



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MEXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO21001:2018**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ALUMNOS DE
4 A 5 AÑOS, DE 2° DE PREESCOLAR, EN EL CENTRO
COMUNITARIO, “MI CASITA” DE LA ALCALDÍA
COYOACÁN, DE LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

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

PRESENTA

MARÍA DEL CARMEN JARDÓN PÉREZ

Asesor: Mtro. Víctor Manuel Bello Montalvo

CIUDAD DE MÉXICO

AGOSTO 2023



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MEXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO21001:2018**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ALUMNOS DE
4 A 5 AÑOS, DE 2° DE PREESCOLAR, EN EL CENTRO
COMUNITARIO, “MI CASITA” DE LA ALCALDÍA
COYOACÁN, DE LA CIUDAD DE MÉXICO**

TESINA

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

PRESENTA

MARÍA DEL CARMEN JARDÓN PÉREZ

CIUDAD DE MÉXICO

AGOSTO 2023



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 12 de septiembre de 2023

C. MARÍA DEL CARMEN JARDÓN PÉREZ
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 COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN ALUMNOS DE 4 A 5 AÑOS, DE 2° DE PREESCOLAR, EN EL CENTRO COMUNITARIO, "MI CASITA" DE LA ALCALDÍA COYOACÁN, DE LA CIUDAD DE MÉXICO

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta de la C. Mtro. Victor Manuel Bella Montalvo manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE:

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



Dedicatorias

A mis Padres

Por todo su amor, apoyo, por mi linaje, por lo aprendido y perseverancia. Porque nada de esto sería posible sin ustedes.

A mis hijos

Alexander y Emiliano: no importa el tiempo, o las circunstancias, siempre sueña, todo se logra.

El camino al éxito está formado por información, acción y perseverancia. Cada paso por pequeño que sea te acerca a la meta. ¡Tú puedes!

A mi compañero de aventura

Adrián por ser un gran maestro de vida y siempre creer en mí.

A mis hermanos

Manuel, David y Ángel. Por existir, ser y estar en cada momento de mi vida, por todo el apoyo y cuidados.

A mis maestros

Dedico esta tesina a todas las personas que me han apoyado con sus conocimientos y enseñanzas a realizar con éxito el presente trabajo, en especial aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos a lo largo de los tres años de estudio, agradezco a los docentes de la Unidad 099, Doctor Victor Manuel Bello, Profesor Luis Fernando Alanís y a la Doctora Quintanilla por su apoyo, conocimientos y confianza.

GRACIAS.

ÍNDICE

PÁGS.

INTRODUCCIÓN

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

1.1. LA JUSTIFICACION DEL TEMA	5
1.2. REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL EN LA PROBLEMÁTICA	8
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO	8
A.1. Ubicación de la Entidad o Alcaldía en el contexto nacional	8
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	10
a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad	10
b) Orografía	12
c) Medios de comunicación.....	12
d) Vías de comunicación.....	13
e) Referente Geográfico	14
B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	15
a) Vivienda.....	15
b) Empleo	16
c) Cultura	17
d) Religión predominante	17
e) Educación	18
f) Ambiente Socioeconómico	18
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR	19
a) Ubicación de la escuela	19
b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela: Privada	20
c) Aspectos materiales de la institución.....	20

d) Croquis de las instalaciones materiales	21
e) La organización Escolar de la Institución	22
f) Incluir el organigrama de la Institución	22
g) Características de la población escolar	23
h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia	24
i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad	25
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	25
1.4. HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	25
1.5 LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	26
1.5.1 OBJETIVO GENERAL.....	26
1.5.2 OBJETIVOS PARTICULARES	27
1.6 LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	27
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	28
2.1. EL APARATO CRÍTICO CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:	28
2.1.1. El juego	28
2.1.2. Desarrollo Motor	36
2.1.3. Desarrollo Cognitivo	42
2.1.4. Educación Estética en la Nueva Escuela Mexicana	48
2.1.5. El Desarrollo de la Psicomotricidad.....	53
2.1.5.1. Psicomotricidad gruesa	57
2.1.5.2. Psicomotricidad fina.....	59
2.1.6. El juego una estrategia para la psicomotricidad	60
2.2. ¿Es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa diaria en tu centro escolar?	64
2.3. ¿Los docentes del centro de trabajo al cual se pertenece, llevan a cabo su práctica educativa en el aula, bajo conceptos teóricos.....	65
CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	67
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	67
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	67
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?	68

3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR.....	68
3.5. LA PROPUESTA	68
3.5.1. Título de la propuesta	69
3.5.2. EL Objetivo General.....	69
3.5.3. Alcance de la Propuesta	69
3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta.....	70
3.5.4. Características del diseño: Si son sesiones de clases o módulos de trabajo.....	70
3.5.5. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?	76
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	77
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	78

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es una investigación documental que tiene la intencionalidad de favorecer el desarrollo psicomotriz del niño.

En el Centro Comunitario “Mi Casita”, se identificó la problemática, a consecuencia de la poca actividad física, la prevalencia en actividades sedentarias, la falta de autonomía en los alumnos ha generado un inadecuado desarrollo de sus habilidades motrices.

Lo que implica que durante la investigación se aborden los diferentes conceptos, autores, teorías y los diferentes procesos de desarrollo del niño tanto en psicomotricidad fina y gruesa.

En este trabajo se implementa el juego, como una estrategia para mejorar las capacidades motrices, que favorezcan el desarrollo de los niños y las niñas; y que también impactan las capacidades cognitivas.

Todo proceso de desarrollo requiere de un proceso de práctica; en consecuencia, la investigación busca proporcionar los elementos teóricos para que se facilite este proceso.

Para ello se consultará diferentes fuentes, libros, documentales, revistas científicas, investigaciones y fuentes electrónicas todo lo relacionado con las capacidades motrices gruesas y finas, y el juego como desarrollador de estas capacidades.

Para la elaboración de la propuesta también es necesario tener un fundamento teórico en este caso se tomará la teoría de tres autores que clasifican al juego, poniendo especial énfasis en lo que dicen del juego en la etapa Preescolar, esto va a contribuir a mejorar la práctica diaria de las docentes dentro de la Escuela, pero principalmente a los niños los llevará a mejorar sus aprendizajes.

Este trabajo está conformado por tres capítulos. El Capítulo 1, contiene el análisis y descripción del contexto situacional geográfico; así como las circunstancias que operan en él y que de alguna manera afectan en el proceso de desarrollo. En el contexto educativo se describen las condiciones tanto físicas como materiales en las cuales se presenta la problemática de la Escuela.

En el Capítulo 2, se presentan los teóricos que se van a analizar, como aparato crítico-metodológico. Se analizan distintas posturas referentes al tema de estudio. Para la mejor comprensión sobre la psicomotricidad, la importancia que tiene en el desarrollo del niño y todos los elementos que intervienen para que el alumno explote todas sus capacidades, físicas, sociales e intelectuales.

En el Capítulo 3, se presenta una propuesta como solución a la problemática identificada, que incluye la realización de juegos que estimulen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina.

Finalmente se incluye las conclusiones, la bibliografía y las referencias de internet consultadas.

TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN

Durante la Etapa Preescolar los alumnos poseen ciertas características de desarrollo, físico, intelectual, social, entre otras. Es observable y un tema de interés para los teóricos del desarrollo humano y que están enfocados en la Educación Infantil, el juego como una condición que está presente se da de manera natural y es un elemento importante que contribuye al desarrollo del alumno en todos los ámbitos.

Es decir, el juego es una herramienta útil para los docentes de Nivel Preescolar pues es mediante este que pueden promover la adquisición de diversos aprendizajes, será importante reconocer las características que guardan cada una de las etapas o características de desarrollo de los alumnos para de ahí partir a planear las actividades que sean útiles.

Esta investigación documental desarrollará los principios teóricos que sustentan el juego como una estrategia didáctica y son una condición necesaria para el desarrollo de la psicomotricidad de los alumnos en edad infantil.

La psicomotricidad se clasifica en gruesa y fina; ambas son importantes para el desarrollo del individuo, se encuentran íntimamente ligadas y para la investigación será necesario hablar de ambas, pues son la base para un adecuado desarrollo social, emocional, físico y cognitivo.

Pero ¿cómo el juego, posibilita el desarrollo de la psicomotricidad?, tanto la motricidad como el juego en los niños de edad Preescolar están ligados con el movimiento, los

juegos que se implemente durante esta etapa de desarrollo serán enfocados en que los alumnos vayan adquiriendo habilidades de coordinación que van primero en dominar las partes del cuerpo cercanas al sistema nervioso y por ultimo las extremidades, por ejemplo, primero tendrán que tener actividades que desarrollen las habilidades con las manos y las piernas para después hacerlo con los dedos.

Como consecuencia, en los niños Preescolares las actividades que se desarrollen deberán en primer lugar estimular las habilidades motrices básicas, como es correr, saltar, trepar, gatear, reptar entre otras, con los brazos coordinar movimiento, lanzar, atrapar, para después dar paso a funciones más precisas de la coordinación fina, con juegos de moldeo, rasgado, ensamble, boleado y tomar el lápiz y dibujar o trazar.

Los juegos en esta primera Etapa Educativa también irán cambiando conforme el alumno transita de grado o bien el nivel desarrollo motor que presente, acompañados de características de desarrollo intelectual y social, por ejemplo, en primer grado los juegos deberán ser más individuales y simbólicos pues su interacción social aun es en paralelo, conforme este crece desarrollara mayor interacción con sus compañeros lo que estimulara la comunicación y la necesidad de hacer un plan para desarrollar el juego, entonces se podrán organizar juegos cooperativos con reglas y roles.

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.

En esta investigación documental se demostrará mediante bases teóricas la importancia del juego para el desarrollo de la motricidad de los alumnos de Nivel Preescolar.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo 1 y que contienen los siguientes elementos:

1.1. LA JUSTIFICACION DEL TEMA

Durante el primer año de vida los niños desarrollan sus capacidades motrices pues van de una dependencia total para la supervivencia a adquirir de manera paulatina independencia de movimientos. Ya para los dos años han logrado cierto grado de desarrollo psicomotriz, esto es habilidades motrices básicas como la marcha, el gateo, la mayoría comen solos o pueden tomar los cubiertos, incluso hay los que pueden

correr con un grado de estabilidad; sin embargo, existen diversas situaciones que generan que este desarrollo no se continúe de manera eficiente.

En casa los alumnos practican actividades sedentarias asociadas a pasar gran parte de su tiempo sentados u observando y que implican poca estimulación para continuar su desarrollo físico.

En el Centro Comunitario “Mi Casita”, los niños y niñas que cursan el Segundo grado Preescolar tienen entre 4 y 5 años de edad; presentan dificultad para ejecutar movimientos de motricidad gruesa, como es el gateo, reptar, correr, saltar, entre otros, y de igual manera en movimientos que demandan la motricidad fina, que representan más precisión como hacer distintos trazos y al jugar con materiales, al tomar objetos con pulgar e índice, conocido como pinza.

Se observa en actividades específicas como: el juego en espacios abiertos, donde se solicita que corran, hagan ciertos recorridos, ejecuten movimientos, o los copien, en el interior del aula al ensartar materiales, armado con bloques pequeños, pintar con acuarelas, en lo que se refiere a actividades enfocadas en lo curricular.

En situaciones cotidianas se les dificulta, quitarse o colocarse el calzado, requieren apoyo para abrochar-desabrochar poner-quitar el suéter, para poder hacerse cargo de sus pertenencias, abrir y cerrar la mochila, lapiceras, entre otras, esto impacta en la autonomía, en su autoestima y en la pérdida de tiempo durante la Jornada Escolar.

Dentro de la Escuela se identificó que las docentes no llevan a cabo, estrategias que ayuden para la psicomotricidad y que contribuyan al desarrollo integral de los niños y

las niñas, por ello seguirán teniendo las mismas necesidades y llevarán a un deficiente desarrollo de las capacidades.

Las capacidades psicomotoras ayudan al desarrollo y dominio corporal en conjunto con una apropiada conexión neuronal, para lograr coordinación, rapidez, precisión y fuerza muscular.

Al no implementar actividades que ejerciten el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa y Fina se puede desencadenar lesiones cerebrales, disfunciones en maduración del sistema nervioso, enfermedades neuromusculares y otras, todo ello tendrá un impacto en los aprendizajes significativos que puede desarrollar el alumno en su estancia de Educación Preescolar.

Otras de las consecuencias de no tener las oportunidades adecuadas de desarrollar la Psicomotricidad se verán reflejadas más tarde al tratar de hacer trazos en cuadernos y libros, al emplear tijeras, usar colores e iniciar el proceso de escritura y por consecuencia en las diversas actividades escolares que deban realizar.

Los alumnos y alumnas como resultado de los factores que influyen en la problemática muestran poco interés por participar en actividades y por lograr autonomía, debido a que mencionan que en casa les hacen las cosas y esperan que dentro de la Escuela la docente sea quien lo haga, otra situación observable es que al hacer actividad física o bien durante juegos sufren accidentes.

1.2. REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL EN LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la Entidad o Alcaldía en el contexto nacional

El Centro Comunitario “Mi Casita” se encuentra en la Alcaldía de Coyoacán, CDMX, esta última es la Capital de México. El nombre oficial del país es Estados Unidos Mexicanos su extensión territorial es de 1,964,375 Kilómetros cuadrados¹, sus fronteras al Norte son Estados Unidos de América, al Sur Guatemala y Belice, posee una población aproximada de 112,336,538 de habitantes².



Ilustración 1 - Mapa de la República Mexicana.³

El país es diverso en sus relieves y variedades topográficas por ello tiene riqueza en recursos naturales, en flora y fauna, además tienes costas con el Pacífico y con el

¹ <https://embamex.sre.gob.mx/nigeria/index.php/es/mexico-informacion> (Consultado 15/05/22)

² https://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/telesec/curso2/htmlb/sec_77.html (Consultado 10/05/2022)

³ http://www.elnuevoheraldo.com/noticias/mexico/declaran-a-distrito-federal-estado-n-mero/article_f205ba42-bfa0-11e5-9def-dbf2e4a2d3d2.html (Consultado 10/02/20)

Golfo de México, todo ello tiene un impacto en las actividades sociales y económicas que se dan en el país.

La CDMX, tiene una superficie aproximadamente 1,500 Kilómetros Cuadrados, lo que representa el 1%⁴ del territorio del país, está dividida en 16 Alcaldías en las cuales habitan aproximadamente 9,209,944 de habitantes⁵, según datos del INEGI de 2020. Limita al Norte, Occidente y Oriente con el Estado de México, y al Sur con el Estado de Morelos⁶, su territorio comprende lo que fueron, Lagos de Texcoco, Chalco y Xochimilco, cuya altitud promedio es de 2,250 MSNM. La máxima elevación aparece en la cima del Volcán Ajusco, en la Alcaldía de Tlalpan, a 3,952 MSNM.⁷



Ilustración 2- Ubicación de la Alcaldía Coyoacán.⁸

⁴ <https://www.cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/territorio/> (Consultado 11/12/20)

⁵ <https://www.cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/poblacion/default.aspx?tema=me&e=0> (Consultado 11/12/20)

⁶ Ciudad de México - CDMX - capital de México (paratodomexico.com) (consultado 10/02/20)

⁷ <https://www.paratodomexico.com/estados-de-mexico/ciudad-de-mexico/index.html> (Consultado 30/03/19)

⁸ <https://www.meicodesconocido.com.mx/mapa-de-la-ciudad-de-mexico.html> (consultado 10/02/20)

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

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

Se estima que los primeros habitantes de la localidad se establecieron hace aproximadamente 25 siglos⁹, en lo que ahora se conoce como Copilco, y que correspondía a la orilla Sur de la Laguna de Texcoco, el suelo donde se asentaron era fértil y comprendían el pie de la Sierra del Ajusco. Posteriormente aparecieron nuevos grupos migratorios de origen náhuatl, uno de ellos, fue el de los Tepanecas, se instaló en terrenos del Señorío de Azcapotzalco se extendieron a Coyoacán, y al alcanzar gran desarrollo, se convirtió en Señorío. Como otros grupos que habitaban el Valle de México pasaron a ser tributarios de los Mexicas de Tenochtitlán.

Para 1521, Hernán Cortés junto con sus capitanes hizo prisionero Cuauhtémoc, al que atormentaron para que le revelara el sitio donde había ocultado el tesoro de los Mexicas mismo que nunca fue encontrado.¹⁰

Durante el periodo de la Conquista y posterior a la caída de Tenochtitlan Hernán Cortés estableció el Primer Ayuntamiento del Altiplano, denominación que se le dio a la Ciudad recibiendo así el nombre de Capital de la Nueva España en 1529.¹¹

⁹ <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan -ciudad-de-mexico> (Consultado 15/08/22)

¹⁰ <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan -ciudad-de-mexico> (Consultado 15/08/22)

¹¹ <https://www.mexicodesconocido.com.mx/mapa-de-la-ciudad-de-mexico.html> (Consultado 15/08/22)

A partir del Siglo XVII el lugar se llenó de diversas empresas dedicadas a los hilos, tejidos, obrajes, así como ranchos y fincas que pertenecieron a conquistadores como Pedro de Alvarado, Diego de Ordaz y el mismo Cortés.

En los años de la Revolución Mexicana el lugar fue escenario de paso de los carrancistas y zapatistas, en los años inmediatos a la culminación de este movimiento armado se crearon el parque de los Viveros y las Escuelas de Pintura al Aire Libre, en años 1917 y 1923.

El Centro de la Alcaldía funcionó durante varios años como hogar de intelectuales y artistas como Frida Kahlo, Trotsky por mencionar algunos, fue testigo de reuniones de intelectuales de ideología Revolucionaria y socialista que, en 1934, fueron responsables de un episodio denominado “Jornada Camisas Rojas” donde al salir feligreses de la iglesia del Centro de Coyoacán los asesinaron al grito de ¡Viva la Revolución!

Para mediados del Siglo XXI se construye Ciudad Universitaria que alberga a la UNAM, que había estado en el Centro Histórico y para 1990 el Centro de la Alcaldía se decreta como Zona Típica y Tradicional por la UNESCO, para el 2000 el INAH estima en 278 inmuebles con valor Históricos.¹²

En la Colonia Ajusco lugar donde se ubica el Centro Comunitario de la problemática, se establecieron pobladores en los años 70´s al igual que otras Colonia aledañas como son San Úrsula y Santo Domingo son consecuencia de invasiones.

¹² <https://www.mexicodesconocido.com.mx/mapa-de-la-ciudad-de-mexico.html> (Consultado 15/08/22)

b) Orografía

La mayor parte de la Alcaldía se encuentra a una altura de 2,240 MSNM, con ligeras variaciones que llegan hasta 2,250 MSNM, la parte más elevada se encuentra en el Cerro de Zacatepelt.

En su suelo se pueden observar rocas volcánicas que provienen de la erupción del Volcán Xitle, se encuentra predominantemente en las Colonias de Santo Domingo, Ajusco y el Pueblo de Santa Úrsula.

Dos tipos de suelo componen la mayor parte de esta demarcación: el de origen volcánico y el de Zonas Lacustres, que proviene de los lagos que se encontraban ubicados en esta Zona. Sin Embargo, las cualidades de estos suelos han sido transformadas significativamente por el hombre.¹³

c) Medios de comunicación

En la Alcaldía de Coyoacán, existen varios medios de comunicación que mantienen comunicada a la comunidad.

Como son:

Teléfonos de México (TELMEX) en su modalidad telefonía fija, telefonía Móvil con diversas empresas como TELCEL, UNEFON, ATT, Movistar entre otros, Telégrafos, Oficinas de Correos, Radio AM-FM en radiodifusoras como Televisa Radio e IMER; la Televisión abierta y de paga como: Cablevisión, AXTEL, SKY e IZZI. Otros medios

¹³ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (Consultado 20/12/19)

presentes son: Internet Infinitum; periódico REFORMA, revistas, fax, redes sociales y fibra óptica, la UNAM es un recinto importante donde se hace investigación y publica diversos textos de divulgación científica. Estos medios de comunicación son los más destacados que se encuentran en la demarcación.

d) Vías de comunicación ¹⁴

La Alcaldía de Coyoacán esta comunicada por importantes vialidades importantes por nombrar algunas, Miguel Ángel de Quevedo, Avenida Universidad, Avenida División del Norte, Avenida Río Churubusco, Eje 10 Sur, Insurgentes Sur, Calzada de Tlalpan.

En la localidad hay el transporte colectivo, de las líneas azul, Taxqueña y General Anaya, de la línea verde, Universidad, Copilco, Miguel Ángel de Quevedo, tren ligero con las estaciones, Ciudad Jardín, Las Torres, La Virgen y Xotepingo.



Ilustración 3 – Mapa de las Vías de Comunicación de la Colonia Ajusco.¹⁵

¹⁴ Investigado por la tesista a partir del mapa de la Colonia.

¹⁵<https://google.com.mx/maps/place/Ajusco,+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX/@19.3191802,99.1617966,15z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85ce0039439b1e21:0x5d231645701d427e!8m2!3d19.3215486!4d-99.1608372> (consultado 10/02/20)

Cuenta también en estaciones terminales como Ciudad Universitaria y Taxqueña con importantes paraderos y en esta última Terminal la central de autobuses del Sur, derivado de estas diversas rutas de transporte.

e) Referente Geográfico

De los elementos que componen este apartado, los que tienen un impacto en la cotidianidad de la vida de los alumnos son los medios de comunicación específicamente las tecnologías haciendo mayor énfasis en el uso de internet y dispositivos electrónicos que son los materiales que se emplean a menudo para “entretener” a los niños y ello tiene un impacto directo en el desarrollo de las diversas habilidades motrices tanto finas o gruesas.

Además, en la mayor parte de la población los padres trabajan, las jornadas laborales son extensas y otro componente que se destaca son las vías de comunicación que no afectan a la llegada de los alumnos, pero si al traslado de los padres de familia a los centros de trabajo, pues las vialidades en la CDMX presentan carga vehicular, ello representa mayor tiempo en los traslados de un punto a otro.

Como consecuencia el horario laboral más el tiempo que el padre tarda en llegar al a su destino provoca que paseen nulo o escaso tiempo con los alumnos, dediquen tiempo para llevarlos a parques, o actividades que promuevan su desarrollo motriz.

Los alumnos permanecen al salir de la Escuela al cuidado en su mayoría de abuelos, tíos y hasta conocidos permanecen en lugares cerrados, practicando más actividades sedentarias que actividades físicas y haciendo uso de las diversas tecnologías de información como, ver televisión, usar tablet, celulares o videos juegos.

Los problemas o dificultades que se pueden observar derivado de estas actividades son en motricidad gruesa poca coordinación al ejecutar movimientos y desplazamientos, por ejemplo, subir y bajar escaleras, correr, gatear, saltar en un pie o en ambos, al lanzar algún objeto con direccionalidad o lanzar y atrapar, patear etc. en motricidad fina se puede observar que los al tomar el lápiz, crayola, pincel u objetos les cuesta hacerlo con pinza, al ejecutar un movimiento que implique habilidad óculo manual son bruscos, salen de los trazo y hasta rompen materiales.

B) ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

Las características de las viviendas se pueden considerar indicativos de niveles de bienestar de la población que habita dicha demarcación, en la Alcaldía de Coyoacán tienen dos principales denominaciones que son multifamiliares y unifamiliares, teniendo prevalencia estas últimas.

De manera específica en la Colonia Ajusco, lugar donde se encuentra la problemática la casa en la que habitan los alumnos son unifamiliares que hacen referencia a que en ese predio se comparte con personas de la misma familia, sin embargo como consecuencia de la cercanía que presenta con la UNAM y otras escuelas de Nivel Medio Superior y Superior es un lugar donde a menudo estas viviendas también son ocupadas por estudiantes o personas que realizan una actividad productiva derivada de cumplir con demandas de esta población.

Las viviendas en este lugar presentan un problema de hacinamiento que según datos del INEGI se estima que es un total del 18%¹⁶ de toda la Alcaldía.

En datos que expone el INEGI de 2010, concluye que aproximadamente 191,517¹⁷ viviendas particulares y por promedio hay 3.2 habitantes, el 18% de las viviendas en la Alcaldía presentan niveles de hacinamiento. Respecto de los servicios el 99.3% disponen de agua potable, el 99.7% de energía eléctrica, más del 97.4% de drenaje, igualmente casi la totalidad de las viviendas disponen de escusado con un 95%.¹⁸

b) Empleo

En cuanto a la tasa de Participación Económica (PE) de la población en la Alcaldía, se aprecia que en hombres corresponde a 66.90%, mientras que en mujeres es de 45.01%, lo que representa un total de 55.07% de la población.

Estas cifras reflejan que la Participación Económica (PE) en la Alcaldía de Coyoacán es mayor que en la Ciudad de México (56.01%) y a nivel nacional (50.26%). De manera particular, en la Alcaldía destaca la mayor participación de los hombres con 66.90% en comparación con las mujeres (45.51%)¹⁹.

¹⁶ <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan%5b1%5d.pdf> (Consultado 04/08/2022)

¹⁷ <https://www.inegi.org.mx/app/areasgeograficas/?ag=09#collapse-Indicadores> (Consultado 10/08/2022)

¹⁸ <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan%5b1%5d.pdf> (Consultado 04/08/2022)

¹⁹ <http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9440/9440CSD.html> (Consultado 18/02/20)

c) Cultura

Coyoacán es un espacio con diversas expresiones culturales, heredadas de tradiciones que reflejan su historia, creencias, gastronomía entre otras.

Ofrece diversas oportunidades a los visitantes de conocer estas características mediante visitas a museos, iglesias, capillas, jardines, viejas “haciendas” y paseos en tianguis y mercados tradicionales.

Se llevan a cabo actividades culturales derivadas de las fiestas patronales, fechas importantes de celebraciones tradicionales como son día de reyes, la candelaria, representaciones de Semana Santa, día de muertos y de la Virgen de Guadalupe, de las más importantes, también se celebran ferias con motivo de muestras gastronómicas que dan cuenta de la alimentación de la demarcación pero que se encuentran en todo el país.

Un ejemplo es la feria del tamal, llevada a cabo para conmemorar y enmarcar las fiestas de la candelaria, cabe señalar que también es en esta demarcación donde se encuentra el barrio de la Candelaria, lugar en el que se celebra con especial entusiasmo dicha festividad, ya que es la principal fiesta de dicho barrio.

d) Religión predominante

La religión más popular es la católica, de la población corresponde al 89.3%. Sin embargo, en la zona de Coyoacán y aledañas hay un importante número de congregaciones protestantes evangélicas corresponde al 8.0 % y bíblicas diferentes a

evangélicas corresponden al 2.5% de la población. El 2% restante corresponde a la población sin religión.²⁰

e) Educación

Según censos de INEGI la Educación en la demarcación presento un avance, pues fue de un 11.9% de niños que no asistían a la escuela a un 2% en los años de 1980 a 1990, respecto a la Educación Media Superior también incremento de un 20% a 27.7 % estos indicadores de la Alcaldía fueron los mayores respecto a las demás de la CDMX.²¹

De los indicadores que contabilizan la población inscrita en Escuelas Públicas y Privadas Coyoacán representa el 7.11%, el mayor porcentaje de ésta se encuentran en Educación Básica. De un total de 616 escuelas que se encuentran en la demarcación, representan a nivel CDMX el 7.16%.²²

f) Ambiente Socioeconómico

La Escuela “Mi Casita” es un Centro Comunitario que tiene como finalidad brindar un servicio a la comunidad, dando una calidad Educativa, al alcance de la población que se encuentra en dificultades económicas, busca desarrollar conciencia en cada uno de sus integrantes y pretende que se verá reflejado en las siguientes generaciones y en la sociedad en a la que atiende el Colegio.

²⁰ <https://www.inegi.org.mx/temas/religion/> (Consultado 18/02/20).

²¹ [http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan\[1\].pdf](http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan[1].pdf) (Consultado 19/05/20).

²² www.ordenjuridico.gob.mx/Estatal/.../Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01 (Consultado 18/02/20).

De los incisos anteriores que contemplan las condiciones socioeconómicas de la población que se atiende en esta Escuela de Nivel Inicial y Preescolar tienen mayor impacto, el tipo de vivienda de la Colonia donde se ubica, pues en algunos casos presenta niveles de hacinamiento, pues las casas particulares unifamiliares son compartidas, con personas de la misma familia o bien en su interior están adaptadas como departamentos.

Lo anterior tiene influencia en las actividades que desarrollan los alumnos al salir de la jornada Escolar pues debido al poco espacio al que disponen los cuidadores a su cargo prefieren mantenerlos viendo TV, YouTube. Las horas que los padres están en el trabajo son mayores a las que el alumno permanece en la Escuela esto hace que haya poca o nula interacción, por lo tanto, tampoco los apoyan a adquirir autonomía en las diversas áreas de desarrollo de los niños.

La Colonia es considerada como insegura, debido a diversos delitos como robos a casa habitación, a transeúnte, locales etc., esto es otro de los factores que influye a nivel familiar para desarrollar actividades extras a la escuela o bien acudir con los alumnos a espacios públicos.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela

EL Centro Comunitario “Mi Casita” está ubicado en Calle Mayas Mz. 102 Lt.6, Colonia Ajusco, Alcaldía de Coyoacán, C.P 04300, Ciudad de México. El clima es templado húmedo con lluvias en verano, presenta una temperatura media anual que oscila de 9°C a 14°C.⁷



Mapa de la ubicación del Centro Comunitario Juntos Por la Niñez “Mi Casita”²³

b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela: Privada

El Centro Comunitario “Mi Casita” es una institución que se sostiene de cuotas de corresponsabilidad, es decir que parte de sus ingresos proviene los padres de familia, se trabaja como Escuela Privada. Con las aportaciones que realizan los padres de familia se restauran áreas para mejora de la Escuela y cubrir el sueldo de las docentes.

c) Aspectos materiales de la institución

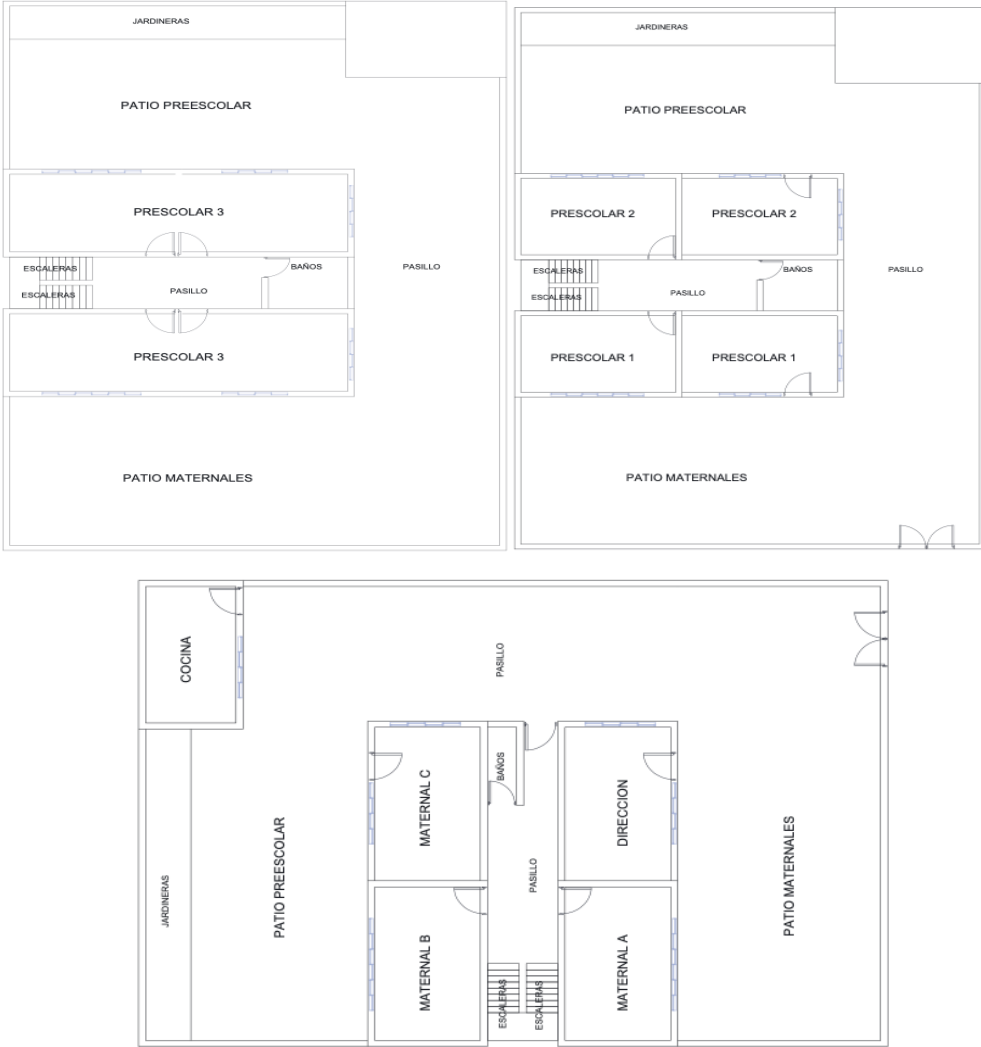
El Centro Comunitario “Mi Casita” está casi la totalidad compuesta por concreto salvo el techo del aula que se encuentra al fondo, cuenta con un aula por cada grado Escolar, dirección y cocina, éstas están distribuidas en un pequeño edificio de dos plantas y un aula en el segundo patio, que es la que esta techada con lamina. Además de dos patios un delantero y trasero que ésta equipados con diversos juegos adecuados para los

²³https://www.google.com/maps/place/MI+CASITA+A.C./@19.3280491,99.1590126,18z/data=!4m14!1m7!3m6!1s0x85ce0025a78570bb:0xd219c5fdb33e85e0!2sCentro+de+Educacion!8m2!3d19.3288804!4d99.1590471!16s%2Fg%2F1ptwq9_j!3m5!1s0x85ce01e9983144cd:0xda9f1cd3b9a32888!8m2!3d19.3286252!4d-99.1588977!16s%2Fg%2F11fj9c_5hn (Consultado 15/11/19).

niños, es decir, que están a su altura, diseñados para ser manipulados por Preescolares con material (plástico) adecuado que previene accidentes.

d) Croquis de las instalaciones materiales

Plano del Centro Comunitario “Mi Casita”²⁴

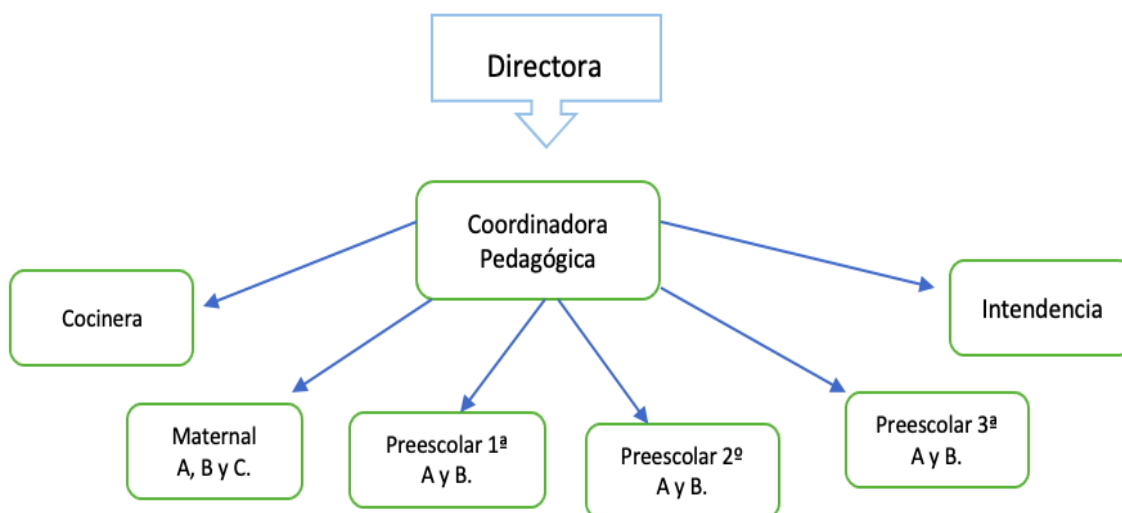


²⁴ Croquis proporcionado el Directivo del plantel.

e) La organización Escolar de la Institución

La Institución cuenta con diferentes puestos que a continuación se describen Directora la cual brinda atención a los padres de familia, Coordinadora que revisa planeaciones, juntas de Consejo Técnico y apoya a las Docentes que lo requieren, Docentes de Maternal A, B y C que se encargan de organizar festivales (15 de septiembre, navidad, día del niño, 10 de mayo, día del padre, fin de ciclo), Docentes de Preescolar 1 A y B se encargan de organizar eventos cívicos como las efemérides, Preescolar 2 A y B las Docentes organizan el taller de Escuela para Padres, Preescolar 3 A y B las Docentes organizan los simulacros de sismos, incendios y fuga de gas, y organiza las actividades al cuidado del ambiente. Cocinera se encarga de preparar alimentos para los niños; Intendencia, persona de limpieza que mantiene las instalaciones limpias para el uso de los todos los espacios del plantel.

f) Incluir el organigrama de la Institución



g) Características de la población escolar

El grupo de Segundo grado de Preescolar está conformado por nueve alumnos, cinco niñas y cuatro niños con edades de entre 4 y 5 años aproximadamente, de ellos cinco es el primer año que asisten a la Escuela, lo que tiene un impacto en su desarrollo de actividades diarias.

Según el tipo de aprendizaje el 44% son visuales, el 33% son auditivos y el resto son kinestésicos. En cuanto a sus habilidades de lenguaje y comunicación poseen un lenguaje que es entendible para compañeros y docentes, expresan ideas y muestran curiosidad por el lenguaje escrito, en pensamiento matemático en un 22% tienen un desempeño sobresaliente y en la misma proporción requiere apoyo mientras que el resto muestran un avance satisfactorio, en exploración y comprensión del mundo natural y social, el 33% tiene un desempeño sobresaliente, el 55% sus conocimientos están muy influenciados por lo que observan en aparatos electrónicos y el 12% restante requiere apoyo pues sus “temores” incluyen en su capacidad de experimentar con situaciones para conocer el medio que lo rodea.

Respecto a las áreas de desarrollo personal el 66% se encuentra en proceso de adquirir los aprendizajes relacionados a la ejecución de movimientos, 12% requiere apoyo y el restante es satisfactorio, para educación socioemocional los porcentajes son similares resaltando que el 12% tiene una necesidad mayor de desarrollo de autonomía y concepto de sí mismo, pero en general es necesario desarrollar el concepto de sí mismo, expresar emociones y adquirir emociones así como confianza ante situaciones nuevas o desconocidas.

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

Todos los integrantes de esta Escuela se involucrados y comprometidos por el bienestar de los alumnos para una mejor Educación. Al inicio del Ciclo Escolar se realiza la junta informativa, donde los padres de familia conocen más a detalle a la titular de grupo, su forma de trabajo. Posteriormente se realizan las juntas de manera trimestral para rendimiento de cuentas donde se observan los avances, rezago Educativo o alguna barrera de aprendizaje. De manera individual se realiza alguna cita con los padres de los alumnos que presenten alguna barrera, para establecer acuerdos y actividades a trabajar de manera conjunta para ayudar y ver resultados con el alumno.

Como manera de seguridad también se realizan simulacros cada quince días, tomando en cuenta los sismos, incendios, fuga de gas o algún problema que se presente a los alrededores del centro comunitario. En caso de que se presente alguna emergencia los niños evacuan sin mayor problema dirigiéndose a la zona de seguridad respetando indicaciones y protocolo de seguridad. Todo el personal participa en los simulacros respetando protocolo para salvaguardar la vida de alumnos y personal, pero también se pide apoyo en los simulacros a padres de familia.

El centro "Mi casita" se distingue por excelente relación que existe entre el personal directivo, las docentes, los padres de familia y los alumnos. Existe un clima cordial y de respeto.

i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

En el centro comunitario “Mi Casita” fue fundado desde hace 20 años, En eventos la Policía apoya cerrando la calle con una patrulla, resguardan la entrada y salida de los niños. Existe un vínculo de afecto y respeto con los vecinos apoyando al centro en emergencias como simulacros o evacuaciones, estos apoyan a cerrar las calles con la intención de proteger a los alumnos.

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 estructura en los términos que a continuación se establecen:

¿Cuál es la estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en alumnos de 4 a 5 años, de 2º de Preescolar, en el Centro Comunitario “Mi Casita” de la Alcaldía Coyoacán de la Ciudad de México?

1.4. HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teóricos-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior es la base del éxito en la

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

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en alumnos de 4 a 5 años, de 2º de Preescolar, en el Centro Comunitario. “Mi casita” de la Alcaldía Coyoacán, de la Ciudad de México, es el juego.

1.5 LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o termino de acciones 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 constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Fundamentar y establecer el juego como una estrategia didáctica, para desarrollar la psicomotricidad en alumnos de 4 a 5 años, de 2º de Preescolar, en el Centro Comunitario “Mi Casita” de la Alcaldía Coyoacán, de la Ciudad de México.

1.5.2 OBJETIVOS PARTICULARES

- **Diseñar y desarrollar la investigación Documental.**
- **Construir el Marco Teórico que avale la propuesta.**
- **Realizar una propuesta de solución a la problemática identificada.**

1.6 LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

2.1.1. El juego

El juego es una actividad que permite a los niños y niñas construir un mundo donde se desarrollan todas sus capacidades. Se considera una actividad lúdica; ya que, el alumno siente satisfacción al realizarla, es divertida y mediante éste, puede adquirir conocimientos, expresarlos, entender y hablar sobre lo que percibe de la realidad.

Es observable que el juego está presente en la infancia, que tiene una fuerte influencia durante los años de Educación Preescolar, es a través de éste que el niño hace un vínculo con su entorno, construye todos sus movimientos y como consecuencia adquiere un vocabulario para nombrar al mundo que lo rodea.

Desde edades tempranas aparece el juego manifestándose por medio de movimientos y la manipulación de objetos, esto permite la interacción con el mundo exterior.

El PEP 2011 dice que el juego que tiene múltiples manifestaciones y funciones, ya que es una forma de actividad que permite a los niños la expresión de energía y de su necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias. En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autor reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y los adultos.²⁵

En la Escuela donde se detectó la problemática, existe una tendencia de los niños al juego, sin embargo, por ser una Escuela particular y por indicaciones del directivo, el trabajo que se desarrolla es en cuadernos y libros, durante estas actividades los niños tienden a mantener poca atención en estas situaciones, manifiestan frustración, aburrimiento o piden ayuda para hacerlas, dicen estar cansados, contrario a los momentos en donde se produce juego libre o guiado.

²⁵ SEP. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora Preescolar. México, 2011. Pág.21.

Dependiendo el Grado Escolar que curse el alumno, sus juegos tienden a manifestar ciertas características como consecuencia de su maduración, más adelante en este texto se sustenta teóricamente esta afirmación.

Las docentes de “Mi Casita” se han percatado de que los juegos en los alumnos sufren modificaciones según su edad y tienen relación con su desarrollo intelectual, los que han experimentado mayor estimulación física, es decir, que hacen otras actividades como natación o van al fútbol fuera de la escuela, sufren menos accidentes y en general muestran mayor confianza al desarrollar actividades físicas. El juego es una acción que los alumnos practican de manera cotidiana y que se puede definir:

Juego» es un término que se refiere tanto a una forma general de comportarse y sentir como a una serie de actividades concretas claramente delimitadas. El juego se mueve en el mundo de la fantasía, quien juega vive en una realidad más o menos mágica y, por consiguiente, más o menos relacionada con lo cotidiano.²⁶

Entre los autores que estudian el desarrollo infantil, el juego es una condición necesaria y medio por el cual se aprende. Como tiene diversas funciones, los juegos pueden ser clasificados según lo que busca promover, por ejemplo, juegos físicos, intelectuales, para socializar, etapas de desarrollo, la edad, las características del juego en sí e incluso como modificadores de conducta, es decir, pueden emplearse

²⁶ Gerardo Martínez Criado. El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, Octaedro, 2012. Pág. 15.

como una terapia que modifique la cognición y conducta, entre otras tantas clasificaciones.

Para hacer más explícita la afirmación anterior se abordarán tres autores que hablan del juego y se dará una breve introducción a su teoría respecto al tema.

TIPOS DE JUEGO

Jean Piaget ²⁷	Lev Vygotsky ²⁸	Henri Wallon ²⁹
<p>Clasifica el juego en 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego o sensoriomotor de 0 a 2 años. • Juego simbólico de 2 a 6 años. • Juego reglado posterior a 6 años. • Juego de Construcción a partir de 1 año. 	<p>El juego sucede en 2 etapas</p> <ul style="list-style-type: none"> • De 0 a 3 años. • De 3 a 6 años. 	<p>Clasifica el juego en etapas funcionales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primera etapa 0 a 2 años (lactante). • Segunda etapa 2 a 4/5 años (preescolar). • Tercera etapa 4 a 5 años en adelante (escolar).

Para Jean Piaget el juego y la manera en cómo este se manifiesta, tiene relación con las estructuras mentales y por lo tanto con el estadio de desarrollo en el que el niño se encuentre.

Clasifica a los juegos en cuatro tipos de los cuales tres están asociados a las etapas de desarrollo; el primero es el “*juego de ejercicio o sensoriomotor que prevalece de los 0 a los 2 años*”³⁰ se trata de juegos individuales, donde prevalece el desarrollo de la motricidad y desarrolla el conocimiento de su entorno.

²⁷ Milagros Damián Díaz y Rocío Tron Álvarez. Los tipos de juego que eligen los niños de primaria superior. 14, (4), México, Revista electrónica de Psicología Iztacala, 2011. Pág. 196.

²⁸ Elena Bodrova y Deborah J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, Pearson Prentice Hall, 2004. Pág. 129.

²⁹ Ana Fass. Psicología del desarrollo de la niñez. Segunda ed., Argentina, 2018. Pág. 327-330.

³⁰ Milagros Damián Díaz y Rocío Tron Álvarez. Los tipos de juego que eligen los niños de primaria superior. Op. Cit. Pág. 196.

Posterior a esta aparece *“el juego simbólico entre los 2 a 6 años”*³¹ donde se desarrollan capacidades de percepción de la realidad, que son integradas al yo, mediante experiencias, otro suceso importante es la adquisición de la capacidad de evocar cosas que no están presentes, pero que ya conocen, sucede -la abstracción- es en esta etapa en que los juegos son primordiales para el aprendizaje.

Como *“tercera etapa está el juego reglado posterior a los 6 años”*³² aquí la socialización prevalece y con ella, la necesidad de establecer juegos que tengan normas, lo que permitirá el éxito del desarrollo de éste.

El cuarto tipo de juego se denomina de “construcción” en este caso no se asocia a una edad sino a la interacción que el individuo tiene con los objetos, *“aparece a partir del primer año de vida y se desarrolla de manera paralela a los demás”*³³. Como su nombre lo indica, se refiere a las construcciones que los niños hacen con objetos, por ejemplo, con bloques, o bien, cosas que hay en su realidad.

Los anteriores renglones confirman que en el Jardín de Niños “Mi Casita”, el cambio que las docentes perciben en los juegos es el siguiente; en su Primero de Preescolar se observa una acentuada tendencia a el juego en lo individual, durante el juego no comparten y es escaso el diálogo. Para el Segundo de Preescolar se comienza a ver la interacción entre pares, así como, el intercambio de ideas de un juego simbólico y en el Tercer Grado su nivel de interacción aumenta, logrando de esta manera que

³¹ Ibid. Pág. 197.

³² Ibid. Pág. 198-99.

³³https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1_muestra.pdf. Pág.16.

establezcan un plan en común para desarrollar el juego e inicia por ello la necesidad de establecer reglas.

Lev Vygotski considera que *“el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo a severa que el mayor control del que es capaz el niño se produce en el juego”*³⁴, funge tanto como motor de aprendizaje, como modelador de la conducta.

Mientras el niño juega será capaz de poner en práctica sus habilidades, explorar nuevas e ir adquiriendo más, por lo tanto, incrementará su desarrollo cognitivo y los juegos se vuelven espacios de Zonas de Desarrollo Próximo.

Para éste autor el juego es clasificado en dos etapas o fases, en la primera fase prevalecen las actividades de manipulación o *“instrumentales los niños exploran las propiedades de los objetos y aprenden a usarlos convencionalmente; hay juego cuando comienzan a usar los objetos cotidianos en situaciones imaginarias”*³⁵, la segunda fase ocurre en los niños preescolares, se caracteriza por la dramatización donde además de manipulación de objetos, los dota de funciones simbólicas, es decir, les asigna roles y crea situaciones imaginarias, *“cuenta una historia”*.

Vygotsky resalta que el juego, permite que el niño adquiera los aprendizajes, los objetos toman importancia y nombre en función de las características de su sociedad, es decir, el símbolo que representan tiene que ver con las concepciones de la sociedad

³⁴ Milagros Damián Díaz y Roció Tron Álvarez. Los tipos de juego que eligen los niños de primaria superior. Óp. Cit. Pág. 192.

³⁵ Elena Bodrova y Deborah J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. Op. Cit. Pág. 129.

en que se encuentra, es así, como el juego tiene la capacidad de desarrollar aprendizajes, en “Mi casita” se han presentado diversas oportunidades para experimentar la posibilidad que ofrece el juego, en específico durante las sesiones para desarrollar las habilidades motrices, los alumnos al practicar ejercicios básicos y observar a otros compañeros que logran unos de mayor complejidad se han interesado, en hacer lo que logra el otro.

Henri Wallon, este teórico denomina al juego como “*un ejercicio libre*”³⁶ así como su nombre lo indica su principal característica es la libertad y espontaneidad, pues al estar orientado a la consecución de algún conocimiento pierde su cualidad primordial, establece que es previo a la integración de la realidad.

Clasifica el juego en tres etapas, en la primera sitúa a los lactantes de entre 0 y 2 años, en ella hay dos subtipos “*funcionales que tienen la característica de ser individuales donde el niño inicia manipulando su cuerpo*”³⁷ para continuar con objetos, el otro tipo es de “*adquisición que se basan en observación e imitación*”³⁸.

La segunda etapa Preescolar de 2 a 4/5 años está “los juegos de ficción o imitación donde los niños avanzan a un juego en interacción con otros y plantean situaciones en los juegos donde hacen simulaciones”, ocurren entre los 2 a 3 años y “*juegos de fabricación que son posteriores a los de ficción y ocurren a los 4 años*”³⁹ tiene la característica de que los niños disfrutan crear nuevos objetos. Y finalmente aparece

³⁶ Ana Fass. Psicología del desarrollo de la niñez. Op. Cit. Pág. 327.

³⁷ Ibid. Pág. 328-329.

³⁸ Ibid. Pág. 329-330.

³⁹ Ídem.

“el juego reglado después de los 5 años denominada escolar⁴⁰”, durante esta etapa la socialización da paso a que los juegos sean grupales y por lo tanto se hace necesario el establecimiento de reglas, pero esto trae consigo la desaparición de lo que el autor considera el juego nato, aparece la competencia y deja de ser placentero además de que estará orientado a un fin.

Según la teoría de Henri Wallon; los alumnos de la Escuela se encuentran en la etapa de juegos de ficción o imitación; así como de fabricación, por ello, su interés es jugar con material y aunque se encuentren en una mesa o espacio en común, pocos hacen un plan en conjunto para construir algo, cada quien tiene una idea y lo desarrolla, al plantear actividades en conjunto surgen diferencias o bien se desarrolla, pero de manera breve, su atención, aún no se centra en el juego en conjunto.

Según lo que el docente quiera lograr, será el tipo de juego que deberá elegir para obtener los resultados esperados, reconocer la teoría permite que se hagan mejores elecciones, a la hora de organizar juegos, por ejemplo, los niños de Primer Grado de Preescolar, podrán practicar mejor los juegos de ejercicio y puede empezar con el juego simbólico, los niños de Segundo Grado que son los que corresponden a la problemática tendrán mayores posibilidades de practicar ambos juegos, centrados en el juego simbólico pues su pensamiento estará más enfocado en dar funciones a objetos y evocar situaciones mediante el pensamiento, por último los niños de Tercer Grado de Preescolar que ya están más cercanos a los 6 años tendrán mejor predisposición para poner en práctica juegos reglados que favorezcan y den respuesta

⁴⁰ *Ibíd.* Pág. 330.

a su necesidad de socializar con los otros, podrán ponerse de acuerdo en roles, el plan a seguir, los objetos a usar, etc.

2.1.2. Desarrollo Motor

El concepto de desarrollo motor es relevante en esta Investigación Documental debido a que se identifica que el inadecuado desarrollo de las capacidades motoras de los alumnos son un factor que interviene de manera cotidiana en el desarrollo de sus actividades dentro y fuera de la Escuela.

Dentro de ella tiene un mayor impacto, producen diversas problemáticas que impactan en los aprendizajes; la investigación sobre este concepto permitirá reconocer los factores que influyen en la adquisición de las habilidades motoras y el desarrollo de la psicomotricidad.

En cuanto a definición se encontró lo siguiente, *“se puede denominar desarrollo motor a la capacidad del individuo para desplazarse y controlar sus movimientos⁴¹”* este término se amplía a *“todo el conjunto de cambios que se producen en el individuo a lo largo de su vida y que ocurre a causa de tres procesos: maduración motora, crecimiento y aprendizaje.⁴²”*

⁴¹ Judith L. Meece. Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio de Educadores. México, Mc Graw Hill, 2001. Pág. 69.

⁴²Diego Fernando Bolaños. Desarrollo motor, movimiento e interacción. Colombia, editorial Kinesis, 2010. Pág. 35.

El desarrollo motor es un proceso que experimentan los seres humanos a lo largo de su vida, tiene ciertas pautas y características, conforme va incrementando su edad las funciones no son las mismas que al inicio.

En el proceso de maduración, existen principios generales, por los cuales se puede describir como sucede.

Proceso De Maduración⁴³		
Principio del orden	Principio de las diferencias individuales	Principio céfalo-caudal
La maduración ocurre como un proceso ordenado, donde la edad no interviene. Si lo asemejamos a pasos son una serie de pasos en donde uno no puede ocurrir sin otro.	Aunque todos los individuos experimentan los mismos pasos estos tienen variaciones de ritmo y velocidad.	Habla de como ocurre la maduración del sistema nervioso en donde el primer lugar ocurre en la cabeza y luego a los pies.
Principio próximo distal	Principio general o específico	Principio de periodo crítico
Las funciones motrices maduran de manera más pronta a la zona cercana al tronco que en los extremos.	La duración ocurre en grupos de músculos para después hacerlo de manera individual.	Son los periodos donde el organismo está más sensible a presencia de ciertos estímulos.

Este proceso ocurre en el sistema nervioso y en el sistema muscular, como se observa en la tabla, el control de los movimientos ocurre en los músculos y extremidades más cercanas al torso, mientras que los más alejados son los últimos en consolidarse, es por ello, que podemos observar cómo los niños primero logran actividades de motricidad gruesa, como son el sostener la cabeza, sentarse, gatear, y después ocurre tomar objetos, primero con toda la mano, sin precisión, para posteriormente tomar objetos más pequeños y dirigirlos; por ejemplo: sujetar una cuchara para comer. Este sustento teórico, da la pauta a considerar, que algunas de las habilidades de los

⁴³ Ibid. Pág. 39 y 40.

alumnos del Centro Educativo donde se identificó la problemática, requieren apoyo para su desarrollo, pues los alumnos aún toman la cuchara con toda la mano, al utilizar materiales como pinzas de ropa, muestran dificultad al tomarlas y emplean el puño completo; experimentan frustración al tratar de hacer actividades como ensartar, sacar sus materiales de la lapicera, guardar los libros y cuadernos en la mochila, tomar y cerrar la mochila, entre otras más.

El crecimiento consiste en el aumento de número y tamaño de las células de un tejido, un órgano o un ser vivo, a diferencia del proceso de maduración que supone un cambio en la función.

Principios de crecimiento 44			
De progresión y amortiguamiento	De disociación	De variación de ritmo	De la alternancia
El crecimiento es más rápido en edad temprana conforme esta se incrementa este se hace más lento.	Las partes del cuerpo no crecen de la misma manera o ritmo.	Existen etapas de crecimiento rápido y lento.	El crecimiento de estatura y grosor no siempre va junto, de 2 a 4 años anchura, de 5 a 7 de longitud, de 8 a 10 de anchura, de 11 a 15 preferentemente de estatura y de 16 a 19 ultimo incremento de anchura.
Principio de antagonismo	Principio de gradientes	Principio de alcance	Principio de periodo critico
Entre la forma del cuerpo y las masas del mismo, esto es a la masa del cuerpo (peso) las proporciones corporales se difuminan y se tiende a formar menos definidas y redondas.	Existe mayor grado de aproximación al tamaño adulto en las partes distales que en las proximales.	Si por alguna situación el crecimiento se detiene en un periodo no muy largo puede recuperar el equilibrio.	Periodo de tiempo donde de tiempo es especialmente sensible a la presencia de ciertos factores ambientales a partir de lo cual se da o se detiene el crecimiento.

⁴⁴ Ibid. Pág. 42-43.

El crecimiento depende de una serie de factores, étnicos, herencia y género entre otros, existe relación entre el peso, estatura, desarrollo de extremidades en la ejecución de las actividades motrices.

En este caso es importante considerar que, los individuos tienen una carga genética que impacta en su desarrollo en el momento del nacimiento y al transcurrir del tiempo el desarrollo de su aprendizaje se verá profundamente influenciado por su ambiente cultural y estímulos a los que sea expuesto, cabe destacar que no solo será el aprendizaje de lo motor sino de manera general.

Un aprendizaje se considera, un cambio relativamente estable y duradero del comportamiento. En cuanto a lo motriz se define como “*cambio relativamente estable que ocurre en el individuo y que le permite realizar movimientos apropiados para la consecución de un objetivo*”.⁴⁵

Esto último se evidencia en la Escuela de la Problemática, son pocos los alumnos que acuden a realizar alguna actividad complementaria fuera de la escuela como: natación, fútbol, karate, caminar en el camellón de Av. Aztecas donde hay juegos, los alumnos que sí lo hacen, tienen desarrolladas sus capacidades motrices, se les dificulta menos, ejecutar ejercicios, desarrollar actividades que generan autonomía, hacerse cargo de sus pertenencias e incluso se ven más confiados ante situaciones nuevas.

El aprendizaje relacionado con lo motor está ligado a la práctica y repetición de ejercicios, no solo de manera rutinaria sino poniendo énfasis en el logro de su

⁴⁵ Ibid. Pág. 49.

ejecución, tampoco se trata de movimientos furtivos o casuales, llevan un grado de conciencia al ser ejecutados para posteriormente ser internalizados y formar parte de aprendizajes logrados. Se debe tomar en cuenta tres principios del aprendizaje motor que son refuerzo, retención y transferencia, estos son similares al proceso de aprendizaje en los individuos, primero se da un estímulo donde conoce, luego se practica hasta que finalmente se asimila con aprendizajes previos y se logra un grado de autonomía para practicarlos.

Sin embargo, durante las actividades diarias en el grupo de Segundo de Preescolar el tiempo destinado al logro de aprendizajes relacionados con el desarrollo motor, se ve afectado por pérdidas de tiempo, como son: quitarse el suéter, guardarlo, destapar el agua para hidratarse, como antes se hizo mención los alumnos tienen dificultad de hacer estas cosas porque reciben ayuda en casa y cuando acuden a la escuela esto les produce frustración, enojo e incluso dicen que la docente debe hacer las cosas.

El movimiento es otro componente importante del desarrollo motor, es un instrumento de la relación con el mundo exterior, el niño desarrolla su cuerpo a través del movimiento. *“Siguiendo a Piaget, el pensamiento infantil no debe desligarse del comportamiento motor motivado por la manipulación del objeto, este comportamiento debe ser vivido realmente y de ser representado mentalmente⁴⁶”*.

Por medio de movimientos innatos, ocurre las primeras experiencias del niño con el medio que lo rodea, al inicio serán poco precisos y poco a poco el niño se ira dando cuenta de que puede controlarlos, direccionarlos, interaccionar con los objetos de su

⁴⁶ Ibid. Pág. 29.

alrededor, por ejemplo; al tomar una sonaja se percatara que al agitarla produce un sonido, con el tiempo y las diversas experiencias vividas producirá una actividad intelectual más compleja que supone poner en práctica su capacidad de abstracción y razonamiento.

El movimiento se puede estudiar en tres dimensiones biopsicosocial, y se identifica en dos maneras (biológico) como una actividad adaptativa (consecuencia de una interacción y paulatino conocimiento del individuo y el medio) y como una actividad exploratoria no especifica (debido a su necesidad de movimiento esto lo lleva a explorar).⁴⁷

La representación del mundo está en función de las experiencias que los alumnos hayan tenido, para el caso de la investigación denotan ser pocas, pues los adultos que fungen como cuidadores de los niños de “Mi Casita” a menudo les dan más apoyo del que necesitan, con la intención de “ayudar” a que no se ensucien, no se tarden, se enojen, etc. terminan haciendo por los alumnos, lo que ellos tendrían que hacer solos. Todos los conceptos antes descritos en este apartado resultan fundamentales para entender los procesos que ocurren en el desarrollo motor de un individuo desde su momento de nacimiento, con ellos las docentes de “Mi casita” podrán sustentar teóricamente la evidencia de una problemática en el desarrollo de los alumnos y solicitar apoyo por parte de los Padres de Familia y de especialistas en caso de ser necesario.

⁴⁷ Ibid. Pág. 114.

2.1.3. Desarrollo Cognitivo

De acuerdo con la investigación documental se encontró que, *“el desarrollo cognitivo se centra, en el periodo que va desde el nacimiento hasta la adolescencia, por ser el intervalo donde los cambios más sustanciales, tanto desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo⁴⁸”*. Entre los docentes del Preescolar de “Mi casita” es una necesidad conocer cómo se desarrolla la cognición, ello contribuye al trabajo diario que se fomenta, esto permitirá que hagan mejores elecciones a la hora de planear las actividades, así como, de reconocer que los alumnos tendrán mayor disposición a ciertos juegos, que permitan estimular al alumno, dando oportunidad de plantear situaciones que les sean interesantes y con esto llevarlos a un adecuado desarrollo cognitivo propiciando un mejor aprendizaje.

El teórico Jean Piaget desarrollo la teoría del desarrollo cognitivo donde establece, que inicia en el nacimiento; su progreso es el resultado de la combinación de experiencias con el medio ambiente y la maduración biológica. Realizo una clasificación en 4 estadios por los cuales plantea que el individuo pasa y comprende desde el nacimiento hasta los 12 años ya que considera que después de esta edad ya se logró cierto desarrollo intelectual con el cual se es capaz de desarrollar demás conocimientos, a continuación, se muestran en una tabla los 4 Estadios y sus características.

⁴⁸ Francisco Gutiérrez Martínez. Teorías de desarrollo cognitivo. España, Mac Graw Hill, 2005. Pág. 7.

Etapas De Desarrollo Cognitivo⁴⁹	
Estadio de la inteligencia sensorio-motriz	De 0 a 2 años. Durante este los logros más relevantes son la aparición del lenguaje y la concepción del mundo separado de sí mismo.
Estadio o Período Pre operacional	Aproximadamente de los 2 a los 7 años. Las características son la construcción intelectual, ahora su razonamiento es parcial, intuitivo y concreto, sólo se da a partir de lo que ve, inicia su vida escolar y el paso del egocentrismo a la cooperación y de un pensamiento preconceptual al inicio del periodo a un razonamiento lógico al casi concluir.
Período o estadio de las operaciones concretas	De 7 a 11 años aproximadamente. En esta etapa son capaces de pensar de manera lógica, ya posee cierta capacidad de abstracción, lo que les permite hacer inferencias lógicas, aunque su pensamiento ya no esta tan ligado a las acciones por las representaciones mentales que ya ha adquirido en la etapa anterior si necesita que la representación del problema que se le invita a resolver está ligada a una situación vivida.
Período o estadio de las operaciones formales	De los 11 años en adelante. Ya poseen la capacidad de abstraer, su pensamiento es lógico y a diferencia de los estadios anteriores ya no requiere de una situación vivida.

Algunas características relevantes por resaltar de cada etapa descrita en el cuadro anterior son para la etapa sensorio-motriz, tres fases: los reflejos, la organización de las percepciones costumbre y la fase propia inteligencia práctica o sensorio-motriz *“tiene como herramientas las percepciones y los movimientos organizados en esquemas de acción”⁵⁰* un ejemplo es cuando el niño lanza repetidas veces un objeto.

Una acción al ser repetitiva y generalizada se vuelve un concepto sensorio-motriz, debido a estas acciones repetitivas va construyendo poco a poco el sentido de permanencia de los objetos, es entonces que con las acciones y la resistencia de estos comienza el entendimiento de que el mundo es cada vez menos una extensión del yo.

⁴⁹ Adriana Serulnikov, Rodrigo Suarez. Jean Piaget para principiantes. Buenos Aires Argentina. Era Naciente, 2001. Pág.133-164.

⁵⁰ Ibid. Pág.128.

“Entonces el niño en esta etapa conoce el mundo a través de las acciones que tiene sobre los objetos, pero no más allá, y aun no puede explicar sus acciones⁵¹.”

El Estadio Preoperacional corresponde al Preescolar en México, tiene dos etapas la preconceptual que experimenta entre los dos y cuatro años, el pensamiento está entre lo sensoriomotor y la adquisición del concepto, éstos aún están completos, el razonamiento solo se percibe de manera parcial, pues mezcla elementos de un concepto y de otro, la etapa Intuitiva de los cuatro a los siete años, el pensamiento está dominado por percepciones inmediatas, sus esquemas continúan dependiendo de sus experiencias personales y su percepción, por ello, los esquemas son prelógicos. Reconocer estas premisas permiten a los docentes identificar el nivel de desarrollo con el que cuenta el alumno y también establece actividades que estén acorde a sus edades.

Aparece la representación simbólica donde los niños son capaces de representar un objeto que no está por un símbolo, usando sus conocimientos adquiridos en el periodo sensoriomotriz, es capaz de usar las experiencias repetitivas con objetos a los que les da atributos que no tiene y los emplea en representación simbólica. Al inicio del lenguaje y la representación simbólica los niños emplean el lenguaje para señalar objetos o individuos que tienen características comunes por ejemplo un perro, puede estar representado por un animal que tiene cuatro patas lo mismo puede ser un oso que un gato, sirve además para reforzar lo que están haciendo, entonces que el lenguaje va a transitar de solo estar ligado a la acción al ir mencionando, reforzará lo que se hace a ir construyendo imágenes en la mente que evocarán acciones, objetos, situaciones que no estarán presentes. ⁵²

⁵¹ Ibid. Pág.138.

⁵² Ibid. Pág. 146.

Para concluir la descripción de este periodo o estadio se puede decir que otra de sus características es la edad de los ¿por qué?, donde el niño indaga la causa y el fin de las cosas.

Los niños de la Escuela “Mi Casita”, se encuentran en la etapa de desarrollo Preoperacional, los docentes reconocen la necesidad que tiene la población para mejorar las habilidades que poseen. Los alumnos muestran curiosidad, las experiencias que reciben en casa los llevan a sentirse inhibidos en situaciones nuevas, como manifestar desagrado, cuando se les ofrece la oportunidad de experimentar con nuevos materiales, incluso, hay quienes, argumentan que no pueden hacer ciertas cosas porque se ensucian, mencionan que se van a enojar en casa, que sus madres les dicen que pidan ayuda para que no “tengan accidentes”.

Los otros dos estadios, aunque ya no pertenecen al periodo de interés de la investigación se incluyen pues son parte de la teoría de los 4 Estadios de Desarrollo, para el período o estadio de las operaciones concretas de los 7 a 11 años, ya pueden distinguir la conservación de sustancia, peso, la reversibilidad, puede hacer subgrupos y con ello llegar a la clasificación. Período o estadio de las operaciones formales de los 11 años en adelante, Jean Piaget, señala que *“puede ser solo enunciados hipotéticos y a partir de ellos pueden hacer inferencias”*.⁵³

En esta investigación también se incluye el concepto de percepción, como un componente que está involucrado en las experiencias sensoriales, que inicia un

⁵³ Ibid. Pág. 9.

registró de éstas y por lo tanto conforme las vaya experimentando será capaz de interpretar la realidad.

En la infancia algunas de las fases por las que atraviesa el niño son las siguientes:

Etapa del cuerpo vivido. Hasta los tres años hay una percepción y comportamiento global. Se fundamenta en una noción sensoriomotora del cuerpo, que actúa en un espacio práctico en el que se desenvuelve gracias a la organización progresiva de la acción del niño sobre el mundo exterior.

Etapa de discriminación perceptiva. De los cuatro a los siete años hay un desarrollo progresivo de la orientación, y al final de este período el niño es capaz de dirigir su atención sobre la totalidad de su cuerpo y sobre cada uno de los segmentos corporales. Se fundamenta en una noción preoperatoria del cuerpo, condicionada a la percepción, que se encuadra en el espacio centrado aún sobre el cuerpo.

Etapa del cuerpo representado. De los siete a los once años. Se fundamenta en una noción operatoria del cuerpo, que se encuadra bien en el espacio objetivo representado, bien en el espacio euclidiano⁵⁴

Al igual que en los estadios de desarrollo cognitivo la percepción concluye o llega a su máximo, alrededor de los 12 años en donde la comprensión del mundo por medio de los estímulos sensoriales ha logrado su desarrollo.

En este apartado de desarrollo cognitivo es necesario incluir parte de la teoría de Jean Piaget que hace referencia a las características del pensamiento durante el estadio preoperacional ya que son de gran utilidad para los especialistas de la Educación que se enfocan en este periodo de desarrollo del niño, pues permiten entender y definir

⁵⁴ Mónica Bernardo de Quirós Aragón. Psicomotricidad. Guía de Evaluación e intervención. Madrid, Ediciones Pirámide, 2012. Pág. 82.

como se interviene en su proceso de adquisición de conocimientos en los diversos ámbitos de su vida diaria.

En “Mi Casita” las docentes reconocen algunas características, sin embargo, no a profundidad pues en su mayoría se encuentran cursando la licenciatura, es por ello, que en ocasiones confunden problemáticas que tienen al implementar actividades con dificultades de los alumnos, ignorando que algunos de estos obstáculos son resultado de una etapa de desarrollo del alumno.

CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO PREOPERACIONAL⁵⁵	
TRANSDUCTIVO:	El razonamiento es con preconceptos, se refiere a la capacidad del niño de unir las cosas y hacer una hipótesis, de hacer comparaciones por ello se conoce como razonamiento analógico.
ESTÁTICA:	Tiene tendencia a fijarse en las configuraciones perceptivas más que en las transformaciones.
CENTRACIÓN	Tendencia a fijarse solo en algunos aspectos de la situación, provocando una deformación en el juicio o razonamiento.
YUXTAPOSICIÓN Y SINCRETISMO	Se refiere a reunir todas las cosa sin juntarlas, el niño explica que suceden las cosas en la relación causa-efecto, el sincretismo tendencia espontanea de los niños a percibir globalmente, encontrado analogías entre objetos y suceso sin que haya habido un análisis previo, en la yuxtaposición no hay relación entre las diversas partes del todo, en el sincretismo se da una visión global en que todas las cosa se relacionan con todas las demás.
EGOCENTRISMO	Es una forma de conocer la realidad, se refiere a la tendencia a tomar al propio punto de vista como único, sin tener la capacidad de observar el del otro. El niño tiene la creencia entonces que todas las demás personas comparten el mismo punto de vista y los pensamientos que el posee son los únicos posibles, una manera de poder observar una manifestación de esta característica es a través del lenguaje cuando el niño habla de sí mismo no le interesa realmente ser escuchado por un interlocutor, el hace una especie de monologo y no está interesado en que lo escuchen o le respondan.
FENOMENISMO	Tendencia a establecer un lazo causal entre fenómenos que son vistos como próximos por los niños ejemplo las montañas son donde vive el agua.
IRREVERSIBILIDAD	Una cognición es capaz de proseguir un cierto camino en un sentido (ejecutar una serie de razonamientos) y luego hacerlo en sentido inverso para encontrar el punto de partida. Las cogniciones preoperatorias en la medida que dependen de las acciones y la realidad concreta carecen de movilidad propia de los actos mentales reversibles.
REALISMO MÁGICO:	Tendencia a atribuir existencia sustancial a hechos o productos psicológicos (pensamientos, sueños, cuentos, etc.) es decir los considera reales con existencia propia.
ARTIFICIALISMO	Las cosas son consideradas como el producto de la fabricación y a voluntad humanas.
FINALISMO	Cada cosa tiene una función y una finalidad que justifican su existencia.
ANIMISMO	Es la tendencia a concebir las cosas como si estuvieran vivas, y en un principio está vivo todo aquello que tenga una actividad útil para el ser humano, que más tarde se le atribuye a todo lo que pueda moverse.

⁵⁵ Adriana Serulnikov, Rodrigo Suarez. Jean Piaget para principiantes. Óp. Cit. Pág. 147-151.

Los niños del Centro Escolar de la presente investigación desarrollan su capacidad de razonar y estructurar la mente a partir de preconceptos que van de lo general a lo particular, la tabla demuestra las características de pensamiento del niño de Segundo de Preescolar y con ello, se sostienen los procesos que los niños de “Mi Casita” pueden favorecer, esta información apoya al desarrollo de habilidades que contribuyen al desarrollo de los aprendizajes. Por medio de la descripción de las actividades los docentes pueden tener más clara la manera en cómo se parte de conocimientos “básicos” a otros más complejos, siempre con ayuda del lenguaje ya que este es un elemento muy importante que acompaña el desarrollo intelectual pero que además ayuda a nombrar las acciones de los niños, sobre los objetos.

2.1.4. Educación Estética en la Nueva Escuela Mexicana

La Nueva Escuela Mexicana (NEM), tiene una visión humanista que busca trascender paradigmas Educativos anteriores, concibe como fragmentados los niveles de Educación y de visión individualista, ahora la propuesta de la NEM es que la comunidad tome un papel primordial donde las diversas instituciones funcionen como posibilitadores de aprendizaje. Los alumnos además de adquirir conocimientos que contribuyan a su desarrollo, tomen conciencia y sean capaces de llevar estos conocimientos a su comunidad para transformar su realidad.

Entonces en la NEM la comunidad toma un papel fundamental en donde es a partir de ella que se organizan los diversos componentes, pretende desarrollar durante su vida académica, comprendida en un tránsito de 23 años, que va desde la Educación Inicial hasta la Superior.

Para el plan y programa de estudio de NEM publicado en 2022 los contenidos se organizan en cuatro Campos Formativos y en Ejes Articuladores que tiene la posibilidad de ser integrales y articular los conocimientos de cualquiera de los cuatro campos.

Para la Nueva Escuela Mexicana el Campo de Formación que está ligado con el desarrollo motor se denomina De lo Humano y lo Comunitario. *“Este campo formativo entrelaza saberes que provienen de la reflexión sobre la identidad personal, las características y los cuidados que requiere el cuerpo humano, la existencia de sociedades diversas y el diálogo como la mejor manera de resolver los conflictos sociales.”*⁵⁶

Con ello se podría argumentar teóricamente a los Padres de Familia y principales cuidadores del Centro Educativo, que el programa de Educación contiene y resalta que los alumnos desde edades tempranas pueden adquirir diversas habilidades que posteriormente generan en los alumnos autonomía, autoestima y la capacidad de ir generando aprendizajes más complejos.

Es decir, para que el tema de investigación se relacione con el cuidado del cuerpo en donde el desarrollo físico se adquiere mediante la actividad física, adecuada alimentación y realización de actividades que favorezcan la psicomotricidad se influyen en éste.

⁵⁶ SEP. Marco Curricular y Plan de Estudios 2022 de la Nueva Escuela Mexicana. México, Dirección General de Desarrollo Curricular, 2022. Pág. 135.

El trabajo que se promueve con las niñas y niños en edad preescolar se dirige a que reconozcan que son parte de una familia con costumbres, tradiciones, hábitos, saberes y formas de organización particular que les da identidad y en la que aprenden a identificar sus características y capacidades físicas, intelectuales y sensoriales, lo que facilitará que construyan con facilidad relaciones de convivencia, diálogo, amistad, colaboración y empatía con distintas personas y en distintos contextos o situaciones en las que aprenden a respetar las diferencias, a identificarse como seres sociales, a valorar la diversidad, a reconocer sus derechos y a interactuar y sentirse parte de un colectivo.⁵⁷

Otro de los aportes importantes, para “Mi Casita” es el desarrollo de la capacidad de sentirse seguros, respecto a nuevos conocimientos y los relacionen consigo mismos, situación en donde incide su contexto fuera de la Escuela, pues no les permiten valerse por sí mismos e intervienen al realizar acciones que ellos ya son capaces de hacer.

Por ello en el aula las docentes se enfocan, en que los alumnos practiquen diversas acciones, de las cuales ellos ya pueden ser responsables, como el cuidado de sí mismos (vestirse, desvestirse, lavarse las manos, dientes, ponerse zapatos entre otros), de sus pertenencias (cuidado de mochila, loncheras, lapiceras, cuadernos, de su uniforme, etc.), esto causa interferencia en otras actividades, no se puede dar paso a situaciones que desarrollen otras habilidades contempladas en el Programa de Educación Preescolar.

Como antes se argumentó, este campo guarda especial relación con la problemática identificada, conocimiento y justificación de cómo debe ser el desarrollo físico de los alumnos, esté contenido en la progresión de los aprendizajes. Y en el sentido de que

⁵⁷ SEP. Campos Formativos en la Educación Preescolar Programa Analítico. México, diciembre 23, 2021. Pág. 54.

la adquisición de conocimientos y dominio de su cuerpo generará mayor confianza en sí mismos.

El favorecer que los niños tengan experiencias de conocer cosas nuevas, interactúen con el entorno y con las personas en él, son elementos importantes para la adquisición de conocimientos. En este sentido es lo que más interesa a esta Investigación Documental pues la tesista considera que la falta de estos estímulos produce en los alumnos, resistencia a continuar descubriendo nuevos conocimientos, no solo eso, también tiene impacto en otros ámbitos de la vida de los alumnos, siendo el desarrollo de la motricidad el que más dificultades presentan, provocando retrasos en las actividades, falta de conclusión en ellas o interrupciones y por ende los aprendizajes no se cumplen.

Uno de los principales propósitos de este Campo Formativo es la de promover acciones que fomenten el bienestar y la salud, lo que está íntimamente ligado al desarrollo motriz pues un niño mal alimentado tanto en exceso como en deficiencia evidencia la falta de control de su cuerpo, por ejemplo, se ve al hacer actividades de motricidad básica, como correr, gatear, lanzar etc.

El eje articulador de Educación Estética que a menudo este asociado a las Bellas Artes, en la visión de la NEM es mucho más integral pues además de considerar los elementos de Expresión y Apreciación Artística toma en cuenta que esta puede desarrollar la sensibilidad, las experiencias y las habilidades físicas.

Cuando hablamos de educación estética no proponemos el estudio de la disciplina filosófica que así se denomina, sino el acercamiento a un conjunto de procesos que se pueden poner en juego en la relación con diversos objetos y sucesos. Entre ellos cabe destacar la ampliación de la percepción, el desarrollo de la sensorialidad, el desarrollo y regulación emocional, el sentimiento de pertenencia, la empatía, la posibilidad de cooperar y afrontar conflictos, y la capacidad de disentir a partir del ejercicio del juicio crítico.⁵⁸

Como se expone en los renglones anteriores la Educación Estética no solo se limita a las Bellas Artes, sino que además comprende una diversidad de procesos que como resultado tendrán el desarrollo de la capacidad de pensar de manera crítica siendo los individuos los encargados de tomar las mejores decisiones a partir de su conocimiento.

El campo de la estética presenta a las y los docentes estrategias de enseñanza y aprendizaje, herramientas didácticas y ejemplos diversos que pueden ilustrar y propiciar aprendizajes significativos al abordar los contenidos específicos de los cuatro campos formativos. Considera, asimismo, los avances científicos en el campo de las neurociencias, sociología, pedagogía, historia, etcétera, los cuales han demostrado que la estética genera lazos profundos de cohesión social, potenciando el desarrollo cognitivo, crítico, emocional y que tiene incidencia en la formación de la conducta ética.⁵⁹

Aunque en planes y programas anteriores se podía encontrar de manera más explícita la descripción del desarrollo motor, como un aspecto o bien como un organizador curricular, este programa 2022 tiene una visión más integradora que favorece a través de los ejes articuladores y plantea que la educación por medio de contenidos se desarrolle de una manera más integral, incluyendo el aspecto emocional ligado con las

⁵⁸ Ibid. Marco Curricular y Plan de Estudios 2022 de la Nueva Escuela Mexicana. Óp. Cit. 120.

⁵⁹ Ídem.

artes, la posibilidad del entendimiento de éstas por medio de experiencias estéticas de apreciación y ejecutando en las actividades artísticas como la danza.

2.1.5. El Desarrollo de la Psicomotricidad

La psicomotricidad es el concepto que hace referencia a dos nociones del individuo de la psique y la motricidad por lo tanto es relevante al conectar mente y actividad motora, se relacionan dando como resultado la conciencia de sí mismo, el conocimiento del exterior y la comprensión de este mediante las experiencias vividas con el cuerpo.

Durante la edad Preescolar el niño transita sus primeros años de vida y por lo tanto estos están llenos de primeras experiencias que son necesarias tanto conocer, repetir y posteriormente integrar a su desarrollo de conciencia, lo que da como resultado una actividad cognitiva constante.

La psicomotricidad tiene impacto en el desarrollo cognitivo, en el físico y social, de ahí la necesidad de que los niños tengan la oportunidad de moverse constantemente, explorar su entorno en un ambiente seguro, desarrollar relaciones con sus pares, pero sobre todo al moverse, manipular e interactuar con su entorno regular sus emociones, adquiriendo autoestima positiva, autonomía, autorregulación basada en el conocimiento de sí.

El concepto de psicomotricidad concentra elementos de interés de la Educación Preescolar entendiendo el desarrollo de los individuos de manera integral, es decir, no solo observando lo físico, biológico, la salud, el crecimiento, la inteligencia, etc., si no, que contiene los elementos que intervienen en un desarrollo general.

El término «psicomotricidad» puede desdoblarse en dos (psico-motricidad). Si se atiende solamente a la motricidad, ésta concierne a la ejecución del movimiento y está ligada a mecanismos localizables en el cerebro y en el sistema nervioso. Sin embargo, la palabra «psicomotricidad» comprende a la persona en su globalidad, y no únicamente en su dimensión orgánica, implica aspectos motores y psíquicos, entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitiva y emocional, y tiene en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales.⁶⁰

La psicomotricidad percibe al individuo de manera integral, *“es vista desde la interacción entre el conocimiento del objeto, la percepción de las emociones y las funciones motrices, capacidad de moverse, expresarse y relacionarse en el contexto social desde su propio cuerpo y el de los demás”*⁶¹ Para su definición se retoma al teórico Jean Piaget, el cual a partir del estudio de la psicogénesis, afirma que el niño emplea su inteligencia para aprender del mundo que lo rodea y clasificó *“en tres las estructuras: inteligencia sensoriomotora, representativa y formal.”*⁶² Mediante estas clasificaciones describe en estadios cómo se da la relación entre el niño (desde su nacimiento hasta los 12 años aproximadamente) y el mundo que lo rodea, de cómo la experiencia, así como el contacto con el mundo (interacción de cuerpo con objetos y otros individuos) van modificando los niveles intelectuales.

⁶⁰ Mónica Bernardo de Quirós Aragón. Psicomotricidad. Guía de Evaluación e intervención. Óp. Cit. Pág.20.

⁶¹ Lenin Mendieta Toledo, et. al. Psicomotricidad infantil. Ecuador, CIDE Editorial, 2003. Pág. 31.

⁶² Ibid. Pág. 30.

ELEMENTOS QUE COMPONEN LA PSICOMOTRICIDAD⁶³

La respiración	Esquema corporal	Coordinación motriz	Control postural	La función tónica
Es innata y se clasifica en torácica y abdominal	Es la imagen de sí mismo	Es el control armónico del tono muscular	Se encarga de la correcta posición y la adecuada forma de ejecutar los movimientos	Tensión que ejerce el músculo frente a estímulos
La coordinación dinámica general	La coordinación óculo manual	Lateralidad	Orientación temporo-espacial	Principio de la actividad específica
El músculo realiza tres acciones excéntricas, estáticas y concéntrica,	Es la relación de los músculos del ojo con los de la mano.	Es el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre el otro.	Para saber dónde está su cuerpo en relación con una situación, objeto u otras personas.	Se sustenta en las acciones generales que se dan por micro acciones específicas.
Principios generales de desarrollo motriz	Principio de individualización del desarrollo	Principio de secuencia y continuidad	Principio del progreso global	
Es continuo, que va desde la concepción, hasta la madurez, que este varía de un niño a otro y que tiene ciertos principios.	El desarrollo es un proceso secuencial por el que todas las personas pasamos, éste no se presenta de forma homogénea en todos los seres humanos.	principio universal en el desarrollo de los seres vivos, la adquisición de una habilidad genera el logro de una próxima habilidad que tendrá mayores exigencias.	El desarrollo psicomotor en sus diferentes áreas, se van desarrollando globalmente, pero en cada niño la velocidad de este desarrollo será individual.	

En cuanto al desarrollo de la psicomotricidad, se debe considerar que los individuos es sus primeros años, experimentan cambios en todos los ámbitos de su desarrollo. Es por eso que en *“el primer año el crecimiento es acelerado, para el segundo es estable y posteriormente se va alentando hasta la pubertad”*⁶⁴, se aprecian cambios en la modificación de peso y talla si son cambios físicos y en el interior experimentan fuertes transformaciones.

⁶³ Ibid. Pág. 33 -39.

⁶⁴ Ibid. Pág. 22.

Desarrollo psicomotor	
0 -1 años	El neonato: Presenta reflejos automáticos y movimientos inconscientes y reflejos. Sus reacciones son arcaicas frente a estímulos dolorosos, luminosos, fuertes y ruidos. Casi para el año de edad:, se mantiene y gira su cuerpo, inicia el gateo y puede llegar a bipedestación con apoyo, el agarre o prensión es más fuerte y duradero, mejora su agudeza visual y la fusión de imágenes de cada ojo en una sola imagen, imita ruidos, dice sílabas.
1 a 2 años	Deambula con apoyo; la posición de bipedestación más estable; domina la prensión pulgar índice al sujetar objetos y los lanza, reconoce a las personas de su entorno más cercanas a él; empieza a formar palabras y obedece a órdenes simples. Al año y medio, ya camina solo y con cargas en sus manos; puede empujar objetos y trasladarlos; manipular cuadernos pasando las hojas para ver dibujos; domina diez o quince palabras diciendo frases simples; obedece órdenes y tiene sentido de posesión.
2 a 3 años	Puede correr y jugar (sin tener noción del peligro); coge el lápiz, cuaderno (pretende escribir); imita gestos y reconoce lugares, su lenguaje es casi claro (se entiende casi todo lo que habla); empieza a pedir (cosas, comida, biberón); controla sus esfínteres durante el día.
3 a 4 años	Puede hacer un dibujo, la marcha suele ser controlada en su velocidad; se puede detener y puede hacer el agarre y prensión con mucha fuerza; la lateralidad puede iniciarse con notoriedad; inhibe movimientos involuntarios y desarrollara la disociación corporal; salta con los pies juntos, copia círculos; en el lenguaje utiliza palabras plurales y algunos tiempos; es autónomo al comer; se mantiene en un solo pie en posición de bipedestación y camina de puntillas; puede patear balones; pregunta y repregunta sobre lo mismo; discrimina colores, figuras y las puede colorear, cuenta números, canta; puede vestirse y lavarse.
4 a 5 años	Tiene equilibrio y ritmo, escribe letras, dibuja y pinta, recorta con tijeras, su lenguaje es casi correcto; ayuda en las labores (juegos de imitación, ayuda en barrer, lavar, etc.); tiene amigos determinados.
5 a 6 años	La maduración de su cerebro es casi completa; su visión estereoscópica es casi completa lo que le permite valorar el relieve de los objetos; está capacitado para la etapa de aprendizaje escolar.

En “Mi Casita” los alumnos han tenido diversas actividades para experimentar con su medio ambiente. Como se presenta en la tabla, para la edad de 4 a 5 años los niños de Segundo de Preescolar tendrían que tener su desarrollo psicomotor definido, sin embargo, distintas experiencias han limitado el movimiento y manipulación, con ello, han impactado en el desenvolvimiento de la autonomía, como a nivel intelectual. Se observa la falta de control emocional y confianza para las nuevas experiencias.

Es necesario resaltar que el desarrollo de la psicomotricidad está íntimamente ligado con el desarrollo integral del alumno y que las diversas circunstancias que rodean, las experiencias diarias de éstos tendrán un impacto en el avance de las inteligencias de estos. Algunas de las habilidades que se progresan al trabajar la psicomotricidad son la atención, lenguaje, la percepción y la capacidad de pensar y actuar en torno a la percepción.

Los componentes del desarrollo motor, sus pautas de desarrollo y características explican las cualidades de la psicomotricidad gruesa y fina.

A continuación, se describirá de manera breve cada una de ellas.

2.1.5.1. Psicomotricidad gruesa

Este concepto se atribuye a todas las capacidades que el individuo logra de manera global, como son el control de su cuerpo, postura, movimiento de extremidades brazos y piernas, como ya se ha argumentado anteriormente estas capacidades son las primeras en aparecer y poderse consolidar, son necesarias para posteriormente tener un buen desarrollo de habilidades que requieran mayor precisión.

“Las habilidades motoras gruesas designan el movimiento de la cabeza, del cuerpo brazos, piernas y de los músculos grandes”⁶⁵ mientras que las “habilidades motoras finas son pequeños movimientos corporales necesarios para armar un rompecabezas, dibujar o usar tijeras”⁶⁶

⁶⁵ Ibid. Pág.70.

⁶⁶ Ibid. Pág.71.

Los alumnos del Preescolar de la problemática ya poseen habilidades motrices básicas, al ejecutar ejercicios se observa cómo se les dificulta coordinar la ejecución, cuando involucra obstáculos o la interacción de su cuerpo con un objeto, en ocasiones los docentes omiten ciertos juegos que impliquen lo antes descrito con la intención de evitar accidentes y si se va al aula en actividades que demandan la coordinación fina se observa mayor dificultad, incluso para tomar los materiales.

El desarrollo de las áreas sensoriales y motoras de la corteza cerebral permite una mejor coordinación entre lo que los niños quieren y lo que pueden hacer. Los preescolares hacen grandes progresos en las habilidades motoras gruesas, como correr, saltar, que involucran músculos largos. Gracias a sus huesos y músculos son más fuertes y a que su capacidad pulmonar es mayor, pueden correr, saltar y trepar más lejos y más rápido.⁶⁷

En el Preescolar las destrezas que los niños alcancen serán resultado tanto de la genética como de la oportunidad de poner en práctica diversos ejercicios que estimulen sus músculos largos.

Es importante destacar que en la psicomotricidad gruesa hay dos componentes el dominio corporal estático que hace referencia a como el individuo integra e interioriza su propio esquema corporal y el dominio corporal dinámico que es la capacidad de controlar varias partes del cuerpo mientras están en movimiento. En el Centro Educativo al subir un desnivel, hay algunos alumnos que tropiezan, algunos no logran saltar en ambos pies, al correr se llegan a caer tropezando con sus mismos pies,

⁶⁷ Diane Papalea, Et. Al. Desarrollo Humano. Un decima ed., México, Mac Graw Gill, 2010. Pág. 220.

dificultando ciertas actividades al aire libre. Por lo tanto, en la psicomotricidad gruesa es importante tanto el control del cuerpo cuando se requiere “reposo” como en movimiento pues ambos contribuyen al desarrollo de la percepción corporal.

2.1.5.2. Psicomotricidad fina

Será importante que los niños en el Nivel Preescolar tengan la oportunidad de realizar estas actividades de motricidad gruesa ya que como hemos visto en las páginas anteriores es necesario y lógico que dominen sus extremidades más cercanas al dorso y sus músculos largos aunque no es necesario que las dominen para después hacer actividades de motricidad fina si es necesario que las pongan en práctica y tengan cierto grado de logro al ejecutar para que al realizar actividades de motricidad fina que demandan el uso de extremidades como los dedos (pinza) y coordinación óculo manual y otras habilidades que demanden mayor precisión.

Las habilidades motoras finas como abotonar camisas dibujar implican coordinación del ojo la mano y los músculos pequeños. La mejora de esas habilidades permite al niño asumir mayor responsabilidad en su cuidado personal. A medida que desarrollan las habilidades motoras, los preescolares combinan de manera continua habilidades que ya poseen con la que están adquiriendo para producir capacidades más complejas. Dichas combinaciones de habilidades se conocen como sistema de acción.⁶⁸

Las habilidades finas son uno de los indicadores de la problemática identificada, como consecuencia de que los alumnos tienen poco estímulo en el medio donde se desarrollan; pues al estar al cuidado de otras personas y pasar poco tiempo con sus

⁶⁸ Ibid. Pág. 221.

padres las actividades que practican son sedentarias, lo que dificulta que desarrollen tanto sus habilidades motrices gruesas como las finas, teniendo impacto en el cuidado de sí mismos, sus pertenencias, sujetar el tirador del cierre es una habilidad que pocos alumnos tienen, retrasando actividades, por esperar que guarden sus pertenencias o lápices y lograr autonomía al realizar actividades de rutina.

En la psicomotricidad fina intervienen otras más específicas como la coordinación óculo-manual, la fonética entendida como la coordinación de los órganos que intervienen en el logro del lenguaje y con ello la capacidad de moverse para hacer gestos con cara y cuerpo (lenguaje corporal).

2.1.6. El juego una estrategia para la psicomotricidad

Para poder explicar cómo funciona el juego como una estrategia resulta necesario en primer lugar definir ¿Qué es una estrategia? A lo cual se puede responder de la siguiente manera.

La estrategia se puede considerar como un plan donde todas las acciones que se prevean estarán encaminadas a lograr un objetivo.

El juego es uno de los aspectos que se encuentra presente en la etapa infantil, por medio de éste los niños pueden aprender sin esfuerzo, sin pasar tanto tiempo sentados o memorizando algo, por el contrario, permitiendo y adaptándose a las características del niño Preescolar, esta es mejor manera de organizar los diversos contenidos que los docentes deseen que el alumno adquiera, así permite que el niño pueda desarrollar todas sus capacidades físicas, psicológicas, de desarrollo personal y social, es mediante éste que el niño aprenderá a regularse a sí mismo y al relacionarse con los

demás, contribuirá a la regulación de emociones y generará autoestima mediante la experimentación de satisfacción derivada de la práctica de diversos juegos.

Entonces el juego como estrategia es la manera como los docentes harán diseños pertinentes que favorezcan la adquisición, desarrollo y consolidación de habilidades motrices, que tendrán un impacto en otros ámbitos de desarrollo de los individuos.

El juego debe estar presente en todas las actividades que los alumnos tengan durante la jornada escolar esto favorecerá que la adquisición de los aprendizajes sea placentera se sientan motivados por poner en práctica las sugerencias que se les da, se involucren y experimentan satisfacción, con ello, tengan ganas de volver a practicar las actividades sugeridas.

Se ha demostrado que la actividad física tiene una relación con el desarrollo cognitivo infantil, el movimiento es un posibilitador del conocimiento del cuerpo al estar en interacción con el mundo que lo rodea lo que impulsa su desarrollo cognitivo y es el juego el medio por el cual el docente conducirá al alumno a estar en movimiento, interactuando con su entorno y con otros pares, desarrollando la percepción, creando conceptos y en general dando significado al mundo interno y externo.

Como se ha hecho mención anteriormente los alumnos de “Mi Casita” tienen pocas oportunidades de actividad física, tanto en la escuela como en el hogar, siendo en este ultimo de donde tienen experiencias que impactan en el día a día en la escuela, pues muestran poca disposición a juegos (guiados), piensan que algunas actividades son inseguras, aseguran no poder hacerlas al grado de llegar a llorar, o bien quieren tener acceso a tecnologías que en casa tienen. En la escuela se hace énfasis por parte de

la directora, argumentando que es una necesidad que manifiestan los Padres de Familia, que se debe dar más peso a el trabajo en libros y cuadernos.

Como resultado de esta investigación las docentes de la Escuela de la problemática tendrán las bases teóricas que sustenten la necesidad de destinar más tiempo a juegos de actividad física, que a los cuadernos y libros así como solicitar los apoyos pertinentes a los padres de familia o cuidadores demostrando que los alumnos ya tienen la capacidad de lograr ciertas habilidades como correr y hacer cambio de velocidad, saltar en ambos pies, abrochar y desabrochar, poner y quitar suéter, meter sus pertenencias, sacarlas, abrir y cerrar su mochila, tomar los cubiertos correctamente etc.

Se argumento con anterioridad que la psicomotricidad es necesaria para el desarrollo integral de los individuos y para efectos de esta investigación se tratará de distinguir entre los juegos que permitan el desarrollo de ambas psicomotricidades tanto fina como gruesa, por ello también las estrategias de juego que se implementen y se describirán más adelante en el capítulo tres estarán enfocadas en desarrollar ambas, cabe desatacar que estas no son excluyentes pues como la definición lo indica la psicomotricidad busca el desarrollo global del individuo, o sea buscará desarrollar los aspectos afectivos, sociales, motores y cognitivos.

Los juegos que propicien la psicomotricidad gruesa estarán enfocados al desarrollo de percepción del cuerpo, del entorno, así como de la relación que existe de estos, mientras que los juegos de psicomotricidad fina contribuirán a desarrollar habilidades

que requieran control y precisión al ejecutar movimientos; pueden incluir dominar un objeto o herramienta, o bien apoyarse del lenguaje oral y corporal.

También es necesario considerar que cuando se estimula la psicomotricidad gruesa es más idóneo que las actividades se realicen en espacios amplios donde el alumno tenga la posibilidad de hacer diversos movimientos que favorezcan el uso de pies y brazos, es decir, que pueda hacer juegos que impliquen, correr, saltar, esquivar obstáculos, lanzar, atrapa, desplazarse de diversas formas, jugar individual y grupalmente, orientarse espacialmente y cuando se enfoque en psicomotricidad fina podrán llevarse a cabo en espacios más pequeños que impliquen usar la mano, la coordinación óculo manual, que impliquen un reto al usar la pinza, ensamblar, moldear, ensarta etc., de igual manera estas actividades deberán aprovechar la multiplicidad de juegos que existen para conducir a la adquisición de los aprendizajes y desarrollo de la psicomotricidad.

Otro factor que es necesario tomar en cuenta es la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, las características por las que va transitando van cambiando del momento en que inicia su vida en Preescolar y cuando concluye, la teoría antes abordada permite que los docentes sepan que los niños experimentan cambios y necesidades, por lo tanto, estas se reflejan en los juegos que pueden ser más idóneos para lograr el desarrollo.

Se debe considerar que casi de manera general los juegos simbólicos en esta etapa dan buenos resultados. Al usar la capacidad que tienen los niños en esta edad de dar significado a objetos para desarrollar diversos juegos, ampliará sus capacidades para

socializar, se podrá observar los cambios que vaya presentando según su maduración que va de un juego completamente egocéntrico, donde la interacción con los demás es nula a poder organizar juegos que impliquen diversos grados de interacción con uno o más compañeros.

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

Si, resulta importante establecer esta relación entre la teoría y la práctica debido a que ésta es el sustento de la toma de decisiones dentro del aula, es la manera más clara y coherente en el que se puede organizar las planeaciones, toma de decisiones sobre las adecuaciones e incluso se sustentará las solicitudes de acompañamiento de otros profesionales del desarrollo del individuo como médicos, psicólogos, psiquiatras entre otros.

Además, permite a los docentes reconocer la etapa en la que se encuentra el alumno y que acciones deberá tomar para que este logre el desarrollo de sus habilidades y se vuelva un alumno competente, posibilita que la Educación que se imparta sea de calidad y que le sea útil al alumno para el resto de su vida cotidiana y escolar.

Reconocer las cualidades que tienen la población que se atiende clarifica la toma de decisiones que estén en función de lo que se busca promover, reconocer que los alumnos tienen ciertas características permite que los docentes reconozcan las cosas que pertenecen a los ritmos de desarrollo y cuales se salen de lo común y con ello diferenciar lo que es una problemática de una cualidad nata del desarrollo de los alumnos.

Dentro del Jardín de niños “Mi Casita” las docentes y directivo enfocan más su trabajo a actividades académicas que son poco idóneas, pues dejan de lado el papel que tiene el juego en el desarrollo de los aprendizajes, considerándolo como una pérdida de tiempo, cabe destacar que los juegos a menudo son libres y los guiados solo ocurren cuando están en clase de Educación Física pues dentro del aula, así como fuera intervienen situaciones de regulación emocional, integración y autonomía.

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

Durante las sesiones de CTE, las docente a la par con la Directora de “Mi Casita” han identificado de manera constante las dificultades que experimentan la mayoría de los alumnos desde el Preescolar uno al tres, sin embargo a pesar de las propuestas que se han puesto en marcha para tratar de atenderlas, no han tenido el resultado esperado como consecuencia de desconocimiento de las teorías, ya que se trabaja más por inercia que por conciencia, reconocer que mediante éstas se pueden plantear mejores propuestas de actividades que no solo vayan encaminadas a trabajar en cuaderno o entregar actividades de técnicas plásticas.

Si en el centro educativo se reconociera la importancia de la teoría en práctica se reflejaría en el reconocimiento de las necesidades de los alumnos donde el movimiento y juegos son mejores que estar sentados “poniendo atención”.

Los docentes como el directivo no cuentan con una formación profesional, enfocada a los niños de Preescolar o de Nivel Inicial pues la mayoría de las docentes tiene perfiles técnicos, o bien carreras que podrían considerarse afines por pertenecer a ciencias

sociales pero no Educativas, de igual manera sucede con el Directivo, como consecuencia de las características del Centro Comunitario la capacitación para el personal está más enfocada a los aspectos asistenciales, de rutinas higiénico, dietéticas y poco enfocada al conocimiento teórico del desarrollo de los Preescolares, es por ello, que la Directora y otros docentes así como los Padres de Familia consideran que es más importante que los alumnos aprendan a leer y escribir, reconocer los números y escribirlos, incluso “sumar y restar” sin tomar en cuenta los aspectos necesarios que permitirían que este proceso no fuera “complicado” y poco placentero para los alumnos, si las docentes orientaran sus actividades, respondiendo a las necesidades y cualidades de su población podrían conducir y desarrollar los aprendizaje de manera divertida, usando el juego como el principal medio que posibilita la adquisición de los aprendizajes.

El que las docentes tuvieran un pensamiento crítico sustentado por la Teoría, haría de su práctica docente una mejor y práctica planeación. Sustentada bajo actividades de juegos que estén acorde al grado escolar y las necesidades que presente el grupo.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Taller “Jugando para la Autonomía”

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Es una necesidad que los docentes de “Mi Casita” han detectado en generaciones recientes en donde los alumnos cada vez poseen menos habilidades como son coordinación óculo-mano, coordinación motriz; desarrollo psicomotor como: equilibrio y ritmo, escribir letras, dibujar y pintar, recorta con tijeras, saltar en dos pies, cachar, ayuda en las labores; se observa que son algunas de las destrezas que los niños de entre 4 a 5 años deben tener.

En la problemática identificada se puede ver que los alumnos han tenido diversas maneras para experimentar con su medio ambiente, sin embargo, estas experiencias han limitado el movimiento, así como la manipulación de distintos objetos; con ello han impactado en el desarrollo de la autonomía, en general a nivel intelectual; se observa también que se ha provocado la falta de control emocional y confianza para las nuevas experiencias. Entonces por tal motivo es necesario dar atención a las necesidades que se presentan.

Para lo cual se diseñó un Taller “Jugando para la Autonomía” el cual consiste en 20 sesiones de juegos con psicomotricidad gruesa y fina, estas tienen una duración que va de 15 a 20 minutos, con una duración de cinco meses.

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

La propuesta está diseñada para favorecer en primer lugar a los alumnos que son el centro del acto educativo, con ello lograr que mejoren tanto su aprendizaje como su desarrollo psicomotriz.

El Taller favorece en segundo lugar a los docentes de “Mi Casita” se ven beneficiados con esta propuesta como un medio de practicar actividades cortas y atractivas para los niños que al mismo tiempo estén logrando aprendizajes motrices.

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

La implementación del Taller “Jugando para la Autonomía” fue planteada a la directora del plantel. La institución está de acuerdo con su desarrollo y aplicación, ya que el equipo de trabajo llegó como consenso, se llevará a cabo en los salones o bien en el patio, según lo indique la actividad. El horario de 12:40 a 13:05 hrs. Aproximadamente, cada miércoles (una vez a la semana). Los materiales requeridos para cada sesión se especifican en cada actividad.

3.5. LA PROPUESTA

Consiste en 20 sesiones didácticas, de juegos que tienen actividades de psicomotricidad gruesa y fina. Acordes a las necesidades del Centro Educativo “Mi

Casita” que les permitan integrar a los niños a todas sus actividades en la escuela como en casa.

3.5.1. Título de la propuesta

Taller “Jugando para la Autonomía”

3.5.2. EL Objetivo General

Que los alumnos del Centro Comunitario “Mi Casita” de la Alcaldía Coyoacán desarrollen sus habilidades físicas mediante actividades de psicomotricidad gruesa y fina. De esta manera se impacta en las actividades que desarrollan dentro de la Escuela, con ello logren un desarrollo integral.

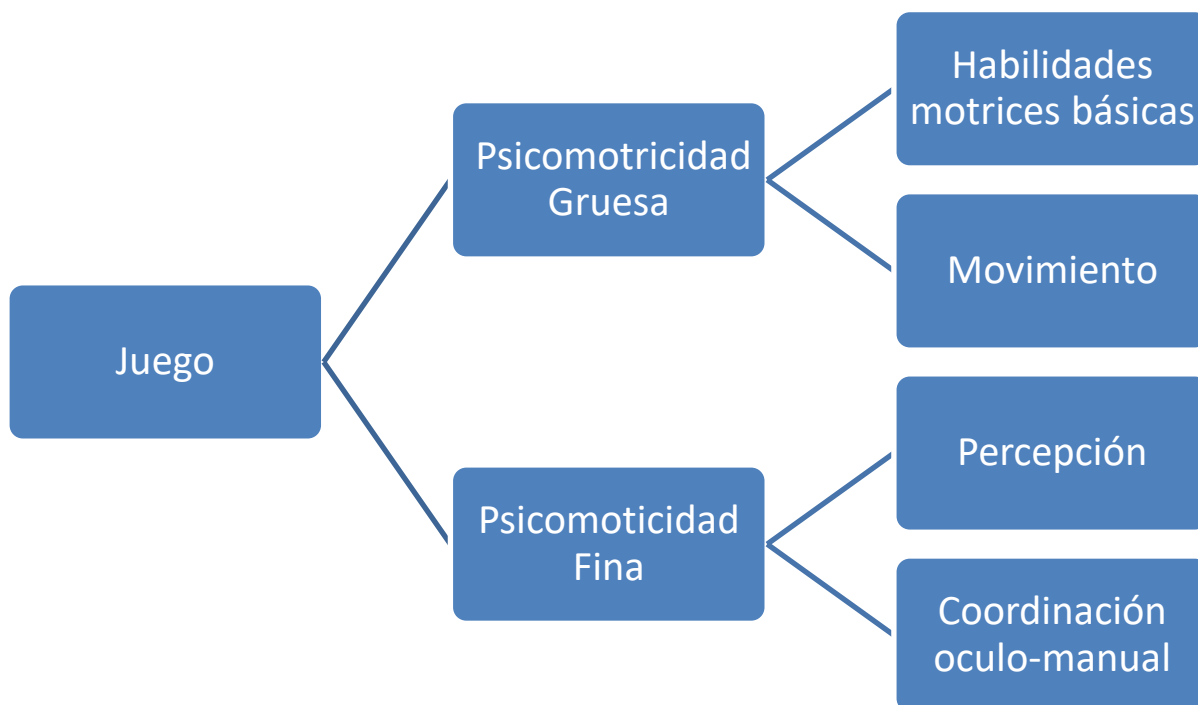
3.5.3. Alcance de la Propuesta

La propuesta “Jugando para la Autonomía” está planteada para llevarse a cabo aproximadamente durante 5 meses, en sesiones de 15 a 20 minutos unas veces por semana en los horarios donde se desarrollan las actividades extraescolares. Es decir, los miércoles en un horario de 12:40 a 1:05 aproximadamente. Para favorecer las capacidades que permitan el desarrollo social, emocional y de integración.

Se busca que los docentes tengan la oportunidad de implementar la propuesta durante más de un trimestre y con ello den cuenta de la importancia de la teoría en la práctica y la necesidad de tenerla siempre en cuenta para tener mejores resultados en lo que se busca promover.

3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta

El desarrollo motor, con actividades que favorezcan la psicomotricidad.



3.5.4. Características del diseño: Si son sesiones de clases o módulos de trabajo.

El diseño consta de 20 sesiones, con la finalidad de que se ejecuten una vez a la semana y que al concluir el Taller hayan tenido la oportunidad de practicar como mínimo 5 veces. Se plantea el desarrollo del Taller durante 5 meses aproximadamente en sesiones de 15 a 30 minutos, durante los horarios que se establecen para actividades extracurriculares como educación física los miércoles de 12:40 a 13:05 hrs,

además se pretende que estas una vez que tengan cierta práctica puedan ser incorporadas brevemente a las pausas activas.

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
1.- El recolector	Entre 20 a 25 minutos	Desarrollará la velocidad de reacción y la orientación.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se les explicará en que consiste el juego, donde tendrán que recoger la mayor cantidad de pelotitas en un lapso de tiempo.</p> <p>Desarrollo: por el patio se colocarán 50 pelotitas de hojas de papel reciclables, en donde el o los participantes tratarán de recolectar las pelotitas que se encuentran dispersas, de esta manera favoreciendo el desplazamiento y la coordinación gruesa. Se les indicara que a la señal inicial y nuevamente con la misma señal concluye el tiempo.</p> <p>Una variante puede ser que las pelotitas, corcholatas u otro material se pinten de distintos colores de acuerdo a las preferencias de los participantes y que se recolecte solamente uno o más colores que se designe previamente.</p> <p>Cierre: sentados formando un círculo se les cuestionará, ¿cómo se sintieron? Y en caso de que sea agradable se aumentara el nivel de dificultad conforme transcurran las sesiones.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
2.- El Chirriero.	20 a 25 minutos	Desarrollo de la percepción espacial	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se colocan todos los participantes en fila menos uno que será el Chirriero que se pondrá en el otro extremo del lugar donde se llevará a cabo el juego.</p> <p>Desarrollo: Los integrantes de la fila preguntaran "Chirriero, Chirriero", ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3. El Chirriero contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 y avanzarán el número de pasos de acuerdo a la respuesta dada para alcanzar al participante que decida.</p> <p>VARIACIONES: mandar otro tipo de desplazamientos (pasos de gigantes, de enanos, saltos de ranas, pingüinos, gallo-gallina-pollito, gateo, etc.)</p> <p>Cierre: se les cuestionará si les gusto la actividad, como se sintieron y qué habilidades creen que estén desarrollando.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
3.- A que no encestas	De 20 a 25 minutos	Desarrollará y mejorará las habilidades física-motriz.	Psicomotricidad Gruesa
<p>Inicio: se les explicará que el juego consiste en tratar de meter una pelota a una "cancha" que estará hecha de un palo de escoba en donde este tendrá pegado una botella de plástico recortado en la parte superior e inferior simulando una canasta de baloncesto.</p> <p>Desarrollo: se le pedirá a cada jugador que lance desde una distancia de 2 metros aproximadamente unas pelotitas de papel para tratar de encestar la mayor cantidad, según se vaya observando sus habilidades se modificará el nivel de dificultad.</p> <p>Cierre: se motivará a que reconozcan las cosas que pudieron hacer durante el ejercicio y se indicará que cada vez que se vea que ya lo logran mejor se aumenta la dificultad.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Que propicia
4.- A que no la atrapas	15 a 20 minutos	Mejorará las habilidades motrices básicas de lanzar y atrapar.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: se le dará a cada participante una coladera de plástico y una pelotita.</p> <p>Desarrollo: el jugador lanzará la pelotita hacia arriba y tratará de atraparla con la coladera y si es posible lanzará la pelota hacia la pared y tratará de atraparla, cada vez que lo logre tendrá un valor de 10 puntos. Si no se cuenta con coladera en casa se puede utilizar la boquilla de una botella de plástico.</p> <p>Cierre: se les pedirá que comenten ¿qué se hizo en la sesión, si les gusto?</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Que propicia
5.- Mis almohadas	15 a 20 minutos	Mejorará las habilidades motrices básicas: correr, saltar, driblar, gatear.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: se organizará al grupo formados en una fila y se colocarán 5 almohadas con una distancia de un metro aproximadamente, para solicitar que las pasen haciendo zig-zag.</p> <p>Desarrollo: formados en fila esperaran su turno de salir según se indique corriendo a toda velocidad, lento, caminando, pero cuidando que pasen las almohadas en zig-zag</p> <p>Cierre: según se observe el progreso de sus desplazamientos se solicitará que se aumente el nivel de dificultad o que pongan mayor empeño en la ejecución del ejercicio.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Que propicia
6.- Come pelotas de papel	20 a 25 minutos	Desarrollará la coordinación óculo manual (ojo-mano) y precisión	Psicomotricidad fina
<p>Inicio: se les explicará que jugaran al comer pelotas, tendrán que lanzar la mayor cantidad de estas tratando de encestarlas o que entren en la boca del animalito.</p> <p>Desarrollo: la actividad consiste en lanzar pelotitas en él come pelotas, el cual estará a una distancia 1.5 metros aprox. Como variantes lanzar las pelotitas de papel de diversas maneras: de espaldas, utilizando solo la mano izquierda, lanzando por entre sus piernas, etc.</p> <p>Cierre: se buscará que entre ellos reconozcan sus capacidades y ala docente pondrá especial cuidado en reconocer las capacidades y avances de cada uno de los alumnos.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Que propicia
7.- Que no caiga	25 a 30 minutos	Favorecerá la psicomotricidad de los estudiantes a través de la interacción con un objeto.	Psicomotricidad fina
<p>Inicio: se les explicará en que consiste el juego, donde se les dará un globo que no deberán dejar caer.</p> <p>Desarrollo: a la señal iniciaran a lanzar la pelota, globo hacia arriba sin dejarlo caer. Se modificará el nivel de dificultad conforme transcurran las sesiones y se observe un avance en sus habilidades motrices.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Golpear con todas las partes del cuerpo. 2.- Golpear solo con las manos. 3.- Golpear solo con los muslos. 4.-Golpear solo con los pies. 5.- Golpear solo con la cabeza. 6.- En pareja. <p>Cierre: se buscará motivarlos mediante reconocer las veces que lo hicieron bien y sus avances.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
8.- Hockey sobre piso.	20 a 25 minutos	Favorecerá del desarrollo motor a través de las habilidades motrices básicas de lanzamiento y recepción.	Psicomotricidad fina coordinación óculo-manual
<p>Inicio: se les explicará en que consiste el juego dividiendo al grupo en dos equipos y colocando dos porterías, poniendo especial énfasis en que reconozcan quienes pertenecen al equipo a que portería tendrán que anotar.</p> <p>Desarrollo: se juega con los participantes uno en cada cancha que impedirá que el contrario logre anotar en su portería, mediante un sorteo de azar se elige quien inicia lanzando un platillo (frisbee) (se puede construir con cartón, utilizar una chancla u otro material que se pueda lanzar), gana quien consiga más anotaciones.</p> <p>Cierre: se les hará énfasis en sus habilidades de coordinar la mano con la visión y tratar de anotar.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
9.- Balero ecológico	20 a 25 minutos	Desarrollará la coordinación óculo manual (ojo – mano) y precisión.	Psicomotricidad fina coordinación óculo-manual
<p>Inicio: se le asignará a cada uno de los alumnos un balero realizado con material reciclado y se dará la indicación de que deberán practicar el tratar de con lanzamientos lograr que la tapa cubra el embudo de la botella.</p> <p>Desarrollo: la actividad consistirá en insertar la tapa dentro de la botella, se deberá insertar 10 veces antes de un minuto. También se puede realizar la actividad en parejas o con más participantes buscando quien logre insertar más veces la tapa en 1 minuto.</p> <p>Cierre: se hablara de la importancia de mantener la atención durante el juego y motivara a que lo sigan practicando con la intención de mejorar su coordinación óculo-manual.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
10.- boliche	20 a 25 minutos	Mejorará las habilidades motrices básicas de lanzamientos	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: se explicará que cada uno tendrá un turno donde podrán pasar a lanzar una pelota con la intención de derribar el mayor número de pinos.</p> <p>Desarrollo: se le solicita a cada participante que lance una pelota hacia las cajas de leche vacías que estarán colocadas en forma de pinos de boliche (triangular) a una distancia aproximada de 4 metros; cada caja tendrá un valor numérico que deberá ir sumando, cuando los tire.</p> <p>Cierre: sentados en círculo se les cuestionará como la pasaron durante la actividad y si les gustan estas sesiones.</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	tema
11.- El paseo en tapa	25 a 30 minutos	Controlará a través de su motricidad fina realizando movimientos precisos que le permitan llevar el implemento a la meta comparando con los de sus compañeros.	Psicomotricidad fina
<p>Inicio: se les explica en que consiste el juego donde se marcará un recorrido con indicaciones y se dará una tapita a cada uno de ellos.</p> <p>Desarrollo: por medio de un sorteo se obtiene el turno de inicio. Cada participante coloca una tapa en la línea de salida (preferentemente de diferente color o marcadas para poder identificarlas) inicia la carrera quien obtuvo el número uno golpeando la tapa con uno de sus dedos para que este avance por el camino y así lo realizan todos los participantes.</p> <p>Si la tapa sale del camino tendrá que iniciar la carrera nuevamente.</p> <p>Cierre: Después de participar todos, se les reunirá en círculo, para comentar como se sintieron y a quien le costó trabajo que avanzará su ficha y ¿Qué haría para mejorar?</p>			

N° Actividad y Sesión	Tiempo	Propósito de la Sesión	Tema
12.-Cruzando el río.	15 a 20 minutos	Clasificará los conocimientos motrices previos aplicando los correctos para la resolución del problema motor que se presente y apoyará a los demás participantes respetando sus turnos.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se realizan un número considerado de dibujos de pies y manos (se pueden imprimir o calcar), los cuales se distribuirán dentro del espacio que se considere como el lago.</p> <p>Desarrollo: Los participantes de acuerdo a su turno previamente establecido realizaran el recorrido tocando con las partes de su cuerpo que marque el recorrido. Realizarlo en el menor tiempo posible. Realizarlo en parejas.</p> <p>Cierre: Se pide a todos apoyo para recoger el material, respetando turnos.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
13.- Conejo Saltarín	15 a 20 minutos	Aplicará el conocimiento de los diferentes saltos para resolver problema motriz que se le presente integrando nuevos conocimientos a su bagaje motor	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se indicará que jugaremos al conejo saltarín, de manera breve se explica acompañado de acciones en que consiste el juego y se pide que pongan especial atención a los movimientos, si no le sale a la primera continúen intentando, lo importante es la práctica del ejercicio no llegar primero o hacerlo rápido.</p> <p>Desarrollo: Se coloca un camino con las siluetas de los pies en diferentes direcciones, los participantes deberán recorrer saltando y cayendo dentro de las marcas de los pies de manera correcta, en caso de fallar inicia el siguiente participante. Se puede también realizar en parejas sin soltarse de las manos.</p> <p>Cierre: Sentados en círculo intercambiar ideas de cómo se sintieron que deben mejorar y siempre resaltar lo bueno de las sesiones y el esfuerzo que hacen los alumnos por ejecutar mejor los ejercicios.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
14.- Hacia mi objeto favorito.	15 a 20 minutos	Aplicara sus conocimientos de diferentes maneras para desplazarse.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se explicará brevemente en que consiste el juego y de manera previa se les habrá solicitado un objeto o juguete que ellos prefieran.</p> <p>Desarrollo: Se colocará un objeto en particular, hacia el que tiene que llegar saltando, caminando, de lado, hacia atrás.</p> <p>Cierre: Se dará oportunidad de intercambiar opiniones acerca de cómo se sintieron, que les gusto, de que otras maneras quisieran ir por el objeto con la finalidad de continuar favoreciendo los desplazamientos.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
15.- Saltar, jalar, desplazar.	15 a 20 minutos	Utilizarán diferentes movimientos, como saltar, correr, gatear, reptar.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se les explicará de manera breve en que consiste el juego.</p> <p>Desarrollo: Con gis traza dos círculos en el suelo separados a una distancia de 10 a 12 pasos. Dentro de uno de los círculos coloca diferentes objetos que no se rompan. Coloca uno de los objetos entre tus piernas y transpórtalos en el juego; inventen otras maneras de transportar los objetos, siempre y cuando no sean peligrosos.</p> <p>Cierre: Se reconoce los avances de cada uno de ellos y se les señala en que deberán poner mayor esfuerzo para ejecutar los ejercicios.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
16.- ¡Casi topos!	15 a 20 minutos	Resolver situaciones al gatear y reptar. Controlando sus movimientos.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se necesita estambre para hacer como telaraña, por la cual nos indica donde van los túneles. Se explica brevemente que el juego consiste en desplazar objetos de un punto a otros, sin salir de las líneas de estambre como si fueran túneles y se solicitará que estén atentos a las indicaciones que se den.</p> <p>Desarrollo: Se organizan 2 equipos y se les solicita trasladar de un lugar a otro, el objeto que se les dé puede ser, gateando o reptando, buscando soluciones para transportarlo sin que se les caiga.</p> <p>Cierre: Se cuestiona como se sintieron y de que otras maneras pueden hacer el ejercicio.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
17.- Cacha la pelota.	15 a 20 minutos	Aplicara sus mejores movimientos para lanzar y cchar.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se explica en que consiste el juego, donde deberán estar atentos a atrapar la pelota.</p> <p>Desarrollo: Se le proporcionara una pelota a cada uno, la lanzaran e intentaran ccharla. Resolviendo situaciones en las que combinen movimientos como girar, saltar y rebotar, entre otros. Primero se lanzará bajo y se ira lanzando la pelota con más fuerza, hasta que pueda atraparla con las dos manos.</p> <p>Cierre: Se hará énfasis en la necesidad de ejecutar bien los ejercicios, se señalará que deberán mejorar en la ejecución de los ejercicios sugeridos.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
18.- De ida y vuelta.	15 a 20 minutos	Utilizaran distintas habilidades motrices al desplazarse.	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se explica que el juego consiste en identificar un número con una cantidad y la acción motriz consiste en hacer un recorrido, acompañado de la explicación se hará la acción que se espera que el alumno haga durante el recorrido.</p> <p>Desarrollo: Se les dará una imagen con una figura con puntos (del 1 al 10) a unir con una línea, tomando en cuenta las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coloca tu objeto lejos del libro, regresa a él gateando y une los primeros dos puntos. • Se vuelve a colocar el objeto lejos, regresa, pero ahora saltando y une los siguientes dos puntos. <p>Continúa haciendo el mismo recorrido, pero corriendo, girando, caminando, rodando, entre otras habilidades motrices, hasta que termines de unir todos los puntos y completa el dibujo.</p> <p>Cierre: Como en otras sesiones se busca en el cierre conocer y motivar a los alumnos para continuar con la ejecución de los ejercicios, buscando que los alumnos se sientan con la disposición de volveros a realizar.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
19.- ZANCOS	20 a 25 minutos	Aplicara diferentes maneras para desplazarse, al mismo tiempo que mantiene el equilibrio	Psicomotricidad gruesa
<p>Inicio: Se explicará que la actividad consiste en caminar sobre zancos que de manera previa se ha solicitado a los Padres de Familia que apoyaran a hacerlos.</p> <p>Desarrollo: Se busca un lugar libre de obstáculos para evitar accidentes. Camina sobre los zancos y recorre una distancia determinada de ida y vuelta. Trata de utilizar distintos movimientos, por ejemplo, caminar de lado, agachado, entre otros. Usa tu creatividad y realiza otros movimientos.</p> <p>Cierre: Se reconocerá el gran esfuerzo y reto que representa esta actividad, se motivará para que sigan ejecutando.</p>			

N° actividad y sesión	Tiempo	Propósito de la sesión	Tema
20.- Tela mágica	20 a 25 minutos	Utilizarán el equilibrio y a su vez se propondrán distintos movimientos para realizar las actividades.	Psicomotricidad fina
<p>Inicio: Se les indica en que consiste el juego donde tendrán que usar una tela para lanzar un objeto y tratar de darle dirección, se hará énfasis en que se pongan de acuerdo con el compañero para tratar de hacer el lanzamiento al mismo tiempo.</p> <p>Desarrollo: Todos los participantes la sujetaran de un lado y otros de la otra orilla. Coloquen una pelota sobre la tela para lanzarla lo más alto que se pueda; mientras cae, y sin soltar la tela, traten de que caiga en el centro sin que se caiga.</p> <p>Cierre: Compartiremos experiencias y opiniones sobre cómo mejorar.</p>			

3.5.5. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Lo que se requiere para aplicar la propuesta presentada es la autorización de la directora de la Institución, personal de apoyo, los materiales propios para cada sesión y demás requeridos, así como la disposición de espacios adecuados y horarios para su implementación.

Materiales por sesión
1. 50 hojas de papel o periódico, corcholatas o cualquier material que cumpla con la misma función.
2. Ninguno.
3. 5 hojas de papel, una escoba, un gis para realizar las líneas de tiro, una botella de plástico recortada o materiales que cumplan con las mismas funciones.
4. Una coladera de plástico de cocina, pelota de esponja o materiales que cumplan con las mismas funciones.
5. 5 almohadas o materiales que cumplan con las mismas funciones.
6. 1 garrafa de agua 5 litros (vacía), material para decorar a gusto, bolitas de papel o cualquier otro material que cumpla la misma función.
7. Globo, bolsas de plástico, pelotas de vinil o cualquier otro material que cumpla la misma función.
8. platillo volador (frisbee), chancra disco de cartón, platos de plástico, tapas de garrafón o cualquier otro material que cumpla la misma función.
9. Mitad de una botella de refresco (utilizaremos la parte de la boquilla del refresco hasta donde empieza la etiqueta), 20 cm de estambre, 1 tapa de refresco.

10. 10 cajas de leche vacías, una pelota de vinil y un gis o cinta para delimitar el área de lanzamiento.
11. Gises, taparrosas o cualquier otro material que cumpla la misma función.
12. Hojas con impresiones o dibujos de pies y manos, gis o pintura para dibujarlas en el piso o cualquier otro material que cumpla la misma función.
13. Hojas con impresiones de pies y manos, gis o pintura para dibujarlas en el piso cualquiera de los dos.
14. Objetos que hay en su entorno que sean de su interés.
15. Gis o algo para marcar en el suelo.
16. Objetos ligeros que puedan transportar.
17. Pelotas.
18. Lápiz de color, hoja de imagen con puntos del 1 al 10. Bloques para ir por ellos.
19. Dos botes de leche de metal pequeños. Limpios y secos, con una cuerda cada uno a la altura de la cintura del niño.
20. Tela, pelota.

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

Instrumento de Evaluación.

Nombre de la Institución: "Mi Casita" Rubrica

Nombre del alumno o alumna _____

Indicador de logro	Sobresaliente	Suficiente	Insuficiente	Comentario observación
Interés en la actividad	Se Mantuvo participativo y atento a la actividad	Se involucro y recibió un poco de apoyo para mantenerse atento a la actividad	Se involucro poco o mostro poco interés (se dificulto trascender su "inseguridad para realizar la actividad)	
Cumplimiento de los objetivos	Siguió la actividad de principio a fin y mejoro la ejecución de los ejercicios	Debido a la dificultad que le representa la actividad recibió ayuda, pero trato de hacerlo.	Debido a la dificultad que le representa la actividad se negó o casi no participo en la actividad.	
En general realiza locomoción de forma segura	Ejecuta todos los ejercicios propuestos se nota una mejoría con su ejecución y hasta propone nuevas ejecuciones de estos.	Participa en las actividades, pero al ejecutar ejercicios difíciles ocasionalmente pide apoyo o titubea.	Requiero apoyo en la ejecución de casi lo totalidad de los ejercicios.	
Ejecuta los movimientos según lo propuesto	En los ejercicios que requieren control y precisión se desempeñó bien, con seguridad y mejorando en cada ejecución.	Participa, pero aun requiere apoyo en la ejecución o al sentirse capaz de realizarlo.	Se mostro índices o poco interesado ya que fue complicado para el ejecutar lo que se le solicitaba.	
Logro de propósito de la sesión.	Fue capaz de mejorar la psicomotricidad gruesa o fina según sea el caso, adquirido autonomía y con ello se mejoró el desempeño escolar.	Tuvo un avance en sus habilidades motrices, pero aún debe favorecer la ejecución de los ejercicios.	Tuvo poco desarrollo de las habilidades motoras y con ello se observa poco avance en su autonomía y seguridad para hacer cosas nuevas.	

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera que, al concluir la propuesta, diseñada como un Taller, los alumnos hayan logrado un mejor desarrollo psicomotor al realizar las actividades de Psicomotricidad, disminuyendo los incidentes por falta de coordinación y en las actividades de coordinación fina sean capaces de hacer acciones de cuidado personal por sí mismos como vestirse y desvestirse sin apoyo, abrir y cerrar cierres, tomar con mejor precisión los materiales, durante las actividades escolares.

CONCLUSIONES

Como consecuencia de esta investigación documental se da sustento teórico, las herramientas básicas de conocimientos a las docentes y personal directivo de “Mi Casita” y también al personal interesado en la Educación, sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños en Edad Preescolar.

Los juegos responden de manera idónea a las necesidades que los individuos tienen durante la edad de 3 a 6 años aproximadamente, permiten el movimiento que es una de las cualidades a esta edad, que es casi imposible que estén sentados por largos periodos, son con juegos planteados de diversas maneras que se responde a esta cualidad.

Se posibilita la exploración del mundo que los rodea acompañando siempre del lenguaje, que nombra lo que está experimentado, así como todo lo que está a su alrededor, los movimientos que ejecuta y las acciones que tiene sobre los objetos darán cuenta del alcance que tiene su cuerpo, desarrollando con ello su esquema corporal conociendo hasta dónde puede llegar y que cosas serán las que sea capaz de realizar.

Los juegos de psicomotricidad gruesa y fina permiten que los alumnos tengan un desarrollo integral de sus capacidades pues ejercitan su cuerpo, fomentan las experiencias de este generando en los alumnos la percepción de sí mismo, desarrollando autoestima pues se hacen conscientes cómo funciona su cuerpo durante alguna acción como es correr, saltar, gatear, al hacerlo en conjunto con otros

compañeros y como pueden actuar cuando hay objetos funcionando como obstáculos o herramientas para lograr algo.

La autonomía se desarrolla al sentirse confiados, pues tienen la capacidad de hacer cada vez más cosas por sí mismos, cuando ejecutan los movimientos en coordinación con otros que pueden ser adultos o pares van nombrando el mundo, adquieren significados y desarrollan conceptos, dan con ello la estimulación necesaria para el desarrollo intelectual.

Durante los juegos desarrollan diversas habilidades de interacción donde también pueden regular su conducta, celebra acuerdos con otros compañeros y aplican su capacidad de realizar un juego simbólico que les permite adquirir cada vez mejor un desarrollo intelectual y cognitivo.

La visión de la Nueva Escuela Mexicana demuestra esta cualidad de ser más integral pues consideran los aprendizajes relacionados con la psicomotricidad en un panorama global donde incluye lo interpersonal, el cuidado de sí mismos en lo humano, pero considera a todas las demás instituciones formales y no formales en lo comunitario y su impacto en el desarrollo del individuo, así como sus influencias.

Finalmente, el taller desarrollado en el capítulo 3 demostró con acciones que el tiempo destinado al juego, no es tiempo perdido sino el mejor tiempo invertido en el desarrollo de los diversos aprendizajes, dando al niño la posibilidad de aprender de manera divertida y explotando todas sus habilidades de la que es capaz.

Durante el transcurso de cada una de las actividades se va notando la manera en cómo cada uno de ellos, adquiere confianza, disposición y sobre todo va adquiriendo las habilidades necesarias que denoten los avances en la psicomotricidad gruesa y fina, finalmente los resultados se experimentan en las rutinas diarias que tienen un menor tiempo de perdida y se puede optimizar los tiempos dedicados a la adquisición de aprendizajes.

BIBLIOGRAFÍA

- **BERNARDO DE QUIRÓS ARAGÓN**, Mónica. Psicomotricidad. Guía de Evaluación e intervención. Madrid, Ediciones Pirámide, 2012
- **BOBROVA**, Elena y **LEONG**, Deborah. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, Pearson Prentice Hall, 2004.
- **BOLAÑOS**, Diego Fernando. Desarrollo motor, movimiento e interacción. Colombia, editorial Kinesis, 2010.
- **DAMIÁN DÍAZ**, Milagros y **TRON ÁLVAREZ**, Roció. Los tipos de juego que eligen los niños de primaria superior. 14, (4), México, Revista electrónica de Psicología Iztacala, 2011.
- **FASS**, Ana. Psicología del desarrollo de la niñez. Segunda ed., Argentina, 2018
- **MARTÍNEZ CRIADO**, Gerardo. El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, Octaedro, 2012
- **MARTÍNEZ GUTIÉRREZ**, Francisco. Teorías de desarrollo cognitivo. España, Mac Graw Hill, 2005
- **MEECE**, Judith L. Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio de Educadores. México, Mc Graw Hill, 2001.
- **MENDIETA TOLEDO**, Lenin, et. al. Psicomotricidad infantil. Ecuador, CIDE Editorial, 2003

- **PAPALEA**, Diane, Et. Al. Desarrollo Humano. Un decima ed., México, Mac Graw Gill, 2010.
- **SEP**. Campos Formativos en la Educación Preescolar Programa Analítico. México, diciembre 23, 2021.
- **SEP**. Marco Curricular y Plan de Estudios 2022 de la Nueva Escuela Mexicana. México, Dirección General de Desarrollo Curricular, 2022
- **SEP**. Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora Preescolar. México, 2011
- **SERULNIKOV**, Adriana, **SUAREZ** Rodrigo. Jean Piaget para principiantes. Buenos Aires Argentina. Era Naciente, 2001

REFERENCIAS DE INTERNET

- <https://embamex.sre.gob.mx/nigeria/index.php/es/mexico-informacion>
- https://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/telesec/curso2/htmlb/sec_77.html
- http://www.elnuevoheraldo.com/noticias/mexico/declaran-a-distrito-federal-estado-n-mero/article_f205ba42-bfa0-11e5-9def-dbf2e4a2d3d2.html
- <https://www.cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/territorio/>
<https://www.cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/poblacion/default.aspx?tema=me&e=0>
- <https://www.paratodomexico.com/estados-de-mexico/ciudad-de-mexico/index.html>
- <https://www.mexicodesconocido.com.mx/mapa-de-la-ciudad-de-mexico.html>
- <https://www.turimexico.com/ciudades-de-mexico/ciudad-de-mexico/historia-de-las-delegaciones-de-la-ciudad-de-mexico/historia-de-la-delegacion-coyoacan-ciudad-de-mexico>
- <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.htm>
- <https://google.com.mx/maps/place/Ajusco,+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX/@19.3191802,99.1617966,15z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85ce0039439b1e21:0x5d231645701d427e!8m2!3d19.3215486!4d-99.1608372>
- <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan%5b1%5d.pdf>
- <http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9440/9440CSD.html>

- <https://www.inegi.org.mx/temas/religion/> (Consultado 18/02/20)
- [http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan\[1\].pdf](http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/progdelegacionales/coyoacan[1].pdf)
- www.ordenjuridico.gob.mx/Estatal/.../Delegaciones/Coyoacan/CoyPro01
- https://www.google.com/maps/place/MI+CASITA+A.C./@19.3280491,99.1590126,18z/data=!4m14!1m7!3m6!1s0x85ce0025a78570bb:0xd219c5fdb33e85e0!2sCentro+de+Educacion!8m2!3d19.3288804!4d99.1590471!16s%2Fg%2F1ptwq9_jl!3m5!1s0x85ce01e9983144cd:0xda9f1cd3b9a32888!8m2!3d19.3286252!4d-99.1588977!16s%2Fg%2F11fj9c_5hn
- https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf.