la promoción del juego como estrategia para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños con síndrome kabuki miembros de la comunidad educativa del jardín de niños ubicado en el centro de atención múltiple #6 “Helen Keller”

- Favorece la interacción
- Construye seguridad y conocimiento para expresarse
- Consolida las capacidades cognitivas que el niño ya posee
- Ayuda a descubrir nuevas habilidades cognitivas
- Fortalece el desarrollo en la solución de conflictos

3.5.4 TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA

En esta sección se presenta el eje articulador elaborados mediante la inferencia de los propósitos del programa vigente en el cual se incorporan las capacidades a promover

con su respectivo proceso a realizar, en donde se buscará que el niño logre desarrollar la capacidad por medio de las competencias que se planteen.

Eje articulador	
Capacidades a promover	Proceso a realizar
Explora	Investiga, Observa, toca, realiza, indaga localiza
Identifica	Observa, analiza, reflexiona, ubica, identifica y localiza
Distingue	Escucha, se ubica, selecciona, se orienta, localiza
Reconoce	Observa, ubica, relaciona, describe, nombra y descubre
Ordena	Forma, escucha, cuenta, representa, ordena e imita
Integra	Observa, escucha construye y nombra
Desarrolla	Se ubica, selecciona, observa, escucha e identifica
Ejecuta	Traza, ordena, corre, efectúa e integra
Emplea	Escucha, elige, representa e identifica
Realiza	Escucha, relaciona, busca, analiza, espera.

3.5.5 CARACTERISTICAS DEL DISEÑO

El diseño consta de 10 sesiones, que están organizadas en un mapa de desarrollo en el cual está la sesión, la capacidad, la estrategia a desarrollar, las competencias que se despliegan en cada estrategia y la evaluación para ver si se logra favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas

Mapa de desarrollo				
Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5
Explora: Investiga, Observa, toca, realiza, indaga localiza	Identifica: Observa, analiza, reflexiona, ubica, identifica y localiza	Distingue: Escucha, ubica, se mueve y modifica	Reconoce: Observa, ubica, relaciona, describe nombra y descubre	Ordena: Forma Escucha, cuenta, representa, ordena e imita
Estrategia: Tesoro escondido Los niños realizarán las siguientes acciones Observa: las pistas que se le darán Indaga: en donde puede encontrar el lugar de la pista	Estrategia: Memorama Los niños realizarán las siguientes acciones Observa: las fichas volteadas sobre la mesa Analiza: que fichas tiene que voltear Reflexiona:	Estrategia: Periodicazo Los niños realizarán las siguientes acciones Escucha: las indicaciones para comenzar el juego Se ubica: en un círculo	Estrategia: Fiesta de pañuelos Los niños realizarán las siguientes acciones Observa: el pañuelo que tendrá sobre la cabeza su compañero Ubica: objetos dentro del salón del mismo color que el pañuelo	Estrategia: Cadena de gestos Los niños realizarán las siguientes acciones Se ubica: un círculo sobre el piso con sus compañeros Escucha: las indicaciones para poder ejecutar el juego

<p>Infiere: los posibles lugares</p> <p>Busca: la acción que se le pide dentro de la pista</p> <p>Localiza: el tesoro escondido</p>	<p>si se equivoca tendrá que volver a pensar en las tarjetas a voltear</p> <p>Ubica: cuando un compañero voltee la ficha que le interesa</p> <p>Identifica: las fichas que tendrá que voltear</p> <p>Localiza: el par de las tarjetas</p>	<p>Selecciona: un animal, fruta, país, etc. dependiendo de la temática del juego.</p> <p>Se orienta: escuchando los nombres que los mencionen sus compañeros</p> <p>se dirige: se dirige a cada uno de los lugares en donde se encuentre el niño nombrado</p> <p>Localiza: el nombre que mencionen sus compañeros</p>	<p>Relaciona: los colores de los objetos con el pañuelo</p> <p>Describe: Un objeto para que el compañero pueda adivinar que color tiene su pañuelo</p> <p>Nombra: colores que pueden estar en los objetos</p> <p>Descubre: Encuentra el color de su pañuelo</p>	<p>Cuenta: nombra los números de 1 al 5</p> <p>Representa: realiza la representación de un gesto</p> <p>Espera: cuando llega su turno tendrá que imitar el gesto y realizar uno nuevo</p> <p>Ordena: Ordena cada gesto imita</p>
<p>Evaluación indicador: Localiza Instrumento Lista de cotejo</p>	<p>Evaluación indicador: Localiza Instrumento Lista de cotejo</p>	<p>Evaluación indicador: Localiza instrumento lista de cotejo</p>	<p>Evaluación Indicador: Describe Instrumento Lista de cotejo</p>	<p>Evaluación indicador: Ordena Instrumento Lista de cotejo</p>

Mapa de desarrollo				
Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10
<p>Integra Observa, escucha construye y nombra</p>	<p>Desarrolla Se ubica, selecciona, observa, escucha e identifica</p>	<p>Ejecuta Traza, ordena, corre, efectúa e integra</p>	<p>Emplea Escucha, elige, representa e identifica</p>	<p>Realiza Escucha, relaciona, busca, analiza, espera.</p>
<p>Estrategia: Los idiomas Los niños realizarán las siguientes acciones: Observa: la maestra le mostrara una letra Escucha: como se modifica el nombre con diferentes usos de consonantes toma observa analiza modifica construye: se dará un tiempo determinado para que el alumno construya su propio idioma con la letra que se le mostro Nombrar: sobre la mesa tendrá diversas imágenes que tendrá</p>	<p>Estrategia: El cambio Los niños realizarán las siguientes acciones: Se ubica: se ubicarán en el piso formando un círculo Selecciona: tendrá que elegir a un compañero que tendrá que descifrar el juego Observa: El elegido tendrá que observar a todos, las prendas y accesorios que traen puestos cerrara los ojos Escucha: cuando todos han intercambiado los artículos abre los ojos y los demás le dirán la cantidad de prendas que han intercambiado Identifica: cada vez que el jugador encuentre una prenda</p>	<p>Estrategia: La casa de la boa Los niños realizarán las siguientes acciones: Traza: un círculo en el piso en el cual uno de los compañeros se colocará dentro del círculo, acompañado de 5 pelotas Ordena: los alumnos que estén fuera del círculo se organizan por turnos Corre: tendrán que dirigirse al círculo a tomar una pelota sin que el compañero que esta adentro los toque Efectúa: tendrá que permanecer atento para poder tocar a los compañeros que se acerquen al círculo Integra: cada que un alumno sea tocado</p>	<p>Estrategia: Serpiente de colores Los niños realizarán las siguientes acciones: Escucha: las indicaciones que le dará la educadora para realizar el juego Forma: un círculo en el piso Elige: un compañero saldrá del salón, mientras los demás toman un cartoncito de color y se colgaran en el cuello para representar una secuencia que la maestra les mostrara y después la colocara dentro del círculo junto con algunas mas Busca: al entrar al salón el alumno que está afuera tendrá que encontrar la</p>	<p>Estrategia: Enredoso Los niños realizarán las siguientes acciones: Escucha: las indicaciones que le dará la educadora para comenzar el juego Relaciona: dentro de un tapete se encontrarán figuras geométricas, la educadora le dirá la indicación mano derecha círculo azul Busca: la ubicación de cada figura que la educadora le nombre Ejecuta : Los movimientos y destreza para colocar cada parte de su cuerpo en las figuras Espera: Turno para participar ya que cada</p>

que nombrar con su idioma	tendrán que devolverla.	tendrá que formar parte del compañero para formar la boa.	secuencia señalada por sus compañeros identifica: el alumno tendrá que mostrarla secuencia que coincide.	que un alumno no pueda ejecutar el movimiento perderá un turno
Evaluación Indicador: Construye Instrumento Lista de cotejo	Evaluación Indicador: Identifica Instrumento Guía de observación	Evaluación Indicador: Efectúa Instrumento Guía de observación	Evaluación Indicador: Identifica Instrumento: Lista de cotejo	Evaluación Indicador: Ejecuta Instrumento: Rubrica

3.5.6 ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?

Lo que se necesita y tiene para poder llevar a cabo las actividades de la propuesta que anteriormente se menciona es contar con las autorizaciones por parte de la escuela y supervisión, los espacios determinados para dichas actividades son amplios y permiten que los niños puedan ejecutar cualquier actividad sin que los niños corran ningún riesgo, los materiales de didácticos y de apoyo que se utilizaran, para el desarrollo de la propuesta serán proporcionados por el jardín de niños y en caso de no contar con ellos la educadora los elaborara con el recurso financiero de la institución.

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

La evaluación consiste en una Rúbrica en la que se detalla el nivel alcanzado en el total de sesiones en el cual cada una de las capacidades que se evalúa tendrá dos indicadores por nivel de desempeño que proporcionará información de si funcionó o no el proceso.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN³⁸

Nombre del niño _____
 Nombre de la Docente _____ Grupo _____
 Fecha _____

Nombre de la institución:			
Aspectos a evaluar	Niveles de desempeño		
	Sobresaliente	Intermedio	Suficiente
Identifica	Recuerda: con precisión el lugar que ocupa las imágenes que necesita localizar Localiza: Todas las imágenes que observó	Recuerda: con cierta dificultad el lugar que ocupa las imágenes que tiene que localizar Localiza: Algunas imágenes que observó	Recuerda: Necesita apoyo para recordar las imágenes Localiza: Necesita apoyo para localizar las imágenes que observó
Desarrolla	Reconoce: los objetos que portan sus compañeros que se encuentran a su alrededor Identifica: con precisión los artículos que han intercambiado sus compañeros	Reconoce: algunos objetos que portan sus compañeros Identifica: con cierta dificultad los artículos que intercambiaron sus compañeros	Reconoce: con ayuda los objetos que portan sus compañeros Identifica: con apoyo los artículos que n intercambiado sus compañeros
Realiza	Relaciona: totalmente la ubicación espacial entre objetos y su cuerpo Ejecuta los movimientos adecuados para relacionar las partes de su cuerpo con las figuras que se le piden	Relaciona: con cierta dificultad la ubicación espacial entre objetos y su cuerpo Ejecuta con cierta dificultad los movimientos para relacionar las partes de su cuerpo con la figura que se le pide	Relaciona: con ayuda la ubicación espacial entre objetos y su cuerpo Ejecuta con ayuda los movimientos para racionar las figuras y las partes de su cuerpo
Ejecuta	Atiende: siempre a los estímulos de su entorno Integra: acepta la participación de sus compañeros en el juego	Atiende: le cuesta trabajo reaccionar a los estímulos de su alrededor Integra: le cuata trabajo integrar a sus compañeros en el juego	Atiende: con ayuda logra reaccionar a los estímulos de su entorno Integra: solo con ayuda logra integrar a sus compañeros en el juego
Reconoce	Relaciona: en totalidad los colores del entorno con el objeto que se le muestra Describe: con precisión un objeto para que el compañero pueda identificarlo	Relaciona: algunos colores de su entorno con los objetos que se le muestran Describe: ciertas características de un objeto paraqué el compañero pueda identificarlo	Relaciona: con ayuda los colores de su entorno con los objetos que se muestran Describe: con ayuda un objeto para que el compañero pueda identificarlo

³⁸ Frida Díaz Barriga, La enseñanza situada vínculo entre la escuela y la vida. México, Edit. Mac Graw-Hill Interamericana, 2006. Pág 134-146

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera que esta propuesta favorezca el desarrollo cognitivo de los niños de Preescolar del C.A.M #6 Helen Keller, proporcionándoles diversas estrategias para el desarrollo de sus habilidades y así tengan una mejor calidad de vida.

Que se tenga un mejoramiento en el desarrollo de toda aquella habilidad que requiera de una destreza, razonamiento y movimiento, todo esto para que pueda realizar ciertas actividades sin dificultad, que mejore la convivencia entre los alumnos y el entorno que lo rodea. Se pretende que la promoción de capacidades cognitivas en diversas situaciones de aprendizaje y que así sea incrementado el conocimiento del niño.

Durante el progreso de las sesiones, se pretende generar un avance en la construcción de las habilidades cognitivas de cada uno de los alumnos dependiendo y respetando la capacidad de desarrollo. Esperando que al enfrentar a el niño a diversas situaciones de juego y aprendizaje descubra nuevas maneras de implementar el desarrollo de aprendizajes significativos, los cuales pueda implementar en la convivencia e interacción con sus semejantes.

Con esta propuesta, se pretende lograr que el niño logre un mayor aprendizaje, confianza, seguridad y capacidad de interactuar, comunicarse, solucionar conflictos, así como la toma de decisiones al enfrentarse a situaciones o necesidades que se le presenten, que se convierta en un ser autónomo con forme pase su tiempo de vida,

pero sobre todo sea capaz de buscar y contar con las herramientas y estrategias que todavía carece.

CONCLUSIONES:

Después de realizar la investigación anterior se logró percibir la importancia de fomentar el aprendizaje de una manera lúdica, que el movimiento sea el mayor motor y conductor hacia el aprendizaje, que cuando se enfrenta a los niños a retos donde el pensamiento se pone en su totalidad generemos un conocimiento.

Considerando que los alumnos tengan o no una discapacidad intelectual tenemos que ver la importancia de que todo ser humano aprenda, conozca y desarrolle habilidades que le permitan convivir en el medio social que lo rodea o simplemente que por beneficio propio adquiera grandes conocimientos que le dejen tener mejor calidad de vida.

La meta como docente debe ser: dejar que el niño construya su aprendizaje a través de las herramientas y los ambientes adecuados, que todo niño y ser humano no importa en las condiciones que se encuentre, nada será limitante para aprender ya que las barreras en la escuela las ponen los docentes, en la casa los padres, en la calle la sociedad y en la cuerpo la mente, pero si aprendemos a coordinar por lo menos dos de estos factores (escuela y mente) los resultados pueden ser un gran beneficio para un ser humano.

Se pretende con este trabajo poder hacer conciencia que los métodos de enseñanza en los Centros de Atención Múltiple pueden ser aun mejores, que si se puede lograr un aprendizaje y que el diagnostico de cualquier ser humano jamás sea la palabra final

Ahora el panorama de enseñanza a cambiado, lo tradicional a perdurado y no es malo porque genera memorización, pero si a esto se le suma una actividad divertida, en done el niño se pueda mover y generar grandes recuerdos que le permitan conectar la memoria y el pensamiento se obtendrá como resultado un gran aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Melgar Alberto. El pensamiento: Una definición interconductual. 3ª Ed. Madrid, Edit. UNMSM, 2000.

Bermejo Raúl El juego infantil y su metodología. España, Edit. SÍSTESIS, 2016.

Díaz Barriga Frida La enseñanza situada vínculo entre la escuela y la vida. México, Edit. Mac Graw-Hill Interamericana, 2006.

García Emilio. Aprendizaje y construcción del conocimiento. Madrid, Biblioteca Nueva, 2009

Incarbone Oscar. Juguemos en el jardín: El juego y la actividad física en la Educación Inicial. 2ª Ed., Barcelona, Edit. Stadium, 2013.

REVISTA. El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Francia. Edit. UNESCO. 1980.

Secretaría de Educación Pública. Aprendizajes clave para la educación integral. México, Edit. Talleres de SEP, 2017.

Páez María. Manual de Psicología Infantil: aspectos evaluativos e intervención psicológica. España. Edit. Biblioteca Nueva. 2004.

REFERENCIAS DE INTERNET COSULTADAS

<https://lerma.gob.mx/lerma/municipio/historia>

<http://www.lerma.gob.mx/lerma/turismo-y-cultura/atractivos/>

<http://www.lerma.gob.mx/ayuntamiento/dependencias/desarrollo-economico>

<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/>

<https://www.google.com/maps/place/Escuela+Primaria+Cam.+6+Helen+Keller/@19.286597,-99.5143925,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x398e5c14d389fc9!8m2!3d19.286597!4d-99.5143925>

<http://www.ipomex.org.mx/ipo3/archivos/downloadAttach/566019.web>

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/42682/Mexico_051.pdf

Villada, A. d. (2016-2018). ATLAS MUNICIPAL DE RIESGOS. ESTADO DE MÉXICO: Coordinación General de Protección Civil del Estado de México.

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.wikipedia.org%2Fwiki%2FEstado_de_M%25C3%25A9xico&psig=AOvVaw31C-Fr91sYaeZ158I4PIGq&ust=1586404112665000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCJiTIYj21-gCFQAAAAAdAAAAABA

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

https://www.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Pedagogia/45.pdf

<https://eldesarrollocognitivo.com/teoria-lev-vygotsky>

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2017000100201 (

<https://docplayer.es/amp/23388533-El-constructivismo-como-modelo-pedagogico.html>

