

“ELJUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ALUMNOS DE 3er. GRADO DE
EDUCACIÓN PREESCOLAR EN EL JARDÍN DE NIÑOS MUNDO MÁGICO”

PROYECTO DE INNOVACIÓN

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PLAN '94

PRESENTA:
ROSALBA AGUIRRE SÁNCHEZ

ASESOR: RUBÉN GUILLERMO REYES BALDERAS

Índice

Introducción.....1

Apartado 1

Contextualización del Jardín de Niños “Mundo Mágico”

1.1. Contexto.....3

Apartado 2.

La Teoría Constructivista.

2.1. Teoría Constructivista.....10

2.2. La Psicomotricidad.....18

2.3. El juego.....31

Apartado 3.

Diagnóstico en el Jardín de Niños Mundo Mágico.

3.1. Diagnóstico.....39

3.2. Metodología.....51

3.3. Alternativa.....54

Apartado 4.

Estrategias Didácticas para favorecer la psicomotricidad gruesa a partir del juego en el niño del Tercer grado a nivel preescolar.

4.1. Hacia la conceptualización del Juego.....58

4.2. La importancia de la planificación de las actividades.....60

4.3. Recomendaciones.....75

Conclusiones	83
Bibliografía	85
Anexos	88

Introducción

Una de las finalidades de la educación preescolar es contribuir al desarrollo integral de los niños, lo que implica fortalecer sus capacidades básicas en los siguientes campos: Personal y Social; Lenguaje y Comunicación; Pensamiento Matemático; Exploración y Conocimiento del Mundo; Expresión y Apreciación Artística y el Desarrollo Físico y Salud.

En el Campo Físico-Motor; se pretende que los alumnos y alumnas adquieran y desarrollen progresivamente sus competencias motrices, es decir, que sean capaces de interactuar en su medio y con los demás individuos de manera eficaz, resolver problemas tanto en la escuela como en la vida cotidiana.

Con el despliegue de este campo, los niños podrán dar sentido a su propia acción, orientar y controlar sus movimientos, al mismo tiempo que pone en juego sus capacidades para expresarse y comunicarse con los demás mediante su cuerpo y de resolver problemas motrices con creatividad e imaginación, construir una base sólida para la confianza y la autonomía progresiva y tomar conciencia de qué puede hacer y cómo lograrlo.

Al ser un trabajo en calidad de Proyecto de Innovación en la modalidad de Acción Docente, se permite ver la realidad en el entorno educativo para resolver la problemática presentada en los alumnos de tercer grado de nivel preescolar, en este caso, desarrollar la psicomotricidad gruesa, con el objetivo de que reconozcan y favorezcan su esquema corporal.

El Proyecto de Innovación esta integrado por tres apartados, así como se permite presentar una serie de conclusiones, bibliografía y anexos que fungen como evidencias.

En el primer apartado se menciona el Contexto del Jardín de Niños “Mundo Mágico”, ya que es importante conocer donde se desenvuelven los alumnos para tomarlo como punto de partida.

En el segundo apartado se hace mención de la teoría constructivista para analizar el proceso de desarrollo de la psicomotricidad infantil desde el estudio y análisis de algunos teóricos que sustentan dicho tema.

En el tercer apartado, se realizó un diagnóstico pedagógico, utilizando algunos instrumentos para recabar información y conocer las problemáticas que se presentaron en el aula, se abordan puntos esenciales de la metodología y la alternativa para el seguimiento que se debe de llevar y contar con una posible solución.

En el cuarto apartado, aborda la planeación organizada, con los objetivos que se desarrollaron, estrategias, acciones, recursos y evidencias adecuadas para darle solución a la problemática encontrada en los alumnos de 3er grado de educación preescolar.

Hace mención de las recomendaciones que el docente debe considerar para obtener mejores resultados a las problemáticas encontradas y ayudarles a los niños a reafirmar sus habilidades psicomotrices para que se relacionen, interactúen y se integren con los demás individuos.

En las conclusiones se da a conocer las opiniones, comentarios finales y la experiencia vivida. La bibliografía que es el soporte teórico de dicha investigación y por último los anexos que funcionan como evidencias.

Apartado I

Contextualización del Jardín de Niños

“Mundo Mágico”

1.1. Contexto.

El procedimiento de investigación que siguió la presente indagatoria, toma como punto de partida el municipio en el que se ubica la población, su historia y sus costumbres que se llevan a cabo, El contexto permite conocer dónde se encuentra ubicada una institución escolar y qué elementos influyen en la problemática y la realidad de la escuela.

Con respecto Hugo Zemelman considera al contexto “como el recorte o el fragmento de la realidad que se investiga a través de los aspectos externos al problema, pero que ejercen cierta influencia sobre éste y por tanto permiten explicarlo y comprenderlo”¹. Y darnos una visión clara de la realidad de la institución. Para la comprensión del entorno los elementos que se deben investigar según este autor son: el aspecto físico, ecológico – demográfico, histórico, económico, social, jurídico-político y el cultural-educativo.

El contexto es parte fundamental de una indagación que debe llevar un espacio educativo y por lo tanto se deben considerar todos los aspectos para conocer la causa y poder dar posibles soluciones de las problemáticas que pueden enfrentar las instituciones.

- **El aspecto físico.-** se refiere a la ubicación geográfica, el Jardín de Niños Mundo Mágico se localiza en la Colonia Auris III, en la Calle 14, Manzana 14, Lt.11-A, en el Municipio de San Vicente Chicoloapan al oriente del Estado México, colinda al norte con el Municipio de Texcoco; al sur con Ixtapaluca y La Paz, al oeste con Chimalhuacán.

¹ Zemelman, H. (2005). En antología: “Contexto y valoración de la práctica docente”. UPN. México. Pp. 47-49.

El Estado de México tiene una extensión de 22 357 kilómetros cuadrados, por ello ocupa el lugar 25% al nivel nacional y representa 1.1% de la superficie del país. Está dividido en 125 municipios, uno de ellos es el municipio de Chicoloapan de Juárez que cuenta con 77 579 habitantes aproximadamente.

• **El aspecto ecológico-demográfico.-** Se considera fundamentalmente la población y la vivienda. Debe tenerse en cuenta los recursos naturales y las condiciones favorables y desfavorables para la vida y la producción. El clima predominante es el templado, semiseco y con lluvias en verano. En el invierno generalmente baja la temperatura hasta 5°C, con un promedio de 25°C y la máxima temperatura alcanza los 34.5°C.

Algunos pobladores viven en viviendas rentadas, otros cuidan casas solas y la mayoría compran terrenos, con una superficie de 120 metros cuadrados, por lo tanto los niños no tienen el espacio suficiente para poder realizar los juegos que les agradan muchas escuelas no cuenta con la infraestructura adecuada, ya que los salones son pequeños para la cantidad de alumnos que atienden y el patio de juegos es pequeño lo cual impide que sus movimientos, sean libres como ellos quisieran.

Es importante señalar que para el año 2000, de acuerdo con los resultados preliminares del Censo General de Población y Vivienda, en el municipio existía un total de 77,506 habitantes, de los cuales 38,036 son hombres y 39,470 son mujeres; esto representa el 49% del sexo masculino y el 51% del sexo femenino.

• **El aspecto Histórico.-** Se refiere a la comprensión causal de los datos y hechos actuales, es conveniente estudiar la dinámica de los grupos sociales en diferentes momentos de su evolución, las fuerzas y las luchas populares que hicieron posible el paso de un nivel de desarrollo a otro.

Nuestro municipio, cuya historia se remonta a más de 15,000 años, tiene su raíz en el nomadismo por sostenerse de la caza y recolección de frutos por cientos de años. Chicoloapan formó parte de los primeros pueblos habitados en el Anáhuac, tuvo una enorme influencia de las culturas Teotihuacana, Tolteca y México, por más de 300 años estuvo bajo el dominio de la cultura Achola Chichimeca con sede en el pueblo

de Coatlinchan, cuyo primer gobernador fue Apaxli Chichimecatl, descendencia que gobernó durante 200 años. En ese entonces estaba ubicado en el cerro llamado del Portezuelo y distribuido poblacionalmente en tres grandes barrios: Huatongo, Coexcontitla, y Chilhuango.

El Municipio de Chicoloapan, hace miles de años era un cerro donde la mayoría de los habitantes se iniciaban a fraccionarlo en los barrios ya mencionados. Las personas que habitaban en cada uno tenían diferentes culturas, dialectos y costumbres, antes de la llegada de los españoles. Los chicoloapenses ya vivían grandes conflictos debido a la falta de gobierno, esto permitió que los sujetaran de inmediato como pueblo de caballería y quedara bajo la encomienda de Hernán Cortes.

El proceso de evangelización fue apurado, primero los Franciscanos, más tarde los Dominicos y fue hasta la llegada de los Jesuitas que pudo lograrse este objetivo, pues realizaron entre los originarios del pueblo una gran labor de convencimiento y a través de las faenas a los chicoloapenses se les consideró bárbaros y chichimecas por su naturaleza ya que fue un pueblo difícil de someterse.

Los Jesuitas dieron el nombre de San Vicente al pueblo que antecede al de Chicoloapan, además de ubicar el mismo territorio actual que ocupa como área poblacional y junto con ellos constituyeron la parroquia. Conforme avanza el periodo colonial las formas de vida son modificadas, época en la que vivió una inestabilidad social y no cesaron los conflictos sobre tierras.

El poblado de San Vicente Chicoloapan obtiene por decreto oficial la categoría de Villa de Chicoloapan de Juárez, el 16 de Julio de 1822. Antes de firmar el acta constitutiva de la soberanía del Estado de México se convierte en municipio libre. En 1885 es nombrado como primer presidente Don José Arcadio Sánchez. Durante el siglo XIX presentaron un auge dos grandes haciendas: Tlamimilolpan y Coxtitlan, con anterioridad ya lo habían hecho las haciendas de San Isidro y Huatongo. Asimismo fue un periodo de inestabilidad social y constantes saqueos de la iglesia.

En los inicios del siglo XX se desarrollan grandes cambios en la población, los nativos comienzan a migrar a la ciudad de México, sin embargo, la década de los

años cincuenta son momentos decisivos que cambiarían el modo de vida de los chicoloapenses; desde la introducción de la industria tabiquera, aparatos novedosos en las viviendas y los padres de familia se interesaban más por la educación de sus hijos.

A partir de los años setenta se forman las colonias, barrios, y unidades habitacionales, las que hoy conforman la división política poblacional, lo que ha ocasionado la pérdida de la identidad municipal. A pesar de los cambios sufridos, en la cabecera municipal todavía se respira un aire de sencillez y amabilidad.

Su identificación se hace a través de su nombre que significa "En el agua torcida" en el se encuentra su escudo, representado por el municipio como glifo, el cual es dado de acuerdo a su ubicación geográfica. Nuestro municipio lleva el nombre de Chicoloapan, aunque el significado de esta palabra no siempre ha sido el mismo. (Anexo 1).

- **El aspecto Económico.-** Chicoloapan es un municipio metropolitano que aún mantiene un cierto volumen de producción agropecuaria. La superficie es de 242 parcelas de las cuales 164 son de riego y 78 de temporal. Estas tierras son de tipo ejidal y están destinadas en su mayoría a la producción de cultivos comerciales como la avena forrajera, la cebada forrajera, cilantro, frijol, haba y en menor medida maíz.

Se obtiene una producción superior a las 2000 toneladas de maíz, realizan dos ciclos al año. Las tierras son propicias para la agricultura de temporal y de riego. De 6,006 hectáreas de la superficie total y se destinan para las actividades agrícolas.

Algunos pobladores trabajan en minas, de las cuales extraen; arena, grava, tezontle y tepetate entre otros, es una de las fuentes económicas de la población. Otros laboran en las industrias, vulcanizadoras, talleres de costura y reparación, los comercios se ubican a 3 kilómetros de la cabecera municipal. (Anexo 2)

Por otra parte, es necesario decir que este municipio se ha desarrollado en las últimas décadas como una ciudad de habitación, debido a la multitud de dos

factores: ser destino de movimientos migratorios y una base económica precaria y poco dinámica.

Ahora bien, analizando el comportamiento de cada sector, resalta el hecho de ser una economía muy poco dinámica, que en el lapso de seis años apenas crece 7%. Del mismo modo, destaca que el único sector que creció fue el comercio con 30%.

El resto de los sectores se mantuvo estancado, especialmente el sector minero y los servicios que retrocedieron en 57 y 28% respectivamente. Las ventajas competitivas desarrolladas naturalmente por especialización en Chicoloapan se ubican en el comercio y el sector minero, pero destaca que no se hayan explotado las ventajas de localización que Chicoloapan tiene en relación con el mercado metropolitano, y estar ubicado en una región en donde abunda la oferta de mano de obra.

Cabe mencionar que dentro de este aspecto se vive en condiciones totalmente precarias, es por eso que los padres de familia tienen que salir fueras a trabajar y dejan a los hijos encargados con algún familiar sin salir a ningún lado por temor a que les llegue a pasar algo cuando no estén.

Para fomentar el crecimiento económico, los padres tienen que trasladarse al Distrito Federal ya que dentro de este espacio no se cuenta con trabajo para desarrollarse y por lo tanto la convivencia con sus hijos es menor.

• **El aspecto Social.**- El individuo en esta comunidad no sólo actúa frente a la naturaleza, para subsistir, sino que se pone en relación directa con otros hombres; no todos se encuentran en una misma posición social ya que existe una desigual distribución de la riqueza, diferentes posiciones en el proceso productivo.

Dentro de San Vicente Chicoloapan también se manifiestan problemas como la carencia de los servicios de agua, luz, pavimentación, drenaje, pobreza, desintegración familiar, delincuencia juvenil, alcoholismo, drogadicción, falta de identidad comunitaria y destrucción del patrimonio cultural, entre otros.

Este tipo de problemas se viven principalmente en la zona tabiquera, donde los trabajadores reciben un salario por debajo del mínimo, así como los vendedores ambulantes y pepenadores, población que vive en condiciones totalmente precarias.

• **El aspecto jurídico-político.-** En toda sociedad hay un orden que da legalidad a su funcionamiento; el mantenimiento de este ordenamiento exige la creación de formas institucionalizadas para el ejercicio de la autoridad y del poder, comprende autoridad e instituciones de gobierno y organizaciones: laborales, comunales, estatales, privadas; distribución y ejercicio del poder: grupos de poder local, dirigencia y liderazgo, formas y niveles de participación.

El municipio pertenece al Distrito Electoral Federal XV, con sede en Chalco, y al Distrito Electoral Local Regionalización Política. En cuanto a este aspecto podemos mencionar que a pesar que esta en constante transformación política las condiciones en cuanto a educación son las mismas.

Es un espacio en el que se ve que el poder pertenece solamente a tres familias obreras de la comunidad y eso ha impedido evolucionar en cuanto a la estabilidad económica, social y política, por otro lado no se ve reflejada la igualdad de las riquezas de la población.

• **El aspecto cultural.-** La educación juega un papel importante en el cambio sociocultural de nuestro municipio, el analfabetismo ha ido disminuyendo, ya que la mayoría de los niños asiste a la escuela y se intensifica el programa de educación para adultos. Por otro lado, las principales causas que aparecen ante el ausentismo escolar tienen que ver con el aspecto económico ya que algunos padres de familia no cuentan con ello para mandar a sus hijos; sin embargo salen a trabajar fuera para darles más estudio del que ellos pueden tener.

Por medio de esta investigación se obtuvo información valiosa del contexto del Municipio de San Vicente Chicoloapan donde se encuentran los alumnos de la escuela Mundo Mágico. Los diferentes aspectos dieron como resultado tener un panorama mas amplio de como pueden afectar al niño en su desarrollo físico.

El Jardín de Niños Mundo Mágico inició hace aproximadamente 14 años en una casa habitacional que entonces se rentaba para dar el servicio de escuela, la que ha través del tiempo fue mejorando mediante la recaudación de fondos por medio de kermés, hasta que se logró comprar un terreno para el plantel, esto fue aproximadamente hace 9 años.

La escuela ha influenciado a la economía de los habitantes ya que en el Municipio de Chicoloapan se encuentran varios colegios particulares, pero éste es uno de los más accesibles y es por eso que la matrícula es de 100 alumnos.

Cabe destacar que en los últimos años la población de Chicoloapan ha crecido en forma alarmante, alcanza casi a los 200,000 habitantes, esta situación influye en la vida de un niño, ya que al crecer la demanda ya no se cuenta con las instituciones para cubrir la demanda.

La escuela "Mundo Mágico" ha participado cada año en concursos de escoltas en Nezahualcoyotl, en mini olimpiadas organizadas por la mesa directiva donde los alumnos y padres de familia concursan entre los mismos colegios.

Existen alrededor de 87 escuelas, de estas 15 son particulares, sin embargo la mayoría de los padres llevan a sus hijos a otras escuelas que no están en la misma colonia y los motivos fueron: falta de espacios, infraestructura en mal estado y material inadecuado para los alumnos.

Apartado II

Teoría Constructivista

2.1. Teoría Constructivista

El constructivismo “es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos, construye sus propios conocimientos favorables que se van produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según esta posición, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta se realiza con los esquemas del individuo que ya posee, o sea con lo que ya tiene en su relación con el medio que lo rodea.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos, los cuales se mencionan a continuación:

- 1.- La representación inicial que se tiene de la nueva información.
- 2.- La actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.”²

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas y en las construcciones mentales nuevas, considerando que se produce, según los autores Piaget, Vygotsky y Ausubel, cuando:

- “El sujeto interactúa con el objeto del conocimiento
- Esto lo realiza en interacción con otros
- Y es significativo para el sujeto”³

El constructivismo es la corriente que el Programa de Educación Preescolar 2004, maneja para trabajar con los niños de preescolar, es cuando el alumno alcanza a construir su propio conocimiento a través de estrategias didácticas y actividades que

²Piaget (Disponible en la red) <http://www.monografias.com/trabajos11/constru.shtml>.Pág2

³Ausubel (Disponible en la red) <http://www.monografias.com/trabajos11/constru.shtml>.Pág2

le resultan dinámicas, divertidas y logra encontrar provecho de lo que hace. El aprendizaje se convierte en significativo cuando tiene valor y reflexiona de lo que se quiere enseñar.

Es importante que el alumno le encuentre sentido a lo que hace, con el fin de que no le sea tedioso ni aburrido, que encuentre motivación para aprender y estudiar, es tratar de hacerle agradable la estancia en la escuela, lograr que llegue con la expectativa de lo que sucederá al día siguiente, obviamente encausando el conocimiento, proporcionándoles las experiencias que necesita.

El Constructivismo se opone totalmente a lo tradicional, pesado, memorización, a lo aburrido, más bien se enfoca a las experiencias nuevas, atractivas que el niño va adquiriendo, evitando el agotamiento, creando un ambiente de reflexión. Los alumnos construyen significados, representaciones o modelos mentales de los contenidos a aprender.

El constructivismo, es la propuesta psicológica que a partir de 1985, en México, y con motivo de la puesta en marcha de la Reforma Curricular a la Educación Básica, creó una enorme expectativa con relación a sus posibles aplicaciones en el campo educativo y particularmente en el desarrollo de parte de los docentes de estrategias para la planeación, la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de los contenidos educativos, alternativos a los procesos académicos tradicionales.

Para trabajar con este aprendizaje significativo es necesario contar con una serie de acciones que permita desarrollar competencias de manera significativa y que ayude a la vida futura del niño.

Por lo tanto todo aprendizaje significativo supone que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a un conocimiento nuevo, pero este no es solo el que se ha adquirido, sino, la posibilidad de construirlo y lograr una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo que ya se conoce a una situación real.

Este modelo trata de que el aprendizaje del individuo sea significativo el cual según Ausubel “es para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de información nueva.

La significatividad solo es posible si se relacionan con los que ya posee el sujeto”⁴, debemos partir de estos, para trabajar con los niños que atendemos, su aportación fundamental ha consistido en la concepción de que el aprendizaje debe dar una actividad significativa para la persona que aprende.

Dicha significatividad está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno. En cualquier nivel educativo es preciso tener en cuenta lo que el alumno ya sabe sobre lo que vamos a enseñarle puesto que el nuevo contenido se asentará sobre el viejo.

Para Ausubel aprender es sinónimo de comprender, por ello, lo que se comprende será lo que se aprenderá y recordará mejor porque se quedará integrado en nuestra estructura de conocimientos. Para el profesor es fundamental conocer las representaciones de los alumnos sobre lo que se va a trabajar y analizar el proceso de interacción entre el contenido nuevo y el que ya poseen, de esta manera no es tan importante el producto final que emite si no el transcurso que lo lleva a dar respuesta.

La teoría de Ausubel “ha utilizado el método de demostrar, que la transmisión de conocimientos por parte del profesor también puede ser un modo adecuado y eficaz de reproducir el aprendizaje siempre y cuando tenga en cuenta los conocimientos previos del alumno y su capacidad de comprensión”⁵. Tomando en cuenta estos aspectos lograra crear situaciones didácticas acordes a los alumnos y con un fin educativo.

⁴Ausubel (1993) Apuntes de psicopedagogía, simple impresión. Pp41-42.

⁵ Ibídem. Pp.41-42

El aprendizaje significativo se da cuando ponen en relación los elementos que ya existen como los saberes, creencias del sujeto para lograr un conocimiento, con lo que se va a aprender de manera sustancial y no arbitraria. Lo arbitrario se refiere a un material que no tiene una organización y significación adecuadas. Lo sustancial cuando lo aprendido no es impuesto injustamente.

Para que se dé el aprendizaje significativo, Ausubel refiere estas condiciones.

1.-“Que el alumno manifieste disposición. Lo cual se refiere a que haya una actitud o una tendencia favorable para aprender significativamente, por lo que a nadie se le puede obligar a que aprenda si no quiere. Así el profesor juega un papel fundamental, ya que puede aprovechar cada evento; acontecimiento, que despierte el interés en los niños y los motive”⁶, al interactuar con nuevos conocimientos.

En este proceso de aprendizaje significativo, cuenta mucho el factor motivacional, de aquí la importancia que juega el maestro para lograr que los alumnos se interesen en los nuevos aprendizajes. Esto significa crear las mejores condiciones para un conocimiento nuevo, se mencionan algunas de estas situaciones.

- Proporcionar en el grupo un clima de confianza y colaboración.
- Crear un ambiente de gran entusiasmo donde se aprenderá.
- Mostrar la relación entre lo que se aprenderá y lo que se ha aprendido le ayudará a aprender lo nuevo.
- Crear en los alumnos expectativas relacionadas con sus intereses inmediatos hasta donde sea posible.
- Mostrar los aspectos positivos y los logros a obtener con el nuevo conocimiento y no las dificultades que se puedan presentar en su aprendizaje.

⁶ Ibidem. Pp.41-42

-Plantear actividades interesantes

El maestro debe valerse de los recursos didácticos más adecuados y de todas las estrategias que ayuden a conservar el interés.

1.-Que el contenido de aprendizaje sea potencialmente significativo, es necesario que:

- a) El material por aprender tenga sentido para el alumno.
- b) Que existan en la estructura cognoscitiva del alumno, contenidos previos, es decir que se pueden relacionar con el nuevo conocimiento.
- c) Cuando posea un significado propio y sea de interés para el alumno que se atienda.

La información que se presenta al alumno debe tener: una secuencia lógica, por lo cual deben respetarse los niveles de antecedentes y consecuente, de generalidad y especificación de los conocimientos por aprender.

Un aprendizaje es funcional cuando una persona puede utilizarlo en una situación concreta para resolver un problema determinado y además que se pueda abordar en otras y tener nuevas enseñanzas.

La memorización comprensiva es absolutamente necesario porque el aprendizaje significativo es un ingrediente esencial en el escolar. Las áreas en las que influyen son *Área Afectiva: sensaciones, sentimientos.

*Área Cognoscitiva: certezas, saber, conocimientos, creencias, situaciones en forma de información, verdades socialmente aceptadas.

*Área Social: elementos como valores, prejuicios, costumbres, situaciones.

*Área física: expresión corporal, movimientos, coordinación, orden y equilibrio.

Los niños en edad preescolar pueden lograr aprendizajes significativos en sus vidas con apoyo de la educadora, quien será la encargada de planearlos acorde a las necesidades e intereses de los pequeños.

Ausubel hace una fuerte crítica al aprendizaje por descubrimiento y a la enseñanza mecánica repetitiva tradicional, al indicar que resultan muy poco eficaces para el aprendizaje de las ciencias. Estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el alumno ya sabe sobre aquello que se le quiere enseñar.

Propone la necesidad de diseñar para la acción docente lo que llama organizadores previos, una especie de puentes cognitivos o detenciones, a partir de los cuales los alumnos puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos. Defiende un modelo didáctico de transmisión-recepción, que supere las diferencias del modelo tradicional, al tener en cuenta al punto de partida de los estudiantes, la estructura y lo más importante de los conceptos.

Vygotski (Citado por Niedo y Macedo,). Lev Semiovitch Vygotsky nació en Rusia en 1896, fue hijo mayor de una familia judía, que ocupaba una posición prominente en la ciudad de Gomel.

Vygotsky se destacó desde sus estudios elementales tanto en el campo de la ciencia como en el de la literatura, especialmente la poesía. Al término de sus estudios básicos tuvo que trasladarse a Moscú donde, por sus excelentes calificaciones, fue recibido en la Universidad Imperial.

Estudió Derecho como carrera base y literatura, lingüística y filosofía como estudios complementarios.

Al terminar sus estudios regresó a Gomel, donde rápidamente le ofrecen cursos en la escuela de formación de docentes, propuesta que aceptó con gusto, pues enseñar le atraía más que el ejercicio del Derecho. Esta decisión será de gran importancia en su vida, ya que tal puesto le permitió seguir integrándose en la lingüística y la

literatura. Y además le abrió una nueva perspectiva; la investigación en pedagogía y especialmente en los aspectos de psicopedagogía.

La propuesta de Vygotsky “se fundamenta en el ejemplo de las zonas de desarrollo próximo. La creación de éstas se da en un contexto interpersonal maestro – alumno (experto – novato)”⁷, el interés del profesor consiste en trasladar al educando de los niveles inferiores a los superiores de la zona, prestando un cierto grado de competencia cognoscitiva y guiando con una sensibilidad muy fina con base en los desempeños alcanzados por los alumnos.

“Lo que un niño es capaz de hacer hoy con ayuda de alguien, mañana podrá hacerlo por sí solo”

El educando durante todo ese proceso debe ser activo y manifestar un nivel alto de involucramiento en la tarea. El trabajo docente debe preocuparse menos por las conductas, conocimientos automatizados y más por aquellos en proceso de cambio.

Los niños son seres sociables por naturaleza y al llegar al preescolar se encuentran con sus pares con quienes conviven día a día logrando grandes aprendizajes al interactuar con ellos, tomando esto como referencia la educadora puede apoyarse en las relaciones sociales que están creando para favorecer las competencias que menciona el programa de educación preescolar.

La intervención de padres y maestros ayuda a dar pequeños saltos cualitativos en el desarrollo mental del niño.

Por esta razón el papel del profesor es el de provocar en el alumno avances que no sucederían nunca de manera espontánea. Y con esto se adelanta el desarrollo.

⁷ **Macedo, B** (1998) Citado por Ausubel, “Un currículo científico para estudiantes”, México; SEP. pp. 3- 10

En el 2004, se implementa el nuevo Programa de Educación Preescolar, su propósito es desarrollar en los niños ciertas competencias que les permitan interactuar de manera práctica a su vida futura, de forma global, pero a la vez dejando a la docente que realice situaciones didácticas donde involucre las características de los niños, el contexto y sus capacidades de forma libre y flexible, contando con materiales de apoyo para autoevaluar el trabajo realizado dentro del aula.

El programa tiene la finalidad de crear niños autónomos desarrollando competencias, considerando las habilidades, capacidades y conocimientos que tiene en edad temprana, darle a estos espacios educativos la importancia y no verlos como un lugar de resguardo y cuidado. La eficacia formativa de cualquier nivel educativo depende de múltiples condiciones, factores como la organización y el funcionamiento de la escuela, el apoyo y las demandas del sistema hacia los planteles escolares ya que el ambiente educativo debe ser propicio para el niño.

Las prácticas educativas y en particular las formas de trabajo, en relación con el grupo son importantes, la educadora debe tomar en cuenta el desarrollo del niño, de cómo son, cómo aprenden, el estilo, habilidades y conocimientos que poseen para que a partir de ahí realice estrategias innovadoras y con una gran variedad para atender a las preguntas de los alumnos y lograr en ellos el interés para resolver problemas referentes al mundo social y natural.

El Programa de Educación Preescolar se organiza mediante competencias que se agrupan en seis campos formativos con la finalidad de hacer explícitas las condiciones que favorecen el logro de los propósitos fundamentales, estos campos formativos son: Desarrollo personal y social, Lenguaje y comunicación, Pensamiento matemático, Exploración y conocimiento del mundo, Expresión y apreciación artística y desarrollo físico y salud.

Dentro del marco del desarrollo físico, se plantea la problemática a solucionar, es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación, el bienestar emocional y la actividad motriz.

En la actividad motriz están involucrados el movimiento, la locomoción, la estabilidad, la manipulación, la proyección coordinación, fuerza, equilibrio, lateralidad y la recepción como capacidades motrices.

Es necesario conocer las características en relación al área de desarrollo del niño entre 0 y los 6 años, ya que en los primeros años de vida se producen cambios notables en relación con las capacidades motrices. Los pequeños transitan de una situación de total dependencia a una progresiva autonomía; pasan de movimiento incontrolado y sin coordinación al autocontrol del cuerpo, estos dependen de las experiencias que viven en los ambientes donde se desenvuelven.

Las capacidades motrices gruesas "se desarrollan cuando el niño se hace más conciente de su cuerpo y empieza a darse cuenta de lo que pueden hacer; disfrutan desplazándose y corriendo en cualquier sitio, se atreven a enfrentar nuevos desafíos"⁸ en los que ponen a prueba sus habilidades y ampliarlas.

Piaget afirmaba que el pensamiento de los niños es de características muy diferentes al de los adultos. Con la maduración se producen una serie de cambios sustanciales en las modalidades de pensar, que el autor llamaba metamorfosis, es una transformación de las modalidades de los niños para convertirse en las propias de los adultos.

La teoría cognoscitiva según este autor sostiene que los procesos de desarrollo del pensamiento se dan en una serie de etapas. Cada una establece en la anterior y formará las bases de la siguiente. Al nacer disponemos de unos esquemas innatos que nos ayudan a adaptarnos al ambiente. Estos se irán haciendo más complejos a medida que aprendamos de las experiencias.

Según Piaget, las etapas del desarrollo cognitivo son: 1) etapa sensorio-motora (0-2 años) donde los niños muestran una vivaz e intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos; 2) preoperacional (2-7 años) en la que el pensamiento del niño es mágico y

⁸ SEP. (2004), "Programa de Educación Preescolar 2004 1ª Edición", en: Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar, México, D.F. Pág.105

egocéntrico; 3) el de las operaciones concretas (7-11 años), el pensamiento del niño es literal y concreto, puede comprender que $8+11=19$, pero la formulación abstracta, como la de una ecuación algebraica, sobrepasa su captación, y 4) de las operaciones formales (11-15 años), en el nivel adulto, es capaz de realizar altas abstracciones.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.

Dentro de esta conceptualización también es necesario conocer a que se refiere la psicomotricidad, para algunos autores según Arnaiz la define en dos partes las cuales se mencionan a continuación:

La primera habla de la Motricidad la cual “es una forma dinámica que se subdivide en noción de organicidad, organización, realización, funcionamiento unido al desarrollo y a la maduración, todo lo cual se agrupa bajo la terminología de función motriz.

Y la segunda hace mención de la Psico, la cual hace referencia al desarrollo psíquico que se obra en el sujeto a través del movimiento y se refiere tanto a la inteligencia como a la vida emocional. Sus puntos esenciales son: soltura e ideación de esa actividad motriz”.⁹ Que complementa a la terminología, la cual se refiere al control de los movimientos del cuerpo.

Según otro autor llamado Suárez “la psicomotricidad propone crear sensaciones a partir del propio cuerpo, estructurando y organizando la información sensorial y vivenciar la simbolización del individuo, por lo cual menciona que esta es una área de prevención de probables trastornos o dificultades de los aprendizajes escolares, cuya finalidad es mejorar las capacidades cognitivas y lingüísticas que se favorecen

⁹ Arnaiz. (1984).[http://www. Estrategias psicomotoras](http://www.Estrategiaspsicomotoras.com), México pp14

de la estimulación sensorial, perceptiva, lúdica y representativa”¹⁰. Es claro que se reajusta a situaciones motrices a partir de su esquema corporal ya que el pequeño lo vive y lo experimenta propiamente en sus actividades diarias.

Uno de los propósitos de la psicomotricidad en la educación preescolar según es que los profesores proporcionen una estimulación integral, armónica, afectiva, entre otras. De tal manera que el niño sea favorecido hasta donde su capacidad se lo permita y de esta manera se logre un correcto aprendizaje simbólico y se vaya mejorando a lo largo de su vida cotidiana y así mismo se de una interacción social, para la integración total del individuo en su medio donde se desenvuelve.

Según Durivage afirma que: “La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento y la formación de la personalidad y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas”¹¹. El profesor deben considerar este aspecto puesto que los niños aprenden a expresarse o comunicarse y de esta manera van adquiriendo una cierta personalidad, que les sirve de conexión entre su mundo interior y exterior, tomando este último como el lugar donde se desenvuelve plenamente, mediante su esquema corporal.

De la misma manera este autor comenta que la psicomotricidad es la parte medular mediante la cual el niño toma una gran conciencia del funcionamiento de su propio cuerpo y de sus posibilidades, manteniendo un gran equilibrio corporal e intelectual, el cual lo llevara a un gran desarrollo favorecedor el resto de su vida, por eso los educadores deben tener la misión y visión de darle la importancia a esta capacidad del individuo.

Según Berruazo menciona que “la psicomotricidad es un orientación de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a

¹⁰ Suárez, R. (2002). “Estrategias Psicomotoras”; México, Limusa, pp. 3-14.

¹¹ Durivage, J. (1999) “Educación y psicomotricidad”, Trillas. México. Pp. 13.

centrar su actividad e interés en el movimiento, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, investigaciones, estimulación, aprendizaje”.¹² Permitiendo que el niño interactúe con sus pares por medio de su esquema corporal, en tres diferentes niveles como son:

- El motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- El cognitivo, ayuda a mejorar la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- El nivel social y afectivo, consentirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

El desarrollo motor, que se refleja a través de la capacidad de movimiento, depende esencialmente de dos factores básicos:

- La maduración del sistema nervioso
- La evolución del tono.

Según Martínez hacia 1999 afirma que “La formación de las habilidades motrices es una de las tareas fundamentales de la educación física en las edades de 0 a 6 años, ya que la motricidad infantil se encuentra enmarcada en el desarrollo del control del movimiento, considerando este último como interactuar con el medio y los objetos, el niño al interactuar con el medio, lo hace mediante la actividad que se traduce como el proceso en que él se relaciona con su realidad según sus necesidades, por esa razón se le debe dar al pequeño la posibilidad de crear, logrando la variabilidad del ejercicio”¹³. Apoyando también al área cognoscitiva y social.

Las personas responsables de la formación del párvulo en edad escolar deben conocer y comprender, con mucho énfasis, los procesos y mecanismos que actúan en la regulación y funcionamiento armónico e integrado de los sistemas que de manera directa, intervienen en los diferentes comportamientos psicomotrices del hombre.

¹² Berruazo. (1995) “psicomotricidad”, Trillas. México.14

¹³ MARTINEZ .C (1999). “Motricidad en la Educación preescolar”. Trillas. México, pp. 17-23.

Una de las habilidades motrices importantes, es que los pequeños conozcan su derecha e izquierda ya que muchas personas no pueden realizar patrones de movimiento simples, por ejemplo cuando realizan actividades donde pongan en juego su lateralidad les preguntan ¿qué pie tenías adelante?, y no pueden recordarlo, entonces se puede decir que las habilidades motoras son el resultado directo de la experiencia y la practica.

Otro autor llamado Weikart comenta que: "Los niños pequeños aprenden mediante sus propios movimientos y juegos, a través de su propia actividad. Los adultos pueden apoyar ese aprendizaje describiendo sus acciones y haciéndoles preguntas para estimular su pensamiento"¹⁴. Efectivamente, ya que el infante al carecer de estas oportunidades de participación a temprana edad, llega a la escuela con un desarrollo inadecuado de sus habilidades motoras y esto provoca un gran problema en su interacción y adaptación a las tareas a realizar impidiendo una aprendizaje activo y significativo.

Weikart dice "que con frecuencia los primeros movimientos que vienen a la mente del niño son los de lanzar, atrapar, patear o golpear una pelota; los niños enfrentan numerosas situaciones en su casa y en la escuela, en donde se les pide que trabajen con objetos, ellos aprenden a tomarlos, soltarlos y dejarlos caer, los niños pequeños toman crayolas y lápices para trazar rayas, construyen con bloques, arman rompecabezas, juegan con carritos, muñecas, entre otras"¹⁵ Asimismo cuando los niños pequeños tienen y se les brindan suficientes oportunidades de usar el cuerpo en formas que impliquen locomoción y exploración, se mejorará de manera notable su habilidad para moverse y manipular objetos.

La psicomotricidad gruesa, se encarga de todas las acciones motrices de grandes segmentos del cuerpo, las cuales, conforme hay un desarrollo y un crecimiento, los movimientos son cada vez mas complicados.

Los objetivos que se fija la psicomotricidad se concretan en conductas motrices

¹⁴ WICART, (1997), "Actividad clave para el desarrollo motriz del niño preescolar", Ed. Trillas, México, pp13-15

¹⁵ Ibidem. Pp13-15

básicas; coordinación, equilibrio, de modo que con ellas se abarca en conjunto la relación del sujeto consigo mismo, con el entorno cercano y con el mundo de los demás.

El esquema corporal dentro del contexto de la psicomotricidad, se puede decir que es la imagen mental o presentación que cada uno tiene de su cuerpo, sea en posición estática o en movimiento, gracias a la cual puede situarse en el mundo que lo rodea.

No es algo innato sino que se elaboran poco a poco desde el nacimiento integrando en el campo de la conciencia el propio cuerpo a medida que se manifiestan estas capacidades psicomotoras.

En la Psicomotricidad el esquema corporal se estructura en tres etapas: La primera hasta los tres años, es la del descubrimiento del propio cuerpo y con el la adquisición del primer esqueleto del-yo, delimita con relación a las personas y a objetos, el dominio de la marcha le permite experimentar con un campo locomotor más amplió.

Entre los tres y los siete años es la formación del esquema corporal, se afirma la percepción. De ahí la conveniencia del educación sensorial que amplían su campo perceptivo. Hay que superar el personalismo anterior, se trata de avanzar en la discriminación: en primer lugar, del propio cuerpo, tanto en sus partes como en su globalidad.

En segundo lugar; al final de esta etapa, el niño abandona la visión sincrética de la anterior, es decir, ya conoce las diferentes partes, tanto de su cuerpo como de su entorno, no existe solamente él, sino que hay mas sujetos a su alrededor.

Por último entre los ocho y doce años se estructuran el esquema corporal alcanzan a la representación mental de su cuerpo en movimiento, toma de conciencia del mismo en su aspecto dinámicos, adquiere la imagen global de la postura, el espacio y el tiempo se separan del organismo porque ya establece distancias y pautas para realizar sus actividades.

Así vemos la importancia de la educación psicomotriz en el desarrollo sensorial, perceptivo y representativo durante la etapa preescolar. De acuerdo a las bases de la educación psicomotriz, las funciones que ocupa el niño en la elaboración en el esquema corporal son las siguientes.

1) Tonicidad. Función de los músculos por la que estas se mantienen de forma permanente en tensión, con un gasto muscular de energía sin ocasionar apenas cansancio al cuerpo. Está presente tanto en los movimientos como en las actitudes de reposo.

La educación de la tonicidad muscular es la base de las actividades motrices y posturales que preparan el movimiento, fijan la actitud, sostienen el gesto y favorecen el equilibrio

2) La Coordinación. Para obtenerla se requieren la globalidad de la persona, como los componentes dinámicos espaciales y temporales. Consiste en el buen funcionamiento y la interacción existente entre el sistema nervioso central y la musculatura. Uno de los órganos de coordinación del movimiento es el cerebro.

La coordinación general se compone de movilizaciones globales en la que intervienen aspectos como: la motricidad, el tono muscular, la percepción visual y la organización espacial. La dinámica general implica el manejo del cuerpo y el control del espacio en el que se desplaza. Pero a su vez esta compuesta de diferentes elementos que a continuación menciona:

a) coordinación viso motriz: depende la interrelación, de la respuesta muscular y la estimulación. En la coordinación oculo-manual, se requiere poseer la imagen mental del movimiento que hemos de realizar. Se incluye las respuestas no manuales motrices del cuerpo ante un estímulo visual, como el caso de disparar balones con los pies.

b) Sincinesias: movimientos parásitos que acompañan a los movimientos finos, para los cuales, no existen una maduración neurológica adecuada por ejemplo gestos de la boca involuntarios.

c) Relajación: es una expansión voluntaria del tono muscular acompañado de una sensación de reposo, van unidos. En la educación psicomotriz el trabajo específico tiene los siguientes objetivos: el equilibrio estimulante y emocional, la adaptación y regulación del tono a la acción y la disminución de tensiones.

Ayuda a corregir las sicinesias, su utilización es más médica que pedagógica. Siendo el objetivo la estructuración del esquema corporal, nos interesa a partir de la relajación física y global y segmentaria, a base de una toma de conciencia del

Funcionamiento muscular en la succión de las fases de contracción y relajación.

Pierre Vayer menciona “que las técnicas de relajación muscular forman la construcción de la educación del esquema corporal ya que son el único medio para llevar a cabo la educación de la imagen del cuerpo y a su vez hacen la regulación de la función tónica.

d) Respiración: Está íntimamente relacionada con el psiquismo, la afectividad y otros elementos vitales del cuerpo. Al recibir los pulmones y la cara el intercambio gaseoso correcto, el organismo recibe una parte fundamental para el funcionamiento de órganos vitales como sistema nervioso o digestivo y hace más completa la relajación los movimientos de la respiración pulmonar, llamados de inspiración y muerte respectivamente, son contracciones del músculo”¹⁶.

Este autor hace referencia y nos dice que la respiración está íntimamente vinculada a la recepción del cuerpo propio; juego del tórax y del abdomen, pero asimismo a la atención interiorizada indispensable para obtener la resolución muscular global, así como relajamiento segmentaria.

3) Equilibrio. Los órganos sensoriales como el oído, la vista, el sentido muscular y

¹⁶ Vayer, Pierre. (1973) El Niño Frente al Mundo, en la Edad de los Aprendizajes Escolares. Edit. Científico Médica. México. 5-8

cenestésico, junto con todas las acciones motrices, mantiene el equilibrio de las tensiones musculares. Se estimula haciendo pasar a niveles conscientes los actos reflejos de equilibración, puede concentrarse la atención en la planta de los pies.

Tres son los aspectos: puede ser dinámico, estático y reposar inmediatamente después de movimiento, abarca todas las coordinaciones astrales, con un ahorro de energía gracias a las informaciones que reciben las impresiones táctiles, cenestésicas, visuales y laberínticas. El dominio postural esta sujeto a los desplazamientos de todo el cuerpo, que proporcionan en el individuo seguridad en el plano afectivo, mental y corporal.

4) Lateralidad, es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinando por la superación que un hemisferio cerebral ejerce a terceros. Las personas que utilizan con mayor destreza la mano derecha tienen por hemisferio dominante el izquierdo, este es el que se refiere a las actividades motoricas y manuales.

Todo lo contrario es para los que poseen el dominio en la mano izquierda. Además del dominio tónico, la lateralidad también afecta a lo sensorial. Es hasta los 5 y 6 años cuando se consigue el dominio cerebral mediante la acción repetida de los movimientos del cuerpo. Estas son algunas funciones de la lateralidad:

Dominancia:

- El lenguaje-hemisferio izquierdo.
- Pensamiento-hemisferio derecho.
- Diestros totales: habilidad ojo, mano y pies (hemisferio izquierdo dominante).
- Zurdos totales: habilidad en ojo, mano y pies (hemisferio derecho).
- Ambidiestro: habilidad igual de ambas manos.
- Lateralidad: habilidad manual contraria a la del ojo, ojo zurdo, mano diestra.

En caso de haber perturbaciones en la lateralidad las consecuencias pueden ser: lateralidad Zurda, lateralidad cruzada y lateralidad sin definir.

Durivage “comenta que es importante que el alumno conozca su derecha e izquierda, puesto que la lateralidad es el resultado de una predominancia motriz del cerebro. La predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo tanto al nivel de los ojos como de las manos y pies.

La lateralización depende de dos factores, del desarrollo neurológico del individuo y de las influencias culturales que recibe, este es diferente en cada uno de los hemisferios cerebrales, esta diferenciación aumenta con el crecimiento del niño y podemos distinguir dos tipos: la de utilización la cual se traduce por una prevaencia manual de las actividades corrientes o sociales por ejemplo, la mano que el niño maneja para comer; la espontánea que esta en función de la dominancia cerebral hemisférica y se manifiesta por una lateralidad tónica; es decir en el lado dominante hay una tensión mayor”¹⁷. Es de importancia especial para la elaboración de la orientación del propio cuerpo del pequeño, de igual manera es significativo que este conocimiento les sirva para poder manipular diferentes objetos ya que al conocerlo e identificarlo será más fácil poder desarrollar trabajos distintos.

5) El espacio. En la estructuración del esquema corporal, el movimiento humano se compone del cuerpo, el espacio y el tiempo. El proceso de organización del área supone diversas actividades, de exploración y percepción.

Para ello el niño necesita tomar conciencia de que el primer sistema de referencia es el cuerpo, en la medida que se logra, se busca también que sea capaz de diferenciar, reconocer y representar gráficamente diferentes situaciones, desplazamientos, cambios de orientación y experiencias del grupo. Las principales nociones espaciales son la derecha, la izquierda, arriba y abajo delante y atrás.

6) El tiempo. Este factor desempeña un papel fundamental junto a la noción del espacio. Uno de los medios más importantes con que cuenta la educación psicomotriz para concretizar los datos temporales, es el movimiento.

Las principales nociones temporales puede capturarlas el niño a través de juegos y

¹⁷ Durivage, J. (1999) “Educación y psicomotricidad”, Ed. Trillas. México Pp. 13.

otros ejercicios psicomotores, comenzando con los de momento del tiempo; antes, después; las nociones de simultaneidad, sucesión, velocidad, periodicidad, duración y estructura rítmica. El ritmo en un sentido muy generalizado se entiende como la coordinación del cuerpo a través de un sonido, con dos polos principales periodicidad y estructura.

Al tomar en cuenta todas las definiciones, diríamos que el esquema corporal, es la organización global de todas nuestras senso-percepciones, para poder desarrollarnos adecuadamente en nuestro medio. En un punto de vista netamente pedagógico, la psicomotricidad propone tres aspectos, que se relacionan directamente como son: dominio postural, estructuración perceptiva y coordinación motora.

El nivel de maduración físico en el niño depende de la optimización de los procesos de crecimiento y desarrollo, entendiendo el primero como el inmediato evolutivo de peso, talla y el segundo por el incremento de las habilidades y funciones como resultado de la interacción armónica del organismo con su medio.

El niño es un ser en proceso de maduración desde que empieza su vida, nace con su propio equipo biológico en constante interacción con el medio que le rodea y es estimulado por este, que impulsara su desarrollo, igual sucede con su afectividad y en general con todas las áreas de su personalidad.

Una de las Inteligencia múltiples llamada Cinética Corporal menciona sobre el dominio del propio cuerpo para expresar ideas, sentimientos y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos, involucra a los sentidos internos, como la postura, equilibrio, temperatura, posición, presión, fuerza, coordinación, así como los externos como el tacto, el gusto y el olfato.

El cuerpo se expresa a través del lenguaje corporal, que incluye gestos y movimientos. Aprender haciendo es fundamental para desarrollar adecuadamente esta inteligencia, ya que el cuerpo sabe cosas que la mente no es capaz de percibir. El individuo debe aprender a moverlo con flexibilidad, coordinación, alimentarlo e

hidratarlo adecuadamente y cuidar su salud evitando lesiones, enfriamientos enfermedades y accidentes.

Fortalecer esta inteligencia brinda a la persona una especial seguridad que le permite interactuar con más confianza, participar, se atreve a jugar, bailar y a comunicarse con su cuerpo. Al elevarse la autoestima el aspecto físico mejora, dando a la persona, además de condición, carácter y destreza.

En el recién nacido se denota la falta de coordinación motriz, tiene instaladas sus primeras reacciones como; mamar, excretan, movimientos de la boca y el rostro, agrega leve control sobre los músculos de sus ojos, su sensibilidad es vaga e imprecisa y será el antecedente de su esquema corporal, al paso de los días, endereza el cuello y el tronco apoyándose en las manos.

Para favorecer la psicomotricidad gruesa en los niños de preescolar es importante que la educadora propicie a los infantes a ampliar sus capacidades de control y conciencia corporal, mediante el desarrollo de estrategias didácticas que le permitan favorecer esta competencia.

La estrategia es la forma de llevar a cabo metas, son un conjunto de acciones identificables, orientadas a fines más amplios y generales. La intervención docente en el uso de estas aplicadas a la enseñanza de determinados contenidos, va más allá de una acción transitiva, es algo más que transmitir conocimientos, significa desarrollar al máximo las potencialidades de la persona.

El rol del profesor será guiar los aprendizajes creando situaciones y contextos de interacción. Enseñar sería intercambiar, compartir, confrontar, debatir ideas y mediante estas actividades hacer que el sujeto trascienda los conocimientos adquiridos y genere nuevas estructuras mentales.

La estrategia didáctica se refiere a procedimientos conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje, considera como una guía de las acciones que hay que seguir.

Esto quiere decir, que se debe buscar situaciones didácticas para lograr su aprendizaje significativo y como actividad reflexiva no es solo explicar conceptos o brindar nuevos significados, es planificar y promover situaciones en las que el alumno organice sus experiencias, estructure sus ideas, analice sus procesos y exprese sus pensamientos.

¿Qué es una estrategia didáctica? La cual se formula como “un sistemas de acciones o conjunto de actividades del profesor y sus estudiantes, organizadas y planificadas por el docente con la finalidad de facilitar el aprendizaje de los educandos”¹⁸. Es una guía para el planteamiento de nuevos conocimientos al niño de preescolar.

Las situaciones didácticas “es un conjunto de actividades articuladoras con la finalidad de construir aprendizajes. Implican una interrelación entre los contenidos, la intervención del maestro y la participación de los niños.” ¹⁹Que ayuda a crear un nuevo conocimiento, con una intervención adecuada por parte del profesor.

Para trabajar con este aprendizaje significativo es necesario contar con una serie de acciones que permita desarrollar competencias de manera significativa y que le ayude a su vida futura del niño, a continuación se plantean una estrategia que pueden utilizar las maestras de preescolar para favorecer la psicomotricidad gruesa en los niños de edad temprana para el trabajo dentro del aula, como es el juego.

Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

El juego en la expresión corporal, es un aspecto fundamental de crecimiento personal, el cual se basa en la espontaneidad a través de la creación libre. El clima

¹⁸ (Disponible en la red) [http:// WWW. Ef. Deportes.com/frefind](http://WWW.Ef.Deportes.com/frefind). “Revista digital”

¹⁹ SEP. (2004). Programa de Educación Preescolar 2004. SEP. México. Pag. 121

se instaura por medio de un diálogo entre el niño, sus compañeros y la educadora, en el se trata de que sea activo, explorador y descubridor.

El educador es un animador que facilita el juego, permitiendo al niño profundizar en los caminos abiertos a su expresión personal, en los que invariablemente manifiesta su creatividad. Al entrar en su universo, el maestro comprenderá los centros de interés del infante y el lenguaje que este usa para expresarse.

El Juego según Decroly “es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas bajo la influencia de estos; instinto que como todos los demás provocando un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho”.²⁰Permitiendo ser una estrategia para generar conocimientos en los niños de nivel preescolar.

Según otro autor Church el juego se refiere al “termino que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y que no pueda ser incluido entre los asuntos serios de la vida, comer, dormir, entre otros”.²¹Ya que se considera algo sin importancia y que no significa nada para el desarrollo del individuo.

El juego “se puede considerar como un fenómeno a través del cual se manifiestan diferentes circunstancias de la vida, ayudando al desarrollo bio-psico-social del individuo, siendo éste además un gran recurso didáctico para la integración del niño a su entorno” ²² se entiende que es el mejor método educativo para lograr el desarrollo completo de los párvulos, por lo tanto permite alcanzar los propósitos referentes a la psicomotricidad y es de vital importancia para este proceso.

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que se favorecen a través de las interacciones con las personas, los objetos, el medio y consigo mismo.

²⁰Decroly (disponible en la red) [http:// www.definición de juego.com](http://www.definición de juego.com)

²¹ Church (Disponible en la red) [http:// www.definición de juego.com](http://www.definición de juego.com)

²²Ibidem.

Han de propiciar la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración corporal y de resolución de problemas, se trata de contribuir a la adquisición de capacidades motoras de los niños de preescolar.

El nivel evolutivo se tomará siempre como un punto de referencia para diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje, que se organizará a partir de sus conceptos y conocimientos previos, procurando que vaya construyendo otros nuevos.

No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás ayuda a definir el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes. El carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal.

En las escuelas, el juego tiene un claro papel dominante, es utilizado como un recurso psicopedagógico y sus características generales son:

- Es una actividad placentera, divertida y alegre.
- Proporciona libertad y arbitrariedad: pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección.
- La ficción es su elemento constitutivo: se puede afirmar que es hacer el de la realidad, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esta acción.
- Implica acción y participación: pues jugar es hacer y activa del jugador, movilizándose a la labor.
- El juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque para ellos, es el equivalente al trabajo del adulto.
- Puede implicar un gran esfuerzo: en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo: el niño y la niña a través del juego formula su personalidad integral.
- El juego promueve la relación y comunicación con los "otros", empujando al niño y la niña a buscar frecuentemente compañeros.

Las mejores motivaciones se pueden hacer con juegos, de los cuales se mencionan algunos:

- El juego paralelo: implica que un adulto juegue al lado de un niño sin interactuar de manera directa, como cuando cada uno construye su propio objeto con bloques de madera.

- El juego compartido: es cuando un adulto se une a un niño en el transcurso de la actividad en el cual el participante mantiene el control.

- El juego dirigido: un adulto enseña al niño nuevas formas de jugar.

La aplicación del juego en el campo educativo hace imprescindible la intervención del educador, propiciando a través de su participación una determinada motivación en el participante.

Los juegos deben contribuir al logro de los objetivos generales como son la autonomía, autoconfianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejorar las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento.

La clasificación del juego según J. Piaget (1959), "en la estructura del mismo, que sigue estrechamente la evolución genética del proceso cognoscitivo, distinguiéndolo del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura.

1.-Los juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 años):

Según este autor casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por placer funcional obteniéndolo el dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, entre otros. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

- Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo.

- Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de ser causa, pues repite las acciones con intencionalidad.
- Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.
- El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.
- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

2.- El juego simbólico (2-7 años)

Esta etapa se caracteriza por hacer el como si, con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias y puede recordar imágenes de acontecimientos.

A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

- Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo las acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos.

A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

- Declinación del juego simbólico (4-7 años): se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

3.- Los Juegos de Reglas (7-12 años)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento”²³.

Algunas consideraciones didácticas y metodológicas en el funcionamiento de los juegos motrices, para una planificación y estructuración de las sesiones, se exponen a continuación:

- “El tiempo debe ser flexible, dependiendo del alumnado y el educador, lo debe distribuir de acuerdo con la edad de los niños, las características del grupo y los propios recursos con los que se cuente.
- Es importante que los integrantes del grupo de juego dediquen un cierto tiempo al descubrimiento de ellos mismos y, a su vez, se enriquezcan con la participación y creación de juegos espontáneos.
- Los juegos tienen que plantearse en grupos grandes y en pequeños.
- Se deben compaginar actividades que requieran mucha atención y esfuerzo intelectual con las de movimiento y manipulación.
- Hay que respetar los ritmos individuales y las necesidades de los niños tanto fisiológicas, afectivas, movimiento, expresión corporal, simbólica, relajación, socialización, comunicación, descubrimiento, manipulación y de creación.

²³Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económicas 88-89.

- El material tiene que ser lo mas atractivo posible y, a su vez, adecuado a la edad del participante. Cuando éste no motive lo suficiente se renovará por otro que lo consiga.

- La participación de los niños en montaje de los juegos es un elemento que proporciona un gran atractivo al participante y propicia un mayor interés por la actividad.

- El espacio de juego tiene que posibilitar una gran experiencia al participante²⁴.

-“Respecto al tiempo de juego, el niño deben disponer del suficiente para el desarrollo de su actividad lúdica y libre.

-El educador debe favorecer la socialización del grupo, provocando la integración grupal, estructurando situaciones en las que los niños jueguen juntos²⁵.

- “El educador adoptar una postura no directiva en el juego libre, posibilitando la actitud creativa del participante. Esta situación provoca que el docente se coloque en el lugar del niño, desarrollando la capacidad de empatía, provocando una aceptación incondicional de cómo es y permitiendo la creación de un clima permisivo estableciendo una situación de actitud de confianza y respeto²⁶.

Otras consideraciones que afectan a la organización didáctica del Juego en la etapa infantil resaltamos las que Díaz (1993) y Zapata (1989) detallan en sus respectivas obras:

-“Tener en cuenta que intervengan todos en la actividad y que haya mucho movimiento.

- Analizar las reglas del juego.

²⁴Garaigordobil, M. (1990). “Juego y desarrollo infantil”. Madrid: Seco Olea. Pág. 98.

²⁵Zabalza, M. (1987). Didáctica de la educación infantil. Madrid: Narcea. Pág.99

²⁶Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas, V, XVI, 1, Pp. 79-85

- Contemplar dentro del juego el desarrollo de las capacidades sociales, éticas, estéticas, en función de la actividad física.
- Intentar que los juegos representen vivencias que los hagan recordar con agrado.
- Procurar tener en cuenta la iniciativa y opinión del niño sobre variantes.
- El educador debe preparar concienzudamente la actividad lúdica, planificando y evaluando los siguientes aspectos: las características del grupo con los que trabajen, las instalaciones y material disponible para el desarrollo de los juegos, el número de clases que se podrá realizar, dentro del ciclo lectivo y la duración.
- Es conveniente que todo juego vaya precedido de una explicación y demostración.
- Todo juego tiene un inicio y parte de una rápida explicación”²⁷

Esta estrategia propone al niño que logre una situación auténtica de experiencias en la que esta verdaderamente interesado, tenga un propósito definido, su pensamiento sea estimulado, utiliza los informes e instrumentos que sean necesarios, los resultados sean concretos y tenga la oportunidad de comprobar sus propias ideas a través de la aplicación de los mismos.

La intervención pedagógica en esta estrategia debe posibilitar la participación de los niños en todo momento a través de orientaciones, cuestionamientos, aclaraciones y propiciar la ayuda entre ellos. El profesor juega el papel de mediador entre el conocimiento y el niño y pone énfasis al de ayuda pedagógica, organizando situaciones problemáticas a través del proyecto, las cuales permiten a los preescolares construir su propio conocimiento.

²⁷ Díaz, A. (1993). El juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos. En A.

Díaz, J. J. García, L. Conte, M^a L. Rivadeneyra, J. P. Mallo, J. Álvarez, M.

Navarro y C. Guerrero (Comp.) Desarrollo curricular para la formación de Maestros especialistas en Educación Física, Madrid: Gymnos. Pp. 329-348.

Apartado III

Diagnóstico en el Jardín de Niños “Mundo Mágico”

3.1. Diagnóstico

“El diagnóstico pedagógico se refiere al análisis de las problemáticas significativas que se están dando en la práctica docente de uno o algunos grupos escolares de alguna escuela o zona escolar de la región; es la herramienta de que se valen los profesores y el colectivo escolar, para obtener mejores frutos en las acciones docentes. Se trata de seguir todo un proceso de investigación para analizar el origen, desarrollo y perspectiva de los conflictos, dificultades o contrariedades importantes que se dan en la práctica docente donde están involucrado los profesores-alumnos, y que lo hemos llamado problemática”²⁸. En ocasiones el diagnóstico tiene mayores avances cuando se hace en reuniones académicas, brindando propuestas de cada docente, basadas en sus experiencias frente a grupo, pero muchas veces es necesario que lo resuelva cada profesor, basándose en sus investigaciones y ocupando sus propias herramientas dando como resultado el diagnóstico grupal.

La investigación dentro del aula analiza las acciones humanas con el propósito de profundizar la comprensión del problema, considerando la situación desde el punto de vista del participante, explicando lo que sucede y utilizando un lenguaje de sentido común que la gente usa para describir, explicar las acciones humanas y los escenarios sociales de la vida.

A través de dicha investigación, se describen situaciones de la realidad y en este sentido se necesitó organizar, explicar y planear estrategias para la ejecución de las actividades y darle solución a cualquier problemática existente en una institución escolar.

La incorporación del niño al preescolar exige un proceso paulatino de incorporación a las nuevas condiciones, lo cual se consigue y facilita cuando se tiene un

²⁸ Arias, D. (1994) “El Diagnóstico Pedagógico”, LE’94 en: Contexto y Valoración de la Práctica docente en: UPN, SEP, MÉX P.p. 40-41.

conocimiento previo del infante con el que se ha de trabajar, pues sirve como base para adaptarlo satisfactoriamente y encauzar de manera apropiada su proceso educativo.

Conocer cómo es el niño que asiste al jardín de niños, cómo ha sido su vida anterior, cuándo vivió experiencias positivas o desfavorables, cómo reacciona ante distintos estímulos del medio, cuáles son sus habilidades e ineficiencias, cómo es su estado de salud y sus hábitos de vida, cuáles son las particularidades de su carácter y comportamiento, son conocimientos básicos que debe saber la educadora para garantizar una buena atención al infante y hacer que su estancia sea más feliz y desarrollar de manera consciente y eficaz su particular proceso de aprendizaje significativo en la institución.

Esto hace indispensable realizar un diagnóstico inicial del niño que pueda servir de guía para su proceso educativo que se encuentra una vez concluida su adaptación a las nuevas condiciones, permitiendo una visión real de los aspectos o competencias a desarrollar.

En sentido general un diagnóstico nos permite conocer una realidad concreta y detectar problemáticas existentes en un marco escolar, por lo que es necesario mencionar el concepto de éste.

El autor Buisan y Marín “menciona que a través del diagnóstico se trata de analizar diversas conductas, hechos educativos, con un contexto y situación determinada, también permite conocer algunas causas que están presentes dentro del aula de clases, de una institución o de un individuo”²⁹, tomando en cuenta los aspectos que surgen a su alrededor de la escuela.

Se plantea al diagnóstico, “como una investigación en donde se describen y explican ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior solución y en donde la

²⁹ Buisan S. El diagnóstico en el proceso de enseñanza- Aprendizaje”, en: como realiza un diagnóstico pedagógico. Alfa omega. México. Pp.13-53.

organización y sistematización son fundamentales. Recordemos que constituye la primera etapa del ciclo de trabajo, forma la base para otras como son: la planificación, ejecución, evaluación y sistematización. Este es una indagación en que se describe y explica ciertos problemas de la realidad para intentar su posterior solución. ³⁰A través de este se trata de analizar diversas conductas y acontecimientos de un lugar determinado y detectar circunstancias que impidan la evolución de un ambiente escolar y buscar posibles alternativas.

Por lo tanto, el diagnóstico permite no solo identificar los principales dificultades educativas de las escuelas y sus causas, sino también saber, que tanto se hace o dejan de hacer, ayudara a facilita objetivos, fija compromisos y determina las acciones y estrategias que se llevan a cabo para resolver la problemática encontrada.

El diagnóstico que se presenta en este apartado fue realizado en el Centro Educativo “Mundo Mágico”, ubicado en c. 14 M.14.Lt.11-A San Vicente Chicoloapan, dicho Jardín cuenta con:

- 5 salas de preescolar
- 1 sala de computación
- 5 baños
- 1 dirección
- 1 bodega de materiales.

Se retoman las problemáticas encontradas en el tercer grado, grupo “B”, la cual está conformada por 24 alumnos que son: 12 niñas y 12 niños, pero sólo se recibieron 17 entrevistas y cuestionarios de 5 niñas y 12 niños.

Los instrumentos que se utilizaron para recoger la información en esta investigación fueron: entrevistas, cuestionarios, diario y observaciones para la realización de un diagnóstico, de los cuales se darán a conocer sus definiciones y aplicación que se

³⁰ Ibíd. Pp 13-53

obtuvieron de cada uno, permitiendo detectar la problemática existente en el Centro Educativo antes mencionado.

El primer instrumento que se abordó para la obtención de información fue la entrevista que “es una de las estrategias más utilizadas para recoger datos en investigación social. Posibilita obtener información sobre acontecimientos y aspectos subjetivos de las personas, creencias, actitudes, opiniones, valores o conocimientos, que de otra manera no estaría al alcance del investigador.

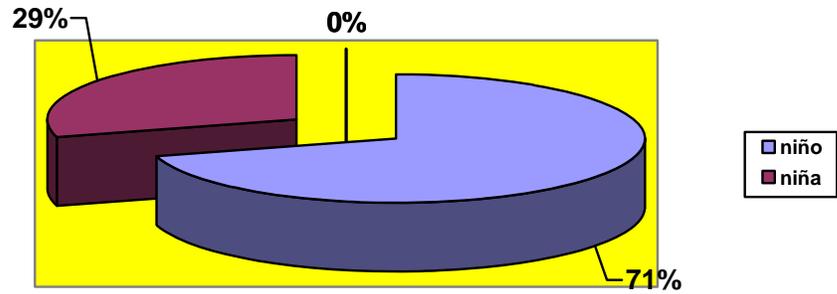
Proporciona el punto de vista de entrevistado que permite interpretar significados y es un complemento de la observación”³¹, siendo una de las más directas con el sujeto a investigar. (Anexo 3).

La entrevista nos dejó ver que los niños que se atienden en este espacio educativo viven con ambos padres, pero por las diferentes actividades laborales no le dedican el tiempo adecuado para convivir y realizar algunas actividades en familia y la falta de conocimiento en relación al desarrollo del niño.

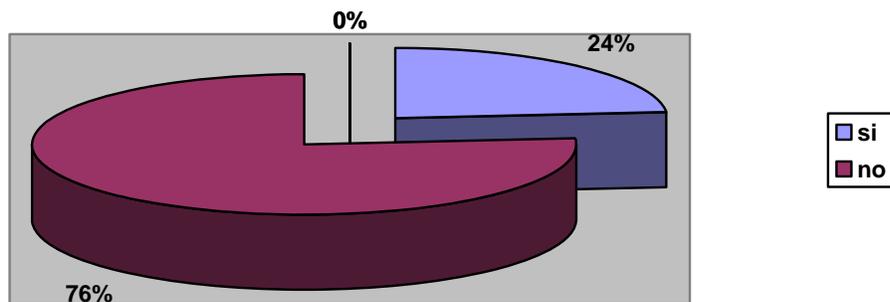
Otro de los instrumentos es el cuestionario: “es el instrumento de uso más universal en el campo de las ciencias sociales. Consiste en un conjunto de cuestiones o preguntas de un tema o problema de estudio que se contesta por escrito”³², al realizar, las preguntas deben ser claras y precisas, para que sean analizadas con facilidad permitiendo apoyar al diagnóstico general. A continuación se presentan gráficas obtenidas en el análisis del cuestionario. (Anexo 4)

³¹Latorre, A. (2004). “El proyecto de investigación acción”, en: La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Grao, España, 2da ed. pp. 29-104.

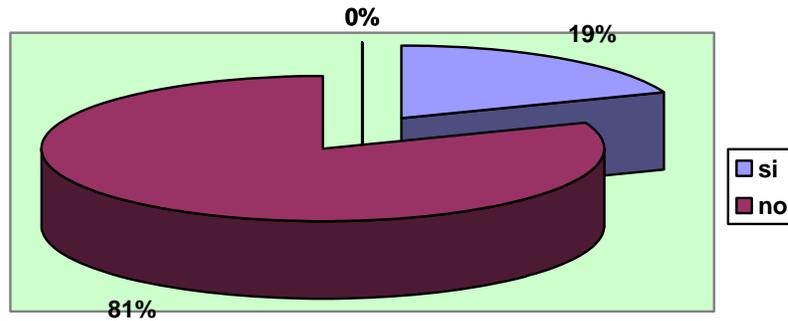
³² Ibíd. 29-104.



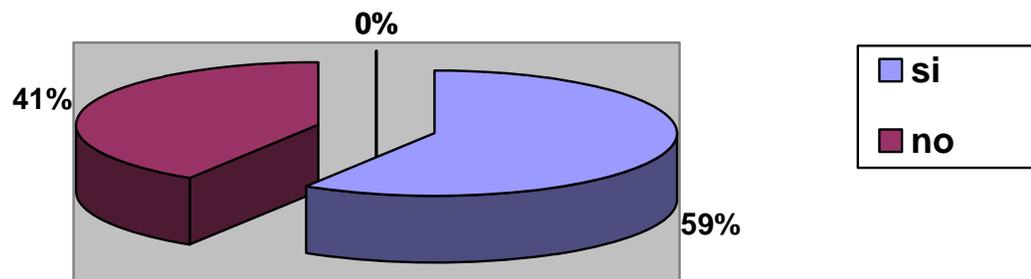
La información obtenida fue de 17 alumnos que conforman el grupo que se investigo de los cuales 12 son niños y 5 niñas.



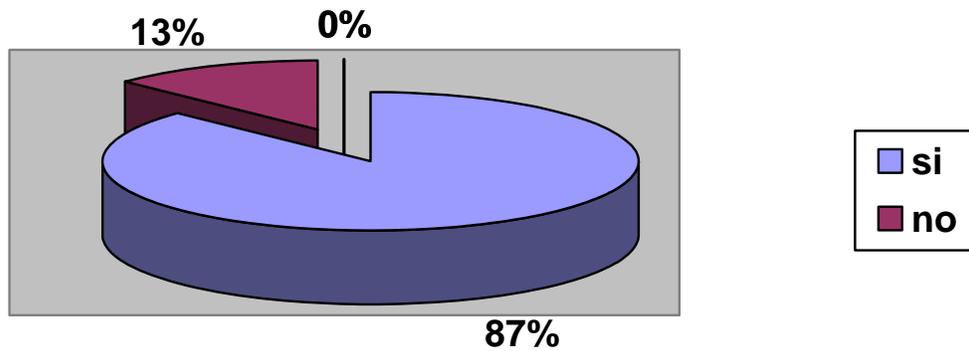
Del universo aplicado solo 4 alumnos presentan algún problema que impide su desarrollo. Los cuales son: subir escaleras, lenguaje, rodillas metidas y falta de atención.



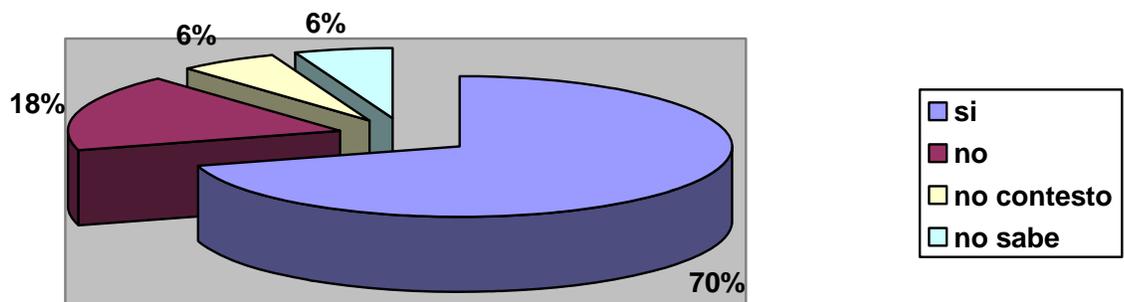
En cuanto a que si la familia sabe a que se refiere el desarrollo psicomotor, 6 si dieron una definición y los 11 restantes no.



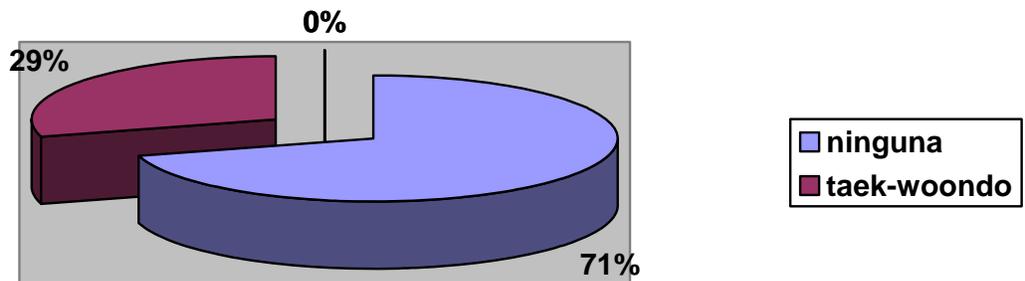
El 59% de los niños recibieron estimulación temprana, en el 41% no se refleja al trabajar con ellos ya que no coordinan adecuadamente su psicomotricidad gruesa.



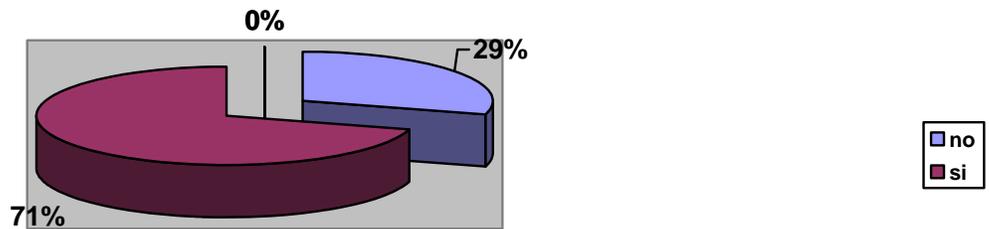
En cuanto a su lateralidad pasa lo mismo, ya que la mayoría reporta tener definida esta, sin embargo cuando están dentro del aula se observa que los niños se confunden y no distinguen la izquierda y derecha.



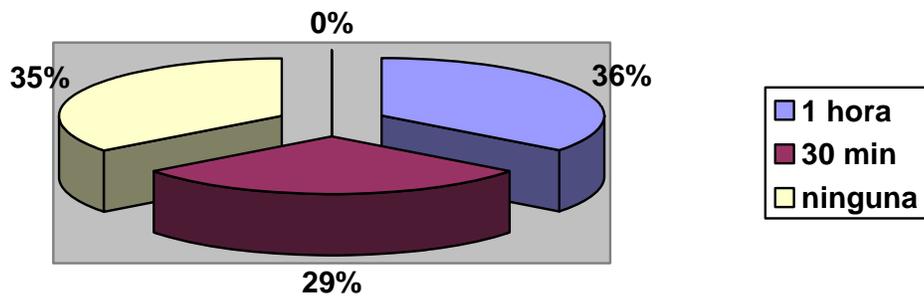
En su coordinación se muestra falta de orientación espacial, temporal y de ritmo.



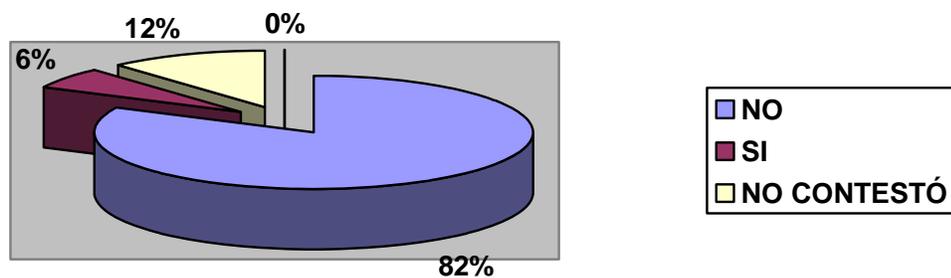
Al preguntar si realizan una actividad deportiva, solo cinco practican taek-woondo porque se les imparten en la escuela y los restantes no practican ningún deporte en los tiempos libres, ya que los padres no pueden llevarlos.



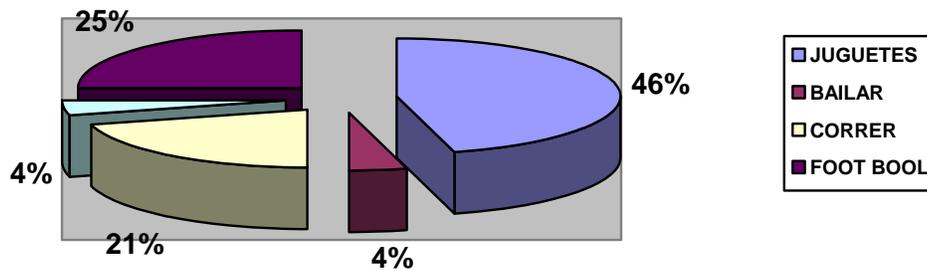
Aunque los niños cuentan con un parque los padres de familia no los llevan. El parque esta en malas condiciones y mal estado.



Los padres no tienen tiempo de estar con sus hijos por las actividades que realizan y solo algunos le dedican una hora, 30 minutos.



El 82 % contestó que no tienen problemas de psicomotricidad, el 6 % comenta que sí y el porcentaje restante no quisieron contesta. A pesar que la mayoría de los padres consideran que no existe ningún problema en sus hijos la percepción de la docente fue lo contrario.



En primer lugar el mayor porcentaje lo ocupan los padres de familia que solo juegan con sus hijos con juguetes, en segundo lugar practican el footbool, en tercer lugar salen al patio a correr y en último lugar uno contestó que le agrada bailar e ir al zoológico.

El cuestionario que se aplicó dejó ver que los padres de familia desconocen los problemas de desarrollo en su hijo y no les dedican el tiempo adecuado, por lo tanto, se observa en las actividades escolares la falta de coordinación de la psicomotricidad gruesa.

La acción educativa comienza antes del ingreso del niño al preescolar. Esta se realiza mediante distintas formas de aproximación y recolección de información en cuestionarios, entrevistas, diarios y observaciones.

El diario del profesor “Es un apoyo valioso como guía para la investigación, descripción y análisis de nuestro trabajo docente”³³. Es necesario llevar un escrito que muestre evidencias de lo que se realiza en el salón de clases, por lo mismo esté es un apoyo para el profesor, que sirve como análisis y descripción del trabajo que se realiza.

³³ Toscano, J. (1993) “Un recurso para cambiar la práctica: El diario del profesor”. Mecnógrafa. Sevilla. Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla, Proyecto IRES. Pp.1-10

Los Diarios: “Son relatos escritos que recogen reflexiones sobre los acontecimientos que tienen lugar en la vida de una persona de manera regular y continuada. Es una manera de registrar experiencias que pueden ser compartidas y organizadas. Es un documento personal por excelencia, es una poderosa estrategia para que las personas relaten sus situaciones vividas”³⁴. Y es de gran utilidad para el docente ya que se ve reflejado de manera escrita acontecimientos significativos que suceden en la jornada laboral.

Se analizó el diario de la educadora del tercer grabo, grupo B, del Jardín de Niños Mundo Mágico, detectando que una de las problemáticas que presentan los alumnos es en cuanto al campo formativo de desarrollo físico, específicamente la psicomotricidad, ya que presentan dificultad en controlar sus movimientos de las extremidades grandes.

La Observación Participativa: “posibilita al investigador acercarse de una manera mas intensa a las personas y comunidades estudiadas, a los problemas que le preocupan, y permite conocer la realidad social que difícilmente se podría alcanzar con otras técnicas”³⁵, esto dio lugar a establecer algo mas sistematizado, utilizando una guía de observación.

En el registro de la observación diaria se notó que todavía no asimilan su esquema corporal, ni un auto concepto de si mismos y al utilizar el juego como actividad los niños tienen miedo al realizar ciertos ejercicios por si solos.

Por medio de la observación se abarco cada uno de los campos formativos que maneja el Programa de Educación Preescolar. En el primer campo de Desarrollo Personal y Social, la mitad del grupo demostró su capacidad de expresarse porque en las diferentes actividades con la docente o con sus compañeros comentaron que les agradó o desagradó, cómo se sienten y qué necesitan, pero la otra mitad del

³⁴ Latorre, A. “El proyecto de investigación acción”, en: La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Grao, España, 2da ed., 2004, pp. 29-104.

³⁵ Ibid., Pp. 29-104

grupo se limitaba a observar o a responder moviendo la cabeza de afirmación o negación respecto a las preguntas.

A la mayoría de los niños se le dificulta relacionarse con sus compañeros, por lo que es necesario fortalecer las relaciones interpersonales.

En el campo formativo Lenguaje y comunicación les agradó la lectura de cuentos que se realizaban en el aula, necesitaban apoyo para que utilizaran el lenguaje como recurso para regular su conducta en los distintos tipos de interacción que se tiene en la escuela.

En el aspecto de lenguaje escrito los niños ya conocían algunos textos y trataban de interpretarlos por medio de los dibujos, no respetaban contornos en los dibujos plasmados, todavía no hay trazos estructurados.

En el campo formativo Pensamiento matemático se observó en la mayoría de los niños, la dificultad que tenían para realizar la grafía de números, el conteo, la identificación de colores y las nociones espaciales. En el aspecto de forma, espacio y medida, las figuras geométricas eran algo cotidiano en su vida, pero no las conocían por el nombre que les correspondían. Al mostrarles un círculo y preguntarles cómo se llama, los infantes respondían que era una pelota sin responder el nombre correcto de la figura.

En el campo formativo de Exploración y conocimiento del mundo demostraban saber algunas cuestiones naturales basándose en lo que veían en la televisión, pero también tenían curiosidad por conocer más acerca de los temas de animales.

En el campo formativo Expresión y apreciación artística mostraban entusiasmo por realizar las diferentes actividades respecto a la música, el teatro, la danza y la plástica a pesar de que no tenían muchos conocimientos de lo que se les explicaba.

En el campo formativo Desarrollo físico y salud, no cuentan con habilidades motrices como: brincar, correr, rodar, trepar y otras destrezas de las psicomotricidad tanto gruesa como fina.

Sin embargo, en el aspecto de promoción de la salud en los niños se observó la carencia de la higiene y buenos hábitos alimenticios, porque los pequeños llegaban con ropa y mochilas sucias, además de que su dieta no era nutritiva. Al platicar acerca de la higiene bucal muchos de ellos mencionaban que no tenían cepillo de dientes en casa, lo cual parece alarmante.

Estos instrumentos se utilizaron con la finalidad de conocer el contexto familiar y las problemáticas que presentan los niños, los resultados arrojados fueron los siguientes:

- Los niños no cuentan con las herramientas, espacios, dedicación y tiempo por parte de sus padres.
- Problemas económicos, lo cual impide salir a lugares culturales o recreativos.
- algunos alumnos del Jardín de Niños Mundo Mágico tienen problemas de lenguaje y no han sido atendidos por sus padres.
- Las actividades diarias son ver televisión y jugar en su cuarto.
- No tienen definida su psicomotricidad.

Con los instrumentos utilizados se obtuvo bastante información, de la cual se pudo partir para empezar a problematizar sobre las diferentes características que tenía el grupo y las necesidades de cada niño, dando al final una jerarquización de las mismas seleccionando el problema con mayor porcentaje, el cual es el siguiente: “El juego como estrategia para favorecer la psicomotricidad gruesa en alumnos de 3er. Grado de educación preescolar en el jardín de niños mundo mágico”.

3.2. Metodología

El método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. Este es quien da sentido a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje.

La investigación etnográfica “de procesos educativos se desarrolló inicialmente en los países de la década de los sesenta. Esta provenía de la antropología y de la sociología cualitativa y pronto constituyó una opción radicalmente diferente de los

paradigmas dominantes en la investigación educativa, que deriva generalmente de la psicología experimental y sociología cuantitativa. La incursión de la Etnografía en el campo educativo provoco múltiples reacciones³⁶. La metodología de esta investigación es de corte social porque se utilizó la etnografía como técnica para observa y registrar las conductas o situaciones que se presentaron dentro y fuera del aula.

La palabra etnografía “se refiere a una forma de proceder en la investigación de campo al producto final, clasificadamente, una monografía descriptiva. Para algunos es considerada como mera narración, para otros es el proceso de construir una teoría de la operación de un a cultura particular, en términos los más cercanos posibles a las formas en que los miembros de esta cultura perciben el universo³⁷, y sirve para contribuir a una indagación.

El termino investigación-acción fue tomado por Kurt Lewin, “para describir un proceso de investigación que se modifica continuamente en espirales de reflexión y acción. Cada espiral incluye:

- 1.- Aclarar y diagnosticar una situación práctica que ha de ser mejorada o un problema práctico que ha de ser resuelto.
- 2.- Formular estrategias de acción para mejorar la situación o resolver el problema.
- 3.- Desarrollar las estrategias de acción y evaluar su eficacia.
- 4.- Aclarar la situación resultante mediante nuevas definiciones de problemas o de áreas que mejorar”.³⁸ Debido a lo anterior, es posible la modificación y mejora de la práctica docente mediante el conocimiento de nuevas alternativas educativas que sean aplicables dentro del aula.

La Investigación –acción.- “Debe ser fundamentada teóricamente, se debe indagar y después actuar para obtener un acercamiento de la realidad o modificarla de acuerdo a las necesidades de los alumnos para que los profesores puedan

³⁶Rockwell.E (2005)”La etnografía y teoría de la educación educativa”. En investigación de la práctica docente propia. UPN. México Pág. 6

³⁷ibidem Pág. 6

³⁸ Lewin. K.(1984)”Investigación acción”México.pág 9

armonizarlas con los intereses profesionales, de tal manera que sea posible desarrollarla sin contratiempos³⁹, detectando problemas en un contexto particular.

Al poner a prueba las prácticas educativas para mejorarlas o para basar las prácticas y los procedimientos de la enseñanza en las investigaciones y conocimientos teóricos organizados por los enseñantes profesionales. Suministra un método mediante el cual los maestros y los alumnos pueden explorar y mejorar sus propias prácticas de clases: en el plano del currículo proporcionara un método para explorar y mejorar las prácticas que constituyen en el currículo.

En el plano de la organización escolar proporciona un método para explorar y mejorar las prácticas que la constituyen. En el plano de las relaciones escuela-comunidad, la investigación-acción suministra un método para explorar y mejorar, en estos casos, la investigación-acción proporciona un medio para teorizar la práctica actual y transformarla a la luz de la reflexión crítica, también ofrece criterios para la evaluación de lo que se realiza en relación con la comunicación, la toma de decisiones y las tareas de la educación.

La investigación- acción “es, en sí misma, un procedimiento educativo. Así pues, plantea a los maestros el reto de que organicen el proceso educativo en sus propias clases a través de la autorreflexión crítica, sobre las mismas bases que su propio desarrollo profesional. Esta unidad de métodos entre el desarrollo de la profesión y de la educación de los estudiantes es un rasgo distintivo de la profesión docente⁴⁰, proporciona un enfoque por medio del cual es posible lograr una base teórica y de indagación.

El objetivo fundamental de la investigación- acción consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos. La producción y utilización del aprendizaje se subordina a este objetivo fundamental y esta condicionado por él.

³⁹Ruiz, A. y Negrete, J. Características del proyecto de investigación pedagógica. Méx. UPN, 1995.Pp. 98.

⁴⁰Ibíd. Pág. 98.

En pocas palabras el proyecto pedagógico es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma, no se queda solo en proponer una alternativa a la educadora, ya que un criterio necesario para ese tipo, es que exige desarrollar la alternativa en la acción misma de la práctica docente.

Para constatar los aciertos y superar los errores, se requiere que la alternativa pensada en ese tipo de proyecto, valide su nivel de certeza al aplicarse en la práctica escolar misma. La investigación - acción debe de tener fundamentos teóricos, debe constar de didácticas y metodologías que se llevarán y se realizarán en el salón de clases.

3.3. La Alternativa

La alternativa que se tomó en cuenta para realizar el proyecto de innovación, se da en tres modalidades: El de Acción, Intervención y el de Gestión, siguiendo lineamientos de la LE`94 al interior del eje metodológico, de los cuales se dará una breve explicación de lo que significa cada una de ellas y los pasos por los que cada una debe tener.

El proyecto pedagógico de acción docente “se entiende como la herramienta teórico-práctica en desarrollo que utilizan los profesores para:

- Conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente
- Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico que considere las condiciones concretas en que se encuentra la escuela
- Exponer la estrategia de acción mediante la cual se desarrollará la alternativa
- Presentar la forma de someter la alternativa a un proceso crítico de evaluación, para su constatación, modificación, perfeccionamiento y favorecer con ello el desarrollo profesional de los profesores participantes”⁴¹.

El proyecto pedagógico es de acción docente, porque surge de la práctica y es pensado para esa misma, es decir, no se queda solo en proponer una alternativa a

⁴¹ Arias, D.El Proyecto Pedagógico de acción docente. México,UPN,Pp.64-65

la docencia, ya que un criterio necesario para ese tipo, es que exige desarrollarla en la acción misma de la práctica docente; para constatar los aciertos y superar los errores.

En estos términos, el proyecto pedagógico de acción docente ofrece una alternativa al problema significativo para alumnos, profesores y comunidad escolar, que se centra en la dimensión pedagógica y se lleva a cabo en la práctica docente propia, trata de contribuir a desarrollar las potencialidades de las educadoras para que tiendan a formarse en modelos de creatividad para los alumnos.

Así, el proceso educativo está dirigido a la formación de un pensamiento independiente y creador que de posibilidad al sujeto que se forma de tomar actitudes propias. Para enfrentarse a la sociedad en que vive a partir de la capacidad de expresar y legitimar formas alternativas de conocimiento, valores y modos de vida.

No pretende convencer a los docentes de que además de su docencia hagan su investigación, por el contrario hace énfasis en las necesidades de ser mejores profesores y en este sentido, re-conceptuar su papel como educadora y de comprender la relación de investigación como un medio de recuperación, por parte de los maestros.

Toda investigación acción debe ser fundamentada teóricamente, se debe investigar y después actuar para obtener un acercamiento de la realidad o modificarla de acuerdo a las necesidades de los alumnos para que los profesores podamos armonizarlas con nuestros intereses profesionales, de tal manera que sea posible desarrollar investigaciones sin contratiempos.

Así mismo se debe organizar, planear y modificar de acuerdo a la falta de psicomotricidad detectada en los alumnos para lograr un desarrollo físico.

Proyecto de intervención pedagógica: "La intervención es sinónimo de meditación o de intersección, de buenos oficios, de ayuda, de apoyo y de cooperación, todo proyecto de intervención debe considerar la posibilidad de transformación de la

práctica docente conceptualizando al maestro como formador y no solo como un hacedor.”⁴² es lograr una reflexión de parte del educador para su quehacer docente.

El proyecto debe contribuir y dar claridad a las tareas profesionales de los maestros en servicio mediante la incorporación de elementos teórico-metodológicos instrumentales y se orienta por la necesidad de reelaborar propuestas con un sentido más cercano a la construcción que imparten directamente los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases.

Es necesario conocer el objeto de estudio para enseñarlo y que es relevante, considerar que el aprendizaje en el niño se da a través de un proceso de formación donde se articulan conocimientos, valores, habilidades y formas de sentir que se expresan en modos de apropiación y de adaptación a la realidad, estableciéndose una relación dialéctica entre el desarrollo y el aprendizaje.

El objetivo de la intervención pedagógica es el conocimiento de los problemas delimitados y conceptualizados pero, lo es también, la actuación de los sujetos, en el proceso de su evolución y cambio que pueda derivarse de ella.

El de Gestión escolar, cobra sentido como el medio que va a impactar la calidad al plantear: 1) la apertura de la escuela hacia la participación de la sociedad, 2) la descentralización del servicio educativo vía el acercamiento de la toma de decisiones a los planteles, 3) la autonomía pedagógica de las escuelas y 4) la posibilidad de ejercer una evaluación más precisa de los quehaceres y rendimientos de la escuela.

El concepto de proyecto de gestión escolar plantea: 1) que el orden institucional y las prácticas institucionales impactan significativamente la calidad del servicio educativo que ofrecen las escuelas y 2) es posible gestionar un orden institucional más apropiado para un servicio de calidad, a partir de modificar de forma intencionada las

⁴² Arias, Daniel. El proyecto Pedagógico de acción docente. México, UPN, Méx, pp.64, 65

prácticas institucionales que se viven en la escuela mediante la construcción de proyectos de gestión escolar”⁴³

Al observar cada una de las alternativas propuestas se adoptó la de Acción Docente, por la problemática detectada en este trabajo de investigación en el Jardín de Niños Mundo Mágico, la cual se explicó anteriormente.

⁴³ *Ibid.* Pp.64-65

Apartado IV

Estrategias Didácticas para Favorecer la Psicomotricidad Gruesa a partir del juego en el niño de Tercer Grado a Nivel Preescolar.

4.1. Hacia la conceptualización del Juego

Los juegos deben contribuir al logro de los objetivos generales como son la autonomía, auto confianza, aprendizajes instrumentales básicos, mejorar las posibilidades expresivas, cognoscitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento.

La clasificación del juego según J. Piaget (1959), en la estructura del mismo, que sigue estrechamente la evolución genética del proceso cognoscitivo, distinguiéndolo del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura.

4.1.1.-Los juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 años):

Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por placer funcional obteniéndolo el dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, entre otros. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

- Estadio de los reflejos (0-1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo.
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1-4 mes): se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4-8 meses): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de ser causa, pues repite las acciones con intencionalidad.
- Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecutarse por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar diversas acciones lúdicas.
- El estadio de las reacciones circulares terciarias (12-18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.

- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18-24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

4.1.2.- El juego simbólico (2-7 años)

Esta etapa se caracteriza por hacer el como si, con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias y puede recordar imágenes de acontecimientos.

A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

- Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos.

A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

- Declinación del juego simbólico (4-7 años): se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

4.1.3.- El Juegos de Reglas (7-12 años)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a los 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.

Se considera que uno de los instrumentos principales para tratar de darle solución ala problemática que se encontró dentro y fuera del aula es la planeación “porque

ésta es un conjunto de acciones requeridas para concluirse”⁴⁴ mas bien son actividades articuladas entre sí con el propósito de favorecer las competencias.

4.2. La importancia de la planificación de las actividades.

El plan de trabajo “tiene un sentido práctico, para ordenar y sistematizar su trabajo, a revisar sus previsiones con lo que pasa durante el proceso educativo”⁴⁵. Su carácter práctico también se refiere a que su elaboración debe ser sencilla y su contenido breve para esto se necesita organizar los tiempos para que sean razonables y permitan desarrollar cualquier situación didáctica, acciones o actividades. (Anexo 5)

Objetivo General: Desarrollar la psicomotricidad gruesa para el reconocimiento de su esquema corporal en los alumnos de 3er grado de educación preescolar en el Jardín de Niños “Mundo Mágico”.

OBJETIVO: 1. Estimular en el niño el conocimiento de su cuerpo.

ESTRATEGIA: 1.1 Imitación.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.1.1 Canción.

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: En este día que se realizó esta aplicación donde se colocaron en filas de frente hacia la docente, se puso la canción (El sapito) y se les iba explicando cada movimiento para que ellos se fueran dando cuenta donde se encuentran las diferentes partes de su cuerpo.

PROBLEMA PRINCIPAL: Al iniciar la actividad me encontré con la sorpresa de que uno de los alumnos llamado Diego Mora al iniciar a bailar la canción (sapito) no le agradó la idea ya que no se movía, nada mas estaba parado, para esto los mismos alumnos trataban de adaptarlo al baile lo llamaban, lo seguían, lo movían a fuerza,

⁴⁴ (Disponible en la red) es.wikipedia.org/wiki/planeación.únicadefinición.

⁴⁵ SEP. (2004), "Programa de Educación Preescolar 2004 1ª Edición", en: Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar, México, D.F. Pág.125

poco después la docente también lo apoyaba agarrándole sus manos y saltando con él al mismo tiempo.

ACIERTO PRINCIPAL: La gran mayoría logró realizar los movimientos y además estaban muy atentos de lo que se hacía.

Se considera que esta actividad se hubiera llevado a cabo en el patio de juegos ya que está más amplio que el aula y los alumnos hubieran tenido una excelente estimulación para el conocimiento de su cuerpo.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.1.2 Espejo.

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Al ver que se llevó un espejo la mayoría de los alumnos preguntaba ¿para que es maestra? se les respondió que era para que se observaran como estaban de guapos, la mayoría no se quería quitar del espejo, poco después se inició la actividad donde se organizaron tres filas de niños, de forma personal se observaron frente a un espejo (de cuerpo completo) y al mismo tiempo realicé preguntas para que reafirmaran las partes de su cuerpo y así ellos siguieran imitando la mímica que estaban observando en el espejo y así siguieron estimulando el conocimiento de su cuerpo.

PROBLEMA PRINCIPAL: Hubo dos alumnos llamados Diego y Ángel que mostraron miedo e inseguridad al verse en el espejo, otro punto importante fue que el mismo alumno Diego al verse al espejo estaba comentando que le hacían falta dedos en sus manos y que no tenía estómago.

ACIERTO PRINCIPAL: Se considera que la mayoría de los alumnos identificó las partes de su cuerpo, que la actividad se les hizo agradable y novedosa porque algunos niños comentaron que nunca se habían mirado a un espejo porque sus papás no los dejaban ya que se podían cortar. -Esta acción sirvió para seguir reafirmando la estimulación del cuerpo y lograr su conocimiento.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.1.3 Imitando a mi compañero.

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: En ésta acción algunos alumnos estaban inquietos, cada quien estaba jugando por su lado y no se integraban, pero cuando se dieron cuenta que los estaban filmando rápidamente se integraron a la actividad,

poco después se les dio la indicación de que hicieran parejas libremente y después que imitaran los movimientos que ejecutara su compañero del cual algunos alumnos inventaban otros movimientos.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos de sus movimientos los estaban imitando de la pareja de al lado, para esto se les volvió a dar la indicación para una mejor imitación.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría observaba y seguía los movimientos de su compañero, aunque algunos realizaban la actividad sin ganas, se considera que hizo falta un poco más de motivación por parte de la docente y repetir la actividad mas veces.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.1.4 Representación mímica de nuestro cuerpo

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Al entrar del recreo no se inició la actividad por que la indicación de la directora fue que podía llevar acabo la actividad cuando se entrara del recreo para no afectar las asignaturas. Poco después se organizó un juego donde los niños fingieron ser mudos, después se les iba indicando que partes del cuerpo se tenían que tocar.

PROBLEMA PRINCIPAL: Cuando la docente se tocó la espalda, algunos de ellos se tocaron la cintura para esto se siguió reafirmando de manera mas personal ó con ayuda de sus compañeros porque observaban a las parejas que tenían al lado.

ACIERTO PRINCIPAL: Al realizar la actividad se logro desarrollar el conocimiento de algunas partes del cuerpo, se considera que al observar el desenvolvimiento de cada uno de los alumno el problema poco a poco está disminuyendo ya que esta acción tuvo éxito porque a la mayoría les causó diversión y al mismo tiempo fue de manera significativa.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.1.5 Lotería del cuerpo humano.

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Cuando se inició esta acción primero se observó la lotería para ver si en realidad estaban todas las partes del cuerpo y después se trató de que los niños estuvieran relajados, primero se acostaron en el piso, se puso una canción de música instrumental y al final se formaron cinco equipos y a cada equipo se le proporcionó una carta de lotería, después tenían que

ir iluminando las diferentes partes del cuerpo en el orden que se iban mostrando las tarjetas.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos de los niños no identificaron el cuello, ya que se encontraban distraídos y no observaron la tarjeta que se les estaba mostrando, después se hizo un acercamiento hacia su mesa para mostrárselas de más cerca y que colorearan la tarjeta que se les volvió a enseñar.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría logro conocer cada parte del cuerpo por separado y unos a los otros se apoyaron para que fuera interesante y no estuvieran distraídos. En esta actividad se considera que la problemática está disminuyendo porque por medio de la imitación los alumnos siguen reafirmando el conocimiento de su cuerpo.

ESTRATEGIA: 1.2 Expresión grafico-plástico

ACCIÓN O ACCIONES: 1.2.1 Actividades con plastilina. (Anexo) 7

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Desde el momento que se puso a cada uno su bata para taller fue una alegría muy grande para ellos, ya que por dedicarle más tiempo a las otras asignaturas este se hace mas corto y algunas veces no da tiempo de utilizar lo gráfico plástico.

Después se les dio una barra de plastilina, a cada integrante del grupo, iniciaron el manipuleo, de la misma dándoles la indicación que hicieran las partes del cuerpo que les estaba mostrando con su mismo esquema corporal y al final lo colocaron en una hoja en blanco.

Al iniciar la actividad a la mayoría de los alumnos no se les dificultó el manipuleo al contrario considero que fue una estrategia adecuada para seguir reafirmando el conocimiento de su cuerpo y así mismo les sirvió para relajarse.

PROBLEMA PRINCIPAL: Hubo una alumna llamada Cristina que confundió el tronco con su estómago, se considera que un factor importante fue que la alumna nunca ha asistido a un preescolar. Algunas partes del cuerpo si las identifica pero otras se le dificultaron es por eso que se estaba apoyando con su amiga Valeria.

ACIERTO PRINCIPAL: Cuando preguntaba algunas dudas, la docente se las contestaba apoyándola en lo que mas se le estaba dificultando, al final de la actividad logró plasmar en su hoja el esquema corporal.

Los niños mostraron interés y conocieron partes de su cuerpo del cual estuvieron emocionados, participativos y apoyándose unos a los otros, ésta actividad sirvió para darse cuenta que con la expresión gráfico-plástico se pueden llegar a disminuir algunas problemáticas que se presenten en el aula.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.2.2 Cuento en un dibujo plasmado. (Anexo) 7

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Al iniciar la actividad y dar las indicaciones se utilizó un lenguaje claro y preciso para que los alumnos entendieran de que se iba a tratar, después Se les contó un cuento inventado, con diferentes preguntas alusivas a todas las partes de su cuerpo por ejemplo ¿Con que escuchan música? Ellos respondieron con los oídos y así sucesivamente fueron respondiendo y al mismo tiempo iban deslizando plastilina en el dibujo proporcionado, de acuerdo a su respuesta de las diferentes partes del cuerpo.

PROBLEMA PRINCIPAL: Cuando se les proporciono la plastilina algunos se la empezaron a quitar unos a los otros, se les dijo que cuando se les acabara la plastilina le pidieran mas a la docente pero que no se la estuvieran quitando y que respetaran el material de cada quién.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría conoció las partes de su cuerpo y su estimulación cada vez fue más enriquecedora.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.2.3 Representación del cuerpo con masa. (Anexo) 8

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Se les proporciono una bolita de masa y agua la cual tenían que manipular, hacer una mezcla para que se aguardara, poco después se dio una breve explicación de las diferentes partes del cuerpo para que representaran su cuerpo con la masa del cual la mayoría empezó a realizar la cabeza con sus partes después su tronco, al último sus brazos y piernas.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos cuando iniciaron a formar los brazos no les ponían dedos al darse cuenta de esta problemática se les dio una breve explicación de que

observaran sus manos y que las compararan con las manos de masa que estaban haciendo y pudieran comparar cual fue su error.

ACIERTO PRINCIPAL: Al darles la explicación la mayoría mostró la atención ya que formaron las partes de su cuerpo completo; algunos de los alumnos aprendieron de los otros y al final lograron conocer e identificar sus dedos.

Se considera que una de las ventajas que se favorecieron en esta actividad fue que no solo se disminuyó la problemática más encontrada en los alumnos sino que ayudó a mejorar otras.

ACCIÓN O ACCIONES: 1.2.4 Dibujar y pintar las partes del cuerpo. (Anexo) 9

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: En este día se les proporcionó hojas en blanco, lápiz y crayolas, después se les dió la indicación que tenían que observar a su compañero de al lado y después ellos mismos, para que observaran todas las partes de su cuerpo y lograran dibujarse ellos mismos.

PROBLEMA PRINCIPAL: En ésta actividad no se presentaron problemas porque esta clase de actividades que son de dibujar y pintar son las que más les agradan a los alumnos.

ACIERTO PRINCIPAL: A la mayoría se les hizo interesante y estuvieron muy entretenidos ya que cuando pintaron sus dibujos lograron identificar las partes de su cuerpo sin ninguna complicación solo que con Ángel y Diego mora se considera que se va a necesitar estar reafirmando esta actividad, cambiando otra acción para que no se les vaya hacer aburrida y al mismo tiempo los demás puedan seguir reafirmando el conocimiento de su cuerpo.

OBJETIVO: 2 Favorecer la coordinación de las partes del cuerpo.

ESTRATEGIA: 2.1 Movimiento

ACCIÓN O ACCIONES: 2.1.1 Diferentes movimientos con música.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se abrió un espacio dentro del salón donde todos se formaron por estaturas, formando cinco filas, después al escuchar la música iniciaron a bailar y por mayoría de votos se eligió la canción “La Matraca”

PROBLEMA PRINCIPAL: Ángel, Alfredo y Eduardo nada mas levantaron sus pies, no lo hacían con ritmo.

ACIERTO PRINCIPAL: De forma personal los tomé de la cintura para que tuvieran más movimiento y al final los deje solitos para que logaran coordinar su cuerpo como sus demás compañeros.

ACCIÓN O ACCIONES: 2.1.2 Siguiendo la letra de la música

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se formó un círculo grande de todos los alumnos, después se les dieron las indicaciones que tenían que escuchar y hacer lo que les iba diciendo la letra de la música.

PROBLEMA PRINCIPAL: La letra de la música era muy rápida y algunos niños se equivocaban en los movimientos de sus manos.

ACIERTO PRINCIPAL: A todos los niños les agrada la idea de bailar y tener más movimientos con su cuerpo.

ACCIÓN O ACCIONES: 2.1.3 Estatuas de Marfil

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Inicé por preguntarles que si les gustaría jugar a las Estatuas de marfil la mayoría respondió que si y cuando inicié a cantarles la canción todos se levantaron de su lugar e iniciaron a cantar ellos también, después se les dio la indicación de que hicieran un círculo y que cuando la canción dijera “yo mejor me quedo así” tenían que ir moviendo las partes del cuerpo que yo les fuera indicando.

PROBLEMA PRINCIPAL: Guillermo y Karen confundieron las pestañas con las cejas.

ACIERTO PRINCIPAL: Con ayuda de sus compañeros, identificaron las pestañas y cejas. La mayoría coordinó las partes de su cuerpo con los movimientos indicados

ACCIÓN O ACCIONES: 2.1.4 Concurso de carreras

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Salimos al patio de juegos donde se organizaron dos filas y por parejas tenían que correr hasta llegar a la meta que era

tocar la pared de la dirección, regresar y tocarle la mano a su compañero para que iniciara la carrera y al último ver que fila había hecho el menor tiempo posible.

PROBLEMA PRINCIPAL: Diego no escuchó indicaciones y hacía otras cosas que no se le indicaban.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría logró tener movimiento en las diferentes partes de su cuerpo.

ESTRATEGIA: 2.2 Rodar

ACCIÓN O ACCIONES: 2.2.1 Rodar en diferentes direcciones

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Salimos al patio de juegos y se organizaron por parejas que ellos eligieron, después parejas con parejas y a escuchar las indicaciones, una de ellas fue que tenían que rodar hacia delante – atrás y después izquierda – derecha dentro de un costal sin meter las manos.

PROBLEMA PRINCIPAL: Alan no quiso participar y los demás alumnos rodaban hacia diferentes direcciones, no identificaban bien la derecha e izquierda.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría le agradó la actividad ya que fue divertida para ellos y al mismo tiempo rodaron y reafirmaron la importancia y la coordinación de su cuerpo.

ACCIÓN O ACCIONES: 2.2.2 Imitar

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN: Dentro del aula se organizaron y formaron un círculo grande del cual primero se les enseñó como hacer una lagartija, una marometa y después uno por uno fueron pasando al centro e imitando estas actividades que la docente les enseñaba.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos alumnos presentaron miedo al realizar las marometas.

ACIERTO PRINCIPAL:

Los alumnos recibieron el apoyo para realizar las marometas y al realizar la actividad varias veces lograron hacer su actividad sin miedo y la coordinación de su cuerpo fue favorable para los niños.

ACCIÓN O ACCIONES: 2.2.3 Juego con pelota

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Todos se sentaron alrededor de su salón, después en parejas se acostaron y la indicación fue que tenían que alcanzar una pelota pero arrastrándose como gusanitos y después rodando hacia los lados hasta agarrar la pelota y ponerla en sus piernas apretándola para que no se les cayera.

PROBLEMA PRINCIPAL: Al inicio se les caía la pelota constantemente.

ACIERTO PRINCIPAL: Se repitió varias veces la actividad hasta que coordinaron sus piernas y a la vez fue muy divertido para ellos.

ACCIÓN O ACCIONES: 2.2.4 Tocar las partes del cuerpo. (Anexo) 10

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Al iniciar primero se les dio la indicación de que tenían que agarrarse las partes del cuerpo que la canción les fuera mencionando y al mismo tiempo ir completando las frases de la canción, por ejemplo: “manos a la cabe__” y ellos tenían que responder “za”, esta actividad la hicieron primero sentados en su lugar y después se repitió pero ahora acostados.

PROBLEMA PRINCIPAL: Solo al principio que Karen estaba distraída y no escuchó las indicaciones, al iniciar la actividad ella sólo se quedaba observando a los demás.

ACIERTO PRINCIPAL: Fueron ayudando a Karen ya que sus amigas la jalaban para que hicieran la actividad y al final también se divirtió mucho, la mayoría coordinó las diferentes partes de su cuerpo.

OBJETIVO 3. Ubicar y conocer su lateralidad.

ESTRATEGIA: 3.1. Ejercicios dirigidos.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.1.1. Siguiendo instrucciones. (Anexo) 11

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se organizaron los alumnos para sentarse frente a la docente y después las indicaciones fueron las siguientes: con la mano que escriben van a agarrar su lapicera y la van a levantar, poco después les dije que esa es su mano derecha.

Con la mano izquierda que es con la que no escriben, levanten su bicolor. Con la derecha levantarán una crayola; con la izquierda cerrarán su lapicera y la levantarán.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos confundían la derecha con la izquierda.

ACIERTO PRINCIPAL: Como todos escriben con la derecha la mayoría identificó y conoció su derecha e izquierda.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.1.2 Midiendo su cuerpo. (Anexo) 12

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se formaron dos filas, se pusieron de frente a su compañero, después se les proporciono un metro y medio de estambre solo a uno de cada pareja, del cual tenían que medir a su compañero por el centro de su cuerpo, iniciando por la cabeza hasta los pies, después les dije: que solo movieran las partes de su cuerpo que están a su derecha y ahora las que están a la izquierda. Al terminar ahora el estambre se lo van a dar a su compañero y se volvió a repetir la actividad.

PROBLEMA PRINCIPAL: Ninguno.

ACIERTO PRINCIPAL: A través de los ejercicios que ya se organizaron y se dirigieron, reafirmaron su derecha e izquierda.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.1.3. Cantamos y conocemos nuestro cuerpo.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se les puso el C.D. de música con la canción de "Sigan al líder", después se les indico que fueran escuchando la canción y haciendo lo que dijera esa canción, poco después se apago la música y les dije que ahora la canción la tenían que cantar ellos, haciendo lo que ellos decían.

PROBLEMA PRINCIPAL: Al iniciar la canción la mayoría realizaba los ejercicios como ellos querían, no escuchaban la letra de la musuca y solo bailaban a como ellos sabían.

ACIERTO PRINCIPAL: Al repetir varias veces la canción los alumnos se la aprendieron de memoria y se canto despacio para que fueran realizando lo que decía la canción y a través de los ejercicios que se dirigieron se logro conocer su lateralidad.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.1.4 Brincar en diferentes direcciones.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se organizo un juego donde la docente actuó como payaso y les dió la indicación que cuando dijera, ejemplo: (vamos a saltar adelante se va a dar un salto adelante) poco después se les dijo, ahora van a brincar (adelante-atrás) izquierda- derecha y así sucesivamente, se repitió varias veces la actividad.

PROBLEMA PRINCIPAL: Ninguno.

ACIERTO PRINCIPAL: La imitación del juego de un payaso sirvió para ubicar y conocer su izquierda y derecha a través de los ejercicios que se dirigieron.

ESTRATEGIA: 3.2.Movimientos coordinados

ACCIÓN O ACCIONES: 3.2.1 Concurso en parejas.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se les pidió una naranja que la trajera de su casa y después que ellos eligieran a su pareja.

Poco después se les dio la indicación de que con la mano derecha aventaran la naranja y su compañero la tiene que agarrar con la derecha.

Otra indicación fue que ahora la misma actividad la tenían que hacer con la izquierda.

PROBLEMA PRINCIPAL: Al iniciar la actividad con la naranja que se les proporcionó la golpearon en el piso y se abrió. Otro problema fue que se les dificultó aventarla con la izquierda por temor a que se les cayera.

ACIERTO PRINCIPAL: A través de realizar las actividades varias veces la mayoría logro coordinar su derecha e izquierda.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.2.2. Alternando la pelota con las manos.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se organizaron dos filas en el patio de juegos, se tenían que poner de frente y después aventarle la pelota a su compañero de enfrente para que la agarrara, primero los de adelante hacia atrás y luego los de atrás hacia los de adelante. Poco después se la aventaban con la derecha y después con la izquierda.

PROBLEMA PRINCIPAL: Al inicio del juego se les caía a cada rato la pelota ya que se les dificultaba realizar la actividad con la izquierda.

ACIERTO PRINCIPAL: Al repetir la actividad, se reafirmaron más las actividades con la izquierda y al final conocieron su lateralidad.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.2.3. Recibir un cojín en diferentes direcciones.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Formaron dos filas largas en el patio de juegos, se formaron parejas del cual tenían que aventar el cojín con la derecha a su compañero y el la debía de agarrar con la derecha, después se repitió la actividad pero ahora con la izquierda. Después a cada fila se le proporciono un cojín para que

lo aventara hacia arriba, primero con la izquierda, después con la derecha. Poco a poco se repitió la actividad más rápidamente.

PROBLEMA PRINCIPAL: Ninguno.

ACIERTO PRINCIPAL: Al observar que la actividad se iba a realizar con un cojín todos pusieron mucha atención a las instrucciones y al final lograron ubicar y conocer su lateralidad por medio de los movimientos organizados.

ACCIÓN O ACCIONES: 3.2.4. Juego coordinado en sillas (izquierda-derecha). (Anexo) 13

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se levantaron de su silla todos de frente a ella, tenían que hacer los movimientos que la docente les iba indicando. Por ejemplo: subir su pie derecho y levantar su mano derecha (sin agarrarse).

PROBLEMA PRINCIPAL: Al inicio se les dificulto coordinar sus manos y sus piernas no se utilizo el lazo por que se terminó el tiempo.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría coordinó las diferentes partes del cuerpo, pero se siguió reafirmando la actividad hasta que se lograra ubicar y conocer su lateralidad.

OBJETIVO: 4. Desarrollar el equilibrio.

ESTRATEGIA: 4.1. Locomoción.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.1.1.Desplazarse sosteniendo un objeto.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se salió al patio de juegos y se organizaron tres equipos, uno de niñas y dos de niños.

Después tenían que ir pasando uno por equipo sosteniendo un vaso en su cabeza hasta llegar a la meta donde la docente les dió la indicación.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos alumnos no sostenían el vaso, se les caía a cada rato.

ACIERTO PRINCIPAL: Apoyar a los alumnos que se les complicaba la actividad, repitiendo varias veces hasta que ellos solos lograran mantener el equilibrio con su cuerpo.

Al final lograron realizar la actividad sin complicaciones.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.1.2. Caminar entre objetos. (Anexo) 14

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Todos los alumnos se sentaron en la alfombra y tenían que observar donde estaba una grabadora y una escoba, tenían que caminar por encima de la escoba con las manos estiradas hacia los lados y al llegar a la grabadora dar un salto y regresar a su lugar.

PROBLEMA PRINCIPAL: Emiliano presentó miedo al pasar por la escoba, ya que lo hacia de lado y al llegar a la grabadora dió su salto pero a un lado de la grabadora.

ACIERTO PRINCIPAL: Que los alumnos apoyaron a su compañero realizando la actividad varias veces, enseñándole como se tenia que realizar y después lo intentó él. Al final la mayoría logro desarrollar su equilibrio.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.1.3. Mover brazos y piernas.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se acostaron en forma circular, después se les enseñó como iban a realizar cada instrucción que la docente les había indicado, por ejemplo: en 10 tiempos que levantar sus dos piernas sin agarrárselas, después levantar sus piernas y sus brazos al mismo tiempo y al final tenían que ir cantando.

PROBLEMA PRINCIPAL: Etianeth y Karen se agarraban sus pies para levantarlos, se les estaba dificultando su equilibrio.

ACIERTO PRINCIPAL: Fue cuando se les dio la motivación necesaria para que todos estuvieran activos.

- Desarrollaron el equilibrio moviendo sus brazos y piernas ya que los alumnos lo demostraron al final de la actividad.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.1.4 Correr sobre obstáculos.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se salieron todos al pasillo, se eligieron a dos niños para que agarraran el lazo de las puntas, primero se formaron dos filas, una de niños y otra de niñas, después fueron pasando los niños encima del lazo extendiendo sus brazos y después las niñas.

Al final fueron pasando uno por uno hasta que pasaron todos, poco después pasamos al salón donde se pintó un laberinto en el piso con un gis y los niños tenían que correr por el laberinto hacia delante y hacia atrás.

PROBLEMA PRINCIPAL: A algunos niños se les dificultó y tuvieron que repetir varias veces la actividad. A otros también se les dificultó correr hacia atrás y en algunas ocasiones no extendían sus manos.

ACIERTO PRINCIPAL: Apoyarlos de manera personal hasta que logran desarrollar el equilibrio.

ESTRATEGIA: 4.2. Caminar.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.2.1. Descalzo.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Todos los alumnos se subieron a sentarse en la mesa, observando que la docente estaba trazando tres líneas: una vertical, una horizontal y otra quebrada, después se quitaron los zapatos para brincar de a cojito sobre la línea horizontal y vertical ya que en la línea quebrada solo caminaron.

PROBLEMA PRINCIPAL: Guillermo, Diego y Emiliano no querían pasar a realizar la actividad por que se les dificultaba realizarla

ACIERTO PRINCIPAL: Apoyar personalmente a estos tres niños y seguir reafirmando varias veces la actividad hasta lograr que sigan reafirmando su equilibrio.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.2.2. Desplazamiento.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Desde su lugar solamente le dieron vuelta a su silla para quedar de frente y después fueron pasando de uno por uno caminando con los ojos cerrados y las manos enfrente a diferentes lugares, por ejemplo: “ir al baño y regresar” bajo la supervisión de la docente.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos de los alumnos hicieron trampa y no cerraban los ojos.

Considero que se necesita un pañuelo para cubrirles los ojos y así no hagan trampa.

ACIERTO PRINCIPAL: Volver a realizarla para obtener mayores resultados.

ACCIÓN O ACCIONES: 4.2.3. Sigo una línea.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Primero se realizaron unos ejercicios de relajación y después se organizaron dos equipos, unos eran los ratones y el otro eran los quesos, después se les trazó en el piso un camino a cada uno y con los ojos vendados, los ratones tenían que ir buscando el queso y el queso en busca de los ratones.

PROBLEMA PRINCIPAL: Algunos de los alumnos en el transcurso del camino abrían sus ojos.

ACIERTO PRINCIPAL: La mayoría caminaban seguros de si mismos equilibrando su cuerpo.

ACCION O ACCIONES: 4.2.4. Seguir diferentes figuras de a cojito. (Anexo) 15

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN: Se pidió la atención de todos los alumnos y después se trazaron en el piso figuras con marcadores de diferentes colores. Primero se trazó un triángulo y un cuadrado del cual los alumnos de a cojito tenían que ir pasando de dos en dos por la figura, se dibujaron un círculo y un rectángulo y de igual forma fueron pasando los alumnos y al mismo tiempo reafirmaron las figuras.

PROBLEMA PRINCIPAL: Que los gises no pintaron en el mosaico y fue por eso que se tuvieron que utilizar marcadores de colores para que las figuras fueran visibles para los niños.

ACIERTO PRINCIPAL: Todos los alumnos lograron el equilibrio caminando de a cojito.

4.3 Recomendaciones.

Un elemento que surgió como producto de la aplicación de la alternativa de innovación, es sin lugar a duda el referido a los ajustes o adecuaciones que sufrió la planeación de ésta, ya que en su proceso aparecieron imponderables que fueron modificando el desarrollo formal del proyecto. En tal sentido, la series de recomendaciones que a continuación se enlistan.

1. Estimular en el niño el conocimiento de su cuerpo.

1.1. Imitación

1.1.1 Canción.

Se considera que esta actividad se hubiera llevado a cabo en el patio de juegos, ya que éste es más amplio que el aula y, los alumnos hubieran tenido una excelente estimulación para el conocimiento de su cuerpo.

1.1.2 Espejo.

Es necesario que en el salón de clases haya un espejo para que se repita la actividad varias veces.

1.1.3 Imitando a mi compañero.

A nuestro juicio hizo falta un poco más de motivación por parte de la docente, así como repetir la actividad en más de una ocasión.

1.1.4 Representación mímica de nuestro cuerpo.

Los equipos se hubieran organizado de tal forma que los alumnos aprendieran entre ellos mismos y si se llegaban a equivocar los mismos niños se corrigieran acertadamente las partes de su cuerpo.

1.1.5 Lotería del cuerpo humano.

Se sigue reafirmando el conocimiento de su cuerpo.

1. Estimular en el niño el conocimiento de su cuerpo.

1.2. Expresión gráfico plástica.

1.2.1 Actividades con plastilina

Se requiere implementar un taller donde los pequeños manipulen plastilina u otros objetos que les sirvan para mejorar su psicomotricidad, por lo menos una vez por semana.

1.2.2 Cuento en un dibujo plasmado.

Los alumnos recibieron indicaciones en un lenguaje claro, pero no todos pusieron atención por lo tanto se considera implementar una canción para llamar la atención de todos los alumnos.

1.2.3 Representación del cuerpo con masa.

Se les dio una breve explicación de que observar sus manos y que las compararan con las de las manos de masa que estaban haciendo y pudieran comparar cual fue su error. Para esto se recomendaría cantar una canción del cuerpo humano antes de iniciar la acción.

1.2.4 Dibujar y pintar las partes del cuerpo.

A la mayoría se les hizo interesante y estuvieron muy entretenidos ya que cuando se dibujaron y pintaron sus dibujos lograron identificar las partes de su cuerpo sin ninguna complicación por lo tanto en esta acción no hay recomendaciones.

2 Favorecer la coordinación de las partes del cuerpo

2.1. Movimiento.

2.1.1 Diferentes movimientos con música.

La mayoría de los alumnos eligieron la canción de la “matraca” solo que para los alumnos a los que no les gustaba bailar la docente los hubiera motivado para que ellos solos lo realizaran sin tener que agarrarlos para que lo hicieran.

2.1.2 Siguiendo la letra de la música

Escucharon la canción de “vamos a jugar “solo que la letra iba tan rápido que los alumnos se equivocaban varias veces, para esto se necesitó que al iniciar la acción primero hubieran escuchado varias veces la canción.

2.1.3 Estatuas de marfil.

Algunos de los alumnos confundieron las pestañas con las cejas, se considera que se necesita reafirmar estas partes de su cuerpo ya sea con dibujos plasmados o con una canción inventada por la docente donde se mencionaran varias veces estas partes.

2.1.4 Concurso de carreras.

Un alumno la mayoría de las veces no escuchaba indicaciones, se recomienda que esta acción la realice la docente pero con la ayuda del alumno donde él haga la función de maestro y la docente actúe como alumna para que se integre al concurso de carreras.

2.2. Rodar.

2.2.1 Rodar en diferentes direcciones.

Cuando se inició esta acción se necesitaba un espacio más grande porque estorbaban las mesas o los mismos alumnos, se hubiera llevado acabo en el patio de juegos para que hubieran tenido un poco de más dirección y el alumno se hubiera integrado a la acción.

2.2.2 Imitar.

En esta acción al realizar los diferentes ejercicios en el piso se considera que se hubiera llevado al aula una colchoneta para que realizaran las actividades sin miedo y todos hubieran intentado hacerlo sin ayuda de su docente,

2.2.3 Juego con pelota.

Cuando rodaban para alcanzar la pelota se estorbaban entre ellos para esto se hubiera realizado la actividad en el patio de juegos que es un poco más amplio el espacio.

2.2.4 Tocar las partes del cuerpo.

Integrar a la alumna para que rodara y cantara la canción “manos a la cabe...za”

3. Ubicar y conocer su lateralidad.

3.1. Ejercicios dirigidos.

3.1.1. Siguiendo instrucciones.

En esta acción se hubieran pedido objetos que trajeran de sus casas para que fuera mayor su emoción y a los alumnos les agradaran levantarlos con la mano izquierda-derecha según fueran las indicaciones.

3.1.2 Midiendo su cuerpo.

Esta acción se llevó acabo dentro del aula y no hubo ninguna complicación por lo tanto se considera que no hay recomendaciones para esta actividad.

3.1.3. Contamos y conocemos nuestro cuerpo.

Aunque la canción de “sigan al líder” ya sea un poco pasado de moda, a los alumnos les fue muy agradable solo que faltó dar indicaciones antes de poner la música porque al iniciar la canción todos bailaban como ellos querían.

3.1.4 Brincar en diferentes direcciones.

Cuando se inició el juego del payaso (adelante –atrás) todos realizaron bien el juego ya que brincaban hacia las direcciones que la docente decía y en esta actividad no se recomienda nada porque se obtuvieron buenos resultados.

3.2. Movimientos coordinados

3.2.1 Concurso en parejas.

Cuando iniciaron a aventarse la naranja y se abrió se consideró que se necesitó haberles pedido un objeto que no se rompiera.

3.2.2. Alternando la pelota con las manos.

Los alumnos se pusieron de frente para aventarse la pelota con la izquierda solo que se les caía a cada rato y se considera que se hubieran colocado a una distancia cerca y poco a poco la docente los hubiera ido alejando mas y mas hasta lograr que no se les cayera la pelota.

3.2.3. Recibir un cojín en diferentes direcciones.

En esta acción no hay sugerencias porque la mayoría logró aventar el cojín con la derecha e izquierda, escucharon las indicaciones proporcionadas por la docente y no se les complicó la actividad.

3.2.4. Juego coordinado en sillas (izquierda-derecha).

derecho-izquierdo solo que se hubiera reafirmado la actividad con el laso para que se obtuvieran mejores resultados Al utilizar la silla a la mayoría de los alumnos se les hizo divertido subirla con el pie.

4. Desarrollar el equilibrio.

4.1. Locomoción.

4.1.1. Desplazarse sosteniendo un objeto

Esta acción no se llevó a cabo el día que se planeó ya que fue el desfile y el convivio del día de Muertos y no se tenía planeado para este día (cambió de última hora las actividades) a la siguiente semana que se llevó a cabo algunos alumnos no sostenían el vaso, quien realizando la actividad dos veces por semana hubieran logrado no caérseles ninguna vez y también si se hubiera hecho un seguimiento a la acción se considera que los resultados hubieran sido excelentes.

4.1.2. Caminar entre objetos.

No se llevó a cabo por que fue el desfile y convivio del día de Muertos y no se tenía planeado para este día (cambio de última hora las actividades), pero a la siguiente semana se llevó a cabo la acción. Un alumno al iniciar presentó miedo al pasar por la escoba y cuando pasó por la grabadora lo hizo por un lado y al ver que sus demás compañeros lo hacían, él lo intentó hacer varias veces. No hay recomendaciones porque en el momento que se estaba llevando a cabo la actividad los demás alumnos lo apoyaron y lograron que lo intentara sin miedo.

4.1.3. Mover brazos y piernas.

Cuando se acostaron en forma circular, se agarraban, levantaban las partes del cuerpo que la docente les iba indicando solo que dos alumnas se agarraban los pies para levantarlos, se les estaba dificultando el equilibrio, se recomienda reafirmar esta actividad una vez por semana en la clase de educación física.

4.1.4 Correr sobre obstáculos.

Cuando la acción se llevó a cabo con el lazo y el huís se les dificultó correr hacia atrás y en algunas ocasiones no extendían sus manos, para finalizar faltó tiempo para caminar entre la grabadora, cojín, escoba por lo tanto se considera repetir la actividad con los objetos que hicieron falta.

4.2. Caminar.

4.2.1. Descalzo.

Al trazar los diferentes tipos de líneas los niños solo observaban y cuando pasaron a realizar la actividad no querían pasar por que se les dificultaba realizarla o les daba pena quitarse los zapatos. Poco después se recomendaría seguir reafirmando varias veces la actividad hasta lograr que reafirmen su equilibrio.

4.2.2. Desplazamiento.

Cuando le dieron vuelta a su silla para quedar de frente y con los ojos cerrados caminando en dirección hacia el baño, se considera que hubiera sido necesario volver a repetir la actividad pero pedirle a cada uno de los alumnos un pañuelo para vendarles los ojos y que no hicieran trampa.

4.2.3. Sigo una línea.

Al organizar el juego del gato y el queso algunos de los alumnos en el transcurso del camino abrían sus ojos pero al final caminaron seguros de si mismos equilibrando su cuerpo. Aquí no se recomienda nada porque se logró desarrollar el equilibrio al caminar.

4.2.4. Seguir diferentes figuras de a cojito.

Cuando se trazaron en el piso las 4 figuras geométricas con gises de diferentes colores no pintaron en el mosaico y fue por eso que se tuvieron que utilizar marcadores de diferentes colores para que las figuras fueran visibles para los niños. Aquí no se recomienda nada porque la mayoría de los alumnos desarrollaron el equilibrio caminando de a cojito.

CONCLUSIONES

- La realización de este trabajo alcanzó propuestas conjuntas de manera clara y específica con respecto al contenido planteado por el proyecto, resultando ante todo, la importancia de la psicomotricidad gruesa dentro del desarrollo enfocándonos en una de las principales estrategias como lo es el juego.
- El contexto ayudó a conocer un panorama histórico en general, desde los diferentes ámbitos que se encuentran los alumnos, y en particular en cuanto a la estructura contextual que se vivencia en el preescolar “Mundo Mágico”.
- La reforma educacional tiene como base el constructivismo, ya que todas sus acciones tienden a lograr que los alumnos construyan su propio aprendizaje con base en la propuesta de significatividad, que toma en cuenta las experiencias y conocimientos previos del alumno, aspecto clave para lograr mejores aprendizajes.
- El profesor funge como mediador en el aprendizaje, en este rol se privilegia que el alumno investigue, descubra, compare y comparta sus ideas para crear nuevos conocimientos, mismos que le permiten resolver conflictos de su vida cotidiana.
- Se puede afirmar que tanto Piaget como Vygotsky, en términos teóricos se preocupan por el desarrollo del niño y lo aprovechan en el máximo desempeño en un aprendizaje duradero. Aunque los dos lo llevan por caminos diferentes, ya que mientras uno afirma que el conocimiento se da de manera significativa en el transcurso de la vida, el otro afirma que se construye socioculturalmente. Al final del camino para nuestro propósito, no se puede desechar ninguna de las dos posturas, ya que son grandes auxiliares en nuestro desempeño como docentes.

- El diagnóstico pedagógico coadyuvó en la ejercitación de la problematización de la indagatoria al interior de la institución escolar, y se realizó a través de la aplicación de instrumentos como: observación, entrevista, cuestionario y diario escolar, solo por mencionar algunos más cercanos a mi labor como docente.
- Dentro del Jardín de Niños, el juego y los quehaceres lúdicos son ante todo un quehacer fundamental, ya que representan los medios a través de los cuales, los niños se desarrollan y aprenden.
- Es por medio del juego, que los niños y las niñas adquieren destrezas y habilidades prácticas, en tal sentido se adopta como una alternativa de nuevas estrategias de desarrollo en beneficio de sus capacidades físicas y mentales.

Bibliografía

Arias, D. (1994) El Proyecto Pedagógico de acción docente. México, UPN,

Arnaiz. (1984).[http://www. Estrategias psicomotoras](http://www.Estrategiaspsicomotoras.com), México

Ausubel (1993) Apuntes de psicopedagogía, simple impresión.

Ausubel(Disponible en la red)<http://www.monografias.com/trabajos11/constru.shtml>.

Berruazo. (1995) "psicomotricidad", Trillas. México.14

Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas, V, XVI, 1.

Buisan S. (2001) El diagnóstico en el proceso de enseñanza- Aprendizaje", en: como realiza un diagnóstico .pedagógico. Alfa omega. México

Castillo, V., (1999) "Chicholo pan de Juárez". Estado de México. Económicas

Church (2002) (Disponible en la red) [http:// www.definición de juego.com](http://www.definicióndejuego.com)

Decroly (disponible en la red) [http:// www.definición de juego.com](http://www.definicióndejuego.com)

Delval. D. (1994)"El juego", en: El desarrollo humano .Madrid, siglo XXI.

Díaz, A. (1993). El juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje, adaptaciones Metodológicas basadas en las características de los juegos. En A. Díaz, J. J. García, L. Conte, M^a L. Rivadeneyra, J. P. Mallo, J. Álvarez, Navarro y C. Guerrero (Comp.) Desarrollo curricular para la formación de Maestros especialistas en Educación Física, Madrid: Gymnos.

Durivage, J. (1999) "Educación y psicomotricidad", Trillas. México.

Garaigordobil, M. (1990). "Juego y desarrollo infantil". Madrid: Seco Olea.

Latorre, A. (2004) "El proyecto de investigación acción", en: La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Grao, España, 2da ed.

Lewin. K. (1984)"Investigación acción"México.

Macedo, B (1998) Citado por Ausbel, "Un currículo científico para estudiantes", México; SEP.

Martínez .C (1999). "Motricidad en la Educación preescolar". Trillas. México,

Piaget (Disponible en la red) [http://www. Monografia.com/trabajos/Constr.shtml](http://www.Monografia.com/trabajos/Constr.shtml)

Piaget, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura

Rockwell., E (2005)"La etnografía y teoría de la educación educativa". En investigación de la práctica docente propia. UPN. México

Ruiz, A. y Negrete, J. (1995) Características del proyecto de investigación pedagógica.UPN. México.

SEP. (2004), "Programa de Educación Preescolar 2004 1ª Edición", en: Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar, México, D.F.

SEP. (2004), "Programa de Educación Preescolar 2004 1ª Edición", en: Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar, México, D.F

SEP. (2004). Programa de Educación Preescolar 2004. SEP. México.

Suárez, R. (2002). "Estrategias Psicomotoras"; México, Limusa.

Toscano, J. (1993) "Un recurso para cambiar la práctica: El diario del profesor". Mecnógrafa. Sevilla. Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla, Proyecto IRES.

Vayer, Pierre. (1973) El Niño Frente al Mundo, en la Edad de los Aprendizajes Escolares. Edit. Científico Médica. México.

Wicart, (1997), “Actividad clave para el desarrollo motriz del niño preescolar”, Editorial. Trillas, México,
(Disponible en la red) [http:// WWW. Ef. Deportes.com/frefind](http://WWW.Ef.Deportes.com/frefind). “Revista digital”

Zabalza, M. (1987). Didáctica de la educación infantil. Madrid: Narcea.

Zemelman, H. (2005). En antología: “Contexto y valoración de la práctica docente”. UPN. México.

Zapata, O. A. (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. México: Pax México.

Anexos

Anexo 1



Antiguo Glifo que representaba al municipio de Chicoloapan.

Anexo 2



Anexo 3

C. JARDÍN DE NIÑOS MUNDO MÁGICO

C.T 15PJN0964P

ENTREVISTAS A PADRES DE FAMILIA

Nombre del alumno: -----

Nombre del padre o tutor: -----

Nombre de la persona que asiste a la entrevista:-:-----

Parentesco con el alumno: -----

1.- ¿Con quien vive su pequeño?

2.- ¿Cuánto tiempo le dedica a su hijo para realizar alguna actividad?

3.- ¿Que actividades realiza con su hijo por las tardes? menciona algunas.

4.- ¿Tiene algún problema psicomotor que usted haya observado? (si) (no) ¿Cuál?

5.- ¿Tuvo algún problema durante su embarazo? (si) (no) ¿de que tipo?

6.- ¿Cuál es el motivo por el que no realiza actividad con su pequeño(a)

7.- ¿Ha observado cuando juega su hijo, si mantiene un buen equilibrio? (si) (no) ¿por qué?

Anexo 4

C. JARDÍN DE NIÑOS MUNDO MÁGICO

C.T 15PJN0964P

CUESTIONARIOS A PADRES DE FAMILIA

Nombre del alumno: -----

Nombre del padre o tutor-----

1.- ¿Ha detectado algún problema que impida el desarrollo de su hijo? (si) (no) ¿cual?

2.- ¿Sabe a que se refiere el desarrollo psicomotor? (si) (no) especifique

3.- ¿Su hijo recibió estimulación temprana? (si) (no)

4.- ¿En cuanto a su lateralidad el niño define cual es su izquierda – derecha?

5.- ¿Creé que la coordinación que se ve reflejada en su hijo sea la adecuada? (si) (no) ¿porqué?

6.- ¿Qué tipo de actividades deportivas realiza su pequeño?

7.- ¿Hay lugares de recreación cerca del lugar donde vives? (si) (no) ¿cuales?

8.- ¿Cuántas horas le dedica a su hijo para realizar actividades deportivas?

9.- ¿Creé que su hijo presenta algún problema psicomotor? (si) (no) ¿Cuál?

10.- ¿Qué tipos de juegos realizas en compañía de su hijo? menciona algunos.

Anexo 5**Proyecto de Innovación****Investigación acción****El juego como estrategia para favorecer la psicomotricidad gruesa en alumnos de 3er grado de educación Preescolar en el Jardín de Niños Mundo Mágico.****PLAN DE TRABAJO**

1.- Objetivo General: Desarrollar la psicomotricidad gruesa para el reconocimiento de su esquema corporal en los alumnos de 3er grado de educación preescolar en el Jardín de Niños "Mundo Mágico".

Objetivo particular	Estrategias	Acciones	Fechas	Recursos	Registro de evidencias
1. Estimular en el niño el conocimiento de su cuerpo.	1.1 Imitación.	1.1.1. Canción (sapito)	25- Septiembre-2007	-Grabadora -Música (CD)	-Cuaderno de registro
		1.1.2 Espejo	26- Septiembre -2007	-Espejo	-Cuaderno de registro -Filmación
		1.1.3 Imitando a mi compañero.	27- Septiembre -2007		
		1.1.4 Representación mímica de nuestro cuerpo.	28- Septiembre- 2007-		-Filmación
			1- Octubre- 2007	- Lotería	-Cuaderno de

		1.1.5 Lotería del cuerpo humano			registro
	1.2 Expresión gráfico- plástico	1.2.1 Actividades con plastilina	2-Octubre- 2007	-Plastilina -Hojas	-Fotografía
		1.2.2 Cuento en un dibujo plasmado	3- Octubre- 2007	-Dibujo -Resistol - Plastilina	Dibujo proporcionado por la docente
		1.2.3 Representación del cuerpo con masa.	4- Octubre - 2007	-Masa	-Fotografía
		1.2.4 Dibujar y pintar las partes del cuerpo.	5-Octubre - 2007	-Lápiz -Hojas -Crayolas	-Dibujo de los alumnos

2. Favorecer la coordinación de las partes del cuerpo	2.1. Movimiento	2.1.1-Diferentes movimientos con música (La matraca)	8- Octubre -2007	-Grabadora -Música	-Filmación
		2.1.2 Siguiendo la letra de la música. (vamos a jugar)	9- Octubre -2007	-Grabadora -Música	-Cuaderno de registro
		2.1.3 Estatuas de marfil.	10- Octubre- 2007		-Cuaderno de registro
		2.1.4- Concurso de carreras.	11- Octubre- 2007	-Reloj	-Filmación
	2.2 Rodar	2.2.1 Rodar en diferentes direcciones	12- Octubre- 2007	-Costales	Filmación
		2.2.2.Imitar	15- Octubre- 2007		Cuaderno de registro
		2.2.3. Juego con pelota	16-Octubre- 2007	-Pelota	-Cuaderno de registro

3. Ubicar y conocer su lateralidad.	3.1-Ejercicios dirigidos	2.2.4 Tocar las partes del cuerpo	17- Octubre- 2007		-Fotografías
		3.1.1. Siguiendo instrucciones.	18- Octubre - 2007		-Fotografía
		3.1.2 Midiendo su cuerpo.	19- Octubre- 2007	-Estambre	-Fotografía
		3.1.3. Cantamos y conocemos nuestro cuerpo (sigan al lider)	22- Octubre- 2007	-Grabadora -Música	-Cuaderno de registro
	3.1.4. Brincar en diferentes direcciones.	23- Octubre- 2007		-Cuaderno de registro	
	3.2 Movimientos coordinados	3.2.1 Concurso en parejas	24- Octubre- 2007		.Cuaderno de registro
		3.2.2 Alternando la pelota con las manos	25- Octubre- 2007	-Pelota	Filmaciòn

4. Desarrollar el equilibrio.	4.1 Locomoción	3.2.3 Recibir un cojín en diferentes direcciones	26- Octubre- 2007	-Cojín de semillas	Filmación
		3.2.4. Juego coordinado en sillas (Izquierda –derecha)	29- Octubre – 2007	-Lazo -Sillas	-Fotografías
		4.1.1. Desplazarse sosteniendo un objeto	30- Octubre – 2007	-Vaso	-Filmación
		4.1.2. Caminar entre objetos	31- Octubre – 2007	-Llaves -Cojín -Escoba -Grabadora	-Fotografía
		4.1.3. Mover brazos y piernas	5- Noviembre - 2007		-Cuaderno de registro
		4.1.4 Correr sobre obstáculos	6- Noviembre- 2007	-Lazo -Gises	-Filmación

	4.2. Caminar	4.2.1. Descalzo	7- Noviembre - 2007	-Patio de juegos	-Cuaderno de registro
		4.2.2.Desplazamiento	8- Noviembre – 2007		-Filmación
		4.2.3. Sigo una línea	9- Noviembre - 2007	-Gises	-Cuaderno de registro
		4.2.4. Seguir diferentes figuras de a cojito.	12- Noviembre - 2007	-Gises	-Fotografía

Anexo 6





Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9



Anexo 10







Anexo 11







Anexo 12



Anexo13





Anexo 14





Anexo 15

