

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 098, CIUDAD DE MÉXICO, ORIENTE**

**El juego como una herramienta didáctica para
mejorar la motricidad en la etapa preescolar**

Proyecto de intervención pedagógica

**Que para obtener el título de
Licenciada en Educación Preescolar**

Presenta:

Eva María González Acevedo

Directora de Proyecto:

Mtra. Norma Angélica Hernández Espejel

CDMX, enero de 2024



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Rectoría
Dirección de Unidades
UNIDAD UPN 098 ORIENTE, CDMX.

Ciudad de México, 19 de enero, 2024
Oficio.no.098Dir-ext/0051/2024

EVA MARÍA GONZÁLEZ ACEVEDO
PRESENTE

En calidad de **Presidente** de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo recepcional titulado: **"El juego como una herramienta didáctica para mejorar la motricidad en la etapa preescolar"**.

Opción: **PROYECTO DE INTERVENCIÓN** Plan **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR** manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se **DICTAMINA** favorablemente su trabajo y se le autoriza proceder a realizar los trámites correspondientes para presentar su examen profesional.

Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"


ANABELA LÓPEZ BRABILLA
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN



S.E.P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 098
CDMX ORIENTE
DIRECCIÓN


ALB/CMC
c.c.p. Coordinación de Titulación



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO 1. La Preocupación temática.....	8
1.1 . Política Educativa.....	9
1.1.1. Contexto Internacional.....	9
1.1.2. Contexto Nacional.....	13
1.1.3. Contexto Situacional.....	19
CAPÍTULO 2. Marco Teórico y Conceptual.....	25
2.1. Desarrollo de la perspectiva Teórica	25
2.1.1. Fundamento Teórico que sustenta la estrategia de intervención.....	29
2.1.2. Desarrollo del enfoque Pedagógico.....	35
CAPÍTULO 3. Metodología Investigación Acción.....	40
3.1. Investigación Acción.....	41
3.1.1. Diagnóstico.....	45
3.1.2. Presentación de los resultados obtenidos del diagnóstico.....	52
3.1.3. Enunciación del Problema.....	54
CAPÍTULO 4. El proyecto de intervención educativa.....	60
4.1. Hipótesis de acción.....	60
4.2. Marco Teórico que sustenta la estrategia de intervención.....	61
4.2.1 Diseño de la estrategia de intervención.....	69
4.2.2 Enfoque Pedagógico.....	71
4.3. Objetivo general.....	77

4.3.1 Líneas de Acción.....	74
4.4. Cronograma o agenda para desarrollar.....	78
4.4.1 Planeación didáctica de la propuesta de intervención.....	79
4.4.2 Conjunto de actividades a desarrollar por sesiones.....	82
4.5. Actividades e instrumentos de evaluación.....	86
4.6. Desarrollo e instrumentos de evaluación.....	90
CAPÍTULO 5. La aplicación del proyecto de intervención educativa.....	93
5.1. Narración cronológica del proceso de aplicación seguido.....	93
5.2. Especificación de cambios efectuados durante la aplicación.....	95
5.3. Identificación de los factores o elementos obstaculizadores y facilitadores en la aplicación.....	97
CONCLUSIONES.....	98
ANEXOS.....	100
1. Diario de la Educadora.....	100
2. Socio grama.....	106
3. Ficha de seguimiento.....	107
4. Rúbrica de evaluación.....	108
5. Evaluación grupal.....	110
Bibliografía.....	111

INTRODUCCIÓN

La educación es importante desde los primeros años de vida en los niños, se debe apoyar en las aulas para facilitar el desarrollo integral, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, las Ciencias y la Cultura (en lo sucesivo UNESCO) afirma que se debe brindar una educación de calidad y esto debe comenzar desde preescolar, porque es importante desarrollar las habilidades emocionales, sociales, cognitivas y motoras de los estudiantes para dirigir el aprendizaje hacia un desarrollo integral, las escuelas son las encargadas de proporcionar las herramientas para el aprendizaje, pero también para desarrollar todas sus capacidades, tanto emocionales, sociales, motoras y cognitivas, es aquí donde el docente debe proveer a los estudiantes diferentes métodos para cumplir con este desarrollo del que la UNESCO habla, como por ejemplo que la educación y el conocimiento son el eje central para el desarrollo.

El docente debe dar importancia a los aspectos que puedan intervenir en el cumplimiento de los propósitos de la educación, reconocer si lo que se trabaja con los estudiantes es adecuado para favorecer sus aprendizajes y al mismo tiempo, reconocer y reflexionar ante la labor, si bien es sabido que los estudiantes deben tener un desarrollo integral al estar en pleno crecimiento, por tal motivo es importante conocer qué habilidades se pretenden desarrollar de acuerdo a sus posibilidades y capacidades, tomando en cuenta su desarrollo físico, comprobar qué acciones tiene que implementar el docente para poder llevar a la práctica diferentes estrategias mejorando el funcionamiento de la motricidad de los estudiantes, recordando que cada uno tiene sus propios conocimientos y habilidades. Una vez que conocemos a los estudiantes tomamos decisiones para favorecer su desarrollo, de una manera donde el estudiante lo haga sin que el trabajo se vea como solo realizar o seguir instrucciones y les parezca placentero ya que el problema que se encontró en el grupo de kínder 3 es la falta de motricidad para el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas y sociales.

Este trabajo es una investigación, donde además de conocer el funcionamiento del cuerpo, autores como Piaget, Vygotsky y Judith Meece, nos ayuden a comprender

la importancia de que el niño desarrolle todas sus habilidades y capacidades durante la etapa del preescolar, conocer autores como Sigmund Freud, Flinchum y Maureen Meneses que fundamentan que el juego es una herramienta funcional para el aprendizaje, en esta investigación se toma como estrategia de intervención el juego para facilitar el desarrollo integral de los estudiantes, así como el reconocimiento de cada etapa acorde a las posibilidades de los niños y su edad, y hacer uso de diferentes estrategias para poder intervenir a favor de este desarrollo, por medio de una investigación cualitativa, donde se requiere de rigor, profundidad y de llevar un método que nos permita dar consistencia a las nuevas cosas que se aprendan para la posible solución de nuestro problema.

Este proceso nos sirve para explicar lo que se va a desarrollar durante nuestra intervención docente con el trabajo enfocado a los estudiantes, reconocer la labor docente y a la relación que se tiene con otros profesores, ya que es un trabajo en conjunto, realizado con los estudiantes de nuestro centro educativo Colegio Subiaco, registrando y organizando actividades, compartiendo experiencias, que se den por medio de la reflexión, y de las mismas cosas que van surgiendo durante el proceso de la investigación, pero también para analizar aquellas actividades que no nos están funcionando y para llevar a cabo los objetivos que nos marcamos al iniciar nuestro trabajo con los estudiantes de kínder 3, para que adquieran aprendizajes que sean de manera significativa. Para el logro de los objetivos o metas a realizar utilizaremos el diario de la educadora, sociograma y ficha de seguimiento, (Anexos) como un apoyo para el registro de las actividades.

Debemos hacer una descripción detallada de lo que se realiza, aunque las cosas no resulten como las teníamos previstas, y se deben recolectar datos por medio de diferentes instrumentos que nos ayuden a tener un registro sistemático, lo anterior, se comienza con un diagnóstico, después la planeación, una ficha de seguimiento (Anexos), además de la evaluación continua de cada actividad y las rúbricas de evaluación, esto con la intención de conocer en qué etapa y que acciones realizan los estudiantes, recordemos que nuestro trabajo se basa en las relaciones sanas y de manera humana como lo menciona “el nuevo modelo educativo “ a partir de un

enfoque humanista, con fundamento en el artículo 3° de la Constitución y teniendo en cuenta los avances de la investigación educativa, el nuevo currículo de la educación básica se concentra en el desarrollo de aprendizajes clave, es decir aquellos que permitan seguir aprendiendo constantemente y que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. SEP (2019).

CAPÍTULO 1. LA PREOCUPACIÓN TEMÁTICA

Marco Contextual Internacional y Nacional. Importancia del desarrollo motor en los estudiantes de 6 años en el grado de preescolar 3.

La falta de habilidades motoras en los estudiantes es una problemática que se da frecuentemente, se debe revisar a fondo, ya que de estas habilidades motrices se desprende un buen desarrollo emocional y cognitivo en los niños de 5 a 7 años, pero estas no se dan por sí solas, el docente debe cumplir con actividades para favorecer la motricidad, ya que es importante en el desarrollo integral de los estudiantes y deben ser acompañadas por diferentes estrategias que el docente proponga, porque es en los primeros años de vida que los niños adquieren ciertas habilidades que favorecen el aprendizaje cognitivo y la motricidad.

Las actividades que el docente debe ofrecer al estudiante son de gran relevancia “la atención integral tiene como propósito conseguir que la infancia alcance su máximo potencial de desarrollo” Robledo Castro (2017).

El Programa Nacional de Desarrollo, en la primera infancia, tiene el propósito de garantizar a la niñez su derecho a la Educación y a un desarrollo integral, comparte este propósito con La Convención de los Derechos de los Niños, enfatizando que este programa se debe llevar a cabo desde que los niños nacen, por esta razón se crearon estrategias para la difusión del derecho a la Educación y el desarrollo integral infantil SEGOB. (2013).

De acuerdo a este programa es que debemos actuar en favorecer una educación de calidad y un buen desarrollo integral, esto se puede llevar a cabo mediante estrategias innovadoras y que se dé a conocer a los padres de familia la importancia de estas, en el Colegio Subiaco, al tener una reunión los profesores, detectamos que los estudiantes de kínder y cursan hasta secundaria necesitaban fortalecer su aprendizaje cognitivo y sus diferentes habilidades como el equilibrio, coordinación, tener mayor movimiento en las actividades realizadas, también se comentó que las planeaciones de los maestros no incluían las actividades adecuadas para poder favorecer estas habilidades, es decir, los docentes no están

implementando suficientes actividades para el aprendizaje cognitivo y para favorecer la motricidad para poder aportar un aprendizaje cognitivo adecuado para sus primeros años de vida e indagar a fondo en el ámbito familiar para conocer qué actividades hacen los estudiantes y reconocer los aprendizajes previos con los que ellos llegan a la escuela.

Otra cosa importante fue que el mismo Colegio Subiaco no está permitiendo que los docentes planeamos varias actividades donde la principal herramienta didáctica sea el juego, aclarando que este siempre debe tener una intención de aprendizaje y que los estudiantes puedan tener movimiento como lo menciona el programa Nacional de Desarrollo la Educación debe impulsar las competencias y habilidades integrales de cada persona, al tiempo que inculque un desarrollo emocional y cognitivo. SEGOB. (2013).

1.1. POLÍTICA EDUCATIVA

1.1.1. CONTEXTO INTERNACIONAL

La educación inicial es considerada como todos aquellos aprendizajes que están destinados a los niños desde los primeros años de vida, con variedad de prácticas y sistemas de atención a la infancia. Esta Educación inicial también es conocida como el periodo de cuidado y educación de los niños fuera del ámbito familiar, va desde el nacimiento hasta la edad de 6 años en el preescolar, teniendo impulso y es favorable para el desarrollo infantil, así como el desarrollo cognitivo, psicomotor y social de las personas. Esto con la intención de que los estudiantes participen en una experiencia educativa a edades tempranas. Gálvez, (1999).

Todas las escuelas que brindan educación tienen como objetivo fortalecer un desarrollo infantil, haciendo de la educación inicial, una de las experiencias más importantes para el individuo, ya que en este periodo es donde se alcanza el mayor aprendizaje, estabilidad emocional y una personalidad, así como habilidades de coordinación y el desarrollo de la motricidad.

Es importante mencionar que los estudiantes llegan a la escuela con un aprendizaje previo, que la misma familia le aporta, el trabajo del docente es comprender este conocimiento para integrar el nuevo aprendizaje. Conociendo las particularidades y circunstancias de cada estudiante.

Un programa importante es la UNESCO este considera que la educación es un derecho para cualquier individuo, a lo largo de su vida, y que este acceso debe ir acompañado de calidad, esta afirmación es destacada para todos los países en conjunto.

La Educación Preescolar se debe incorporar como una educación formal, conservando elementos como la calidad para los niños pequeños, un elemento clave que hay que considerar es el de “el aprendizaje a través del juego” o “aprendizaje lúdico” UNICEF 2018.

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante para el desarrollo humano es desde el nacimiento hasta los 8 años de edad, durante este tiempo el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forman una sólida base para el éxito hacia la vida adulta, mencionemos que la Educación es para toda la vida, pero en la primer infancia se produce con una rapidez que luego nunca más se iguala, así es como el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el periodo de la primer infancia. UNICEF 2018.

Considero que siempre una buena educación que se inicia a temprana edad es muy conveniente, contribuye a una oportunidad donde se mejoran los aprendizajes que los estudiantes van obteniendo desde casa, mejora su ambiente familiar y cultural, ayuda también en la parte emocional, a reconocer los logros que cada uno tiene y a ir conociendo el mundo exterior, por medio de diferentes experiencias de vida.

En la Conferencia Mundial de Educación para Todos, celebrada en 1990, señala que: “El aprendizaje comienza al nacer. Esto requiere de atención temprana a la infancia y de educación inicial, que se pueden proporcionar a través de disposiciones que impliquen la participación de la familia, las comunidades o programas institucionales, según corresponda art. 5°. Gálvez, (2000).

La UNESCO también dice que la población ha ido en aumento y esto exige una mejora en la calidad de la educación, en donde los maestros estén capacitados y motivados para brindar una educación como la que se debe impartir a los estudiantes, además se encarga de todos los ámbitos de la educación, está orientada a desarrollar

competencias, en lo cognitivo, social y motor, recomienda que diferentes países deben planificar, construir y reorganizar los sistemas en el ámbito de la educación, para corresponder a las demandas de las personas y a las transformaciones mundiales.

La UNESCO y el proyecto de Tuning (1999). buscan formar profesores capacitados y comprometidos en un trabajo conjunto que busca una comprensión recíproca, para la enseñanza, que faciliten a su vez los procesos de Educación Nacional, en un espacio de reflexión para los docentes, desarrollando perfiles profesionales en términos de competencias a cada área de estudios incluyendo destrezas, facilitar la transparencia en las estructuras educativas e impulsar las experiencias, las emociones y las actividades de desarrollo motor con una buena práctica. Es decir, estos programas buscan que los maestros mejoren en sus prácticas docentes para que los objetivos se lleven a cabo como lo programan y así sus estudiantes reciban una educación integral con una buena calidad.

Aquí es donde se debe hacer una reflexión sobre el impacto y la relación de las competencias, con el fin de impartir actividades lúdicas con el propio trabajo del estudiante, esto quiere decir que el docente debe buscar transmitir una educación de calidad y un desarrollo integral para sus estudiantes, así mismo debe haber una relación entre los enfoques de enseñanza y los aprendizajes.

Es así como los maestros tienen el compromiso de conocer las necesidades propias de los niños de 6 años, para poder realizar su trabajo y poder desarrollar las competencias en los estudiantes, por medio de su trabajo, y del seguimiento de planes y programas, atendiendo las sugerencias para el desarrollo integral.

Este proyecto también busca una mejora en la educación basada en la capacidad que deben tener los maestros para relacionar los planes y programas con las necesidades y el desarrollo integral de sus estudiantes.

Otro programa importante que tiene un compromiso con la educación es el Marco de Acción de Dakar (2000). lo que este marco pretende, es cumplir con objetivos y finalidades en la educación, mediante un compromiso colectivo, donde se debe satisfacer las necesidades de la misma, orientadas a explotar las habilidades y capacidades cognitivas de cada individuo, este plantea un marco de acción que se compromete a rendir cuentas, a cubrir las necesidades de los sistemas educativos,

mejorar la condición social, el ánimo y las competencias profesionales de los docentes y estudiantes; participando de manera coherente y responsable.

Así como lo menciona el programa del Marco de Acción de Dakar (2000), se deben cumplir los objetivos que se marcan al inicio de cada ciclo con los estudiantes, el compromiso colectivo que menciona es un compromiso de docentes, estudiantes y padres de familia, para el desarrollo integral de los mismos y que este compromiso que se tiene en común se lleve a cabo tratando de responder a las necesidades de los estudiantes.

La perspectiva de Jomtien (1990) sigue siendo eficaz, porque nos permite tener una visión alta de la educación y su papel determinante para preparar individuos, partiendo de una generalización de acceso a la educación, insistencia en la igualdad, énfasis en los resultados de aprendizaje, favorecer el desarrollo integral de los estudiantes, la ampliación de los medios y el alcance a la educación básica, tomando en cuenta las modificaciones que se realizaron en los planes y programas haciendo que la educación física tenga peso en el desarrollo integral de los niños.

El aprendizaje va más allá de simples compromisos de cumplir planes y programas, es poder preparar a los estudiantes de manera integral, se requiere de una visión amplia que va más allá de los recursos actuales, es prestar atención prioritaria al aprendizaje, necesidades y habilidades de los estudiantes Jomtien (1990).

Todos los organismos internacionales tienen el mismo enfoque que es brindar un desarrollo integral a cada individuo, a tener derecho a la educación desde muy pequeños, donde evidentemente se le da importancia al desarrollo motor porque este facilitara las habilidades de los estudiantes, y esto va de acuerdo con todos los objetivos que van marcando en la educación. El trabajo de estos organismos es implementar estrategias donde se le dé peso a mejorar la educación tomando en cuenta las necesidades de los individuos desde una edad temprana, y como lo mencionamos el desarrollo integral es lo mejor que la educación pueda favorecer en los niños.

Todos los organismos que nos hablan de una Educación, tienen similitud al referirse que se debe brindar una educación de calidad, y favorecer el desarrollo de las habilidades, eso es lo que busca, brindar una educación de calidad, depende de cada organismo educativo tener herramientas o situaciones para favorecer el juego, por ejemplo es tomado como una herramienta didáctica, pero aún no se ha logrado que el juego sea una característica principal para ayudar a la consolidación de la educación, sin embargo hay autores como Jean Piaget (1991). que recomienda el juego como una herramienta didáctica para favorecer el desarrollo, las competencias y las habilidades de los estudiantes.

1.1.2. CONTEXTO NACIONAL

En México se le ha dado importancia a la Educación de los niños desde preescolar tomando en cuenta todos los organismos ya mencionados, que están en la labor de la mejora educativa, esta importancia de la educación integral también está señalada en el artículo 3° que menciona: “Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado -Federación, Estados, Distrito Federal y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; estas y las medias superiores serán obligatorias”.

Además, que la “Educación que imparta el Estado debe desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y la justicia” Barajas (2018).

Todos los programas están encaminados hacia una educación de calidad, por ejemplo la Reforma Educativa da los elementos que impulsan el mejoramiento para fortalecer la equidad, asegurando la obligación del Estado a garantizar la calidad de la Educación Pública obligatoria; la creación del servicio social docente y el establecimiento de la evaluación Educativa, nuestro país requiere que las niñas y niños reciban una educación donde aprendan a ser personas libres, autónomas, responsables, competitivas e integrales y con apoyo de los conocimientos adquirir habilidades y valores que les proporcione la escuela, tener una perspectiva más

amplia de la vida y construirse un futuro del tamaño de sus expectativas y capacidades, de sus esfuerzos y aspiraciones.

Pero también nos hablan de poder impartir una educación donde se favorezcan las diferentes habilidades de cada individuo y estamos hablando de las habilidades cognitivas, emocionales, sociales, pero también de las motoras, todas estas habilidades en conjunto podrán ayudar a que el desarrollo integral se vaya dando cuando el estudiante obtenga los aprendizajes que la escuela brinde, por esto es importante que se le brinde al estudiante una educación donde se apoya no solamente el aprendizaje pedagógico si no también el desarrollo motor de cada estudiante.

Para poder entender mejor cómo podemos contribuir a la impartición de una educación de calidad es importante conocer los cuatro pilares de la educación, en pleno siglo XXI la educación desde la primera infancia, se ve obligada a proporcionar a la población demandante un servicio que permita mejorar la calidad de vida, no solo de educación, deben tomarse en cuenta estos cuatro pilares de la educación que plantea Jacques D. Lours, en el documento “La Educación encierra un tesoro” que es un informe a la UNESCO de la Comisión Internacional Sobre la Educación para el siglo XXI.

Los cuatro pilares de la Educación son:

- Aprender a conocer: combinar una cultura general suficientemente amplia para poder profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias.
- Aprender hacer: adquirir no solo una calificación si no una competencia que capacite al individuo para hacer frente al gran número de situaciones y a trabajar en equipo, a poder trabajar en las diferentes esferas sociales.
- Aprender a vivir: juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia, respetando valores y la misma paz.
- Aprender a ser: fortalecer la autonomía, de la propia personalidad para tener responsabilidad de juicio, con el fin de no menospreciar las características

individuales de los estudiantes, memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas y aptitud para comunicarse. Jacques D. Loris, (1996).

Con ayuda del reconocimiento de los cuatro pilares de la Educación, es como debemos reconocer a los estudiantes y sus necesidades de aprendizaje, pero a la vez reconocer que cada uno aprende a su manera, tienen ideas diferentes y que además la manera en que se relacionan entre sí tiene su particularidad, para que la educación sea una convivencia armónica entre los estudiantes, cada individuo tiene un conocimiento que la familia le brinda, será además integral, educará para la vida con el objetivo de desarrollar personas cognitivas, socioemocionales y físicas para desarrollar su bienestar, así como lo menciona el artículo 3° (2021).

Si conocemos los 4 pilares de la Educación nos será más fácil poder realizar nuestra intervención, para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes, ya que debe ser una intervención basada en poder dar una solución al problema detectado, favoreciendo en los estudiantes sus habilidades, las relaciones sociales a las cuales están expuestos, al interactuar con sus compañeros, y al realizar diferentes actividades. Otro programa importante y que va de la mano con desarrollar la calidad de la educación es la OCDE. (2019). que menciona una reforma educativa en México donde todo individuo merece la oportunidad de desarrollarse plenamente en sociedad.

En México los planes y programas son más específicos para el área de preescolar se centran en ámbitos de actividad del niño más que en áreas de enseñanza, en general, estos programas buscan reforzar lo emotivo, expresivo y psicomotor dentro de lo cognitivo, juegan un papel central en la comunicación y el lenguaje, esta metodología se inclina en basarse en el juego y en las actividades de los niños Gálvez, (2000).

En el año de 2002 la Educación preescolar se hizo obligatoria, esto implica que el Estado debe ofrecer una Educación de calidad además de ser gratuita y se impartió el programa de Educación PEP 2004, que establece propósitos fundamentales para la Educación Preescolar, reconoce que debe contribuir a la formación integral, pero asume que para lograr este propósito se debe garantizar a los pequeños su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar de manera

prioritaria sus competencias cognitivas, afectivas y sociales, así queda en manos de los docentes impartir actividades o situaciones didácticas, que respondan a las necesidades individuales de cada estudiante, es decir hay una flexibilidad entendida como una oportunidad que el docente tiene para realizar cambios en las actividades programadas de ser necesario sino se llega al objetivo para lograr un aprendizaje cognitivo, con las actividades a realizar con los estudiantes, como se menciona, tomando en cuenta las necesidades individuales en favor al desarrollo integral, está comprobado que el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes se alcanza mediante actividades afectivas e intelectuales y desafiantes PEP 2004.

La propuesta para la enseñanza en el preescolar no recoge los avances sobre el desarrollo y el aprendizaje de los niños pequeños que ha alcanzado la investigación en el mundo, las prácticas más difundidas en la educación preescolar parecen tener un escaso efecto formativo, requiere de una evaluación diagnóstica para que el docente conozca y se dé cuenta cómo están los estudiantes con los que va a trabajar, para poder comprender, en qué condiciones se encuentran y cómo poder ayudarlos, saber hacia dónde están dirigidos los objetivos que se van a marcar desde el inicio del ciclo escolar con el trabajo dirigido hacia los estudiantes.

Estos cambios en la educación básica son necesariamente graduales, ya que la formación de los estudiantes es un proceso que contempla numerosos aspectos desde lo cognitivo, el desarrollo de las habilidades hasta la parte emocional del estudiante, este proceso es complejo puesto que se requiere del compromiso de toda la sociedad, de pensar en la educación que queremos, se debe reflexionar hacia dónde va dirigido el desarrollo. PNE (2001-2006).

Los planes y programas establecidos han marcado sus objetivos para poder brindar una educación de calidad a los individuos, pero además el compromiso que tienen es favorecer las habilidades del estudiante, así mismo sus emociones y se le está dando peso a la esfera socioemocional porque si un niño está bien emocionalmente puede dar más en el ámbito de los aprendizajes, fue preciso marcar objetivos que llevaran a poder ampliar la educación, pero dándole peso a las emociones, estos objetivos están marcados en diferentes modelos de educación, uno

de ellos es el Nuevo Modelo Educativo 2011, donde se deben abordar los “Aprendizajes Clave”, que nos hablan de las habilidades que se pretenden favorecer en los estudiantes en base al desarrollo integral, el desarrollo de sus emociones, de sus pensamientos y lograr que sean independientes y reflexivos, que a la vez puedan pensar en los demás y convivir de manera sana y pacífica, entender lo que puede sentir el otro, cuando todo esto se favorece, el aprendizaje se puede dar de manera más simple para los estudiantes.

Los aprendizajes que el niño debe adquirir no solo son aprendizajes de formación académica, dentro de estas competencias a favorecer se encuentra el desarrollo físico, la educación física es una forma de intervención que va a contribuir a la formación integral de niñas y niños, para lograrlo motiva la realización de diferentes acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, la expresión corporal y la iniciación deportiva. Esta parte del aprendizaje brinda experiencias para conocer su cuerpo, explorar y vivenciar sus capacidades, habilidades y destrezas. SEP (2019).

Así mismo el nuevo programa Aprendizajes Clave 2011, menciona la importancia del ejercicio en el desarrollo integral de los estudiantes, y en base a esto se le está dando más peso a la educación física, para que forme parte importante en los planes y actividades que los docentes planifican, será una intervención adecuada, con la intención de contribuir en el desarrollo del estudiante para motivarlos a realizar diferentes actividades y acciones motrices, en un proceso dinámico, reflexivo y social, para que así el niño tenga gusto por el deporte y la actividad física, además de que esta área brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, cuidar y aceptar su cuerpo, explorar y experimentar las capacidades, habilidades y destrezas que son capaces de desarrollar en cualquier actividad. SEP (2019).

Para poder entender mejor cómo funciona el programa se establecieron 14 principios pedagógicos que nos indican cómo poder trabajar con el estudiante y poder entenderlo en el proceso de la educación.

Tomemos en cuenta que los principios pedagógicos son condiciones donde se deben implementar estrategias para poder obtener un cambio en los estudiantes, la

práctica docente y en obtener una educación de calidad, estos principios ponen al estudiante al centro, ya que es el principal que debe tener un cambio para mejorar su potencial, el cual le ayudará para el resto de su vida, el docente debe estar preparado para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes, y crear un ambiente de aprendizaje de calidad, por otra parte se debe tomar en cuenta que el trabajo será de colaboración para el aprendizaje de ambas partes.

Los principios pedagógicos que guían el proceso de formación de los estudiantes son:

1. Poner al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.
2. Tener en cuenta los saberes previos del estudiante.
3. Ofrecer acompañamiento en el aprendizaje.
4. Conocer los intereses de los estudiantes.
5. Estimular la motivación intrínseca del estudiante.
6. Reconocer la naturaleza social del conocimiento.
7. Propiciar el aprendizaje situado.
8. Modelar el aprendizaje.
9. Valorar el aprendizaje informal.
10. Favorecer la cultura del aprendizaje.

Los principios pedagógicos nos sirven de guía para poder dar acompañamiento al estudiante, tomar en cuenta sus necesidades como personas y como estudiantes, al igual los docentes tenemos la responsabilidad de estar actualizando la labor docente, para que los aprendizajes que se transmiten a los estudiantes sea de manera adecuada con la finalidad de brindar una educación de calidad, donde los aprendizajes sean de manera significativa y no sólo aprendizajes por memorización, de este modo nuestro papel es buscar las diferentes estrategias que favorezcan estos aprendizajes además de las habilidades y capacidades de cada alumno sin olvidar sus necesidades, tomando en cuenta que cada individuo tiene capacidades diferentes y otros modos de aprender.

De este modo al buscar estas estrategias debemos comprender que el contexto es una parte muy importante en el que los estudiantes se encuentran y se relacionan, le aporta diferentes experiencias que lo forman y le brindan aspectos importantes en su vida, por otra parte, cumplir todos los objetivos que se marcan en los planes y programas es una tarea que requiere de diferentes métodos, pero que todos vayan de la mano para fortalecer el aprendizaje cognitivo.

1.1.3. CONTEXTO SITUACIONAL

El Colegio Subiaco se encuentra ubicado en la calle de las Rosas no. 32 barrio La Magdalena, San Francisco Culhuacán, delegación Coyoacán, CDMX.

La escuela maneja el área de preescolar, primaria y secundaria, el área de preescolar cuenta con tres salones de un piso, kínder 1 donde hay 2 niños, kínder 2 donde hay 7 estudiantes y kínder 3 donde hay 10 estudiantes, los salones están estructurados de cemento, tiene ventanales, los cuales ayudan a que entre mucha luz y esto es óptimo para los niños, no se cuenta con mesas, son bancas individuales, tenemos un pizarrón donde se utilizan gises aún, para colocar los materiales se tiene repisas, y solo hay un estante para guardar los materiales de las maestras, está la dirección general de la escuela, la dirección de preescolar frente a los salones, tenemos una amplia biblioteca, donde también se realizan actividades lúdicas, cuenta con el patio de recreo, donde hay juegos de plástico para los niños, se cuenta con un salón de cantos y juegos y se comparte con los estudiantes de primaria y secundaria por lo cual no está adaptado para los niños de preescolar, en el salón hay un piano, claves y panderos para las clases y hay otro patio donde se encuentra una cancha de basquetbol, tenemos los baños de niñas y los baños de los niños con tres sanitarios cada baño y están los baños de las maestras y otro para profesores cerca de la cancha de basquetbol, por último hay un patio para las ceremonias y se comparte con primaria y secundaria, debido a que se deben compartir los patios grandes de la escuela los estudiantes de preescolar no pueden jugar ahí ni realizar actividades recreativas, se hacen en el patio de preescolar el cual es pequeño, y le resta espacio los juegos de plástico que se encuentran ahí, incluso las clases de educación física son en ese espacio que es muy reducido para que la maestra de educación física de clases, los

estudiantes no tienen espacio suficiente, se limitan mucho las actividades donde deban mover todo su cuerpo, casi no se realizan actividades donde corran, salten, deban patear una pelota, la maestra trabaja con actividades de pura instrucción como mover la cabeza de un lado a otro, estirar los brazos, levantarlos etc.

Considero que los obstáculos que se tiene en esta área de preescolar, además de no poder salir a los patios grandes es la forma en que la dirección general maneja su programa, ya que los directivos son monjas benedictinas y sus creencias del aprendizaje son algo tradicionalistas, ellas ponen la disciplina como un elemento principal, no quieren ruido, no quieren niños de pie y para ellas, el juego es pérdida de tiempo, los estudiantes no pueden realizar actividades en los patios grandes, porque las madres benedictinas no quieren desorden y ruidos en ellos.

Sin embargo, habría que considerar que el juego tiene una intención de aprendizaje al realizarlo, los estudiantes juegan en casa y tiene un aprendizaje, ya que en el juego expresan sus emociones y lo que viven día a día, por ejemplo, con un juego podemos aprender lo que es derecha-izquierda, arriba-abajo, atrás-adelante, podemos aprender tamaños, grande, pequeño, hasta podemos aprender los colores, todo esto dependerá de los objetivos que se marquen al inicio de nuestra planeación.

Los directivos del colegio basan la educación en la disciplina y valores, pero el artículo 3° constitucional menciona que los estudiantes deben recibir una educación integral donde se favorezcan diferentes áreas como la social, cognitiva y la motora.

Toda escuela tiene un objetivo a cumplir con sus estudiantes, como institución, la misión constituye la razón de ser o el propósito y aspiraciones que se van a lograr en un determinado contexto, esta misión viene ligada a la visión estratégica de mediano y largo plazo.

En este sentido el colegio Subiaco basa su visión y misión en los valores para poder formar ciudadanos responsables que siempre busquen lo mejor para los estudiantes.

VISIÓN: Nuestra institución tiene el firme propósito de formar niños, jóvenes y futuros adultos cuyos principios y valores humanos morales los conduzcan a la búsqueda del Bien.

MISIÓN: Buscamos que nuestros egresados transmitan un testimonio de vida, fraternidad y respeto hacia sus semejantes. Todo esto mediante la enseñanza y adquisición de valores que los capaciten para enfrentar los retos de la vida a través del aprendizaje y práctica de buenos hábitos de estudio que los encaminaron hacia el éxito como personas íntegras tanto en el aspecto espiritual como profesional.

En el nuevo programa educativo Aprendizajes Clave para la Educación Integral SEP (2019). menciona que los mexicanos que se quieren formar se define en los rasgos que los estudiantes han de lograr progresivamente, a lo largo de la educación básica, en el entendido de que los aprendizajes que logre un estudiante en un nivel educativo serán un fundamento de los aprendizajes que logre en el siguiente, con esta progresión se genera un perfil de egreso, que se organiza en diferentes ámbitos, se detectó que los estudiantes de preescolar aún requieren desarrollar el área social, emocional y la motricidad gruesa tomando en cuenta que la motricidad es de suma importancia y es la más importante para el desarrollo de los estudiantes como lo menciona el programa de aprendizajes clave, se debe desarrollar su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas al otorgar sentido, significado e interacción a sus acciones y compartirlas con los demás para aplicarlas y vincularlas con su vida cotidiana, integrar su corporeidad a partir del conocimiento de sí y de su aceptación y utilizar la expresividad y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal, emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego, valorar la diversidad a partir de las diferentes manifestaciones de la motricidad para favorecer a su cultura e interculturalidad SEP (2019).

Las maestras que estamos a cargo del grupo hemos coincidido que debemos planear más actividades lúdicas, el juego, encamina el fortalecimiento del aprendizaje cognitivo de los niños, de acuerdo con su edad, si los estudiantes no desarrollan esta

parte desde preescolar, van pasando de grado con diferentes dificultades motoras, con movimientos limitados que hacen que su motricidad no sea la conveniente.

En este sentido las características de los estudiantes de la escuela Subiaco son: la mayoría es que son hijos únicos que están al cuidado de los abuelos, y los que tienen hermanos se llevan entre 6 o 7 años y son los hermanos los que cuidan junto con los abuelos, en casa tiene un aprendizaje que la misma familia les ha dado, algunos estudiantes realizan actividades extra escolares, como natación, danza, etc. es por esta situación que en el grupo de kínder 3 se requiere realizar actividades considerando el juego, con el propósito de reforzar sus movimientos y a la vez su aprendizaje cognitivo, emocional y social, al estar comentando esto con los demás maestros coincidimos en lo mismo, en la falta de actividades estimulantes y en que nos dejen realizar más actividades de juego, utilizando los diferentes espacios con los que cuenta la escuela.

Un obstáculo importante son los padres de familia, primero porque para ellos la disciplina que el colegio les vende es importante y si los estudiantes cursan ahí desde el preescolar hasta la secundaria pues tiene esta metodología, todo estudiante aprenden mejor en base al juego como lo mencionan los diferentes programas dirigidos a la educación, necesitan movimiento en cada actividad, esta es la parte que les afecta en sus habilidades y de ahí se desencadenan otros motivos como su coordinación y equilibrio, a su vez hay deficiencia en la escritura y el trazo, de igual modo los directivos quieren que los estudiantes tengan un trazo excelente y desde preescolar se les debe enseñar a escribir en letra cursiva, pero si su coordinación no está desarrollada de acuerdo a su edad, esto significa que tienen un problema en este sentido, que se puede corregir si primeramente se desarrollan sus habilidades, su coordinación y se combinan con actividades para estimular el movimiento del cuerpo es adecuado para finalmente poder realizar este tipo de trazos.

Es importante que los docentes conozcan las técnicas del juego en el aprendizaje, para poder ayudar a sus estudiantes en el desarrollo de las habilidades, reconocer que el juego no es solo dejarlos hacer lo que quieran, este tiene una intención, además recordemos que hay diferentes tipos de juego que tiene una

intencionalidad y un propósito, ya que este aporta características que son importantes en el desarrollo de cada individuo, porque cada niño tiene sus conocimientos previos, como el desarrollo cognitivo, emocional y social que hay que potenciar.

Al poder identificar estas últimas características podemos partir de ahí para poder dar apoyo en el desarrollo de las habilidades, mediante un proceso siempre enfocado en la mejora propiciando el juego para apoyar en el desarrollo.

Este apoyo se puede dar mediante actividades lúdicas, estas mismas deben tener el objetivo de brindar al estudiante satisfacción, al mismo tiempo un desarrollo físico integral por medio de juegos, el niño estará trabajando habilidades que le proporcionen un aprendizaje y el desarrollo natural de sus habilidades, Piaget es uno de los autores que afirma que el juego es una herramienta para el desarrollo de los individuos, él menciona que el juego infantil hace participar al niño.

El juego simbólico es el ejercicio de la inteligencia representativa a la inteligencia motora, el juego simbólico es una forma propia del pensamiento infantil y la representación cognitiva, este juego prevalece en las relaciones del niño y en la construcción de lo que significan las cosas, así el niño por medio del juego asimila la realidad y la incorpora para revivir Piaget (1991). Algunos juegos que se implementaron se mencionan en el capítulo 4 páginas 67, 68, 79, 80, 81 y 82.

Piaget menciona el juego como una estrategia para el aprendizaje, el comportamiento de los niños en los juegos demuestra que las primeras conductas sociales se dan de manera natural en los juegos reglados, por ejemplo, en un juego de canicas, el niño además de hablarse así mismo habla con los demás y este lenguaje acompaña sus acciones dentro del juego. Piaget (1991).

Sin embargo, Jean Piaget nos menciona que los niños tienen un cambio notable a partir de los siete años en el aspecto social, esto ayuda a ejercitar de manera funcional el desarrollo integral.

El pensamiento puro se representa mediante el egocentrismo por medio del juego simbólico, el juego es esencial en la infancia, es una actividad inicial que los

niños hacen en las actividades reforzando las funciones sensorio-motrices, que es un juego de puro ejercicio.

Existen muchos juegos simbólicos, de imaginación o de imitación que los niños realizan, lo hacen cuando juegan a las muñecas, a la comidita o a las canicas, fortaleciendo un desarrollo motriz. Piaget (1991).

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. DESARROLLO DE LA PERSPECTIVA TEÓRICA

Desarrollo psicomotor según Piaget

Jean Piaget fue un reconocido filósofo, psicólogo experimental y biólogo, conocido por ser el creador del conocimiento y la inteligencia, sus aportes fueron sobre los estudios de las etapas de la infancia, así como el desarrollo de su teoría del aprendizaje y del desarrollo cognitivo.

Este autor realizó una teoría acerca de la inteligencia sensorio motriz, donde el desarrollo se basa de una inteligencia que se lleva sobre la acción, logró demostrar las diferencias que existen en las diferentes etapas cualitativas durante la infancia, de aquí basó su Teoría Constructivista donde afirma que la inteligencia y la capacidad

cognitiva están estrechamente ligadas al medio físico y social donde se encuentre el niño, es decir el medio ambiente influye en los conocimientos del niños y en sus propios aprendizajes, donde se desarrolla la inteligencia y las relaciones que pueden tener con otros individuos. Considera dos procesos la asimilación y la acomodación.

Asimilación: Consiste en la interiorización o internalización de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida.

Acomodación: Consiste en la modificación de la estructura cognitiva o del esquema comportamental para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el aprendiz.

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan constantemente en la búsqueda de equilibrio para intentar el control del mundo externo (con el fin primario de sobrevivir); cuando una nueva información no resulta inmediatamente interpretable basándose en los esquemas preexistentes, el sujeto entra en un momento de crisis y busca encontrar nuevamente el equilibrio (por esto en la epistemología genética de Piaget se habla de un equilibrio fluctuante), para esto se producen modificaciones en los esquemas cognitivos del niño, incorporándose así las nuevas experiencias Piaget (1969).

Con respecto a esto Piaget en su teoría enfatiza los aspectos endógenos, es decir, lo que se produce en el interior del organismo e individuales de dicho proceso por medio del concepto de equilibrio, el cual permite explicar el carácter constructivista de la inteligencia mediante una secuencia de momentos de desequilibrio y equilibrio, donde el desequilibrio es provocado por el exterior y la actividad del sujeto permite compensarlas para lograr el equilibrio Piaget (1969).

Estadios de desarrollo cognitivo

En sus estudios Piaget notó que existen periodos o estadios de desarrollo. En algunos prevalece la asimilación, en otros la acomodación. De este modo definió una secuencia de cuatro estadios "epistemológicos" (actualmente llamados cognitivos) muy definidos en el humano.

1.- Estadio sensoriomotor: Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estado el niño usa sus sentidos (que están en pleno desarrollo) y las habilidades motrices para conocer aquello que espera, confiando inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos. Este estadio se subdivide en 3 reacciones:

2.- Estadio preoperatorio: El estadio preoperatorio es el segundo de los cuatro estadios. Sigue al estado sensoriomotor y tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años. Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales. Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la concentración, la intuición, el animismo, el egocentrismo y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades Piaget, J. (2019).

Desarrollo del pensamiento simbólico, este se da por las acciones que el niño hace referente a los objetos que va conociendo les da un sentido y los hace parte de su aprendizaje, el niño empieza a traducir la percepción del objeto a una imagen mental, pero aún no tiene muy claro cuál es el verdadero objetivo de su nuevo aprendizaje, esta etapa se divide en dos estadios:

Estadio 1

Función simbólica implica los símbolos mentales:

- Símbolos mentales: es todo lo que la mente humana puede hacer, toda aquella información que nuestra mente posee, pero solo se tiene consciencia de algunos
- Juego simbólico: es la capacidad que tiene el pequeño de imitar cosas de la vida real en el juego. Por ejemplo, el niño representa lo que vive en su vida cotidiana mediante el juego.
- Imitación: es la oportunidad de practicar y llegar a dominar nuevas habilidades, sirve como base para desarrollar la empatía
- Relaciones espacio temporales: es la relación de nuestro cuerpo con los objetos en el espacio y las distancias que existen entre ambos.

- Representación de las partes del cuerpo: es el conocimiento y significado que cada individuo tiene de su propio cuerpo Piaget (1991).

Podemos favorecer el desarrollo cognitivo teniendo en cuenta todas las características de la etapa y tratar de adaptarse al pensamiento del niño, emplear el juego simbólico, aprovechar la actividad lúdica para favorecer las representaciones y la función simbólica, permitiendo la exploración y experimentación a los estudiantes en cada actividad. Al final de la etapa debemos estimular a los estudiantes, pero con paciencia para que vaya adquiriendo los procesos de la próxima etapa.

Estadio 2 organizaciones representativas

- Egocentrismo: es una característica del pensamiento infantil, el niño conoce el mundo con una sola perspectiva, la de él mismo
- Lateralidad: es el dominio que tiene un individuo de ubicarse con respecto a otros objetos.
- Orientación espacial: es la relación que se establece entre elementos de la naturaleza y el individuo y se construye mediante la acción Piaget (1991).

Para Piaget el conocimiento es construido por el niño a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente, ningún factor aislado puede explicar el desarrollo intelectual por sí mismo debe haber una combinación de factores como lo son:

- Maduración: procesos que posibilitan el desarrollo de una conducta específica, motriz, emocional y cognitiva.
- Experiencia física: actividades donde el alumno tiene movimiento de todo su cuerpo.
- Interacción social: Propiciar que las actividades sean favorables para que los estudiantes interactúen con sus pares.

Resulta importante conocer el nivel de madurez o competencia cognitiva presentado por los estudiantes a fin de que podamos acompañarlos en su aprendizaje de esta manera se podrán construir los aprendizajes significativos, es decir serán capaces de “aprender a aprender”.

De acuerdo a Piaget, en el desarrollo cognitivo intervienen cuatro factores, maduración, experiencias con el medio ambiente, transmisión social de conocimientos y equilibrio, el desarrollo psicomotor es el eje fundamental en el aprendizaje de los niños durante la etapa preescolar, pues en la mayoría de las actividades se debe tener en cuenta el movimiento, ya que en los primeros años de vida el sistema nervioso estimula la iniciativa de exploración y esto es por medio de una necesidad natural de los sentidos en relación a la mente y el cuerpo así es posible lograr estimular el desarrollo infantil, la estimulación psicomotora promueve el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional poniendo en juego habilidades, destrezas, procesos de aprendizajes, juegos para reconocer el cuerpo. Desarrollo Cognitivo. (2007-2009).

Es decir, el estudiante va adquiriendo aprendizajes referentes de su entorno social y esto le ayuda a ir madurando, Piaget menciona que el desarrollo cognitivo se adquiere con la interacción del ambiente, los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea y luego experimentan discrepancias entre lo que saben y lo que descubren de su entorno “los niños aprenden mejor mediante la práctica y la exploración activa” Martin Bravo, Carlos 1994.

2.1.1. FUNDAMENTO TEÓRICO QUE SUSTENTA LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Algunos autores como Paolette y Pottman plantean que la motricidad no es la descripción de simples conductas motrices y la forma en que los movimientos se van modificando, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta González (1998).

Los movimientos se van modificando y estos procesos sustentan la conducta de cada individuo, de acuerdo con los movimientos es como se va a determinar la conducta emocional, social y el desarrollo cognitivo de un niño, es decir la motricidad es la relación que existe entre estos aspectos.

El desarrollo motor de los niños va a depender principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular, por esto es importante supervisar el crecimiento de los niños y tener un control, los logros motores que los

niños van realizando son muy importantes en el desarrollo, ya que las nuevas habilidades motoras que se van adquiriendo le van a permitir tener un mayor control y dominio de su cuerpo y del entorno donde se encuentra, a la vez que le va a permitir relacionarse mejor con sus compañeros, y formar buenas relaciones sociales en el ámbito donde se encuentre, porque le serán favorables estas relaciones para poder expresar afecto durante el juego y serán más independientes. En casa por ejemplo realizan diferentes actividades donde hay movimiento, al vestirse solos, desayunar, comer, recoger su cuarto, lavar sus dientes, este desarrollo va aportando un desarrollo físico en los niños, pero la escuela se encarga de apoyar y favorecer este desarrollo.

Esto que menciona Paolette y Pottman se puede favorecer si las actividades trabajadas con los estudiantes les proporcionan movimiento, si en el plan de trabajo se especifican los objetivos que cada actividad de juego o cada actividad lúdica debe cumplir, así las autoridades educativas y los padres de familia comprendería mejor que cada actividad tiene un objetivo por cumplir, como en este caso es el de favorecer las habilidades motoras de los estudiantes. González (1998).

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

- 1) Motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural)
- 2) Motricidad fina (prensión)

La motricidad gruesa se refiere al control sobre acciones musculares globales como gatear, levantarse y andar, las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, tocar, garabatear, todas las habilidades motoras finas requieren de mayor coordinación ya que se trata de los músculos más pequeños del cuerpo como lo son las actividades que se realizan con las manos. Las dos habilidades motoras requieren ser trabajadas con los estudiantes porque van de la mano para poder ayudar al desarrollo integral del niño, en el colegio Subiaco a los estudiantes de kínder 3 les hace falta realizar más actividades motrices y entendiendo lo que los autores nos mencionan se pueden trabajar con ambas y esto no significa que por ser actividades de juego, el niño no tenga un aprendizaje.

Entre los 6 y 7 años los niños presentan más precisión en los movimientos cuando los realizan a un ritmo, en el preescolar los estudiantes deben realizar ejercicios que implican un mayor esfuerzo de tipo motor, además de que deben tener mayor coordinación y una mejor postura al realizar las actividades, para también favorecer el aprendizaje cognitivo, es por esto que el preescolar es la mejor etapa para que los niños y niñas desarrollen las habilidades motoras, con la implementación de actividades físicas y de juego, como se muestran en las páginas 79,80, 81 y 82. Por este motivo el grupo de kínder debe tener actividades físicas donde se desarrollen las habilidades de cada uno, estas actividades se integran en la planeación de la página 77. Educación Inicial (2000).

Tomando en cuenta que el juego no es dejar que los niños hagan lo que quieran, aunque se utilice un juego como estrategia didáctica este siempre es supervisado, con reglas y tiene un propósito, que en este caso es el de mejorar sus habilidades, emocionales, cognitivas y sociales. El juego junto con la actividad motriz es un recurso didáctico que los docentes debemos utilizar en las actividades diarias, utilizando espacios y materiales variados, el término motricidad tiene dos aspectos básicos interrelaciones y funciones de atención a los estudiantes. La Educación física establece el juego motor y actividad nos lleva a experiencias, actividades lúdicas y juegos, partiendo de la educación del movimiento y el gesto, pueden alcanzar la función simbólica y la interacción correcta con el medio ambiente. Pedro, G. (2008).

Si se estimula a los niños a realizar actividades donde su cuerpo tenga movimiento, y con la ayuda del juego estas actividades serán de mayor conformidad para ellos y las realizarán sin sentir que solo se les dan indicaciones o que deben hacer las actividades por pura instrucción. Hasta ahora las actividades con los estudiantes están más centradas en el puro aprendizaje, las actividades de juego son limitadas y las actividades de educación física son pocas, en este sentido es importante implementar actividades llamativas, que les den a los estudiantes retos, que sean actividades que les guste, para esto tomaremos como herramienta didáctica el juego para favorecer ese desarrollo cognitivo del cual nos hablan los autores mencionados.

El esquema corporal se puede definir como la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de las limitaciones que se puedan tener, es un proceso ligado a cambios cognitivos, (movimientos coordinados), interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva.

Para los seis años se sigue perfeccionando el esquema corporal, el movimiento se hace más reflexivo, permitiendo un incremento en la representación mental del cuerpo y del movimiento en función del tiempo y el espacio, los posibles trastornos del esquema corporal suelen ser por no tener el conocimiento adecuado a nivel cognitivo y por no desarrollar adecuadamente la lateralidad, y el conocimiento espacial. A esta edad los niños deben reconocer su cuerpo, distinguir izquierda de la derecha y conocer algunos aspectos espaciales y temporales sencillos como arriba/abajo, delante/detrás, etc. Y estos términos se aprenden jugando.

Es decir, los estudiantes comienzan a reconocer lo que pueden hacer con su propio cuerpo, mediante diferentes actividades donde el cuerpo esté en movimiento, y solo lo reconocerán si el cuerpo realiza diferentes actividades de movimiento.

El movimiento es parte esencial en la vida del ser humano, es mediante el mismo, como las personas abordan las tareas básicas de supervivencia, exploración del entorno, relación con la sociedad y comunicación, siendo un instrumento fundamental de interacción social. Antonio Latorre (2009).

Por otro lado, Judith Meece (2001). menciona que el desarrollo motor es la habilidad de desplazarse y controlar movimientos corporales. La motricidad de los estudiantes es importante en la etapa de preescolar porque esta promueve el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los niños, estas habilidades, destrezas y procesos de aprendizajes, se pueden dar mediante el juego, donde los estudiantes reconozcan su cuerpo, si el conocimiento se lleva a cabo mediante un juego el niño va a estar interesado y motivado para realizar las actividades que van a favorecer este desarrollo, realizará acciones de este tipo y mejorar sus habilidades y destrezas, haciéndolo por iniciativa propia.

Las habilidades motoras designan el movimiento de la cabeza, del cuerpo, los brazos, las piernas y los músculos grandes, la aparición de las habilidades de locomoción es un reto para el niño.

Otra cosa importante que menciona Judith Meece (2001). es que el juego a corta edad permite a los niños adquirir habilidades motoras gruesas y finas, se deben brindar oportunidades de actividades como correr, andar en triciclo, trepar, construir bloques y saltar.

Al tener actividades solo de enseñanza tradicional como aprendizaje de repetición, leer o escribir limitan las actividades lúdicas y al mismo tiempo limitan el desarrollando sus habilidades motoras, es decir la mayor parte del tiempo, las actividades están enfocadas a que mejoren el trazo, que al salir de kínder lean y realicen una reflexión al leer una lectura, estos aspectos son lo que la escuela vende a los padres de familia como una metodología de la enseñanza que van a obtener en el colegio Subiaco entonces las actividades en lugar de ser también lúdicas son de escritura, estas deben ser donde el estudiante permanezca sentado y dedicado a los libros, la parte que nos menciona el nuevo programa en base al apartado de educación física, menciona que el juego es una herramienta importante para favorecer las habilidades motoras de los estudiantes y esta parte del programa no se cumple como tal, debido al programa interno que tiene la escuela, donde ofrecen que los estudiantes pueden escribir bien y saben leer para terminar el ciclo escolar. SEP (2019).

Más que el conocimiento del esquema como nombres de las partes del cuerpo es reconocer lo físico y funcional del cuerpo, la creatividad en la acción motriz se expresa cuando los estudiantes utilizan sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales para resolver problemas en juegos y actividades físicas mediante diversas posibilidades de movimiento, reconociendo sus capacidades, pero también de los demás.

Se pretende desarrollar en el estudiante su iniciativa personal de modo que reconozca las situaciones que le generen alegría y seguridad, para que pueda reconocer lo que puede realizar sin ayuda y poder solicitarla cuando lo necesite, que tenga la iniciativa propia de elegir diferentes recursos para llevar a cabo diferentes

actividades donde se involucre el movimiento de todo su cuerpo partiendo del área motora, así adquiera autonomía podrá realizar diferentes actividades donde se dé cuenta qué habilidades limitan su desempeño, para poder apoyarlo y obtener resultados favorables en cada actividad.

La familia es el primer sitio donde el niño convive y tiene diferentes experiencias y esta relación es la más importante, en esta etapa nace y se desarrolla durante los primeros años de vida, la familia transmite a sus hijos las diferentes formas de actuar, así como las formas de relación con las personas, valores y normas de comportamiento, la familia es el soporte de cada estudiante y es el soporte básico en la educación, así como el apoyo para su adaptación en la escuela, la relación entre la escuela y la familia es importante para la formación integral del ser humano, la necesidad de colaborar estrechamente padres y escuela permitirá desarrollar e incrementar competencias en el estudiante donde se favorezca su integración y adaptación de forma integral.

Además de que las autoridades deben ser flexibles, los padres de familia deben comprender que la educación o los aprendizajes de sus hijos no solamente es llenar cuadernos o libros, el aprendizaje también se da de manera cualitativa, los padres deben estar informados, pero también deben estar integrados a las actividades que realizan sus hijos como lo menciona la Guía Operativa para la Organización de servicios de Educación Inicial, la Participación Social en la Educación CEPSE 2018-2019. y de acuerdo con el artículo 7 párrafo segundo y 36 del Acuerdo Secretarial por el que se establece los lineamientos para la constitución, organización y funcionamiento de los consejos de participación social en la educación, en los planteles que brindan servicios educativos deben operar los Consejos Escolares de Participación Social en la Educación con la finalidad de propiciar una eficaz colaboración e integración social y vincular a los padres, madres de familia o tutores, estudiantes e integrantes de la comunidad, interesados en el desarrollo de la escuela para fortalecer y elevar la calidad educativa. La estrategia que podría funcionar es que los docentes tomen en cuenta los aprendizajes previos de sus estudiantes, partir de lo que ya saben para incorporar conocimientos nuevos y ofrecer acompañamiento

al aprendizaje, diseñando estrategias que hagan relevante el conocimiento, la interacción social entre docentes y padres de familia es insustituible en la construcción del conocimiento y al mismo tiempo el estudiante debe saber que es un trabajo en equipo.

Se debe considerar el fomento y la motivación a la participación social, de propuestas y asuntos pedagógicos, de promoción y vigilancia de la educación inclusiva; de atención a necesidades de infraestructura, de reconocimiento social a estudiantes, maestros, directivos y empleados escolares, así mismo como de la gestión escolar, de acompañamiento de las acciones que favorezcan el funcionamiento de la escuela, su ruta de mejora y a la atención a la normalidad mínima escolar, el funcionamiento de la cultura y la transparencia y la rendición de cuentas, apoyar las acciones de mejora en materia de logro educativo a partir de los resultados de las evaluaciones aplicadas a los estudiantes, estimular, promover y apoyar actividades extraescolares que complementen y respalden la formación de los educandos y la mejora del logro educativo, alentar el interés familiar y comunitario por el desempeño del educando, de esta manera los padres de familia se integran a la educación de sus hijos y van de la mano con el desarrollo, brindando el apoyo que se debe dar a la escuela, a los maestros y a sus propios hijos. CEPSE 2018-2019.

Muchos padres de familia tienen la creencia de que el juego es una actividad extra que es utilizada para entretener a sus hijos y no como una actividad que favorece los aprendizajes desde la perspectiva de Piaget si se fomentaran estas acciones con los padres de familia podrían entender que juego es una estrategia de aprendizaje con la finalidad y un propósito como es el de desarrollar sus habilidades tanto como cognitivas, emocionales y sociales.

2.2.1. DESARROLLO DEL ENFOQUE PEDAGÓGICO

Para Piaget el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje Piaget (1896-1980). es importante cómo se dan los procesos de una etapa a otra en el desarrollo cognitivo, ya que ayudan a identificar en qué etapa, están los niños, por medio de su compartimento, dentro de cada etapa se obtiene productos, de manera

cuantitativa y cualitativa, así como de manera cognitiva y todo el aprendizaje que obtiene los niños son producto de lo adquirido y la relación entre lo que ya saben.

Cada etapa es una consecuencia de la etapa anterior y a la vez cada etapa prepara al estudiante para pasar a la nueva etapa integrando el conocimiento de cada una, se debe considerar que cada niño es individual, único e irrepetible aprende de manera diferente y tiene características individuales, también se debe considerar los caracteres generales en un grupo de niños y de la interacción de cada uno en el ambiente, cada uno tendrá su propia opinión de la realidad de acuerdo al desarrollo cognitivo en el que se encuentren, este desarrollo facilita las actividades y situaciones en donde se estén involucrados los estudiantes, y por medio de la adaptación y asimilación será el grado en el que se involucren los niños y las niñas.

- El individuo interactúa con el ambiente, los seres humanos son producto de su construcción genética y de los elementos ambientales.
- Los estudiantes darán diferentes explicaciones de la realidad dependiendo del periodo de desarrollo cognitivo en el que se encuentren.
- El desarrollo cognitivo se facilita si se provee actividades y situaciones que involucren a los estudiantes y requieran adaptación por medio de la asimilación y acomodación
- Los materiales y aprendizajes deben ser acordes a la edad de los niños tomando en cuenta su capacidad de operaciones mentales o motrices
- Utilizar métodos de enseñanza que involucren activamente a los estudiantes y les presente retos Piaget (1991).

Los estudiantes del Colegio Subiaco de preescolar 3 se encuentran en la etapa preoperacional y recordemos que, en esta etapa, el estudiante interioriza sus aprendizajes, esto significa que las cosas pueden tomar el lugar de otras, y se basa en la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y se desarrolla mejor el lenguaje, y también se caracteriza por el egocentrismo, esta etapa se da de los 2 a los 5 años.

En esta etapa es importante que los estudiantes tengan actividades de juego para poder desarrollar mejor sus habilidades, tienen mayor creatividad, interés, por el

aprendizaje, y si el aprendizaje se da por medio del juego será más placentero para los estudiantes lo aprendido.

A ellos les gusta improvisar en el juego, son creativos y un espacio lo pueden convertir en cualquier lugar o cosa cuando se trata de jugar, en esta etapa los estudiantes representan sus desarrollos por medio del juego, lo que les interesa y hasta lo que les hace falta o lo que no tiene desarrollado, por este motivo el juego tiene un papel importante, en la enseñanza de los estudiantes, sobre todo a esta edad.

Es importante que el apoyo que se les da en el preescolar este encaminado hacia el desarrollo integral y esto se puede dar por medio de actividades lúdicas siempre y cuando no pierdan el sentido para ser utilizadas como estrategias de aprendizaje. El docente debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas.

Otro autor que nos habla de la importancia de la motricidad es Jerome Bruner, en los años 1970 muy pocos psicólogos escribían sobre las habilidades infantiles, siendo Bruner el que dedicó varios artículos, Bruner partió de la idea de que las habilidades infantiles no debían ser solo un capítulo en la psicología evolutiva, sino más bien una clave para poder comprender la evolución del ser humano como especie, entre los puntos importantes a estudiar estaba la intención, y retroalimentación, y los esquemas de acción entre ambas.

Bruner sugiere que, a través de una competencia motriz de aprendizaje general, el niño va adquiriendo nuevos patrones motores que debe repetir hasta controlarlos, una vez que adquiere el control lo incorpora en secuencias de acciones complejas, el desarrollo motor debe explicarse basándose en el concepto de habilidades. Bruner (1973).

El desarrollo de la competencia motriz debe ser considerado, como una organización jerárquica de componentes, donde módulos adquiridos previamente pasan a formar parte de habilidades más complejas en el curso del desarrollo infantil, en este proceso el concepto de modulación es capital, siendo considerado como un proceso por el cual una subrutina es dominada para llegar a ser una unidad de acción

convirtiéndose en más automática, menos variable y más predecible, pudiendo combinarlas con otras habilidades para llevar a cabo una secuencia motriz más compleja, la modulación de las habilidades, al liberar los organismos de un exceso de control, permite una economía operacional, favoreciendo la adaptabilidad a condiciones cambiantes y variables, esta flexibilidad y esta adaptabilidad de las habilidades dependerá de su aplicabilidad a contextos variables donde se debe dar un verdadero impulso a la variación que debería ser preservado y cultivado. Bruner (1973).

Supone que la interacción con el medio provoca que el niño, emplee de manera estratégica sus recursos de acción, refinándolos en términos de precisión, o que construya nuevas respuestas ante nuevas situaciones, Bruner considero al niño como poseedor de un conjunto limitado de reglas de acción que le permitirían la realización de un número casi ilimitado de respuestas posibles Bruner (1973).

Bruner describe que “el desarrollo motriz está dominado por procesos de integración de componentes fundamentales de la motricidad (reflejos neonatales) en conjuntos más generales e integradores, organizados jerárquicamente, lo que permite la realización de tareas más complejas (subrutinas); estas tareas complejas podrán ser integradas igualmente en conjuntos más complejos al aprender nuevas habilidades motrices” Bruner (1973).

Son muchas las posibilidades de reflexión que provocan un aspecto importante, Bruner (1973). se refiere a cómo los niños representan las acciones, para el autor la representación es un conjunto de reglas por medio de las cuales conserva o representa sus acciones para usos futuros, es la manera que tiene de construir su conocimiento. Esta representación posee tres formas principales que aparecen de manera ordenada, por otro lado, la representación por la acción, en segundo la representación icónica por medio de imágenes y en tercer lugar la representación simbólica por medio de símbolos es muy interesante destacar que el actual movimiento pos cognitivo corporizado defiende el papel del cuerpo y de las acciones en el desarrollo de la mente Ruiz Luis Miguel (2013).

Lev Vygotsky es uno de los principales autores destacados sobre las teorías del desarrollo en su teoría Cognitiva, afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría, por medio de actividades sociales, el niño aprende a incorporar a su pensamiento y sus herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, etc.

De acuerdo a su teoría la historia del niño, como lo que pasa con sus experiencias es de suma importancia para comprender el desarrollo cognoscitivo en el que se encuentra el niño, pero además a Vygotsky se le conoce como uno de los principales críticos de la teoría Piagetiana, porque él menciona que el conocimiento cognoscitivo no se construye de manera individual como lo propuso Piaget, ya que las experiencias de los niños es lo que ayuda así como la interacción de las personas en el mundo en el que viven. Carlos Vergara (2023).

De acuerdo con Vygotsky el niño nace con habilidades mentales que va desarrollando con las personas con las que interactúa, con sus compañeros y estas habilidades se van convirtiendo en habilidades superiores, pensaba que el desarrollo cognoscitivo consiste en internalizar funciones que pasan antes que el alumno se desenvuelva en el mundo social.

La interacción designa el proceso de las construcciones de las representaciones internas de acciones físicas externas, o de operaciones mentales, es decir hay una relación entre lo que el niño ya conoce y lo nuevo por conocer, ya que creía que toda cultura tiene sus propias herramientas culturales que son las que van moldeando al pequeño. Carlos Vergara (2023).

Vygotsky asumía que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero actúa solo. Carlos Vergara (2023).

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

La investigación acción es una metodología que apoya para explicar lo que se va a desarrollar a la par con los teóricos mencionados, se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere de una posible solución y que afecta a un determinado grupo de personas como el grupo de kínder 3 del Colegio Subiaco.

Esta metodología de investigación acción es apropiada para aquellos que realizan investigaciones a pequeña escala, por ejemplo, en la educación, es un método idóneo para emprender cambios en las organizaciones Blaxter, Hughes y Tight, (2000).

La investigación acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quiénes actúan e interactúan en la situación del problema, por ejemplo, profesores y estudiantes, profesores y director. J. Elliott (200).

Considero que la investigación acción es un método que puede ayudarme con mi proyecto de intervención, porque quiero mejorar las habilidades de mis estudiantes por esto debo partir de cómo implementar diferentes estrategias, empezando por detectar en cada estudiante las condiciones en las que se encuentran, y partir de eso llevar a cabo diferentes actividades que puedan ayudar a que los estudiantes obtengan una mejora, para lo anterior, es necesario registrar las habilidades que logran hacer y qué debo hacer para que realicen las actividades. La investigación acción es utilizada dependiendo de la problemática a abordar, Elliot es el principal

representante de la investigación acción, él dice que este método consiste en realizar un diagnóstico para explorar la situación “la investigación acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo: profesores y estudiantes” J. Elliott (200).

Para poder realizar esta investigación acción debo hacer el registro de cómo estoy haciendo las actividades con los estudiantes, es importante porque así me puedo dar cuenta en qué casos debo cambiar de estrategias para obtener los objetivos que quiero lograr con los niños, que en este caso es la mejora del desarrollo motor, el desarrollo cognitivo y el desarrollo emocional.

Con el método de la investigación acción es posible llevar a cabo la indagación de nuestra propia práctica docente, ya que es un proceso donde podemos hacer una reflexión de nuestro actuar diario, para poder hacer los ajustes pertinentes encaminados hacia una mejora en el aprendizaje, el docente juega el papel de investigador para poder dar solución a un posible problema, en nuestro trabajo diario, debido a que la educación no se da de manera aislada es un recurso social, teniendo una intención propositiva, dejando de ser propia y se convierte en una acción colectiva.

3.1. INVESTIGACIÓN ACCIÓN

La investigación acción es una serie de actividades donde lo que se pretende hacer es el desarrollo profesional, mejorar los programas, los sistemas de planificación, en donde se reconocen las estrategias de acción que se llevan a cabo, y más tarde son sometidas a observación, implementación y cambio, la investigación acción es un método que genera una transformación social del conocimiento educativo.

El método de investigación acción es el que me parece más prudente, porque el docente puede admirar su propia práctica educativa, es decir, con todas las actividades programadas se puede ir recolectando cualquier dato que involucre a los estudiantes, ya que las actividades son variadas, y al mismo tiempo se van observando tanto las actitudes de los estudiantes, la interacción que se genera entre ellos y sus errores, así como los errores del docente, de este modo el profesor tiene

mucho material para poder ser el investigador activo con respecto al trabajo de sus estudiantes. Blaxter, Hughes y Tight, (2000).

Este método nos lleva a toda la información que el docente recolecta mediante la observación de actitudes, respuestas y acciones, digamos que con este método no se descubre, si no se construye el conocimiento por medio del comportamiento entre las personas participativas, todo lo que el docente puede observar en su práctica lleva a un análisis constante, en cada situación se va analizando el comportamiento y las habilidades de cada persona, de esto va a depender de donde podemos partir para implementar las actividades, también para poder conocer las conductas de los estudiantes y en que debemos trabajar con ellos, al hacer la investigación cualitativa obtenemos más puntos en los que podemos intervenir si es necesario, por esto es importante realizar el análisis con todos los elementos recolectados, ya que este es el objetivo de la investigación que haremos. Blaxter, Hughes y Tight, (2000).

Desde el punto de vista de Ruiz Olabuénaga (2012). La investigación cualitativa no se realiza con una sola idea, se va haciendo una construcción del tema que se está trabajando. Es decir, el profesor admira todo el trabajo de él mismo y de los estudiantes, para poder registrar cada aspecto que pueda servir de apoyo para la investigación.

Otra definición es la aportada por J.Elliott (200). define la investigación-acción como un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. “La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas”.

Es un descubrimiento y resolución del problema que el profesor encuentra en su aula, debe haber una reflexión sobre los medios y las consecuencias, y todo esto se toma en cuenta para realizar acciones concretas y se lleven a cabo, esta meditación conlleva, a poner actividades por medio de valores sobre la educación, y es una forma también de autoevaluación, debe indagar sobre sus acciones, para que puedan ser

prácticas morales que lo llevarán a cumplir sus fines y la posible resolución del problema.

También nos dice que la auto reflexión se basa en las teorías educativas, las cuales son consideradas como sistemas de valores, ideas y creencias por medio del diálogo con otros participantes, así el profesor trata de poner en práctica sus valores mediante la investigación acción haciéndose responsable de los resultados ante los demás; esto se hace mediante la elaboración de expedientes que arrojarán el cambio de sus estudiantes. Antonio Latorre (2005).

El proceso que debe seguir la investigación acción es la implementación de un plan de acción por medio de:

- Desarrollar un plan de acción críticamente para mejorar la práctica actual, el plan debe ser flexible, de modo que permita la adaptación a efectos imprevistos.
- Actuar para implementar el plan, que debe ser deliberado y controlado.
- Observar la acción para recoger evidencias que permitan evaluarla, la observación debe planificar y llevar un diario para registrar los propósitos, el proceso de la acción y sus efectos deben observarse y controlarlos individual o colectivamente.
- Reflexionar sobre la acción registrada durante la indagación, la reflexión del grupo puede conducir a la reconstrucción del significado de la situación social y proveer la base de una nueva planificación y continuar otro ciclo.

La investigación acción práctica es un protagonismo activo y autónomo al profesor, ya que este selecciona los problemas y las técnicas para tener un control en el proyecto que se va a implementar, para esto puede tener la ayuda de otro participante, un investigador externo y estos procesos dirigidos nos llevarán a implementar los valores hacia la práctica J. Elliott (200).

J. Elliott (200). señala como características las siguientes:

- Examinar problemas que resulten difíciles para el profesor
- Los problemas se consideran resolubles

- La investigación acción deja en suspenso una definición acabada de la situación
- Es misión del investigador profundizar en el problema
- Utiliza el estudio de casos
- Utiliza el lenguaje del discurso empleado por los participantes
- La validación tiene lugar en un diálogo sin restricciones de los participantes, debe haber un flujo libre de información dentro del grupo

El modelo de Elliott comprende tres momentos:

1. Elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo.
2. Rectificar el plan, ponerlo en marcha y evaluarlo.
3. Evaluar el plan.

Esto se lleva a cabo mediante la identificación del problema, sobre el cuál nosotros como docentes debemos tener en cuenta que este, debe tener una posible solución, y así actuar, sobre lo que quisiéramos mejorar en nuestra práctica docente, tomando en cuenta de donde partimos y cómo realizaremos la planeación para darle una solución al problema.

Tomemos en cuenta que una vez que identifiquemos el problema, la planeación debe estar encaminada a la resolución de lo que se detectó, también se debe tener en cuenta los medios que se pueden utilizar para llevar a cabo lo planeado, así como ir evaluando todo lo que se realice para darnos cuenta de los avances que vamos obteniendo en base a lo trabajado.

Así el proceso de investigación acción se inicia con una idea general cuyo propósito es mejorar o cambiar algún aspecto problemático en la práctica profesional, identificando el problema, se diagnóstica y a continuación se plantea la hipótesis de acción o la estrategia a seguir.

Para poder recolectar los datos de la presente investigación, se utilizaron cuatro instrumentos:

- Diario de la Educadora

- Rúbrica de evaluación
- Sociograma
- Ficha de seguimiento. Antonio Latorre (2005).

Una manera de comenzar con nuestro proyecto es, que una vez que ya está identificado el problema, es importante hacer una evaluación o diagnóstico, con la finalidad de hacer una descripción y explicación de la situación actual de nuestro grupo, recolectando evidencias que nos sirvan como el punto de partida y comparar los cambios que se tenían planeados, así con la recolección de datos podemos ir observando los cambios que son necesarios efectuar, registrando cada actividad, si los objetivos se van cumpliendo, y poder observar los avances en los estudiantes.

3.1.1. DIAGNÓSTICO

Cualquier proceso de mejora requiere en primer lugar de analizar y seleccionar el aspecto o los aspectos a mejorar. La etapa de diagnóstico es el momento de sumergirse en las causas de lo que se busca mejorar y cómo se va a realizar esa mejora, conocer por qué las cosas no funcionan como se desea, decidir qué aspecto de la institución se puede mejorar, qué actitud de las docentes se puede mejorar y qué aspectos de los estudiantes necesitan mejorarse, esto se puede saber por medio del diagnóstico, aquí es el momento justo para detenerse a analizar los planes y programas de la escuela integralmente. Un diagnóstico permite identificar los problemas (siempre hay más de uno), priorizarlos más importantes y conocer sus causas. Esto es, preguntarse qué elementos de la escuela y de nuestra práctica docente causan la dificultad y podrían mejorarse. La importancia del diagnóstico es que brinda información sobre las condiciones, procesos y resultados que importan para la meta de la escuela, que todos los estudiantes aprendan y tengan un desarrollo integral.

Distinguir lo que no funciona, cómo debería o podría funcionar y elegir a qué situación enfocarse, es fundamental para planificar con sentido, no se puede mejorar todo al mismo tiempo, por eso, el diagnóstico da pistas para elegir qué problema se debe enfrentar y aporta información para entender las causas. Un proyecto de mejora debe apuntar directamente a las causas de los problemas y no a otros factores. El

diagnóstico, además, brinda información imprescindible para poder luego evaluar las mejoras. La información que describe el punto de partida servirá para comparar con la situación de llegada. Un diagnóstico que permita corroborar cuánto se ha mejorado y qué acciones han dado más resultados, y aprender del proceso de mejora.

Para García Nieto (2007). la evaluación se hace con unos objetivos determinados mientras que el diagnóstico tiene más en cuenta conocer el origen, la evolución o el proceso de maduración del individuo. Se registran las evoluciones que se obtienen, y se debe iniciar por medio del diagnóstico, teniendo esta evaluación será más fácil saber o reconocer que probabilidades se tienen para poder iniciar con el proceso de intervención.

Para poder desarrollar estas habilidades y conociendo lo que cada estudiante necesita podemos intervenir, tal vez realizando las actividades que se cree sean las convenientes, es decir no se trata de ejercitación ni de repetición de instrucciones, sino de verdaderas actividades que van a promover un verdadero desarrollo, en la etapa preescolar los niños exploran posibilidades de movimiento de su cuerpo, la etapa preescolar es la primera en iniciar al alumno hacia el mundo, a reconocer sus habilidades, pero también en esta etapa se deben garantizar un desarrollo integral, identificar su cuerpo, promover la toma de conciencia acerca de este, de cómo es y cómo se mueven algunas de sus partes, que distingan lo que pueden hacer y lo que no, que exploren sus límites y posibilidades, el desarrollo físico es un proceso evolutivo individual; por este motivo es importante atender a las condiciones y el desempeño de cada niño, evitando comparaciones y competencias.

Cada individuo tiene diferentes capacidades, diferentes habilidades, pero es aquí donde entra nuestro papel como docente, debemos ofrecer a los estudiantes actividades variadas, donde se promueva el desarrollo de estas capacidades y habilidades, tomando en cuenta también sus necesidades con el objetivo de enriquecer el conocimiento que ya tienen de su cuerpo, orillarse a estimular el movimiento mediante diferentes estímulos y que estos ofrezcan mayor complejidad a lo que el alumno está realizando.

Lo que se pretende es favorecer un mejor desarrollo emocional, social y motor en los estudiantes, conocer su cuerpo y las capacidades que tiene en cada movimiento, así como los ejercicios que también pueden limitar sus acciones e identificar la importancia del movimiento, las emociones que sienten en las diferentes actividades y cómo se integra cada uno en el grupo.

El diagnóstico es toda esa información que se va recolectando acerca de las capacidades de los niños, sus niveles de dominio en las competencias, algunas características de sus formas de aprendizaje, sus formas de expresarse y de relacionarse con los demás, para ellos se han realizado experiencias, juegos y actividades para que los niños manifiesten dichas capacidades, se observa y registra este comportamiento, podemos unificar la diversidad con la que se presentan dichas manifestaciones en los pequeños, así mismo y como consecuencia de lo anterior podemos comprobar algunas condiciones que pueden estar presentando dificultades y estén afectando en los niños el desarrollo óptimo de sus capacidades implícitas en las competencias.

Para el diseño de este diagnóstico y de su vinculación con la comunidad, es importante que la escuela sea capaz de instrumentar su propia mejora, el diagnóstico es una herramienta que nos permite valorar los alcances que se deben obtener. Barajas, R. S. (2018).

De forma tradicional, al inicio del ciclo y como parte de los requerimientos de las autoridades, disponemos de algunas actividades, donde se calendariza a pocas semanas de iniciar el ciclo, los maestros tenemos el gran reto de significar y aplicar a nuestra intervención reflexión y actitudes básicas de mejora de manera constante para esto se toman en cuenta 4 aspectos importantes:

- Desarrollo: enseñar al niño a partir de lo que sabe, todo nuevo aprendizaje supone un conocimiento previo, para entender lo que los niños han logrado a su llegada al ciclo escolar, se aplican actividades donde intervengan sus saberes.

- Aprendizaje a partir de su interés: en esta parte se conoce lo que al niño le apasiona, le gusta, lo motiva, aquello en lo que conecta sus emociones afectivas.
- Estado de salud: el estado físico de los niños es primordial para su aprendizaje y la enseñanza.
- Contexto familiar: la familia es el primer ámbito donde el niño recibe modelos y formas de vida, además del marco afectivo y de aceptación, este entorno familiar es determinante para el desarrollo. (Barajas, 2018).

Otro autor que nos habla acerca del diagnóstico es J. Elliott (200). es el principal representante de la investigación-acción, desde un enfoque interpretativo “el propósito de la investigación-acción” consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema, por tanto, adopta una postura exploratoria, la investigación-acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación del problema, profesores y estudiantes.

El diagnóstico que se realizó fue de manera lúdica, ya que la investigación acción se centra en el descubrimiento y la resolución de los problemas a los que se enfrenta el docente, porque debemos realizar una reflexión sobre los medios con los que se cuentan y los resultados que se van obteniendo en cada actividad, es decir cumplir los objetivos que se marcan al inicio de cada actividad, de este modo el docente debe realizar una evaluación sobre los propósitos marcados, como se van realizando y que circunstancias se van marcando, la evaluación es importante porque se obtiene las características y avances de los estudiantes y el modo de obtenerlos, esto nos lleva a la reflexión de nuestra evaluación.

Es por esto que el diagnóstico que se realizó a los estudiantes de kínder 3, mostró que tienen algunas dificultades físicas ante actividades de movimiento, también, se pudo notar que los docentes no estaban planeando actividades donde los estudiantes utilicen todo su cuerpo, que corran y que puedan experimentar en esta primer etapa de preescolar, para identificar esto el docente debe recolectar las evidencias de lo que pueden lograr, en base a su coordinación, ya que por la edad

aun no es la propia y se debe considerar esto para la planeación de las actividades, los estudiantes tienen dificultades al brincar, cachar y lanzar pelotas, tropiezan constantemente, las actividades son limitadas cuando son actividades al aire libre, están la mayor parte del tiempo sentados en el salón, la capacidad para realizar actividades de destreza es mínima y se cansan muy rápido porque no están acostumbrados a tener actividad física, también se pudo saber que en casa no tienen actividades recreativas donde estén en movimiento, sus actividades fuera de la escuela son, utilizar la tableta, ver la televisión y jugar video juegos, como lo mencionábamos las experiencias que vive cada niño le dejan un aprendizaje pero al ser estos aprendizajes solo visuales no tienen bien definidas sus habilidades motoras y al realizar actividad física llegan a la frustración Amsel, A. (2007). Debido a que no logran cumplir los objetivos en cada actividad.

Al momento de realizar actividades motoras los estudiantes tienen todavía algunas dificultades, las realizan pero aún hay que reforzar algunos movimientos de su cuerpo, esto con el propósito de favorecer el desarrollo cognitivo, es decir el docente tiene que asegurarse de que los niños reconozcan su cuerpo, derecha-izquierda, arriba-abajo por mencionar algunos ejemplos, cada estudiante tiene ya un conocimiento previo que desde casa fue aprendido, lo importante aquí es cómo el docente debe contribuir a reforzar este aprendizajes contemplando algunas actividades para darle al estudiante la oportunidad de reconocer lo que es capaz de realizar utilizando todo su cuerpo, estas actividades se encuentran en el capítulo 4, en las páginas 79,80, 81 y 82, a partir de estas actividades fue como logre observar que es lo que los estudiantes realizan y otros no pudieron hacerlo, algunos pequeños llegaban hasta enojarse por no poder realizar la actividad adecuadamente, debido a estas circunstancias en el grupo de kínder 3, porque ocurrió de manera general, fue como se tomó la iniciativa de comenzar con el proyecto de investigación acción, para poder brindar una posible solución a este problema del aprendizaje cognitivo y de la motricidad, llegando a la conclusión de que en las actividades que se trabajen con los niños se implemente el juego como una estrategia didáctica, así de esta manera los estudiantes podrán ir desarrollando sus diferentes habilidades sin que sientan que son

actividades impuestas y tendrán una mejor participación en cada actividad. Es importante mencionar a los padres de familia la importancia de tomar el juego como una herramienta didáctica para mejorar esos aprendizajes con los que sus pequeños ya cuentan para poder lograr de manera asertiva un aprendizaje cognitivo con sus hijos. Enfatizando que el juego tiene un propósito dentro de su aprendizaje.

Entonces al realizar el diagnóstico debemos tomar en cuenta diferentes aspectos, un diagnóstico implica:

- 1) Analizar la situación de la escuela en general y las condiciones, las prácticas que están vinculadas hacia el aprendizaje.
- 2) Tener en claro el objetivo que se quiere lograr y evaluar lo que se está trabajando en la escuela y lo que se quiere lograr mediante el proceso de investigación.
- 3) Definir los problemas institucionales que explican el proceso hacia lo que se desea hacer mediante la intervención docente.
- 4) Releva qué aprendizaje se construye en la escuela. Las calificaciones a veces no bastan para tener una mirada precisa sobre el aprendizaje. Estas dependen en gran medida de los criterios de evaluación. Si un estudiante es calificado por su conducta, esto nada tendría que ver con el proceso que hace el niño durante todas sus actividades.
- 5) Analizar e identificar todas las áreas y las posibles causas donde hay dificultades.
- 6) Analizar el ausentismo de estudiantes y docentes. Con este indicador se puede evaluar, si las ausencias afectan negativamente las posibilidades de aprender. Cabe preguntarse también, ¿qué está haciendo la escuela para prevenir el ausentismo?
- 7) Indagar sobre el trabajo colaborativo, para poder encontrar una solución en las actividades que realizan los estudiantes aun estando con otros profesores.

- 8) En el caso de las situaciones que no dependan de la enseñanza o de las condiciones institucionales, indagar si la escuela implementa las intervenciones y articulaciones que contribuyan a resolverlas.

Se debe mencionar que lo que se trabaja en el colegio es un refuerzo de las actividades que se realizan en casa, el apoyo que se brinda en el colegio es un complemento de los aprendizajes que los niños ya tienen. Este apoyo incluso es importante ya que en ocasiones los estudiantes llegan a la frustración al no poder realizar las actividades, o no terminarlas a tiempo.

La frustración es un sentimiento desagradable en el que una persona deposita previamente todos sus esfuerzos físicos, psíquicos, actitudes, aptitudes y tiempo en conseguir un objetivo que se había fijado y la nulidad de este. Esto es, lo que suele experimentarse al no haber logrado con éxito una meta. Amsel, A. (2007). Por lo que sería importante y necesario que la organización de la escuela considere qué se requiere para su edad escolar formativa para generar conocimiento y comprensión, esta investigación se da en la práctica, para poder comprenderla y mejorar, teniendo participación de los docentes, estudiantes y personas involucradas dentro del problema, encaminada hacia la mejora de la misma práctica, considerando que el problema se da también en el contexto de los estudiantes, por este motivo este trabajo no se realiza de manera autónoma si no de forma colaborativa, donde todos los participantes den sus opiniones e ideas para llegar a un solo objetivo, en este caso profesores, directivos, padres de familia para una mejora con los estudiantes. Amsel, A. (2007).

También se pudo notar que los estudiantes tienen dificultades en su lateralidad, ya que las habilidades motoras aún deben ser reforzadas mediante actividades lúdicas y tener el mayor movimiento posible.

Se realizó una entrevista a los padres de familia con la finalidad de conocer que cosas hacen en general cuando salen del colegio, esto para poder partir de ahí a la hora de implementar las diferentes actividades que realizaremos en el salón. Para poder detectar la problemática de los estudiantes se tomaron en cuenta diferentes materiales como, el diario de la educadora, rúbrica de evaluación y socio grama

(Anexos), Antonio Latorre (2005). mencionó que el diario de la docente es un instrumento muy útil dentro de la investigación acción porque nos permite recoger los puntos clave y luego transmitir, en él se realizan observaciones, reflexiones, interpretaciones, hipótesis, y/o lo que ocurre en el aula, debemos determinar con qué prioridad se va a ir redactando la información para después obtener elementos que nos ayuden en la investigación acción.

Tomemos en cuenta que la extracción de datos nos debe ayudar para el cumplimiento de nuestros propósitos, ir extrayendo lo que más nos puede ayudar y realizar un análisis de lo que se escribe, en el diario se debe realizar registro de las actividades que realizan los estudiantes, pero también de lo que realiza el docente

Cuando realice mi diagnóstico tome en cuenta el diario de la educadora, que se encuentra en el apartado de los anexos, con estos registros pude identificar la problemática y ser más clara a la hora de la planificación de las actividades, ya que en el diario no solo se hacen registro de lo que se trabaja en el aula, sino también de cómo se evaluación y como se va trabajando, así mismo se registran los avances y las cosas que no pudieron ser de utilidad en la práctica docente.

Otra manera de poder observar y realizar una reflexión es por medio de una ficha de seguimiento, que se encuentra en el apartado de los anexos, en la cual se registra el comportamiento de los estudiantes Antonio Latorre (2005). Esta ficha nos ayuda a tener un balance de las actitudes de los estudiantes al interior del aula, reconociendo errores para que se puedan mejorar, este es el propósito de la ficha, también nos ayuda a que los estudiantes reflexionen ante la actitud que toman en las actividades y las actitudes de sus compañeros.

3.1.2. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DEL DIAGNÓSTICO

El resultado del diagnóstico que se obtuvo fue que los estudiantes deberían tener más actividades de movimiento, esto con el objetivo de encaminar a los niños hacia un aprendizaje cognitivo de manera positiva, de acuerdo con los planes y programas como el PEP 2004, el docente debe favorecer el desarrollo motor e intelectual del niño.

Gutiérrez y Castillo (2014). Hacen referencia en que el correcto desarrollo de la corporalidad este influye en el desarrollo emocional y en el aprendizaje racional y conceptual, una experiencia educativa no sedentaria se dará si el docente basa sus actividades en la exploración del espacio mediante la experiencia, con actividades que inviten a la socialización, la relación vivencial y favorecer la concepción del esquema corporal, la conciencia, el desarrollo de la lateralidad y el manejo del equilibrio. Esto ayuda a los estudiantes a tener un mejor razonamiento en las acciones que realicen Dentro del aula los contenidos motrices deben basarse fundamentalmente en la estimulación de las habilidades motrices básicas y todas las capacidades cognitivas sin perder los espacios de aprendizajes y las emociones Latorre (2009).

Estas actividades deben tener un impacto favorable en el aprendizaje de los estudiantes, y si la herramienta didáctica es el juego impactará de manera positiva en el niño, ya que el juego siempre será y sigue siendo parte de la vida de un ser humano, si no tuviéramos la oportunidad de jugar siempre con un propósito la educación estaría a medias, considero que el docente debe aportar actividades que sean llamativas para los estudiantes, así será más fácil y positivo el aprendizaje, ya que el niño aprende con la vivencia y no solo por repetición.

Se hizo un listado con diferentes actividades a realizar el resultado fue un poco bajo como se observa en la gráfica de la página 94 ya que el 20% tiene una buena coordinación, el otro 80% necesita del apoyo del docente.

Otro forma de saber que los estudiantes necesitan desarrollar sus habilidades motoras fue mediante el diario de la educadora (Anexos) ya que en diferentes días se registró que los estudiantes no lograron cumplir con las actividades como se tenían programadas, y otra herramienta de evaluación que ayudó a conocer el contexto de los estudiantes fue la entrevista que se realizó a los padres de familia, ya que en esta se obtuvieron respuestas donde mencionaron que los estudiantes no realizan alguna actividad fuera de la escuela.

Y por último se lleva una ficha de seguimiento (Anexos) donde se han ido registrando los avances de los estudiantes, donde se muestra que tiene poco avance,

ya que las actividades aún siguen siendo muy pocas por el demás trabajo que se debe realizar en las aulas.

En los resultados que arrojaron las entrevistas de los estudiantes se pudo notar que la mayoría de los estudiantes están al cuidado de padres de familia y abuelos, pero la mayor parte del día están con los abuelos, los padres llegan tarde del trabajo y es mínimo el tiempo que pasan con los hijos, al estar al cuidado de los abuelos las actividades son muy escasas o de plano no hay actividades donde los estudiantes tengan en movimiento su cuerpo, al terminar sus tareas, pueden jugar con el teléfono, tableta y videojuegos, algunos otros juegan con los primos porque viven juntos, pero al ser primos más grandes los juegos son más bruscos y no juegan mucho con ellos, cuando los padres de familia llegan lo que hacen con los estudiantes es cenar y los acuestan a dormir, de los 10 niños que hay en el grupo dos estudiantes que asisten a natación una vez a la semana, ellos, tienen un poco más de movimiento y por lo tanto se les facilitan más las actividades físicas, y la diferencia entre los demás estudiantes se nota bastante cuando se trabaja en el patio o salen a educación física.

Por este motivo el registro de las actividades y el registro de las actitudes de los estudiantes son importantes porque así se pueden implementar estrategias para el desarrollo de la motricidad y el avance que van obteniendo para que se pueda modificar cualquier actividad realizada que debe estar enfocada a que los estudiantes obtengan el equilibrio, coordinación, que logren cazar la pelota y que observen todas las posibilidades que tiene al mover el cuerpo, de esta manera también se puede reflexionar sobre si las actividades propuestas lograron ayudar al estudiante a mejorar su desarrollo motor y del trabajo que como docentes estamos realizando, recordemos que si los estudiantes no fortalecen las habilidades motrices tienen dificultades al realizar actividades físicas, y esto repercute también en las habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

3.1.3. ENUNCIACIÓN DEL PROBLEMA

Como ya se mencionó, la motricidad, favorece el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes de kínder 3 en el Colegio Subiaco, ya que en los resultados obtenidos en el diagnóstico se pudo notar que las relaciones sociales y

el reconocimiento de lo que su cuerpo puede hacer es importante para el pleno desarrollo cognitivo de los niños. Y aún los estudiantes requieren fortalecer este desarrollo integral de acuerdo a la edad y etapa en la que se encuentran, realizar actividades de juego o actividades donde deben mover y reconocer su cuerpo, es lo que se propone para su desarrollo cognitivo así como la coordinación en cada actividad y la expresión de las emociones que sienten al realizar las diferentes actividades que a veces terminan inconclusas, los niños deben experimentar por medio del movimiento, y de juego para que estos aprendizajes cumplan con el objetivo y con sus necesidades, una de estas necesidades es que deben reconocer la función de su cuerpo y experimentar las diferentes cosas que pueden realizar cuando realizan movimientos.

Para la educación lo importante son los aprendizajes que están dirigidos a los estudiantes y casi siempre se ignora la parte social en el niño, sin embargo, con la evolución en la educación y con el enfoque constructivista, es importante que los estudiantes puedan expresar, y socializar con los demás.

Cualquier modelo debe tomar en cuenta una educación integral como lo menciona el nuevo modelo educativo, la Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños trabajan e integran en su vida los conceptos, valores y habilidades que les permitan comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar y establecer relaciones positivas, tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos mediante experiencias prácticas en las actividades escolares, que se mencionan en el capítulo 4 páginas 79, 80, 81 y 82.

La Educación contribuye a que los estudiantes alcancen metas y mejoren su rendimiento académico, pero también la parte cognitiva, consolidando un sentido sano de identidad, logrando el autoconocimiento a partir de necesidades, pensamientos y emociones propias, aprender a autorregular las emociones, fortalecer la autoconfianza y valorar sus logros individuales y colectivos. SEP, (2019).

De tal manera que al realizar actividades lúdicas mencionadas en el capítulo 4, páginas 79,80,81 y 82, sirven para que los estudiantes conozcan su entorno, y su cultura, teniendo relaciones sociales, adecuadas con los demás, podemos favorecer también que los estudiantes tomen sus propias decisiones, y tomen en cuenta las opiniones de los demás, respetan lo que los demás opinan, esta parte de poder entender a los demás y respetar las ideas de los demás también se debe favorecer en cada actividad que se trabaja con los estudiantes, así mismo la educación física también es una forma de intervención, para adquirir conocimientos y emplearlos para poder llevar una buena relación con sus compañeros. Si un estudiante no tiene movimiento en las actividades que realiza impacta de manera significativa el movimiento favorece la concentración y a mejorarla, interiorizan mejor los conceptos, desarrollan la capacidad de pensar y comunicarse, así es como el movimiento impacta en el desarrollo cognitivo de los niños.

En preescolar la educación debe abordar todos los aspectos que puedan favorecer a los estudiantes para su desarrollo integral, Jean Piaget decía que el conocimiento del niño incrementa con la interacción que él tenía en el medio que le rodeaba. Piaget (1896-1980). describe el curso del desarrollo intelectual como una secuencia invariable de etapas, él observó cómo los movimientos formaban parte del desarrollo cognitivo infantil. Palacios M. Rudy (2009).

A los estudiantes de kínder 3 aún les falta desarrollar algunas habilidades, como la psicomotricidad gruesa, es decir deben desarrollar movimientos corporales, tener equilibrio para poder realizar movimientos finos como el trazo y la escritura con la finalidad de favorecer la motricidad, con actividades lúdicas y de juego. Para cualquier actividad de aprendizaje se puede realizar un juego, y este juego aporta una parte de conocimiento que le puede ayudar al estudiante a interiorizar los aprendizajes que se estén trabajando, por otra parte la docente debe reconocer la capacidad de cada estudiante, y el desarrollo de capacidades que cada uno tiene, considerar las diferentes entre sus estudiantes, apoyar a quien necesite de más ayuda, alentarlos a tener una actitud positiva, los estudiantes no deben permanecer mucho tiempo sentados, puesto que esto es lo opuesto a las necesidades de ellos, por otra parte se

debe evitar que la educación sea de manera conductista, y considerar lo que cada estudiante puede hacer y aprender.

En esta etapa de preescolar es donde los estudiantes deben explorar los movimientos y el reconocimiento de su cuerpo tomando conciencia de lo que es capaz de realizar y de cómo las diferentes partes del cuerpo se mueven, y sirven para realizar diferentes movimientos reconociendo sus límites y posibilidades, más que el conocimiento del esquema corporal por nombres deben identificar la función que tiene el cuerpo en sí, la creatividad de la acción motriz se expresa cuando los estudiantes utilizan las capacidades cognitivas, afectivas y sociales. SEP, (2019). Esto es posible si el docente replantea sus actividades y el modo de enseñar a los pequeños, aprovechando su potencial de aprendizaje, el juego constituye una forma muy importante en la que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales, por esta razón el juego y los entornos que favorezcan el juego serán un fundamento en la Educación.

Otro problema es que en el Colegio Subiaco limitan mucho las actividades de juego, o actividades recreativas, la intención de estas actividades es que los estudiantes desarrollen y refuercen las habilidades motoras, que corran, que gateen, lancen pelotas, utilicen diferentes materiales, que estén en movimiento, utilizar los diferentes patios, el juego es provechoso porque da sentido al mundo que les rodea, es divertido porque sonríen y lo disfrutan, el juego invita a la participación de todos los estudiantes y se combina con actividad física, mental y verbal. Cuando los niños juegan no están pensando si hay un aprendizaje o no, pero con el juego hay demasiadas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo. UNICEF 2018.

Estas actividades favorecen el desarrollo motor de los estudiantes, lo que se trabaja con ellos no está mal, sin embargo, considero que los estudiantes, así como son capaces de leer y realizar trazos, trabajar en libros, hacer letra cursiva, también son capaces de realizar actividades físicas y así el aprendizaje estaría nivelado, además de que el trabajo realizado de manera lúdica está propuesto en el programa de educación. Tendría mayor impacto si los padres de familia conocieran la

importancia del juego en el desarrollo. Pero su enseñanza es muy tradicional, es decir la enseñanza debe ser por medio de repetición, del orden, permanecer sentados en su lugar, de guardar silencio, de hecho, hay un valor que se maneja en el colegio que es el silencio, se manejan valores por mes y el principal es la obediencia y el silencio.

Nos piden que realicemos actividades de lectura y escritura y es con lo que más se trabaja, en mi plan de trabajo solo se me permite realizar una actividad de juego al mes, por lo que está muy limitado deberían dejar que los docentes tengamos la libertad de decidir cada actividad de acuerdo a como avanzan los estudiantes, finalmente ellos están a nuestro cargo, con la maestra de Educación Física, le condicionan algunas actividades, los estudiantes pueden correr si lo hacen de manera ordenada, es decir correr en fila siguiendo una línea, y todas las actividades se deben realizar de esta manera, esto limita el aprendizaje de los estudiantes, lo que hacen es seguir indicaciones, de esta manera no tienen oportunidad de pensar, elegir cómo quieren aprender y conocer su cuerpo o conocer cuáles son sus capacidades o limitaciones.

Considero que el aprendizaje debe nivelar la enseñanza con el juego porque este impacta en el desarrollo cognitivo del alumno, además de otras habilidades como las emocionales y sociales, se expresan mejor y entienden lo que es trabajar en equipo.

La maestra de educación física realizó una pequeña evaluación (diagnóstico) con mi grupo, y nos impactamos al observar los resultados, los objetivos que ella quería lograr, fueron muy pocos y algunos no se cumplieron, pudimos darnos cuenta que tropezaban al correr, no observaban hacia donde corrían, incluso corren con las manos dentro de las bolsas de la chamarra o del pantalón, se les dificulto lanzar una pelota, les costó trabajo cazar, cuando realizan marcha no pueden tener coordinación, esto afecta el aprendizaje ya que los estudiantes tienen poca autoestima y habilidad, se les dificulta saltar en un pie, o con los pies juntos, al correr no observan hacia donde están llegando, por esto, la maestra y yo consideramos que las actividades físicas y lúdicas son parte del aprendizaje, deben tener mayor actividad donde requieran moverse, actividades de coordinación, por medio de juego, por

ejemplo escondidas, stop, avión, atrapadas, entre otros y que se puedan realizar en el patio, comentamos que los estudiantes van pasando de grados hasta llegar a secundaria y siguen igual porque se nos limita cuando planeamos actividades de juego o en el patio y otro aspecto importante es que los estudiantes solo toman a la semana una clase de educación física que tiene una duración de 30 min. Y si a esto se le agrega que las actividades de juego son muy pocas pues no se cumplen los objetivos que se marcan en el nuevo programa, respecto a desarrollar las habilidades motoras en los estudiantes como se pretende que pase.

Los docentes debemos estar conscientes de la importancia de promover actividades y darlas a conocer a los padres de familia y a los mismos directivos para que los estudiantes desarrollen sus habilidades motoras, estamos encargados de favorecer el desarrollo cognitivo por medio del juego, si no lo hacemos no será posible cambiar la perspectiva que tienen los directivos y los padres de familia de que el juego es perder el tiempo, es nuestro deber proponer a los directivos las diferentes actividades de juego, demostrando que el juego, tiene un objetivo y sirve para el desarrollo integral de los estudiantes, dar a conocer los diferentes propósitos que este tiene, y plantear las actividades que deberán tener un objetivo primordial, que es el desarrollo motor de cada niño, ¿en realidad el juego solo será perder el tiempo o realmente será una estrategia de aprendizaje? ¿Cómo repercute en los niños la falta de motricidad para el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas y sociales en la edad preescolar?

CAPÍTULO 4. EL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

4.1. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

Una parte importante que se debe tomar en cuenta para poder ayudar a los estudiantes a tener un desarrollo integral es tomar en cuenta los intereses y capacidades de cada uno, de esto dependen las estrategias que se pueden tomar en cuenta para potenciar sus habilidades y motricidad. Se pueden implementar actividades donde se integre el aprendizaje, así como las emociones y el socializar con otras personas.

Autores como Piaget y Vygotsky coinciden en que el juego, es una herramienta para potenciar el aprendizaje de los estudiantes ya que es una herramienta natural y libre, tiene la función de hacer que los niños actúen de forma natural, creando ambientes de aprendizaje tranquilos y esto ayuda a la realización de las actividades, los estudiantes se inspiran a pensar y a realizar movimientos que de primera vista se ven difíciles, de esta forma, las realizarán con mucha más tranquilidad y las ven de forma natural, no como una imposición del maestro. El juego es una forma de introducirlos en el aprendizaje, esta herramienta posibilita que los estudiantes tengan la capacidad de la creatividad y de pensamiento. Maureen, M. M. (2001).

Por lo anterior, se establece la siguiente hipótesis de acción: La implementación de actividades utilizando el juego, favorecerá el desarrollo motriz de los estudiantes de preescolar, favorece la concentración, el pensamiento, la comunicación, es divertido y tiene muchas posibilidades de aprendizaje, a través de estas actividades se pretende favorecer el desarrollo motor, así como las habilidades que deben obtener los estudiantes a la edad de 7 años, con estas actividades el estudiante debe adquirir equilibrio, coordinación al realizar movimientos con las diferentes partes del cuerpo,

desarrollar la coordinación de la postura, y debe obtener cambios en su desarrollo integral, para esto se implementan las actividades por medio del juego.

El docente debe proporcionar a los estudiantes materiales, pero sobre todo formas de juego, tomando en cuenta que al realizar las actividades los niños tengan experiencias positivas, y que puedan socializar con otros niños o adultos, puedan expresar sus emociones, Zapata (1990) afirma que el juego no exige fuerza, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. Maureen, M. M. (2001).

4.2. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Un diseño de investigación es el plan o estructura de un diseño de investigación de acuerdo con la pregunta planteada de la problemática, consiste en diseñar un plan o estrategia de acuerdo con lo que necesitamos saber, por ejemplo, ¿cómo puedo ayudar a los estudiantes?, ¿qué debo hacer para apoyar a su desarrollo?, se plantean todas aquellas preguntas que el investigador quiere conocer. Después de analizar todas estas preguntas se llega a una hipótesis que será la guía para realizar la investigación. El tipo de diseño que se escoge es de acuerdo con la pregunta planteada a resolver Meece, J. L. (2001).

Yo considero que los estudiantes aprenden más cuando lo que escuchan o ven es significativo y les atrae el juego, por ejemplo, a todos los niños les gusta la palabra juego, con esta técnica se pueden realizar diferentes actividades que a su vez tiene un propósito y un aprendizaje dirigido a los estudiantes y ellos no notaran que están aprendiendo porque les gustaran las actividades, sobre todo si se trata de realizar un juego.

Qué es el juego

Para poder implementar todas las teorías de los autores ya citados, debemos buscar estrategias que posibiliten las habilidades de los estudiantes en la parte emocional, social y cognitiva, una estrategia que puede favorecer estas es el juego como una estrategia en las actividades impartidas en los estudiantes, pero ¿sabemos que es el juego?

El niño va evolucionando junto con el juego, es decir en el medio que se desenvuelve, es así como se va a mediar el desarrollo de las habilidades y destrezas, el juego es una actividad creativa y natural, sin ningún aprendizaje anticipado que proviene de la misma vida, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es motivada por los intereses de cada ser humano y por esos intereses personales o por puros impulsos de expresión.

El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, cada juego debe tener reglas y las actividades dentro del juego son espontáneas, el juego es un reflejo del mismo ambiente donde se encuentra el niño; una actividad necesaria ya que contribuye al desarrollo integral del niño. Montero, Meneses. (2001). Es una herramienta que sirve de medio de comunicación entre personas y generaciones, clases sociales y culturas.

A través del juego simbólico el niño adquiere habilidades y un mayor desarrollo a nivel psicomotriz, cognitivo y social, gracias al juego y a que se utiliza como una herramienta, se puede lograr que los niños respeten las diferentes culturas, se desarrolla la imaginación, la expresión, el lenguaje y a que los estudiantes tengan interés por el aprendizaje. Con el juego el niño puede expresar su desarrollo cognitivo y físico, pero también puede expresar sus sentimientos, y puede socializar con los demás Minerva Torres (2002).

El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta y dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como una herramienta pedagógica, cuando un niño juega explora, activa su creatividad, aprende, establece relaciones positivas con los demás Minerva Torres (2002).

Importancia del juego

Se pretende acercar al niño al juego motor por medio de juego simbólico y de representación, el niño comienza a darle sentido al juego y este puede ser encaminado hacia la práctica deportiva, haciendo que el alumno tenga movimiento de todo su cuerpo, así el deporte traerá beneficios para el desarrollo de habilidades.

Así es como el juego simbólico se convierte en una herramienta que nos ayudará al desarrollo integral y al cumplimiento de los objetivos marcados, encaminados al aprendizaje de los estudiantes, según Piaget y Vygotsky

El juego facilita el aprendizaje de:

- De su cuerpo, habilidades y limitaciones.
- Su personalidad, intereses y preferencias.
- El medio ambiente, explorar posibilidades, reconocer peligros y limitaciones.
- La sociedad y cultura, reconocer los roles de cada uno, tradiciones y la importancia de los valores.
- Solución de problemas, llegar al diálogo, considerar estrategias, respetar las ideas de los demás.
- Dominio propio, saber ganar o perder, respetar a los que ganan, así como a los que pierden, tener perseverancia sin llegar al enojo, e insistir para obtener resultados.
- Toma de decisiones, saber afrontar las consecuencias de los actos, escoger y asumir los actos como tal Minerva Torres (2002).

El juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas, agarrar, trepar, saltar
- Destrezas sociales, cooperar, competir, negociar, respetar, seguir reglas, esperar turnos y ser pacientes.
- Inteligencia racional, comparar, memorizar, categorizar, contar.
- Inteligencia emocional, autoestima, compartir sentimientos con otros, así como temores.

Si el juego es considerado una función educativa debe cumplir con la enseñanza de técnicas y desarrollo de cualidades físicas de los estudiantes, además de transmitir valores, actitudes y hábitos Minerva Torres (2002).

El juego facilita:

El reconocimiento de su cuerpo desarrollando aspectos neuromusculares, además de la coordinación y el equilibrio, favorece sus capacidades sensoriales, adquiriendo destrezas y agilidad, propicia la inteligencia de los estudiantes porque por medio de este le da sentido a los objetos, a pensar en ellos y a analizar los diferentes usos que puede darles, el juego beneficia el área afectiva ya que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento, permite crear en el alumno alegrías, encaminadas a relaciones positivas.

Para que el juego sea educativo debe potenciar la creatividad, permitir el desarrollo integral del estudiante, no se debe ver el juego como una competencia nada más, se debe fomentar el trabajo cooperativo y la participación de todos los estudiantes, debe motivar y ser gratificante para el niño o para quien lo juega, y además debe tener un reto para cada estudiante.

Se ha observado que los estudiantes aprenden con el juego, tiene un mejor desarrollo de las habilidades motrices, socializan con los demás y aprenden a ser respetados y a respetar, desarrollan mejor su coordinación y equilibrio además que conocen las limitaciones y lo que pueden hacer con su cuerpo, le dan utilidad a todas las partes de este, son más creativos y llegan al diálogo, si el juego es supervisado y tiene objetivos este será una herramienta más eficaz para el desarrollo motor, social y afectivo de los estudiantes Minerva Torres (2002).

Un autor que considera el juego como una herramienta de educación es Friedrich Fröebel y nos menciona que los niños ya nacen con facultades mentales específicas y que estas a su vez pueden desarrollarse por medio del juego, así mismo menciona que el alumno debe ser tratado con respeto y debe tener libertad, el docente no debe dar una educación rígida o de puras instrucciones, a esta libertad se refiere Fröebel, el papel del docente es propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado para su estudiante, considera que este se debe dar mediante el aprendizaje con amor y por medio del juego muestra su interior, él considera que la educación no debe ser autoritaria, creía que si el estudiante realizaba diferentes actividades como el modelado, jugar con arena y arcilla le serían más útiles al estudiante para desarrollar su conocimiento que si aprendiera de manera autoritaria, también menciona que por

medio del juego se puede llegar a conocer a la familia y al entorno donde están los estudiantes, ya que el niño expresa emociones y las cosas cotidianas que pudiera hacer fuera de la escuela. Maureen, M. M. (2001).

También considera que el juego es el mejor método para los niños de preescolar, por medio de este se puede introducir a los niños a la cultura, a la imaginación, a desarrollar su creatividad y a tener mejores relaciones sociales, sin hacer de lado el amor y la libertad, nos habla mucho de la libertad pero no se refiere a dejar que los niños hagan lo que quieran, se refiere a la libertad que los docentes podemos brindar al alumno en relación de las actividades que se pueden realizar, libertad para poder elegir materiales y diferentes recursos didácticos que el alumno puede trabajar, siempre enfocados en la mejora de las habilidades y el desarrollo de los estudiantes Maureen, M. M. (2001).

“La Educación es el proceso mediante el cual una persona desarrolla el ser humano con todas sus fuerzas en completo y armonioso funcionamiento en relación con la naturaleza y la sociedad” Froebel (1826).

Froebel considera que el juego es el medio adecuado para introducir a los estudiantes al medio de la cultura y la creatividad, menciona que la educación tiene la tarea de ayudar al individuo a conocerse a sí mismo y menciona

“Todo lo que rodea al niño debe ser presentado de manera precisa y clara. Empléense siempre expresiones exactas, frases simples y claras para designar al niño las condiciones de espacio y tiempo y de todas las propiedades peculiares al objeto que se le quiera dar a conocer” Froebel (1826).

Él creía que si se le enseña al estudiante por medio del juego se puede obtener gente comprometida, activa y con ideales, Froebel diseñó una pedagogía propuesta en la educación para el trabajo a través del juego, que tendrá como resultado gente más activa y autónoma.

Si se enseña a los estudiantes con materiales sencillos es más fácil que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales, además de sus habilidades

mentales, cognitivas y lingüísticas, y por medio del juego se adquieren, no cómo una imposición sino de manera lúdica y dinámica.

La metodología de Froebel era:

- Libre expresión
- Participación social
- Motricidad

Su propuesta basada en:

- La familia y la escuela está encargada de la educación de los estudiantes
- Para poder brindar una educación en la niñez es importante implementar el juego en la primera infancia como medio para reconocer el mundo exterior
- Los cuidados especiales son indispensables para la Pentón, B. (2007).

El juego se considera placentero, por satisfacer las necesidades del niño y porque es la representación que él mismo hacia el entorno donde está, donde no es limitado y donde él es el que crea su propia realidad mediante el juego, el niño aprende a relacionarse positivamente con otras personas, incluso a resolver problemas propios de acuerdo a su edad, el juego es una necesidad propia del ser humano ya que trae consigo una satisfacción placentera, porque consiste en actividades lúdicas donde hay movimiento del cuerpo, y estos movimientos se dan de manera espontánea, y con el grado de madurez que el estudiante va adquiriendo, estos movimientos se vuelven más controlados. Froebel (1826).

Para Flinchum (1988) “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.”

Este es otro autor que coincide en que el juego sirve para que el niño pueda expresarse y pueda dar a conocer las emociones que siente al estar interactuando con otras personas, ya que, al interactuar por medio del juego, no será reprimido ni lo van a limitar, representa lo que vive en su mundo real, puede tomar el rol de una persona adulta y lo hace porque llega a expresar lo que sintió en una situación vivencial Montero Meneses. (2001).

Teoría Piagetiana

La teoría de Piaget menciona que en el desarrollo del niño es de suma importancia la motricidad, porque esta se da en diferentes etapas del niño, él niño aprende de hacer y explorar activamente, desde los movimientos espontáneos y descontrolados, hasta llegar a la representación mental, es decir la motricidad lleva un proceso en el cual los niños van logrando realizar los movimientos de acuerdo a la edad en la que se encuentran, conforme el niño va creciendo adquiere movimientos con mayor grado de complejidad, pero esto siempre se va a dar de acuerdo al desarrollo en el que se encuentren los niños, cada etapa debe superar a la etapa anterior para que se pueda decir que hubo un proceso y cuando éste desarrollo está acompañado o es guiado por un adulto, se verá el avance que se va obteniendo.

Esta teoría es conocida principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero se trata de la naturaleza del conocimiento en sí y de cómo los seres humanos llegan gradualmente a adquirir dicho desarrollo, construirlo y utilizarlo. Jean Piaget 1994.

Los estudiantes del colegio Subiaco están en una etapa donde sus movimientos son descontrolados y espontáneos, por esto es importante poder compartir actividades donde el cuerpo esté en movimiento para favorecer cada vez más las habilidades motrices que van obteniendo y será mucho mejor hacerlo por medio del juego, porque esto les propiciará placer y lo jugarán sin sentir que son actividades impuestas.

Jean Piaget y el juego

Para Piaget (1973) el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña porque representa la asimilación funcional esto depende de cada etapa en la que se encuentra cada individuo, cada capacidad sensorio motriz, simbólicas o de razonamiento dan origen al juego, Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las funciones del pensamiento humano:

- El juego como simple ejercicio (por imitación).
- El juego reglado (social).

- El juego simbólico (ficción).

Este autor se basa más en las condiciones cognitivas que en las emociones de los niños, el aporte principal es la inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas que la persona va desarrollando, por esto cada etapa es diferente ya que cada etapa es sucesiva y diferente cualitativamente, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior a la etapa siguiente.

Según Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (cambios anatómico y fisiológico) y la experiencia, es a través de los cambios que los estudiantes van adquiriendo en su conocimiento, por medio del constructivismo, la teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. Piaget (1973).

Y para Lev Vygotsky el juego surge como una necesidad del individuo para relacionarse con los demás, y con el juego se representan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales.

Establece que el juego es una actividad social, gracias a la interacción con otros niños, adquieren diferentes roles, que complementan su propio rol, este autor le da peso al juego simbólico y menciona como el niño transforma algunos objetos y los convierte en cosas vivientes por medio de su imaginación, aun cuando el objeto tiene otro significado, así es como Piaget y Vygotsky basan el juego con una concepción constructivista del aprendizaje sin embargo Vygotsky destaca la importancia del contexto social en los individuos y que los niños deben actuar de manera independiente y desarrollar un estado mental superior cuando interactúa con la cultura Piaget, J, Vygotsky (2012).

El juego debe ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales y para potenciar la lógica y la racionalidad, la importancia del juego en la etapa de los niños desarrolla el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Otro autor que está a favor del juego es Sigmund Freud (1896) menciona que el juego favorece la expresión de los niños, su importancia favorece en la vida anímica

de los estudiantes como relevancia en el contexto de la psicoterapia el juego es una actividad ligada al ser humano desde del nacimiento, el niño tiende a jugar sin algún estímulo que lo provoque, ya que es un deseo o necesidad que tiene el ser humano, se dan por medio del deseo o necesidad y por medio de las relaciones hacia lo físico, Freud establece que el juego produce una sensación liberadora de emociones reprimidas, por este motivo el individuo puede expresarse libremente, el juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados, para Freud es como el niño a través del juego consigue dominar acontecimientos pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad, al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos, la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma y es un instrumento por el cual el niño logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él. Sigmund Freud (1896).

4.2.1. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

Juegos

El juego favorece alternativas para los estudiantes, estos deben auxiliar al proceso didáctico, no se utiliza el juego solo para pasar el tiempo, éste debe estar acorde a la edad de los estudiantes, tomando en cuenta sus necesidades, el juego es la oportunidad del estudiante para apoyar también al desarrollo de los valores y habilidades, se debe evaluar si el juego está cubriendo las necesidades de los niños. López Irene (1989).

Tipos de Juegos

Los ejercicios para pies permiten desarrollar la marcha, la postura y las deformaciones óseas, así como mantener el equilibrio y auxiliar en la coordinación corporal, el juego con las manos ayuda a la motricidad fina para escribir, dibujar, recoger objetos con el dedo índice y pulgar cuando se realiza el agarre de algún objeto, el atrape de una pelota, el trazado, el dibujo y recortar diferentes figuras ya que son premisas para la preescritura. Cada juego debe tener una intención y algún

propósito, es importante que los juegos estén encaminados hacia el desarrollo de las habilidades motoras como ya lo mencionamos. Benzant Simón (2013).

Ejercicios	Metodología
Mover los pies (decir que no con los pies)	Parados con los pies separados a la altura de los hombros mover los pies hacia adentro y hacia afuera.
Dibujar círculos con los pies	Parados con los pies separados a la altura de los hombros mover el pie derecho hacia afuera formando un círculo, repetir el movimiento con el pie izquierdo.
Dibujar círculos con los brazos	Parados con los pies extendidos a la altura de los hombros, levantar los brazos extendidos y hacer movimientos circulares.
Agarrar pañuelos (pinzas)	Parados con los separados a la altura de los hombros, flexionar los brazos a la altura del pecho para abrir y cerrar los dedos índice y pulgar formando una pinza.
Conducir objetos con el pie.	Parados con brazos flexionados tomando su cintura, y empujando algún objeto con el pie siguiendo diferentes tipos de líneas.
Conducir objetos con ambos pies.	Parados con brazos flexionados, agarrando la cintura deben empujar diferentes objetos alternando los pies, empujando primero con el pie derecho, y después con el pie izquierdo.
Estirar un elástico	Parados con los brazos extendidos hacia los lados abrir y cerrar los dedos para tomar un resorte y estirarlo, sosteniendo el resorte solo con los dedos.

El pez.	Parados con los brazos flexionados hacia el pecho para entrelazar los dedos moviendo los dedos hacia arriba y hacia abajo.
Decir hola y adiós.	Parados con los brazos flexionados hacia el pecho abrir y cerrar las manos
Abrir las palmas y cerrarlas tocándose las yemas de los dedos.	Parados flexionando los brazos hacia el pecho, abrir y cerrar los dedos tocándose las yemas entre sí.
Rodar objetos	Parados con el tronco semiflexionado lograr tocar objetos con las yemas de los dedos.
Enrollar el cordón.	Parados con los brazos flexionados hacia el pecho, con los puños mover las muñecas como si se enrollara un hilo a una pelota.
Tocar la trompeta.	Parados con los brazos flexionados hacia el pecho para simular tocar una trompeta, moviendo los dedos hacia arriba y hacia abajo.

Benzant Simón (2013).

4.2.2. ENFOQUE PEDAGÓGICO

Mi propuesta de intervención está basada en el juego, como una estrategia educativa, dando a conocer los objetivos que se van marcar al inicio de cada actividad y los propósitos que queremos cumplir ante cada situación, podemos planear actividades donde todas pudieran ser de puro juego, adecuando las actividades a los aprendizajes que tal vez los estudiantes estén trabajando durante ese mes, así los aprendizajes y los objetivos que queremos cumplir van de la mano y no se descuida ninguna parte de la educación, la social, emocional y también la cognitiva.

Los estudiantes que queremos formar, se basa en la función de los rasgos que los estudiantes deben obtener progresivamente, con la implementación de actividades que les sirvan para mejorar la condición física de los estudiantes, ya que la escuela debe garantizar el aprendizaje de los estudiantes y esto solo será posible si los mismos docentes están preparados para poder ofrecer una infinidad de actividades que les aporten a los estudiantes conocimientos, pero no solo en lo intelectual sino en lo social y esto va a depender de lo que el docente conozca y de lo que se informe para el desarrollo que se debe cumplir son los niños.

Como lo menciona el nuevo programa de educación, se requiere que las autoridades educativas y los docentes estén de acuerdo en sus políticas educativas con los fines y los programas de este plan, reorganizando y fortaleciendo las escuelas como espacios claves del sistema educativo, así como las condiciones y capacidades que se deben implementar en el currículo y los principios pedagógicos.

Por otra parte, las autoridades deben ser más flexibles, en cuanto a la manera de ver las estrategias de enseñanza, por eso se hace un diagnóstico, donde conoces las necesidades que tienen los estudiantes, y de ahí implementas las actividades que crees son las adecuadas para el desarrollo integral de tus estudiantes. SEP, (2019).

Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil

El desarrollo del ser humano es complejo, se da por medio de transformaciones y crecimiento del cuerpo humano, cambios en el aspecto físico y motor, cuando los estudiantes están en la edad preescolar se debe tener un cuidado permanente en el desarrollo de cada alumno, observando el crecimiento adecuado de los niños, este crecimiento sigue un parámetro, y si se vigila de manera permanente el desarrollo de las capacidades motoras de los niños será el adecuado.

Tomemos en cuenta que esta parte donde se debe vigilar el desarrollo de los estudiantes depende de los médicos, nosotros solo debemos ayudar a que las actividades que se proporcionan sean las adecuadas y tengan objetivos claros para poder ayudar al desarrollo motor de los estudiantes por medio de actividades donde se favorezca este desarrollo.

Por ejemplo, además de las actividades que están enfocadas al aprendizaje, se deben diseñar y llevar a cabo actividades donde el niño pueda jugar con el propósito de que su cuerpo esté en movimiento, que pueda tener control sobre este, puede hacerse uso de diferentes materiales como pelotas, aros, costalitos y con ayuda de diferentes materiales el niño pueda ir dominando los movimientos que realiza al jugar, desarrollando los movimientos de su cuerpo y relacionando los objetos al mismo tiempo.

El desarrollo del niño proviene de factores genéticos considerados con frecuencia los responsables del potencial biológico, así como factores sociales y culturales que interactúan entre sí de forma dinámica y modifican de forma significativa el potencial, el crecimiento y el desarrollo. Carmen Maganto (s.f).

Es un proceso continuo y progresivo desde el nacimiento hasta la adolescencia, esto significa que se va dando por medio de etapas y estas etapas preceden a otras en secuencias ordenadas, las nuevas conductas integran las adquisiciones previas, esto quiere decir que el individuo acomoda las cosas nuevas que va adquiriendo con las que ya tenía antes, para poder pasar a otra etapa, cuando esto pasa y las nuevas adquisiciones se practican repetidamente proporcionan respuestas voluntarias, dirigidas hacia un fin, cada vez más precisas y refinadas, por ello es posible predecir las secuencias del desarrollo ya que en un primer momento las conductas motoras son variables en su aparición, pero se convierten en predecibles en la medida que se establecen como patrones de adquisición. Es decir, cuando el niño comienza a realizar movimientos y lo hace de manera constante estos movimientos se vuelven parte de lo que su cuerpo hace diariamente y conforme va pasando el tiempo los movimientos adquieren un tipo de grado de dificultad, y comienzan a hacer nuevos movimientos como parte de su desarrollo.

Mediante este proceso, las actividades se convierten en actividades de exploración y posteriormente se realizan sin mayor problema y se vuelven más complejas. Aquí en este proceso es donde se debe intervenir con actividades que ayuden a que este reconocimiento de lo nuevo se vuelva un comportamiento común, pero sin perder de vista que cada actividad tiene un objetivo y propósito, que sería el

de ayudar al desarrollo motor de los estudiantes, tomando en cuenta la capacidad de cada niño, reconociendo lo que son capaces de hacer, y de la forma de cómo va a adquirir estos nuevos aprendizajes.

Es importante hacer mención la implicación del cerebro en dicho desarrollo, siguiendo a Shaffer (2000) podemos decir que el cerebro tiene tres partes principales, el tronco cerebral, responsable del equilibrio y la coordinación, el cerebro medio, que controla la respiración y la deglución; y el cerebro propiamente dicho que incluye los dos hemisferios y el haz de nervios que los conecta. Los dos hemisferios están recubiertos por la corteza cerebral denominada también córtex, es la parte del cerebro más evolucionada y controla las acciones voluntarias, es decir las funciones de más alto nivel, la primera área en madurar es el área motora, seguida por el área sensorial y finalizando con las áreas asociativas, y todas estas áreas están conectadas entre sí Carmen Maganto (s.f).

El cerebro es de suma importancia para el desarrollo de los niños, recordemos que el cerebro es el encargado del desarrollo motor, coordinación del cuerpo, y del movimiento además de los aprendizajes que el niño va adquiriendo, y conforme pasa el tiempo estos aprendizajes y desarrollos se van modificando de acuerdo con el interés y necesidad del individuo. Lo que se pretende es brindar al alumno las actividades donde se requiere de movimiento, control y equilibrio, y como lo podemos hacer, por medio de ejercicios, pero también de actividades donde el juego esté presente, con la finalidad de que los conocimientos no se den de manera mecánica, si no de manera que el alumno muestre interés al realizarlas, por esto es importante llevar a cabo con los estudiantes actividades de movimiento.

Mientras tanto la definición de motricidad es conocida, como “la capacidad que tienen los individuos al producir diferentes movimientos, los cuales son productos de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo, a la vez, que por la actitud y equilibrio” Zapata (1989).

¿Cómo favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa del niño de preescolar?

La motricidad es la etapa de desarrollo, de los procesos motrices en los estudiantes a partir de los tres años, por medio de ampliar los movimientos, coordinación y precisión de los mismos, por medio del juego psicomotor se pueden trabajar todos los sentidos, el esquema corporal y el equilibrio, una mejor motricidad contribuye a la buena salud con la que debe contar el alumno, no solo durante sus primeros años de vida, esto se puede favorecer por medio de que los docentes trabajen actividades donde el estudiante tenga la posibilidad de movimiento, al utilizar todo su cuerpo, pero también al utilizar las manos no solo para dedicarse a la escritura, si no a ejercicios que le permitan ir mejorando el uso de las mismas.

La motricidad fina tiene relación al movimiento de las manos y dedos, es la movilidad centra en el manejo de las cosas, está orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos y así poder perfeccionar la habilidad manual, se desarrolla por medio de múltiples acciones como agarrar, dejar, recortar, escribir, tocar instrumentos musicales, meter y sacar objetos.

El desarrollo de la motricidad permite al área sensorial-motriz una capacidad de explorar qué es la que fomenta el aprendizaje y es el que desarrolló el intelectual del niño, por este motivo es importante y muy recomendable iniciar a los estudiantes en sus intentos de búsqueda, dejándolos que exploren, toquen, manipulen y palpar diferentes cosas sin limitar sus posibilidades, pero también es importante tener un control por medio de límites que no pongan a los estudiantes en riesgo, esto se puede dar mediante diferentes juguetes o actividades que deben estar destinadas a favorecer los músculos de la cara, ojos, manos, dedos y pies para jugar. El juego es con lo que los niños adquieren sus habilidades, los preescolares necesitan actividades diarias que les ayuden a ejercitar los músculos grandes y las habilidades motoras finas. Maureen, M. M. (2001).

Lo importante para poder favorecer las habilidades motoras en el niño, es buscar estrategias como el juego ya que este causa que el alumno tenga disponibilidad y le cause atracción al momento de realizar una actividad, este es importante ya que conduce a los estudiantes hacia el camino del conocimiento, con el juego se aprende, se basa en la edad del estudiante y está enfocado a las

necesidades, intereses y expectativas, es utilizado para llevar a cabo objetivos y tiene una finalidad, además de que es considerado un entretenimiento que produce conocimiento y a su vez satisface a quien participa, el juego es visto como un descanso después de una jornada de trabajo, por esto los estudiantes participan y se genera un interés propio.

En este sentido el juego favorece a los estudiantes en cualquier aspecto y estimula las cualidades morales en los niños y niñas, por ejemplo, la honradez, el respeto, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, y la solidaridad, esto con el fin de un aprendizaje significativo, nunca para ridiculizar a los estudiantes.

4.3. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades de motricidad gruesa que favorezcan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes de preescolar 3 a través del juego simbólico.

OBJETIVOS PARTICULARES

ESTUDIANTES.

- Favorecer en los estudiantes preescolares un desarrollo cognitivo, físico, social y emocional.
- Mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes.
- El alumno debe identificar lo que puede lograr hacer con su cuerpo.
- Mejorar sus relaciones sociales a partir de la convivencia.
- Reconocer la importancia de mantener su cuerpo sano.
- Lograr tener mejor coordinación y equilibrio.

DOCENTES

- Cada docente debe comprender la importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de los estudiantes.

- Contar con la orientación necesaria, tener elementos teóricos y prácticos para el desarrollo de la motricidad.
- Planear e implementar actividades lúdicas con los estudiantes.
- Promover el juego como estrategia de enseñanza.

4.3.1. LÍNEAS DE ACCIÓN

La estrategia a utilizar en esta intervención es el juego simbólico, considero que mediante la estrategia del juego el niño pueda expresarse, manifestar sus emociones al interactuar con otras personas, mencionara tal vez lo que le gusta y lo que no le gusta y no será reprimido en sus expresiones, mucho menos regañado, por medio de esta estrategia el niño representará lo que vive y la forma de interactuar, en otros espacios fuera de la escuela, como cuando se encuentra en casa, en el juego puede tomar el rol de una persona adulta como sus padres de familia o el mismo docente con el que esta y lo hace para expresar lo que sienten en una experiencia vivida, el juego simbólico debe servir para mejorar sus habilidades, desarrollar sus capacidades emocionales, cognitivas y sociales, así como el aprendizaje, siempre y cuando se planifiquen y lleven a cabo actividades agradables donde se fomente el amor, respeto, responsabilidad, confianza, compañerismo y hasta favorecer las propias inquietudes de lo que pueden o no hacer los estudiantes, todo esto va a facilitar que el niño se apropie de los conocimientos de manera significativa y no de manera repetitiva, por que realizara actividades donde se sienta a gusto, también va desarrollar las habilidades motoras, es decir el desarrollo integral del estudiante es el objetivo del juego simbólico, si el docente sabe guiar cada una de las actividades propuestas para llegar al objetivo, con el compromiso de que cada actividad sea creativa, innovadora y eficaz, se lograra el propósito. SEP (2019).

El juego se toma como una estrategia ya que el nuevo programa de aprendizajes clave SEP (2019). toma en cuenta el desarrollo de las habilidades y le da peso también a la clase de educación física siempre y cuando las actividades sean mediante el juego, para poder desarrollar en el alumno sus habilidades, estimular sus capacidades, y al mismo tiempo, el desarrollo de las habilidades espaciales, el

desarrollo de los valores y los sentimientos, la expresión corporal y oral, esto le da al alumno un buen rendimiento, le proporciona alegría, satisfacción por la relación que se propicia entre los estudiantes.

El juego no es solo una estrategia es parte del aprendizaje, tiene más funcionalidad en el alumno, lo hacen de manera más libre y su expresión no es forzada, y al interactuar le sale de manera más natural, al mismo tiempo tiene más interés.

Cada actividad planteada debe ser de dominio total por parte de los profesores, en el juego los estudiantes participan de manera activa, tiene un interés donde este debe ser de manera sana, así los estudiantes aceptan el juego siempre y cuando este tenga reglas, este debe llevar al niño a la interacción con los demás. SEP, (2019).

Toda actividad debe estar planteada con un propósito, un objetivo y metas a cumplir, por ejemplo, el desarrollo de las habilidades, de la motricidad, destrezas y como estas las puede llevar a cabo en su vida cotidiana, para poder planear cada actividad nos vamos a apoyar en el Nuevo modelo de Aprendizajes Clave para la Educación Integral. SEP, (2019).

En este plan de actividades se deben especificar las competencias que queremos favorecer, cada una de estas competencias curriculares, están organizadas en campos formativos, ámbitos curriculares, aprendizajes esperados, argumentación de las actividades, hay un inicio, desarrollo y cierre, y también una evaluación final.

En concreto con la planeación debemos identificar los objetivos que los docentes debemos obtener con las habilidades que se van a desarrollar en los estudiantes

4.4. CRONOGRAMA O AGENDA PARA DESARROLLAR

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	
ACTIVIDADES	MESES Y SEMANAS

ACTIVIDADES	Julio-agosto	Septiembre-octubre	Enero-febrero	Marzo-abril	Mayo-junio
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA					
PLANEACIÓN					
ACTIVIDADES LÚDICAS					
EVALUACIÓN					

4.4.1. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Una planeación didáctica es la elaboración de actividades como ejercicios de nuestra práctica docente, donde se deben puntualizar los objetivos, propósitos, estructura, contenido y los resultados que se esperan lograr, este propósito de la planeación nos sirve para llevar a cabo el proceso de nuestra intervención y el cumplimiento de los objetivos que están encaminados al desarrollo de los estudiantes, evaluando cada uno de estos procesos.

La planeación facilita la realización de las actividades con los estudiantes, es nuestra herramienta por medio de la cual se deben favorecer las habilidades, por medio de actividades, las cuales son evaluadas donde se observa el avance en el desarrollo de los estudiantes. Sirve además para tener control de las cosas, objetivos y metas que se marcan al inicio de una actividad. Romero Basurto (2013).

El maestro conoce algunos dominios con los estudiantes llegan a la escuela, estos elementos y lo que el docente debe enseñar se ponen al planear sus actividades. La razón por que un niño asiste al colegio es porque esta le debe brindar experiencias que son diseñadas por los maestros con el fin de fortalecer sus capacidades, y estas acciones son las que el maestro debe prever, escribir las actividades es provechoso, pero también sirve porque el maestro debe hacer

conciencia de su práctica y logre impactar reflexivamente que involucre una acción donde lo principal sea el logro de aprendizajes en sus estudiantes Barajas (2018).

 COLEGIO SUBIACO	
Periodo: del 10 de septiembre al 28 de octubre	
Profesora: González Acevedo Eva María	
Grupo: Preescolar 3	
SITUACION DIDACTICA	
RALLY DE JUEGOS	
CAMPO FORMATIVO: Educación física en preescolar	
Ámbito curricular 1: Competencia motriz	Ámbito curricular 2: Desarrollo de la motricidad
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> -Realiza movimientos de locomoción, manipulación, y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos -Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos. 	
ARGUMENTACIÓN: <p>Desarrollar su motricidad mediante la exploración y ajuste de sus capacidades, habilidades y destrezas al otorgar sentido, significado e intención a sus acciones y compartirlas con los demás, para aplicarlas y vincularlas con su vida cotidiana, integrar su corporeidad a partir del conocimiento de sí y su aceptación, y utilizar la expresividad y el juego motor para mejorar su disponibilidad corporal.</p>	
Inicio: <p>En el patio les voy a preguntar si conocen el juego de águilas y zarigüeyas, ¿Cómo crees que se juega? Una vez que lo comentemos iniciaremos con el juego, dos niños van a ser águilas los demás van a ser zarigüeyas, las zarigüeyas deben estar recostadas en el piso y las águilas alrededor de ellas, cuando las águilas se muevan las zarigüeyas se deben mover de lugar rodando y cuando el águila se acerca deben detenerse, las águilas no las pueden tocar si no están en movimiento, pero si un águila los agarra pierden, hasta que todas las zarigüeyas pierdan termina el juego</p>	RECURSOS <p>Patio</p>
Desarrollo:	RECURSOS

<p>-Después explicaré las reglas para jugar “encantados”, la intención con este juego es que los estudiantes puedan mantener el equilibrio para quedarse quietos por un momento, el alumno que se mueva pierde, cada que los estudiantes queden encantados se aumentará el tiempo en el que deben quedarse quietos, hasta terminar el juego.</p> <p>-Otro juego que se realizarán es el de “soy un duende” en este juego los estudiantes se deben mover por todo el patio llevando un costalito en la cabeza la intención es que no pierdan su costal, al para la música deben permanecer quietos sin tirar el costal, el estudiante que tire su costal pierde.</p> <p>-Jugaremos a “pato, pato ganso” todos deben estar sentados en un círculo un alumno debe pasar alrededor del círculo tocando la cabeza de sus compañeros diciendo pato, cuando diga ganso, ese compañero debe salir al lado contrario del que se dirige su compañero para ganar el lugar quedó vacío, gana el alumno que gane el lugar y el otro sigue diciendo pato para elegir otro compañero y repetir lo mismo.</p> <p>- “Recoger manzanas” en el patio se coloca un árbol con cinta adhesiva en el suelo, en las ramas se van a poner dibujos de manzanas. La intención es que los estudiantes caminen únicamente por las ramas para ir recolectando las manzanas en una tina, para mantener el equilibrio durante la actividad.</p> <p>- “La telaraña”, en un muro se va a hacer una telaraña con cinta adhesiva, a cierta distancia se va a colocar una marca donde los estudiantes deben estar parados y lanzar pelotas de plástico para que puedan quedar pegadas en la telaraña de cinta, se irá colocando la marca a diferentes distancias, conforme vayan pegando las pelotas para que puedan atinar a la telaraña desde más lejos.</p> <p>-lanzar peluches, para jugar “peluches en la caja” los estudiantes van a estar en parejas, cada estudiante va a tener una caja de cartón y un peluche para los dos, uno de ellos debe lanzar el peluche a su compañero, y el otro estudiante debe cachar el peluche con ayuda de la caja, cada que lancen el peluche van a dar un paso hacia atrás para tener mayor complejidad y gana el equipo que caché más veces el peluche.</p>	<p>Patio</p> <p>Música</p> <p>Cinta adhesiva</p> <p>Tina</p> <p>Pelotas de plástico</p>
<p>CIERRE:</p> <p>Para cerrar con nuestras actividades de juegos haremos juegos utilizando diferentes materiales, el primer juego será el golfito, los estudiantes deben meter la pelota en el agujero correspondiente, se va a jugar en equipos, cada integrante del equipo debe meter al menos una cinco veces la pelota, al terminar cada ronda la distancia de salida de la bola va a incrementar para ponerle dificultad a los tiros de los niños.</p> <p>-después van a jugar basquetbol, la canasta será una tina se van a utilizar dos tinas una de color verde y la otra de color rojo, cada equipo tendrá un color, pero se determinará la distancia de donde pueden meter la canasta, si alguien se acerca</p>	<p>RECURSOS</p> <p>Patio</p> <p>Juego de golfito</p> <p>Juego de canicas</p> <p>Aros</p> <p>tinas</p>

<p>de más y no respeta la distancia, esa canasta no tiene valor, gana el equipo que tenga más puntos.</p> <p>- el último juego es el de canicas, la intención es ir sumando las cantidades de acuerdo al número en el cae la canica, ya que este número será el que van avanzar en un circuito de aros si la suma les da 6, deben avanzar 6 aros, para que el otro compañero, avance de acuerdo a sus suma a partir de donde se quedó el primer niño, van a jugar por equipos, cada alumno de cada equipo debe atinarle al número en las canicas, deben tirar dos veces seguidas para sumar las cantidades donde cayeron sus canicas, el resultado de la suma les dará, el número de brincos que van a dar en los aros, para poder llegar al final, gana el equipo que llegue primero al final del circuito.</p>	<p>pelotas</p> <p>números</p>
--	-------------------------------

Esta es la planeación que se realizó con los estudiantes de kínder 3 para favorecer la motricidad, se basa en actividades con la estrategia del juego, utilizando espacios libres, trabajando en equipo y solos.

4.4.2. CONJUNTO DE ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR SESIONES

Las actividades se programan de acuerdo con las habilidades que se requieren desarrollar en los estudiantes, es claro que la importancia de estas sesiones es el desarrollo motor, social, cognitivo y afectivo de los estudiantes, esto se maneja por medio de diferentes actividades donde ellos perciban un juego, y sean capaces de desarrollar dichas habilidades al interactuar en cada actividad. Recordemos que Piaget, J. (2012). menciona que el movimiento está ligado al desarrollo cognitivo de los estudiantes y a la interacción que él niño tiene en el entorno en el que se encuentra día a día.

Para la sesión 1 “encantados”

Se puntualizan los siguientes aspectos

- Atención
- Equilibrio
- Respeto del espacio

Para esta primera sesión se va a interactuar con los estudiantes con el juego de encantados, la intención es que los estudiantes tengan movimiento, así que se realiza en el patio, la docente debe dar las reglas del juego, donde deben intervenir el respeto y cuidado por ellos mismos y sus compañeros, la interacción y que pueden utilizar todo el espacio que tienen en el patio, para tener un mayor control del grupo se comienza haciendo un círculo, la docente va a contar a cada estudiante llegando al número 5, el niño que tenga este número es el estudiante que va a encantar a sus compañeros, se le menciona que no debe empujar a los demás solo debe dar un toque suave para poder encantarlo y decir la palabra “encantado”.

Con este juego se pretende ayudar a los estudiantes con la coordinación y el equilibrio y al mismo tiempo a desarrollar la coordinación gruesa.

Sesión 2 “soy un duende”

- Coordinación
- Movimiento
- Motricidad gruesa
- Respeto del espacio

En esta sesión se pretende trabajar con los aspectos antes mencionados para reconocer el espacio en el trabajan, las posibilidades que tiene de mover su cuerpo en diferentes lugares y respetar el espacio de los compañeros, con este juego de “soy un duende” los estudiantes tiene movimiento en todo el cuerpo, deben mantener el control y equilibrio, en esta parte es donde algunos estudiantes tienen dificultad de mantenerse quietos, algunos necesitaron de sostenerse de algún lado o pared, otros decían yo no puedo y ya no lo intentaban.

Sesión 3 Pato ganso

- Respeto
- Coordinación
- Movimiento

- Atención
- Motricidad gruesa

Este juego les causo algo de conflicto, en primer lugar siempre elegían a su amigo, no querían correr con otro compañero diferente, al correr alrededor del círculo, no estaban respetando el espacio que el otro niño tenía para dar la vuelta, en el círculo de niños que estaban sentados, entonces se realizaron las reglas y se mencionó que era importante la participación de todo el grupo para elegir a diferentes compañeros, otra regla importante fue mencionar que no podían empujar al compañero que corría de lado contrario, la pregunta que se hizo fue ¿Qué pasaría si te empujan a ti y te lastimas? Al escuchar las opiniones de todos hicieron conciencia de que no querían caerse o lastimarse y cuando se jugó nuevamente la mayoría decidió tratar de no empujar a su compañero, hasta la tercera ronda hubo más coordinación cuando los dos niños tuvieron que pasar por el mismo lado.

“Algunos pensadores clásicos como Aristóteles y Platón ya daban una gran importancia al aprender por medio del juego y animaban a los padres a dar a los niños juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras como adultos”. López Irene (1989).

El juego es la mejor estrategia que los docentes pueden utilizar para poder lograr en los estudiantes un desarrollo integral, los niños se van a divertir y al mismo tiempo estarán obteniendo un aprendizaje, es por esta razón que el juego debería ser considerado por los docentes para mejorar el desarrollo integral de los niños.

Sesión 4 Manzanas

- Coordinación
- Movimiento
- Motricidad gruesa
- Respeto del espacio

Esta actividad la tuvimos que repetir varias veces, ya que les costó trabajo mantener el equilibrio sobre la cinta y recolectar las pelotas, la coordinación de pies y manos es lo que se debe reforzar más, ya que la vista debe guiar los movimientos que se requieren para realizar la actividad, esta actividad es importante porque favorece la habilidad cognitiva de los niños.

Sesión 5 la telaraña

- Precisión
- Movimiento
- Coordinación
- Observación
- Motricidad fina y gruesa

Este juego fue de poca dificultad, pero ayuda demasiado a la coordinación y a identificar el espacio que tenían, con este juego se propicia la libertad porque ellos decidieron a qué distancia tirar las pelotas, contra que compañeros jugaban y el número de pelotas que debían quedar pegadas en la telaraña, recordando lo que dijo Flinchum (1988).

“Para Flinchum (1988) “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.” Montero, Meneses. (2001).

Sesión 6 peluches en la caja

- Se organiza al grupo en parejas
- La profesora menciona las reglas del juego.
- Los estudiantes deben estar de frente.
- Deben lanzar el peluche a la caja de su pareja para que pueda caer en ella.
- El otro compañero debe atrapar el peluche con la caja.
- Se incrementa la distancia entre las parejas para tener mayor grado de dificultad.

Estas actividades surgen gracias a la metodología de autores como Jean Piaget, Bruner y Flinchum donde demuestran que el juego es una buena herramienta para facilitar el desarrollo de los estudiantes, y no solo un desarrollo intelectual si no un desarrollo integral como lo menciona el artículo 3°.

4.5. ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

SESIÓN 1	SESIÓN 2
<ul style="list-style-type: none"> • Atención • Equilibrio • Respeto del espacio • Motricidad gruesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Movimiento • Motricidad gruesa • Respeto del espacio
Estrategia	Estrategia
Juego “encantados”	Juego “soy un duende”
<p>1.- Se realiza el juego en el patio.</p> <p>2.- La docente menciona las reglas del juego, y los lugares que pueden ser utilizados.</p> <p>3.- Se organiza al grupo en un círculo para comenzar el juego</p> <p>4.- Se canta la canción junto con ellos mientras los estudiantes caminan por el patio.</p> <p>5.- Se cambia de estrategia cada vez que se cante la canción, caminar, correr, saltar y galope.</p> <p>6.- Se incrementa el tiempo cada vez que se deben quedar quietos, con la intención de mantener el equilibrio.</p>	<p>1.- Se organiza al grupo en el patio.</p> <p>2.- Deben caminar de manera libre por el patio y en el espacio indicado.</p> <p>3.- Se canta la canción de “soy un duende” con diferentes ritmos</p> <p>4.- Los estudiantes caminan de acuerdo con el ritmo de la canción.</p> <p>5.- Al terminar la canción deben permanecer quietos.</p> <p>6.- Deben mantener el equilibrio, durante diferentes periodos de tiempo.</p>
Evaluación	Evaluación
<p>-Diario de la educadora.</p> <p>-Ficha personal.</p>	<p>-Diario de la educadora</p> <p>- Lista de cotejo</p>

SESIÓN 3	SESIÓN 4
<ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Coordinación • Movimiento • Atención 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Movimiento • Motricidad gruesa • Respeto del espacio

<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad gruesa 	
Estrategia Juego "pato, ganso"	Estrategia Juego "las manzanas"
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Se organiza a los estudiantes en el patio formando una rueda. 2.- Se mencionan las reglas del juego. 3.- Se elige a un alumno, el cuál va a pasar con cada niño tocando su cabeza y diciendo pato, pato, cuando diga ganso, ese estudiante debe pararse y correr al lado contrario de su compañero, dando la vuelta a la rueda y poder ganar el lugar. 4.- La intención es que los estudiantes tengan control de sus movimientos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.- En el patio se pone un árbol sin hojas, solo ramas con cinta adhesiva, se dan las indicaciones a los estudiantes. 2.- Se utiliza una tina pequeña. 3.- Los estudiantes deben quitarse los zapatos para poder caminar encima de la cinta. 4.- Se recolecta el mayor número de manzanas. 5.- Los estudiantes deben mantener el equilibrio.
Evaluación	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> -Rúbrica. - Diario de la profesora. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de cotejo. -Diario de la educadora.

SESIÓN 5	SESIÓN 6
<ul style="list-style-type: none"> • Precisión • Movimiento • Coordinación • Observación • Motricidad fina y gruesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Equilibrio • Trabajo en equipo
Estrategia "Juego "la telaraña"	Estrategia "peluches en la caja"
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Se organiza a los estudiantes en fila. 2.- La educadora menciona las reglas del juego. 3.- Se le dan 5 pelotas a cada alumno. 4.- Deben aventar la pelota para poder pegarla en la telaraña hecha con cinta adhesiva. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Se organiza al grupo en parejas 2.- La profesora menciona las reglas del juego. 3.- Los estudiantes deben estar de frente. 4.- Deben lanzar el peluche a la caja de su pareja para que pueda caer en ella.

5.- La intención es que tengan control al aventar las pelotas y al mismo tiempo coordinación.	5.- El otro compañero debe atrapar el peluche con la caja. 6.- Se incrementa la distancia entre las parejas para tener mayor grado de dificultad.
Evaluación	Evaluación
-Diario de la educadora -Lista de cotejo	-Diario de la educadora. -Lista de cotejo.

Una vez que se realizaron las diferentes actividades tomando en cuenta a los autores y sus aportaciones como Bruner (1966). Mencionó algo importante el aprendizaje de los estudiantes se da por medio del descubrimiento guiado y a la vez experimentan por curiosidad, lo importante es que las actividades fueron planeadas en forma de juego, lo importante es que el aprendizaje por descubrimiento se da de una manera activa y constructiva. Esto con el fin de obtener los objetivos como es el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas y sociales de los estudiantes, además que al terminar estas actividades se realizó una evaluación para conocer los avances que se iban obteniendo en cada actividad planeada con los estudiantes. Esto nos sirve para identificar los aspectos que han mejorado y que aspectos aún es necesario trabajar, también se puede identificar si algunos aspectos están erróneos o tuvimos dificultad al realizar lo planeado.

Evaluación Formativa

Mencionamos que una evaluación es primordial en los niveles de preescolar tiene como finalidad conocer el estado actual en el que se encuentra el niño y los avances que va obteniendo en el transcurso de las actividades realizadas, el primer momento de evaluación se dio mediante el diagnóstico, en este se conoció las capacidades de los estudiantes, sus intereses, su estado de salud, su contexto familiar, ahora nos toca evaluar de manera formativa, es decir las capacidades de los estudiantes dentro de la escuela.

Una evaluación formativa se hace de manera constante, el docente está en permanente observación de los resultados para reorientar la práctica docente sin dejar

de perseguir los propósitos educativos. Esta evaluación formativa demanda carácter de continuidad recabando información durante el proceso para que esta información recabada repercuta en las acciones del docente, mejorando las actividades y las habilidades de los estudiantes. Barajas (2018).

Las necesidades que se encontraron en el grupo de kínder 3 surgen al observar los resultados de un sociograma, una ficha de seguimiento, y una rúbrica que se hizo de manera individual (ANEXOS) que se realizó con los estudiantes, donde se puede ver que por la falta de motricidad gruesa se dificulta la realización de algunas actividades, pero a la vez afecta la parte emocional de los estudiantes.

La Educación debe tener una visión humanista teniendo como propósitos generales los que menciona Nuevo Modelo Educativo los cuales son:

- Lograr en los estudiantes el autoconocimiento a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como el efecto en la conducta y los vínculos que se establecen.
- Aprender a autorregular las emociones y generar destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica.
- Comprender al otro de manera empática.
- Aprender a escuchar y respetar las ideas de otros tanto en lo individual como en lo colectivo.

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizajes a través del cual los niños y adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos de actitudes, valores y habilidades que les permiten comprender sus emociones SEP, (2019).

4.6. DESARROLLO E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Las actividades y objetivos que se evaluaron en los estudiantes fueron las habilidades motoras, como el equilibrio, la coordinación, andar, correr, reptar, saltar,

rodar, girar y lanzar. Estas habilidades deben ser desarrolladas por los estudiantes de acuerdo con la planeación que se realizó.

En las actividades grupales trabajaron en binas, debían lanzar la pelota a su compañero que caminaba a su lado, después de pasar por toda la línea la distancia entre ambos iba aumentando, pudieron llegar a comunicarse y se observó cómo reaccionaron cuando no podían hacer la actividad o no la podían hacer la primera vez. También se integraron otras actividades ya que en la evaluación se pudo notar que se debía trabajar más con las habilidades motoras Algunos juegos fueron los siguientes: Benzant Simón (2013).

1.- Recoger manzanas

En un espacio exterior, hacer con una cinta adhesiva un árbol para colocar las manzanas, el niño puede saltar con los pies juntos por el tronco del árbol para poder recoger las manzanas, o las puede ir recogiendo, caminando por las ramas colocando primero un pie y después el otro, el propósito es que mantener el equilibrio.

2.- Huellas de animal

Colocar en el piso diferentes huellas de pies de colores, algunas juntas otras abiertas y una por una, los estudiantes deben saltar a las huellas mencionando los colores según la huella, de esta manera se puede trabajar la motricidad y el equilibrio.

3.- Zancos de lata

Con ayuda de unas latas se hace los zancos esto con la intención de que los niños caminen con los zancos y mantengan el equilibrio teniendo coordinación en manos y pies, se camina en un espacio abierto por los lugares donde quieran caminar.

4.- Raqueta globo

Se construye una raqueta con un cartón y una cuerda, la cuerda se ata a un globo, el objetivo es que se juegue tal y como se juega con una raqueta y el niño logre golpear el globo varias veces seguidas.

5.-Usando los pies

Se ata una cuerda a una silla y del otro lado a otra silla, se ponen banderas de colores en toda la cuerda, se da la instrucción de tocar la bandera de un color con el pie y después se tocan las demás banderas, otra opción es pateando con una pelota cada bandera.

6.- Aros y rimas

Se colocan dentro de los aros platos de desechables con palabras que rimen, dentro del aro se coloca una de las palabras para que los estudiantes busquen la otra palabra que pueda rimar, las palabras que está afuera del aro se esconden por diferentes lugares, con la intención de que los estudiantes corran a buscarlas.

7.- Telaraña

Se pega cinta adhesiva de una pared a otro extremo, los estudiantes deben estar a cierta distancia para lanzar pelotas de plástico y lograr pegarlas a la telaraña, cada que peguen una pelota deben retroceder un poquito, se debe lograr que tengan coordinación en el brazo para poder lanzar las pelotas.

8.- Lanzar peluches

Se trabaja en parejas, cada alumno tiene una caja de cartón y deben lanzar el peluche para que su pareja lo atrape dentro de la caja, una vez que logran atraparlo retroceden un paso hacia atrás, incrementando el espacio entre ellos y puedan atrapar el peluche desde más lejos.

9.- Circuito de aros

Cada aro debe tener dentro huellas para que cada niño salte dentro del aro según las huellas, algunas huellas deben estar afuera también, en par y algunas solas con la intención de mantener el equilibrio en cada salto.

10.- Líneas

Se colocan diferentes caminos con cinta adhesiva de colores, sin importar que los caminos se crucen y estos deben tener diferentes formas, para que los estudiantes puedan caminar sobre cada camino, para mantener el equilibrio y después lo pueden hacer saltando con ambos pies o con un solo pie. Benzant Simón (2013).

Una vez que se hizo la evaluación, en esta, arrojó que tanto el equilibrio, autocontrol y coordinación son aspectos que aún requieren ser reforzadas, así como en la parte emocional y social en diferentes actividades de juego, de acuerdo con las necesidades que los estudiantes tienen se modificaron las actividades. La evaluación se realizó por medio de una ficha de seguimiento. (Anexos).

CAPÍTULO 5. LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1. NARRACIÓN CRONOLÓGICA DEL PROCESO DE LA APLICACIÓN SEGUIDO

Al aplicar las diferentes actividades se pudo observar que la mayoría de los estudiantes aún no tienen bien desarrolladas las habilidades de movimiento, coordinación y equilibrio, a la mayoría de los estudiantes les costó trabajo realizar algunas de las actividades, sobre todo donde debían mantener el equilibrio y aventar algunos objetos para cacharlos, como las pelotas. Es necesario que estas habilidades

se puedan trabajar para obtener el desarrollo necesario que los estudiantes deben tener de acuerdo con su edad y así puedan realizar los diferentes juegos. Meece, J. L. (2001). nos comparte que la escuela es uno de los lugares donde el niño pasa la mayor parte del tiempo debido a esto debemos intervenir en el desarrollo intelectual emocional y social del niño, si nosotros como docentes le brindamos a los estudiantes actividades de pura instrucción, estamos afectando el desarrollo integral del cual nos habla Meece, las experiencias escolares moldean el aprendizaje del estudiante.

En los objetivos marcados al realizar el diagnóstico, se pretende que el 100% de los estudiantes desarrolle las diferentes habilidades motoras, sociales y afectivas, donde se implica la motricidad gruesa, esto con la finalidad de cumplir con el desarrollo que los estudiantes deben tener y de las etapas marcadas de acuerdo con la edad que tiene en preescolar, todos están entre los 5 y 6 años, y es importante que estas habilidades sean desarrolladas de manera asertiva.

Cuando las actividades se realizaron los estudiantes estuvieron sorprendidos por que las actividades estaban basadas en forma de juego, pero al realizarlas se dieron cuenta que a pesar de ser juego les costó trabajo, tuvieron algunas dificultades que poco a poco pudieron ir modificando, al mismo tiempo se trabajó la disposición que tuvieron los niños al interactuar con sus compañeros, tomando en cuenta que al iniciar querían ser los únicos en realizar la actividad, también tuvieron que respetar el turno de cada uno y respetar a su compañero cuando trabajaron en equipo.

Semana 1

Los estudiantes comenzaron a jugar e interactuar entre ellos, pero al no poder realizar todas las actividades empezaron con el enojo, tardaban más de lo previsto en cada actividad. Sigmund Freud (1896). menciona que el niño juega recibiendo un estímulo y esto le provoca un deseo y una necesidad, relacionando con otros, el juego le proporciona una sensación liberadora y le es más fácil expresarse, ya que saca las emociones reprimidas que tiene el estudiante, con el juego se expresa de mejor manera y con este juego los estudiantes se expresaron, incluso expresaron su enojo al no poder realizar las actividades, expresando los impulsos sociales no aceptados

como lo dice Sigmund Freud (1896). manifestando los deseos reprimidos y la angustia que le producen las experiencias vividas en el juego.

En el juego huellas de animal que se menciona en la página 88, no todos los estudiantes lo realizaron adecuadamente, debían saltar con ambos pies al pasar por la cinta y recoger las manzanas, pero al no poder realizarlo de esta manera caminaron colocando un pie sobre la cinta y después el otro. La mitad de los estudiantes lograron realizar la actividad.

Semana 2

Comenzaron a realizar las actividades tratando de escuchar las opiniones de sus compañeros, y las ideas que surgían en cada actividad. Les costó mucho trabajo la parte de la coordinación al atrapar o lanzar objeto a diferentes distancias. Menos de la mitad de los estudiantes lograron realizar la actividad de manera correcta. Esta actividad tiene como objetivo el movimiento, y por medio del movimiento es como se va a determinar la conducta social y emocional, así como el desarrollo cognitivo del niño ayudando a desarrollar la motricidad de cada individuo, al adquirir mayor motricidad van adquiriendo mejores habilidades y mejor dominio de su cuerpo, a la vez que le va a permitir relacionarse mejor con otros niños favoreciendo las relaciones sociales González (1998).

Semana 3

En las actividades de binas siempre elegían al mismo compañero y algunos querían trabajar con el mismo niño, para no cambiar de pareja. Si recordamos lo que dice Piaget el desarrollo es una madurez que vive el niño de acuerdo con sus experiencias cognitivas, menciona la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro de aprendizaje y el desarrollo. González (1998). la mayoría de los estudiantes lograron comunicarse y realizar la actividad. Entre las experiencias cognitivas fue la resolución de problemas al no querer interactuar con diferentes compañeros, y buscaron la forma de llegar a acuerdos para poder trabajar con cada niño.

Semana 4

Se integraron actividades donde debían lanzar, cachar, moverse de lugar, utilizar manos y pies, para que practicaran estos movimientos, se integraron algunas canciones donde debían mover todo el cuerpo, por ejemplo: jinetes a la carga, soy una taza, y juegos como atrapadas, estatuas y encantados. Para Lev Vygotsky el juego surge como una necesidad del individuo para relacionarse con los demás, y con el juego se representan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales.

Establece que el juego es una actividad social, gracias a la interacción con otros niños, adquieren diferentes roles, que complementan su propio rol, este autor le da peso al juego simbólico Vygotsky destaca la importancia del contexto social en los individuos y que los niños deben actuar de manera independiente y desarrollar un estado mental superior cuando interactúa con la cultura Piaget J, Vygotsky (2012).

5.2. ESPECIFICACIÓN DE LOS CAMBIOS EFECTUADOS DURANTE LA APLICACIÓN

Se realizaron algunos cambios en las actividades planeadas, como por ejemplo las distancias de las cuales se marcaba el inicio de la actividad, los movimientos y algunas estrategias que los estudiantes debían hacer en cada una de ellas, se facilitaron un poco más los juegos para que no se hicieran como actividades forzadas, y al ir avanzando en la realización se incrementó el desafío para que los estudiantes no sintieran frustración o enojo al no poder hacerlas como se habían planeado desde un principio.

Lo primero que se cambió fue el tiempo entre cada actividad, cada una tuvo una duración de 10 minutos para que al realizarla no se frustraran, otro cambio fue la distancia de donde debían lanzar o cachar el objeto según la actividad, pero al ir realizando se incrementa la distancia de acuerdo con su avance.

Para que se sintieran cómodos se escribió el nombre de cada alumno y así se iba sacando el nombre de su pareja, para que trabajaran en binas y no eligieron siempre al mismo compañero, de este modo todos tuvieron oportunidad de trabajar con alguien diferente.

Se escucharon los puntos de vista de cada alumno para saber qué cambios se podían realizar en las actividades y no perdieran el interés al jugar.

Al iniciar cada actividad se preguntaba a los niños cuál era su juego favorito y porque para poder comenzar con esa actividad, con esto se notó que los estudiantes se sintieron parte de la actividad y del grupo. Se dio más tiempo en las actividades, dos semanas más, debido a las actividades que también incrementaron. También fue importante que los estudiantes se sintieran cómodos al tomar en cuenta sus opiniones, aportan lo que les hacía sentir bien y lo que les hacía sentir incómodos. La actitud que tenían al inicio de las actividades cambio, se dieron la oportunidad de escuchar a los demás, y de poder relacionarse con otro amigo diferente y conocer las cosas que tenían en común, las relaciones que tenían eran muy pocas porque siempre estaban con un solo compañero, en cada actividad se intentó que cambiarán de pareja y esto fue lo que ayudó a relacionarse con otros.

Se integraron otras actividades para seguir favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y no sintieran que se repetían las mismas actividades.

5.3. IDENTIFICACIÓN DE LOS FACTORES O ELEMENTOS OBSTACULIZADORES Y FACILITADORES EN LA APLICACIÓN

Algunos de los elementos que nos pudieron ayudar a realizar las actividades, fueron los cambios que se hicieron como elegir más actividades de juego, los niños tuvieron disposición cada vez que se cambiaba de juego y así participaron más, otro elemento que ayudó fue que al haber motivación entre ellos pudieron dialogar para ir mejorando sus movimientos, se daban consejos de cómo podían realizar las actividades y tuvieron la intención de escuchar a los demás.

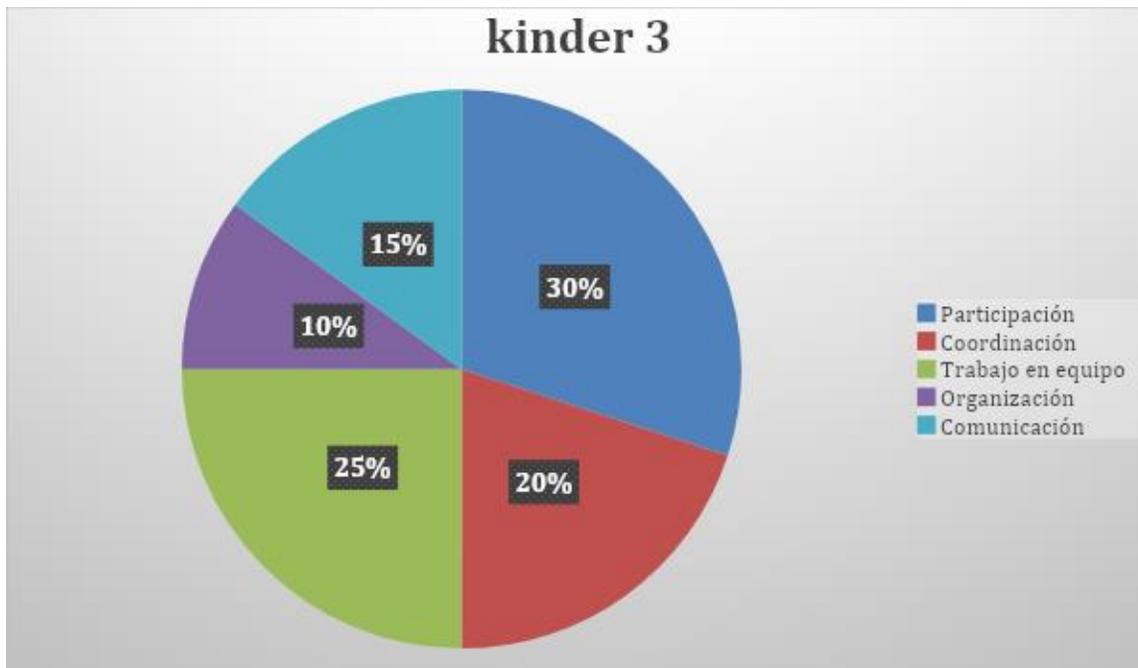
Los estudiantes comentaban algunos cambios que se podían hacer en la actividad, por ejemplo, en el juego de peluches, la intención era lanzar el peluche y atinar para meterlo en la caja el otro compañero sostenía, los estudiantes propusieron que el alumno que tenía la caja podía moverse únicamente de un lado a otro para facilitar que el peluche cayera dentro. Los estudiantes pudieron interactuar mejor en

cada actividad, al haber algún problema dialogaban para poder solucionar el problema.

También hubo aspectos que no facilitaron algunas actividades, por ejemplo: algunas veces la directora nos acortaba el tiempo de las actividades fuera del salón, no nos permitían cambiar de patio por los grupos de primaria y secundaria.

No se pudo trabajar los días que específicamente se marcaban en la planeación ya que la dirección quería ver más actividades dentro del salón, es importante mencionar que un obstáculo fueron los niños al inicio de las actividades, por ellos mismo se ponían límites cuando no podían hacer el ejercicio a la primera. Y bueno al final los estudiantes lograron realizar las actividades, poco a poco pudieron lanzar la pelota, cachar los objetos, lanzarlos en la actividad de la telaraña que se menciona anteriormente, otro punto importante fue que los estudiantes lograron trabajar con un compañero diferente y no siempre con el mismo niño que querían trabajar, aunque al inicio no querían se hizo de acuerdo con los papelitos que tenían el nombre de cada estudiante.

Esta estrategia me funcionó muy bien, porque lo vieron como una sorpresa y se emocionaron al tomar el papel para saber con quién trabajarían. Cuando pudieron realizar la actividad se les notó con más interés y participaron mejor, se notaron más seguros y hacían que su pareja y demás compañeros se integrarían también con seguridad. El objetivo de cada actividad se pudo lograr, poco a poco, y los estudiantes estaban con disponibilidad, no se les noto inquietos o con alguna molestia. Estos resultados se muestran en la tabla de evaluación de cada actividad.



CONCLUSIONES

La implementación de actividades lúdicas seleccionadas fue de suma importancia, los profesores las llevaron a cabo con los estudiantes, se compartieron algunas ideas con otros profesores de diferentes grupos. Los directivos tuvieron la oportunidad de valorar el juego como una herramienta pertinente de aprendizaje en el aula.

Cuando inicié con las actividades planeadas los niños se divirtieron porque les dije que jugaríamos, pero a pesar de ser actividades lúdicas le costó trabajo al inicio, pero conforme se realizaban los juegos se fueron obteniendo resultados que se esperaban, favoreciendo el desarrollo motor, como, por ejemplo, se observó mejora en su equilibrio, coordinación, socialización y motricidad, trabajaron en equipo y además hubo mayor interés al hacer el juego.

Se consultaron varios autores que dieron sustento a esta investigación, en cada una de las etapas, Montero, Meneses. (2001). menciona que el juego propicia las habilidades de movimiento, ya que las actividades son espontáneas y el juego es el

reflejo del ambiente donde se encuentra el niño, además nos dice que el juego es necesario para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otra parte el método que se utilizó fue la investigación acción me ayudó a reconocer que los docentes debemos implementar de manera consiente actividades de juego en las planeaciones, ya que se reconoce que el juego es una estrategia que motiva y potencia el desarrollo de habilidades motoras en el niño de preescolar, así lograr por medio de la investigación acción avanzar en el desarrollo integral de los estudiantes a nuestro cargo, además de que los docentes debemos investigar la problemática para poder darle una solución a lo que se detecte.

La motricidad debe ser considerada para favorecer el desarrollo integral y mejorar el conocimiento cognitivo, el área afectiva y la social, se puede desarrollar la motricidad a base de estrategias donde se incluya el juego, este consiste en un ejercicio que prepara al niño para el desarrollo de sus funciones, las cuales son necesarias para la edad adulta, la finalidad del juego consiste en realizar actividades que producen placer, Piaget (1956) ha destacado tanto en sus teorías la importancia del juego para el desarrollo del ser humano, él relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica, porque las diferentes formas de jugar tienen consecuencias directas en la transformación del desarrollo infantil ya que son repercusiones directas que sufren las estructuras cognitivas del niño López Irene (1989).

Cada juego estaba diseñado para desarrollar el equilibrio, la coordinación, la interacción con sus pares, mover su cuerpo utilizando diferentes partes de él, la comunicación entre los estudiantes, desarrollaron la capacidad de poder solucionar un conflicto, las actividades a realizar se dieron de manera individual y grupal, en cada actividad el propósito fue el movimiento, recordemos que el juego simbólico está asociado con todos los seres humanos desde el nacimiento, a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se solucionan conflictos y con el juego se realizar una evaluación positiva. López Irene (1989).

El reto en cada actividad fue la coordinación, ya que no era algo fácil para los niños, las dificultades que se observaron fueron que al inicio no había comunicación

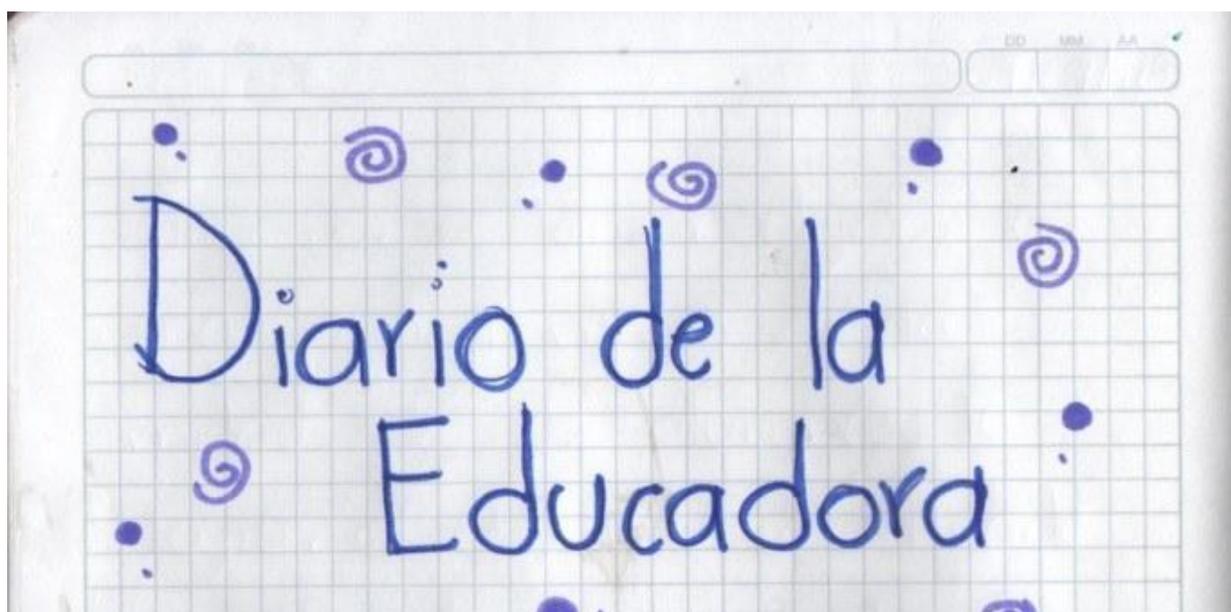
entre ellos, pero conforme pasaban las actividades pudieron tener una mejor comunicación, lograr la interactuar, para lograr realizar las actividades, tuvieron diferentes retos y les ayudó la comunicación para lograr realizar los juegos, ayudó también tener diferentes juegos y variados materiales, para que no fuera algo repetitivo, además que el material fue de gran ayuda para tener el interés de los niños, otro reto importante fue que identificaron lo que podían lograr al tener movimiento con su cuerpo, se sorprendieron mucho al lograr cada actividad.

ANEXOS

Anexo 1. DIARIO DE LA EDUCADORA

El diario de la educadora es un instrumento muy importante y útil en el método de investigación acción, en el la docente registra las experiencias que se llevan a cabo durante las actividades, en este registro cuenta la jornada laboral en algunas actividades o en las más sobresalientes del día, la docente debe decidir con qué frecuencia registra los datos importantes de su jornada, en mi caso los directivos me pedían hacer el registro diario de las actividades que se realizaban con los niños, así que mis registros se realizaban al terminaban al terminar el día.

Latorre menciona que el diario de la educadora es un instrumento donde se realizan registros de observaciones, reflexiones, interpretaciones, hipótesis y las explicaciones de lo que ocurre en el aula (Latorre p. 79)



06/09/18

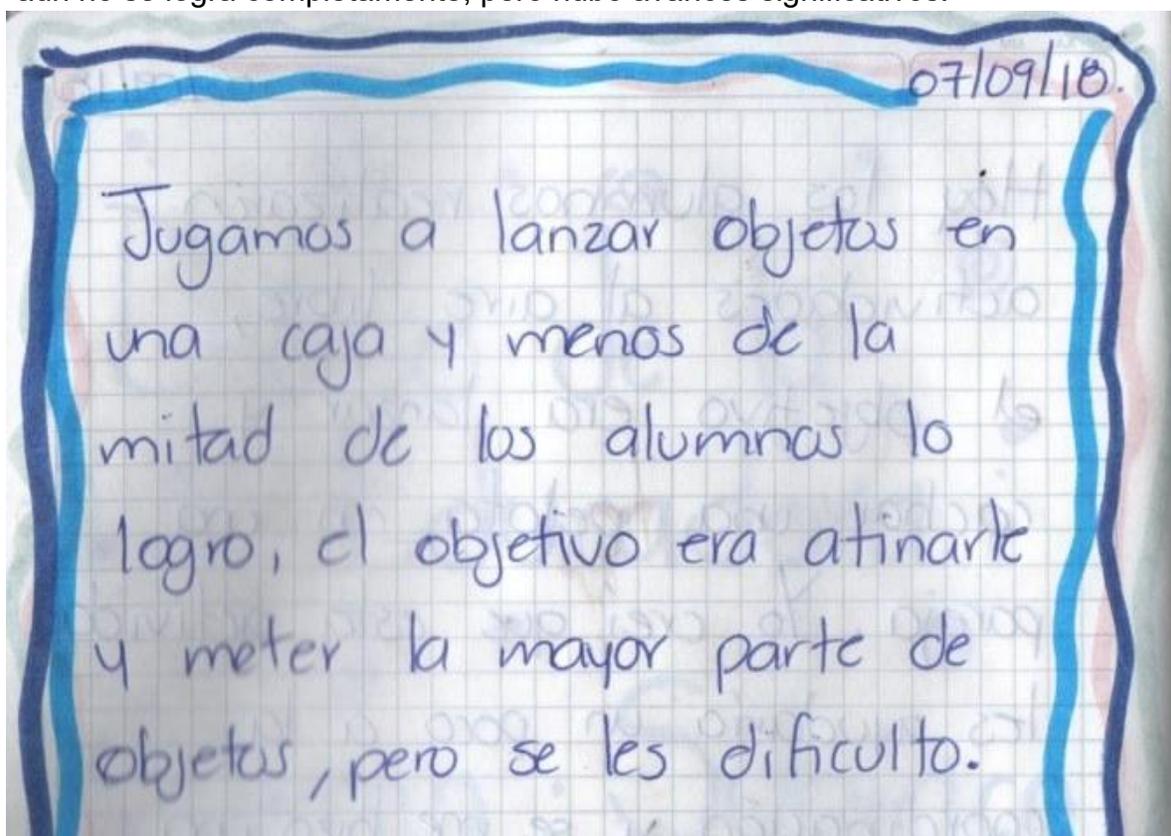
Hoy los alumnos realizarán actividades al aire libre, el objetivo era lanzar y cachar una pelota con una pareja. Yo creí que esta actividad les ayudaría un poco a la coordinación y se me hizo una

Poco a poco han ido logrando tener coordinación para lanzar y cazar la pelota, así como para trabajar con sus compañeros.

09/09/18.

Hay jugamos con una cuerda para saltar, 3 niñas se cayeron porque no pudieron saltar con ambas pies, 2 de plano no quisieron saltar, esta actividad no les gusto tanto, se les

La intención de saltar la cuerda es que los estudiantes tengan más coordinación, aún no se logra completamente, pero hubo avances significativos.



Con estas actividades se está trabajando equilibrio y coordinación, el 40% de los estudiantes lo logran solos.

Anexo 2. SOCIOGRAMA

Necesidades de los estudiantes de kínder 3

- Autocontrol
- Coordinación
- Motricidad gruesa
- Equilibrio
- Respeto

Las necesidades del grupo de kínder 3, surgen al observar los resultados de la evaluación, para esto me apoye con un socio grama, en este se observa que es importante desarrollar diferentes habilidades con ellos para favorecer su desarrollo integral y a la vez puedan trabajar de manera colectiva.

Un socio grama es utilizado como una herramienta para el análisis de las interacciones sociales, esta herramienta es creada por el Psiquiatra Rumano Jacob Levy Moreno a principios del siglo XX, se creó con fines exploratorios y diagnósticos, la sociometría aparece como una de las estrategias más avanzadas y ordenadas para describir y medir la dinámica de los grupos, pues permite el estudio cuantitativo de las relaciones interpersonales, al mismo tiempo, estudiar las preferencias interpersonales que existen en un grupo de personas, Moreno (1954).

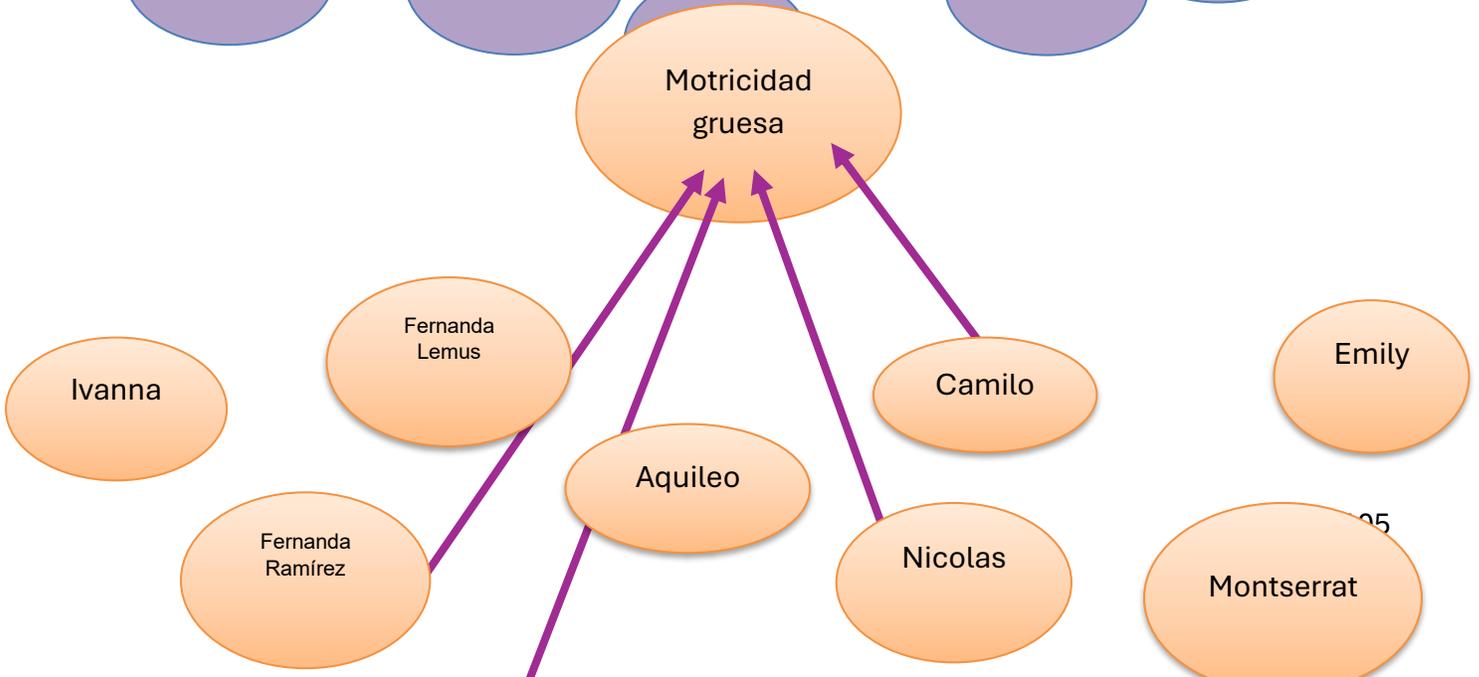
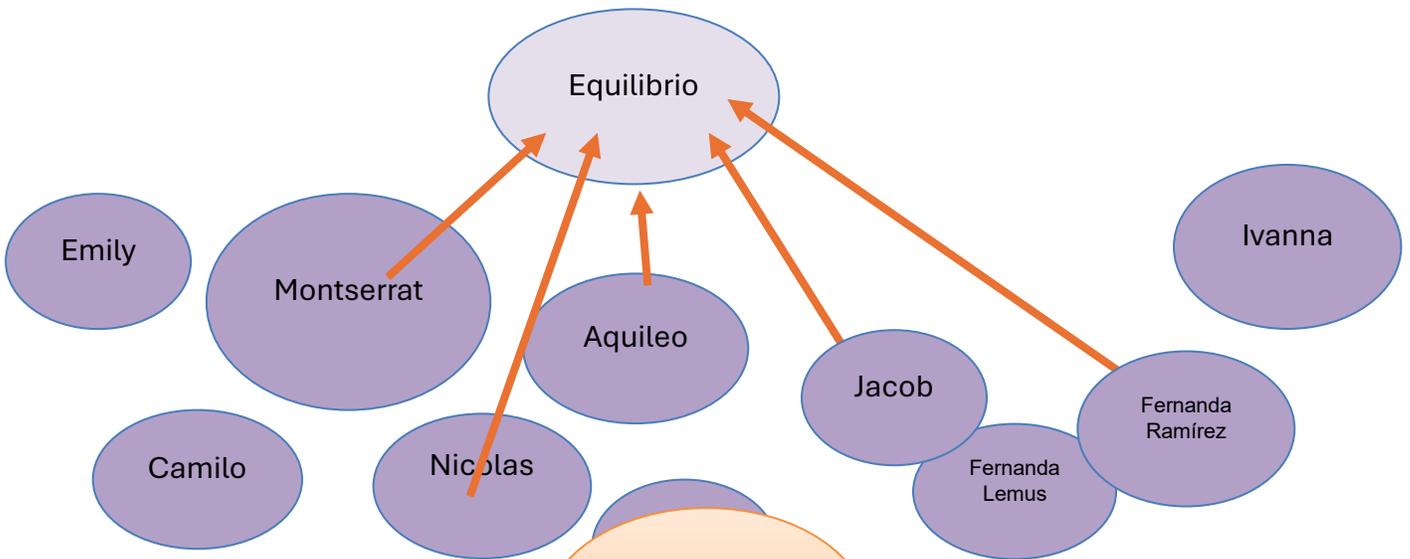
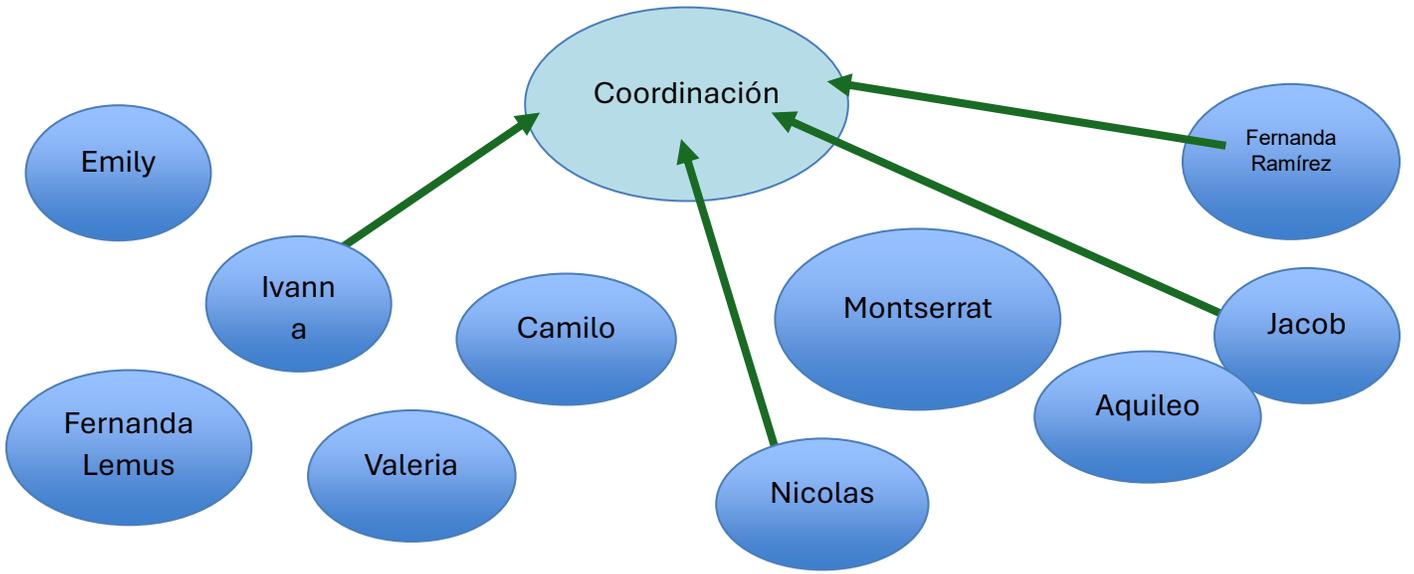
También se hizo una ficha de seguimiento para cada alumno, esta ficha ayudó para observar qué avances se obtuvieron y si los objetivos se cumplieron como se planeó en un principio.

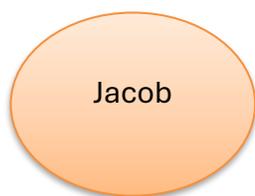
En el nuevo programa educativo, nos menciona que ayuda mucho si la educación tiene una mirada humanista, dentro de los propósitos generales menciona lo siguiente:

- Lograr en los estudiantes el autoconocimiento a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como el efecto en la conducta y los vínculos que se establecen.
- Aprender a autorregular las emociones y generar destrezas necesarias para solucionar conflictos en forma pacífica.
- Comprender al otro de manera empática.
- Aprender a escuchar y respetar las ideas de otros, tanto individual como en lo colectivo.

La Educación socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños trabajan e integran en su vida los conceptos de actitudes, valores y habilidades que les permiten comprender sus emociones. (Aprendizajes clave).

SOCIOGRAMA





Anexo 3. FICHA DE SEGUIMIENTO

Participación de los estudiantes. Ficha de seguimiento Antonio Latorre (2005).

Nombre de la profesora: Eva María González Acevedo Grupo: Kínder 3

Criterios de evaluación	Destacado	Suficiente	Satisfactorio	Bueno
Colabora y apoya a sus compañeros		X		
Su participación se centra en el trabajo a realizar		X		
Su participación es activa durante todo el proceso		X		
Cumple las tareas específicas que son establecidas en el equipo.			X	
El espacio para las actividades son las adecuadas		X		
Los materiales son adecuados para las actividades.			X	
El tiempo destinado a cada actividad es el adecuado	X			
El grupo demuestra interés en las actividades.		X		

Anexo 4. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO

Escala de estimación de los estudiantes sobre su participación Antonio Latorre (2005).

Áreas para evaluar	Conoce y nombra las principales del cuerpo	Niños que lo logran	Niños con dificultad
Área motora gruesa	-mantiene el equilibrio.	30%	70%
	-Coordinación de manos y pies.	50%	50%
	-Patea correctamente la pelota.	20%	80%
	-brinca con ambos pies.	10%	90%
	-toma correctamente los materiales.	20%	80%
	-Da saltos con los pies juntos.	40%	60%
	-Da saltos intercambiando ambos pies.	30%	70%
	- Corre con diferentes velocidades	40%	60%
	-Corre saltando diferentes Obstáculos	10%	90%
	-Lanza y cacha una pelota.	40%	60%
	-Respeto el espacio destinado	50%	50%
Área social	-Realiza juegos en equipo.	30%	70%
	-Coopera en actividades con sus compañeros.	40%	60%
	-Comparte materiales	40%	60%
	-Escucha y respeta las ideas de sus compañeros.	30%	70%

	-Mantiene el diálogo.	60%	40%
Área cognitiva	-Reconoce sus habilidades	30%	70%
	-Pone en práctica lo aprendido	40%	60%
	-Utiliza herramientas, instrumentos y materiales.	60%	40%
	-Tiene precisión en sus movimientos.	20%	80%
	-Explora su motricidad mediante los diferentes juegos.	30%	70%

Anexo 5. EVALUACIÓN GRUPAL POR ACTIVIDADES

Nombre del alumno	Encantados	Soy un duende	Pato, ganso	Recoger manzanas	Telaraña	Peluches en la caja
1.- Emily		X		X		X
2.- Nicolas	X	X	X	X	X	X
3.-Fernanda Lemus					X	X

4.- Montserrat	X	X		X		
5.- Camilo			X		X	
6.-Fernanda Ramírez	X			X	X	
7.-Jorge	X	X				
8.- Aquileo		X		X		
9.- Fátima	X		X			X
10.- Jacob	X	X	X	X		X

Ficha de seguimiento. Adaptado de Antonio Latorre (2005).

Bibliografía

Amsel, A. (2007). La Teoría de la Frustración. Bogotá.

Antonio Latorre (2009). La Motricidad en la Educación Infantil. México.

Antonio Latorre (2005). La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Barcelona: Graó.

Barajas (2018). Planeación Didáctica Argumentada. México: Trillas.

Blaxter, Hughes y Tight, (2000). Investigación Acción, el portal de la Tesis Universidad de Colima.

Benzant Simón (2013). Juegos en la estimulación a la psicomotricidad en niños y niñas con necesidades educativas. Edusol. Cuba.

Bruner (1973). Las ideas de Bruner: de la Revolución Cognitiva a la Revolución Cultural. España.

Bruner (1966). Parra Nereida (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza. Venezuela.

Carlos Vergara (2023). Vygotsky y la Teoría Socio cultural del Desarrollo Cognitivo. <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>.

Carmen Maganto (s.f). Desarrollo Físico y Psicomotor en la etapa infantil. Facultad de Psicología.

CEPSE 2018-2019. Guía Operativa para la organización de los servicios de Educación inicial, Básica y Especial para Escuelas Particulares en México.

Desarrollo Cognitivo. (2007-2009). Las teorías de Piaget y Vygotsky. Universidad Autónoma de Barcelona.

Educación Inicial (2000). La Educación Inicial en el ámbito Internacional. Revista Iberoamericana. Enero- abril. Madrid España <https://rieoei.org/historico/documentos/rie22a06.htm>.

Froebel (1826). Ideas Pedagógicas. Friedrich Froebel Bardeen Wikipedia, La enciclopedia libre, 2023.Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Friedrich_Fr%C3%B6bel#:~:text=Froebel%20dice%20en%20su%20Educaci%C3%B3n,la%20naturaleza%20y%20la%20sociedad.

García Nieto (2007). Marco de Referencia Actual para el Diagnóstico Pedagógico.

González (1998). La Motricidad Fina en la edad Preescolar. Revista Digital. Buenos Aires

Inmaculada Egidio Gálvez, (1999). La educación inicial en el ámbito Internacional: Situación y perspectivas en Iberoamérica y Europa.

Inmaculada Egidio Gálvez, (2000). La educación inicial en el ámbito Internacional: Situación y perspectivas en Iberoamérica y Europa.

Jacques D. Lours, (1996). La Educación encierra un tesoro. Santillana. Ediciones UNESCO.

Jean Piaget 1994. Teorías del Desarrollo Cognitivo y su aplicación, interuniversitaria de formación del profesorado.

J. Elliott (200). La Investigación Acción en la Educación. Morata. S. L.

Jomtien (1990). Declaración Mundial sobre Educación "Satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje.

Judith Meece (2001). Desarrollo del niño y del Adolescente Compendio para la actualización de profesores/SEP. UNAM, México

Latorre (2009). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en Educativos.

López Irene (1989). El Juego en la Educación infantil. Autodidacta <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>.

Marco de acción de Dakar (2000). Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva. México.

Martin Bravo, Carlos 1994. Teorías del Desarrollo Cognitivo y su Aplicación Educativa.

Maureen, M. M. (2001). El juego en los Niños Enfoque Teórico. Revista Educación, Pág. 115.

Meece, J. L. (2001). Desarrollo del niño y del Adolescente Compendio para la actualización de profesores/SEP. UNAM, México.

Minerva Torres (2002). El juego: una Estrategia Importante. EDUCERE. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>.

Montero, Meneses. (2001). El juego en los niños Enfoque Teórico. Universidad de Costa Rica.

Moreno (1954). Sociometría. Un método experimental y Ciencia de la Sociedad. Un acercamiento a una nueva orientación política.

- OCDE. (2019). Estrategias para la Acción en México. MÉXICO: OCDE.
- Palacios M. Rudy (2009). El Desarrollo Motor y su importancia en la maduración de los niños. Editorial Cincel.
- Pedro, G. (2008). Habilidades Motrices en la Infancia y su Desarrollo desde una Educación Física animada. Revista Iberoamericana de Educación. Madrid, España. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80004706.pdf>.
- Pentón, B. (2007). La Motricidad fina en la Etapa Infantil. Cuba.
- PEP 2004. Programa de Educación 2004, pág.28. México.
- Piaget (1896-1980). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Naturaleza de la Inteligencia: Inteligencia Operativa y Figurativa.
- Piaget (1956) Temas para la Educación. Revista Digital para profesores de la enseñanza. 2010.
- Piaget (1969). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Ciencias sociales y políticas. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 2, núm. esp., dic., 2016, pp. 127-137.
- Piaget (1973). El valor del juego en su Teoría Estructuralista. E. Innova BUCM. Revista Cultural.
- Piaget (1991). Seis estudios de Psicología. Colección Labor.
- Piaget, J. (2012). Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.
- Piaget, J, Vygotsky (2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Gross.
- Piaget, J. (2019). Las Cuatro Etapas del Desarrollo Cognitivo.
- PNE (2001-2006). Programa Nacional de Educación. México: Primera Edición.
- Robledo Castro (2017). Políticas Públicas y Políticas Educativas para la primera infancia.
- Romero Basurto (2013). El Trabajo Docente: Una Mirada para la Reflexión.

Revista Latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud.

Ruiz Luis Miguel (2013). RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del deporte. España.

Ruiz Olabuénaga (2012). Metodología de la Investigación Acción. Universidad de Deusto.

SEGOB. (2013). Diario Oficial de la Federación.

SEGOB, (2022). Diario oficial de la Federación.

SEP, (2019). Aprendizajes Clave para la Educación Integral, pág. 15.

SEP (2019). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México: SEP.

Sigmund Freud (1896). Teoría del Juego. <https://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>.

Tuning (1999). La calidad Educativa y el Enfoque por Competencias en el Nivel Superior.

UNESCO. Jacques D. Loris, 1996. Siglo (XXI). La Educación encierra un tesoro. Santillana Ediciones.

UNICEF 2018. Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de Educación en la primera infancia.

Zapata (1989). Importancia de la Motricidad para el Desarrollo Integral del Niño en la Etapa de educación infantil. Revista Digital de Educación Física. Dialnet-ImportanciaDeLaMotricidadParaElDesarrolloIntegralD-6038088.pdf.