SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

MARIANA ARREOLA COMPEÁN

MÉXICO, D.F. 2008

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO

EL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

INFORME DE PROYECTO DE INNOVACIÓN DE ACCIÓN DOCENTE QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRESENTA:

MARIANA ARREOLA COMPEÁN

MÉXICO, D.F. 2008

DICTAMEN

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Pedagógica Nacional, por darme la oportunidad de realizar este sueño.

A mi esposo Roberto, por su apoyo y amor incondicional.

A mis padres, Oscar y Mónica, por sus buenos consejos y por todo su cariño.

A mi hermana Verónica por su tiempo y hermandad.

A mi hijo Max, por ser una fuente de inspiración para terminar mi proyecto.

A mi cuñada Mónica, por su motivación y ayuda.

A mi profesor Francisco José Ortiz Campos, por su disposición, cooperación y excelente guía, para ayudarme a realizar mi proyecto.

A mis maestros: Por todas sus enseñanzas y su paciencia.

A mis compañeras del grupo E de los martes y a Sue, por los buenos momentos pasados en la Universidad, y por hacer grato este camino.

ÍNDICE

1.- Introducción. 7

2.- Diagnóstico Pedagógico. 10
2.1.- Dimensión Contextual. 10
2.1.1.- Datos socioeconómicos, geográficos e históricos de la colonia. 10
2.1.2.- Tipos de vivienda y servicios públicos. 11
2.1.3.- Antigüedad. 11
2.1.4.- Características de la construcción. 11
2.1.5.- Distribución de grados y grupos. 12
2.1.6.- Personal directivo, docente, administrativo y de intendencia. 12

2.2.- Dimensión de los saberes supuestos y experiencias previas. 13

2.3.- Dimensión de la práctica real y concreta. 14

2.4.- Dimensión teórico pedagógica y multidisciplinaria. 15
2.4.1.- Teorías acerca del juego. 17
2.4.2.- ¿Qué es la psicomotricidad? 21

3.- Planteamiento del problema. 25

4.- Elección del proyecto. 26

5.- Diseño de la alternativa. 28
5.1.- Objetivo general. 28

5.2.- Elementos teóricos. 28

5.3.- Estrategias. 31

5.4.- Cronograma. 37

6.- Plan de evaluación y seguimiento. 38

7.- Aplicación de la alternativa. 40

8.- Análisis e interpretación de los resultados. 70

9.- Evaluación de la aplicación de la alternativa. 72
9.1.- Evaluación de cada una de las estrategias. 73

10.- Conclusiones. 81

11.- Bibliografía. 84

1.- INTRODUCCIÓN:

A continuación voy a escribir una breve narración, que hice en Febrero del 2005, para un maestro, acerca de mi idea, de lo que es un jardín de niños.

“Creo que el jardín de niños es un lugar privilegiado, donde los niños son muy felices y en donde aprenden a compartir con los demás y se dan cuenta de las habilidades que poseen y de lo que son capaces de hacer, empiezan a hacer amigos y a relacionarse tanto con los de su edad, como con los mayores.
Mi experiencia como maestra sólo han sido cinco años, hasta el día de hoy, pero sé que éste es mi camino, lo que sucede en un jardín de niños es difícil de explicar y la gente que no ha tenido oportunidad de estar en uno, poco podría entender, sobretodo el trabajo tan arduo que hacemos los maestros día con día.
El trabajo en un jardín de niños es muy pesado pero muy gratificante, hay mucha responsabilidad, pero también hay muchas satisfacciones”.

Mi trabajo es muy importante para mí, por eso cada vez que emprendo algo nuevo dentro de mi salón de clases, tengo las ganas de que todo salga muy bien.

Mi proyecto está basado en el juego como un recurso didáctico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños. Los niños se están moviendo constantemente y toda experiencia de movimiento prepara la base sobre la que pueden desarrollarse.

En mi opinión, el juego es un recurso didáctico ideal para los maestros de preescolar, ya que es vital en el desarrollo de los niños, por eso quise que mi proyecto se basara en él.

La práctica de habilidades como la resistencia, la fuerza y la rapidez tiene una importancia subordinada, hay niños, a los que se les facilita y hay otros, a los que les cuesta mucho trabajo la coordinación.

De acuerdo con Bettina Ried (2002), por coordinación entendemos la acción combinada del sistema nervioso y la musculatura del esqueleto en el transcurso de un movimiento con un objetivo determinado, un movimiento bien coordinado cansa menos que uno mal coordinado porque músculos implicados se emplean de forma óptima, la práctica de movimientos nuevos amplía la riqueza experimental del niño, la coordinación forma parte de la psicomotricidad y creo que por medio del juego puede desarrollarse.

El objetivo general de este proyecto es “Desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar por medio del juego”, porque el desarrollo psicomotriz en las edades de los uno a los cuatro años, consiste principalmente en la adquisición de nuevas capacidades (Ried, 2002).

Para tener una formación integral, los niños necesitan conocer y vivir su cuerpo, un programa basado en juegos relacionados con la psicomotricidad gruesa, puede ayudar a que los niños tengan experiencias con respecto a su cuerpo, así como conocer sus limitaciones y capacidades.

Como maestra de preescolar debo considerar al juego como un aliado en la educación de mis alumnos, es una estrategia efectiva y en general tiene buenos resultados.

Estoy de acuerdo con Moore (1977), cuando dice que, “en el juego hay una cosa muy importante: su multitud de vivencias y la meta especial que perseguimos aquí, es que esta vivencia no desaparezca, sino que de ella nazca lo que necesita la vida de los hombres adultos si no quiere convertirse en una marcha en vacío”.

Son demasiadas las conductas que presentan los niños y las niñas en un salón de clases. Mi interés en este momento, está enfocado en los juegos de actividad física, así como el desarrollo físico y psicomotor de mis alumnos.

Taylor, Exon y Holley (1980), dicen que el objetivo físico es: “ayudar al niño a desarrollar la coordinación y las habilidades motoras y manipulativas, y a satisfacer las necesidades físicas mediante la provisión de aire puro, “espacio para jugar” y dormir,

buena alimentación, adiestramiento en la higiene personal y revisiones médicas periódicas.”

El trabajo está formado por un diagnóstico pedagógico, donde se parte de una situación irregular o problemática, en el que existen cuatro dimensiones: dimensión contextual, dimensión de los saberes supuestos y experiencias previas, dimensión de la práctica real y concreta, dimensión teórico pedagógica y multidisciplinaria.

Hubo un planteamiento del problema que encontré como uno de los más importantes dentro de mi salón de clases, el cual se resume en una pregunta: ¿Cómo desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar por medio del juego?

Diseñé una alternativa, en la cual hice un cronograma de actividades, donde el objetivo general era desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar por medio del juego.

Para la realización de este proyecto, hice 10 estrategias basadas en juegos, de los cuales registre los resultados utilizando escalas estimativas, gráficas, así como mis observaciones.

Hice un plan de evaluación y seguimiento, para ver lo negativo y lo positivo del programa. Aplique diez estrategias, y posteriormente hice un análisis e interpretación de los resultados, para ver los cambios realizados.

La evaluación de la aplicación de la alternativa sirve para ver si el proyecto tuvo éxito.
Al final se encuentran las conclusiones acerca de lo que fue para mí este proyecto.

2.- DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO.

El diagnóstico pedagógico es un puente entre la evaluación y la orientación, además de que tiene una función preventiva o correctiva. Trata de describir, clasificar, predecir y en su caso explicar el comportamiento del sujeto dentro del marco escolar. Incluye un conjunto de actividades de medición y evaluación de un sujeto, grupo de sujetos, o de una institución con el fin de dar una orientación.

Para determinar el problema, me apoye en los autores Astorga y Van Der Bijl (1991), que dicen que partimos de una situación irregular o problemática que necesita ser resuelta. Para ello es imprescindible conocer bien el problema, además de intentar su posterior solución y en donde la organización es fundamental.

En un sistema tradicional, los niños de preescolar están trabajando la mayor parte del tiempo sentados con sus libros, considero que eso es un problema fuerte, ya que el movimiento y el juego son fundamentales para un desarrollo integral, los niños deben jugar para desarrollar su psicomotricidad gruesa.

2.1.- Dimensión Contextual.

2.1.1.- Datos socioeconómicos, geográficos e históricos de la colonia.
El colegio está situado en el Estado de México, en el Municipio de Naucalpan, en la colonia Lomas Verdes. Es un área donde vive gente de clase media; cerca del colegio se encuentra la Zona Esmeralda donde vive gente de clase media alta a clase alta y que se está desarrollando mucho, en donde viven familias con hijos pequeños o parejas recién casadas, también es una zona donde se encuentran varios comercios.

Cerca del colegio se encuentra la presa Madin, hay poca vegetación, ya que es una zona muy desarrollada, que está creciendo mucho. El clima es similar al que hay en el Distrito Federal o Zona Metropolitana, aunque por estar en una parte alta hace mucho

frío en invierno, y el clima puede llegar a ser más extremoso que en otros lugares del área metropolitana.

El centro comercial de Plaza Satélite le dio mucho auge a esta zona, hay mucho comercio y se pueden encontrar todos los servicios.

2.1.2.- Tipos de vivienda y servicios públicos:

Las construcciones que rodean al colegio son de concreto, hay edificios de negocios, también hay casas habitación; en los últimos dos años han construido cuatro edificios de departamentos y continuamente hay construcciones.

En la misma calle de la escuela se encuentran dos escuelas privadas, una de ellas es el Colegio Alemán, y en dos calles que cruzan, se encuentran dos escuelas más. Hay también un hospital, así como un taller mecánico, un restaurante, un edificio con consultorios y diversos negocios, entre ellos una escuela de publicidad. Atrás del colegio hay una plaza comercial que se llama Heliplaza.

2.1.3.- Antigüedad:

Es un colegio privado, que pertenece a los Legionarios de Cristo, ellos tienen muchos años dedicándose a la Educación; tienen varias escuelas en la República Mexicana, así como también hay escuelas en el resto del Continente Americano y Europa. El colegio donde yo trabajo tiene 14 años de antigüedad, es un colegio relativamente nuevo en comparación a otros colegios que les pertenecen.

2.1.4.- Características de la construcción:

Son dos edificios de concreto, el primer edificio es de dos pisos y el segundo es de cuatro pisos, hay dos patios, hay baños en todos los pisos tanto para los alumnos de primaria, como baños pequeños para los alumnos de preescolar, para el personal docente y de intendencia hay baños en los patios.

El estacionamiento es subterráneo y es sólo para personal docente y administrativo, ya que tiene pocos lugares.

Los alumnos y alumnas toman las clases especiales en los respectivos salones, las clases de educación física y fútbol son en los patios.

El mobiliario, son mesas y sillas de madera del tamaño correspondiente para la sección de preescolar y primaria, cada salón tiene espejo y libreros. Hay un escritorio y un locker, hay pizarrón en todos los salones excepto en el salón de música y de psicomotricidad, que tienen una pared de espejo y mucha área de alfombra, los salones de preescolar, tienen un área de alfombra.

No hay áreas verdes, el patio central tiene un área grande de juegos, donde hay un arenero. El patio de la entrada, tiene juegos pequeños de plástico para los niños y niñas de prematernal y maternal.

2.1.5.- Distribución de grados y grupos:

Son 214 alumnos y alumnas en preescolar. Los salones son mixtos, pero predominan las niñas. Existen los grados de prematernal, maternal, kinder, transitorio, y preprimaria.

Grado	Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Pre maternal	10 alumnos	10 alumnos		
Maternal	14 alumnos	14 alumnos		
Kinder	15 alumnos	16 alumnos	16 alumnos	17 alumnos
Transitorio	24 alumnos	23 alumnos		
Preprimaria	19 alumnos	18 alumnos	18 alumnos	

2.1.6.- Personal directivo, docente, administrativo y de intendencia.

La directora del colegio es maestra normalista. La prefecta de disciplina es licenciada en mercadotecnia y maestra normalista.

En administración, hay dos contadoras, dos secretarias y la de la caja es diseñadora gráfica, la recepcionista es secretaria. Aparte, hay siete secretarias de las cuales: tres son secretarias por la carrera de comercio; dos son secretarias bilingües; dos tienen

licenciatura, una en administración y la otra en derecho internacional. El personal de intendencia ha cursado la primaria y algunos secundaria y preparatoria.

2.2.- Dimensión de los saberes, supuestos y experiencias previas.

Factores como la falta de capacitación de los maestros, el gusto de los padres de familia porque sus hijos trabajen con libros, el cumplir con un programa estricto, han influido en que no se le dé la importancia que merece al juego en el desarrollo de los niños y niñas de preescolar.

El juego es una herramienta importante así como una necesidad para poder desarrollar las diferentes facultades de los niños y las niñas favorablemente. De acuerdo con la autora Rosa María Iglesias (2006), “Tendrá que haber espacio para los juegos... creer que es principalmente a través del juego como el niño crece, se desarrolla y elabora sus aprendizajes, conlleva una organización espacial basada en áreas de juego, con diferentes materiales que lo vayan enriqueciendo”.

Para algunos padres de familia es muy difícil aceptar que su hijo o hija solamente vaya a la escuela a jugar, inclusive en preescolar les gusta ver que sus hijos trabajen con libros, o que hagan muchas actividades manuales.

Algunas veces los padres de familia no juegan con sus hijos, porque no quieren o porque no tienen el tiempo para hacerlo y como dice el autor Jean Le Boulch (1999), “la carencia de cuidados maternales, los cambios múltiples, frustraciones precoces y las desorganizaciones profundas de la personalidad, se traducen casi siempre precozmente en síntomas psicomotores”. Es valioso el tiempo que los padres dedican a sus hijos.

El medio en el que viven mis alumnos es de clase media a alta, algunos viven en casas, que tienen jardín, en el cual pueden jugar libremente y tienen más espacio para

moverse, a diferencia de otros que viven en departamento y muchas veces no tienen el espacio suficiente para jugar.

La inseguridad que vivimos hoy en día, orilla a los padres de familia o a quien cuide a los niños y niñas, a salir menos de casa y no poder jugar en un espacio grande, lo que limita el movimiento del niño.

2.3.- Dimensión de la práctica real y concreta.

El lugar donde se detecta la problemática es el: Colegio Everest de Chiluca en la Zona J064, Sector / Dirección de servicios regionales: 05.

El grupo es de primer grado de preescolar y se compone por 14 alumnos. El salón está dividido en dos áreas, una con piso de vinil, donde están las mesas y las sillas, el escritorio, silla y locker para la maestra, el pizarrón, un librero pequeño para cuentos y un mueble para guardar material, y la otra es el área de alfombra, hay dos muebles y un espejo de cuerpo completo para niños.

La problemática surge para mí, desde el momento en que empiezo a conocer el PEP 2004, y el trabajo por competencias; en cómo puedo hacer que los niños desarrollen competencias por medio del juego.

Elegí como Campo Formativo el de Desarrollo físico y salud. El aspecto en el que se organiza este campo es: Coordinación, fuerza y equilibrio y una de las competencias del PEP 2004 que tiene que ver con mi problemática es: “Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.”.

A los niños les encanta moverse y los juegos que implican fuerza física como, correr, brincar, trepar son muy satisfactorios para ellos. Creo que el juego es el principal medio

de aprendizaje de los niños y las niñas entre los dos y seis años de edad, porque su principal interés está basado en él.

En la escuela donde trabajo, tenemos la clase especial de psicomotricidad, que se da tres veces a la semana por media hora; es un rato en el que los niños y las niñas, están con una maestra capacitada para desarrollar juegos y actividades de tipo psicomotor en el que al pasar del tiempo se ve la madurez que han adquirido, gracias a cierto tipo de juegos, como brincar con dos pies juntos. Esta clase, es muy enriquecedora y satisfactoria pero considero que no es suficiente para lo que un niño de tres a cuatro años necesita, me gustaría hacer más este tipo de juegos en mi salón de clases.

2.4.- Dimensión teórico pedagógica y multidisciplinaria:

El juego es una fuente interminable de placer para niños y niñas, digo interminable porque nunca dejamos de jugar; cuando jugamos nos sentimos contentos, satisfechos, aunque algunas veces halla frustración o cansancio, según Chateau (1987), “el juego es serio, posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento. No es una simple diversión, es mucho más... el juego constituye así un mundo aparte”.

Yo he visto como los niños y niñas de mi salón toman el juego de una manera seria y no les gusta ser molestados, de acuerdo con Chateau (1987), “si el niño es serio, se debe a que, por sus aciertos en el juego, afirma su ser, proclama su poder y su autonomía, compromete a todo el ser, es una manifestación de la personalidad entera, el niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su Yo”. Un ejemplo de esto es que una vez, jugando “pin pon papas”, con una de mis alumnas percibí que cuando yo ganaba en el juego, a ella no le gustaba nada, pero cuando ella ganaba, se sentía poderosa, y esto le proporcionaba una satisfacción y felicidad muy especial, este sentimiento que tienen los niños y en general todos los seres humanos, cuando ganan en un juego.

Hace ocho años que trabajo con niños de preescolar y verlos jugar me ha hecho recordar muchos juegos que yo jugaba, me acuerdo que era lo máximo para mí, tener tiempo para jugar. Como bien lo cita Chateau (1987), evocando a Rambert “el niño se revela con toda su frescura y espontaneidad mientras juega. En esos momentos no sabe esconder nada de los sentimientos que lo animan”.

Es imposible negar la naturaleza del juego en el niño, como les gusta, como les llena; como docente de niños de preescolar me doy cuenta de que la mayor parte del tiempo están jugando, inclusive si están haciendo un trabajo con su libro. Muchas veces sé cuando un niño está jugando y cuando no, aunque de acuerdo con Delval (1994), “definir con precisión qué es el juego resulta una tarea extremadamente ardua, porque bajo ese nombre englobamos una gran cantidad de conductas que, si las examinamos con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas” y así es, a veces creo que una determinada actividad es un juego, pero en ocasiones no lo es.
Me ha pasado que estoy tratando de presentarles cierta actividad con muchas ganas, pero no les divierte, por lo tanto creo que esa actividad en específico, no es un juego. Por tal motivo, retomo lo que dice Delval (1994), “lo que sí parece evidente en todas las actividades del juego es que los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce.”

Existen muchas teorías acerca del juego que varían unas de otras, por años se ha investigado acerca de él y a observar a los niños en su ambiente. Juan Delval (1994), cita que “otros autores han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él, conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Hoy, los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano”.

2.4.1.- Teorías acerca del juego:

Lo siguiente, es una breve información para dar una idea de lo que dicen algunos autores, ya que no abarco en su totalidad sus teorías.

1. - Aristóteles: hablaba de los juegos y de su utilización desde el punto de vista educativo.

2. -Friedrich Schiller: (1795) formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven.

3. - Herbert Spencer: siglo 19, formula con más claridad la teoría de exceso de energía: los fines próximos son sus únicos fines, aunque sirven también para la conservación o el aumento de aptitud.

4. - Lazarus: siglo 19, sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.

5. - Stanley Hall: Teoría de la recapitulación: el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizará en el juego esas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

6. - Karl Groos: Teoría del preejercicio: sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que esta ligado al crecimiento. Él clasifica los juegos de la siguiente manera: En una primera categoría: juegos de experimentación o juegos de funciones generales, donde ha agrupado los juegos sensoriales como silbidos, trompetas, etc., los juegos motores, como las canicas, carreras, etc., los juegos intelectuales como la imaginación y curiosidad, los juegos afectivos y los ejercicios de voluntad, juegos de inhibición tales como mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil. Una segunda categoría: los juegos de

funciones especiales comprende los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

7. - Sigmund Freud: El juego está relacionado con la expresión de las pulsiones y en particular con la pulsión de placer, y el niño realizaría a través del juego los deseos insatisfechos de la realidad.

8. - Buytendijk: El juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta.

9. - Linaza: La timidez, la ambigüedad, la imposibilidad y el patetismo son los tres requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego.

10. - Huizinaga: Calificación de homo ludens, igual a hombre que juega. La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar.

11. - Vigotsky: El juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. El autocontrol del que es capaz un niño, se produce en el juego. Todo juego contiene reglas, en donde algunas de ellas están explícitas y algunas no lo están. La definición del juego como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada por 2 razones: a) Existen muchas actividades que proporciona al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo el succionar un chupete. b) Hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado. Los juegos deportivos a menudo van acompañados de disgusto si el resultado es desfavorable para el niño.

12. - Jean Piaget: Describe el carácter simbólico de la actividad lúdica en el período sensoriomotriz. Los juegos simbólicos provienen de la representación que el niño pequeño hace de un acontecimiento diario normal, fuera del contexto. La función de

este juego simbólico es ayudar al niño a “asimilar la realidad”. Haciendo esto el niño puede revivir experiencias placenteras.

La asimilación de la realidad es una condición vital para la continuidad y el desarrollo, por la falta de equilibrio que tiene el pensamiento del niño, el juego simbólico satisface esta condición. El juego simbólico es vital para el desarrollo mental y emocional del niño.

Piaget clasificó el juego en 3: a) Juego de prácticas: Incluye el juego sonsoriomotor y exploratorio del niño pequeño especialmente de los seis meses a los dos años. b) Juego simbólico: Incluye el de simulación, de fantasía, y socio-dramático del niño de dos o tres años hasta los seis años. c) Juego de reglas: Caracteriza las actividades de los niños desde los seis o siete años en adelante. Para él, se encuentran tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla. Piaget ha demostrado que la mente del niño es demasiado inmadura para pensar las cosas; por tanto, necesita representarlas.

13. - Jerome Bruner: El desarrollo integral es lo más importante y ello sólo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre juego, pensamiento y lenguaje. El juego es una actitud de cómo utilizar la mente y el lenguaje. El juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad un juego.

14. - Erikson: En la edad temprana, es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara, lo que permite al niño o niña, extender su auto-esfera; opina que a través del ojo con una mirada, la madre transmite al pequeño, confianza, miedo, amor, y otros sentimientos.

15. - Heller: Plantea que el niño al jugar, puede manifestar diferentes estados de ánimo sin perjuicio del otro. El juego es un tipo de acción directa o verbal y de saber correspondiente, que no entra en el círculo de la reproducción social y de las cuales no se es responsable. Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia.

16. - Winnicot: El juego es una psicoterapia, experiencia creadora con el mundo (fusión pre-lógica sujeto-objeto), que se da en un tiempo y espacio. Es una forma básica de vida, con aplicación universal y natural, es espontáneo, estableciendo actitud social positiva.

17.- Froebel: Su pedagogía parte de objetos simbólicos desde una perspectiva cosmogónica, así la pelota por su forma esférica es el símbolo de la unidad, el cubo el de la diversidad, el muñeco el de la vida y así va formando los “dones”, al que le añade ocupaciones y juegos acompañados de cantos. El juego y el juguete sirven para dar forma de vida exterior al mundo que vive en el niño, para familiarizarse con el mundo exterior y sus fenómenos y para conocimiento de ambos mundos. Mantenía que las ocupaciones (colorear, doblar y cortar papel, trabajar con barro y cera, coser) permitían al niño expresar su mundo interior. Creía en la importancia de los juegos de fantasía.

18. - Séguin: El niño atribuye a su juguete todas las cualidades ideales y se consagra por entero a él, como si de una realidad se tratara. Los juguetes hablan a los sentimientos cuando la mente no está aún abierta a la razón. Los libros no pueden enseñar lo que los juguetes inculcan al niño. Conceder a los juguetes su lugar en la educación, lugar que les atribuye la parte principal en el desarrollo de las simpatías humanas.

19. - Susan Isaacs: Observó en los niños tres tipos de juego espontáneo cuando están solos. a) Perfeccionan sus habilidades corporales (trepando, saltando, etc.) b) se muestran interesados por el mundo físico de los animales y las plantas. c) juegos de representación, actuando espontáneamente, en estos los niños resuelven sus conflictos internos disminuyendo así la presión del conflicto y la culpabilidad.

Hay diferencias entre lo que dice cada autor, ya que el juego abarca un universo de posibilidades para el crecimiento de los seres humanos, en particular de los niños, por lo tanto hay muchas ideas al respecto.

Muchos años de investigaciones han propiciado muchas especulaciones sobre la razón del juego, pero se han aportado pocos acuerdos concluyentes sobre lo que realmente es. Está claro que el juego es, al menos, un fenómeno y que posee un significado para los participantes. (Moyles, 1990)

2.4.2.- ¿Qué es la Psicomotricidad?

El psicólogo Henry Wallon (1937), remarcó a la Psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz. Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal. Según Wallon (1937), el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y dice que: "Nada hay en el niño mas que su cuerpo como expresión de su psiquismo" (www.galfo.com).

Según Berruazo (1995), la psicomotricidad es un enfoque 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 centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (www.es.wikipedia.org).

La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve

La psicomotricidad tiene por objetivo ofrecer el soporte que permite al niño adquirir percepciones y sensaciones que le permitan conocer y controlar su cuerpo y, a través de él, conocer el mundo que le rodea y con sus aplicaciones y ejercicios, es uno de los grandes temas que se trabajan en el jardín de niños y se refiere a la capacidad de los niños para dominar y expresarse a través de diferentes habilidades de su cuerpo, según la etapa en la que se encuentren. Su adecuado desarrollo y estimulación son decisivos para su desempeño posterior. Pero a menudo es necesario aclarar algunos términos y

sus diferencias, ya que esto facilitará la comprensión de los informes de progreso del niño.

La psicomotricidad se divide en dos áreas la fina y la gruesa: La psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc. Generalmente ayudan a detectar algunas carencias y condiciones físicas, como por ejemplo la debilidad en los dedos o la osteoplastía (huesos elásticos). Todos estos ejercicios son desarrollados en mesa con diversos materiales. La psicomotricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizads con la totalidad del cuerpo**,** coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría (www.psicologiapuzzle.com).

Creo que es importante mencionar a lo que se refiere el término de motricidad, para darnos una mayor idea de lo que forma parte de la psicomotricidad:
El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc.

En referencia a lo anterior, creo que la reflexión que he hecho acerca de mi práctica docente me ha acercado más al juego, y a pensar acerca de lo importante que es para los niños desarrollar su psicomotricidad gruesa, por tal motivo le asigno un lugar prioritario al momento de planear mis clases.

Los profesores jugamos un rol muy importante en el desarrollo de niños y niñas de todas las edades. Parte de la tarea de los profesores consiste en proporcionar situaciones de juego libre o dirigido en las que podamos intentar atender las necesidades de los niños. El juego en la escuela, motiva a los niños y niñas a explorar y a experimentar y como señala Sava (1975), “el hecho evolutivo importante es que la estimulación de las mentes de los niños a través de actividades no brindadas normal ni regularmente en el hogar fortalece su capacidad cognitiva para abordar las tareas de aprendizaje cada vez más difíciles con las que se enfrentarán en las siguientes décadas”.

En el nuevo programa de Educación Preescolar, se pretende que se favorezca una experiencia educativa de calidad para todos los niños y niñas, además de que se ha tomado en cuenta la diversidad cultural y regional, para que se desarrollen las competencias, tomando como definición de competencia: “un conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos” (Iglesias, 2006).

Los propósitos de este programa, están planteados para toda la educación preescolar y en cada grado los maestros tendrán que diseñar actividades con niveles distintos de complejidad y ver qué logros han alcanzado el niño o niña, así como sus potencialidades de aprendizaje, para lograr que pueda desarrollar todas las competencias del PEP 2004.

La educadora debe buscar, mediante el diseño de situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños y las niñas que logren desarrollar las competencias, del PEP. Es primordial encontrar estas situaciones didácticas, para poder desarrollar el campo formativo que me interesa en este momento.

El campo formativo al que me refiero, es al de desarrollo físico y salud del PEP 2004 el cual dice: “El desarrollo físico es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional…En el desarrollo físico de las niñas y de los niños están involucrados el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices… Las capacidades motrices gruesas y finas se desarrollan rápidamente cuando los niños y las niñas se hacen más conscientes de su propio cuerpo y empiezan a darse cuenta de lo que pueden hacer; disfrutan desplazándose y corriendo en cualquier sitio, “se atreven” a enfrentar nuevos desafíos en los que ponen a prueba sus capacidades y ellos les permite ampliar su competencia física, al tiempo que experimentan sentimientos de logro y actitudes de perseverancia…Cuando llegan a la educación preescolar han alcanzado –en general- altos niveles de logro en las capacidades motrices…Sin embargo, existen niños y niñas para quienes las oportunidades de juego y convivencia con sus pares, son limitadas en su ambiente familiar- porque pasan una buena parte del tiempo solos en casa, en espacios reducidos, viendo televisión, porque acompañan y ayudan a su madre o a su padre en el trabajo-, o bien porque tiene necesidades educativas especiales. Para estos pequeños la escuela es el espacio idóneo y seguro para brindar oportunidades de juego, movimiento y actividad compartida…Reconocer el hecho de que cada niño y cada niña han desarrollado habilidades motoras en su vida cotidiana y fuera de la escuela con diferente nivel de logro, es un punto de partida para buscar el tipo de actividades que proporcionen su fortalecimiento…La intervención educativa en relación con el desarrollo físico debe propiciar que los niños y las niñas amplíen sus capacidades de control y conciencia corporal, que experimente estilos diversos de movimiento y la expresión corporal. Proponer actividades de juego que demanden centrar la atención por tiempos cada vez más prolongado”.

3.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

Los alumnos de mi grupo están en constante movimiento, por lo tanto me interesa que muevan su cuerpo, que lo conozcan y eso puede ser por medio de un juego porque su interés está centrado en él y creo que es la mejor manera de entrar en el mundo del niño. Es por eso, que cuando observo las necesidades de mi grupo me doy cuenta, que necesito generar más juegos que estén relacionados con la psicomotricidad gruesa.

Hoy en día, los niños pasan mucho tiempo viendo la televisión y jugando videojuegos sentados, muchos de ellos no tienen espacios grandes para correr, jugar a la pelota o escondidillas, no pueden salir a la calle como antes a jugar de una manera segura con los vecinos, los espacios son reducidos para utilizar patines, triciclos o bicicletas, no tienen hermanos con quien compartir juegos y juegan de una manera muy solitaria; por tal motivo tienen menos posibilidades de desarrollar su psicomotricidad gruesa.

El juego promueve el desarrollo físico, mediante el juego físico activo los niños aprenden control corporal.

Los niños necesitan muchas oportunidades para correr, trepar, deslizarse, etc. Como lo comentan los autores Ramsey y Bayles (1989), se ha sostenido que a medida que los niños adquieren buenas destrezas físicas parecen mejorar su confianza en sí mismos, y esa confianza ganada en tal forma, puede transferirse al aula y con frecuencia motiva al niño a trabajar más en otros campos del aprendizaje.

Sería muy bueno lograr, que por medio de los juegos físicos, mis alumnos se interesen en otros campos del aprendizaje.

Es necesario que los niños de preescolar jueguen, y se muevan más, por tal motivo, planteo mi problema en una pregunta: ¿Cómo desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar por medio del juego?

4.- ELECCIÓN DEL PROYECTO.

El “Proyecto Pedagógico de Acción Docente” es el que elegí para trabajar de acuerdo con mi problemática.

El proyecto, cuenta con especificaciones propias, más no debemos tomarlo como “receta de cocina”, sino como orientaciones generales que podemos adecuar conforme al problema planteado.

Al cursar la Licenciatura en Educación, se realizan una serie de trabajos que tienen que ver con la práctica docente y que tienen como objetivo, mejorar la misma. El Proyecto Pedagógico de Acción Docente, es una herramienta para la Educadora, para reflexionar acerca de la formación que se adquiere al desarrollar un proyecto como éste, dentro de nuestro salón de clases.

El proyecto, es la herramienta teórico-práctica en desarrollo que utilizan los profesores-alumnos para:
-Conocer y comprender un problema significativo de su práctica docente.
-Proponer una alternativa docente de cambio pedagógico.
-Exponer la estrategia de acción.
-Presentar la alternativa.
-Favorecer el desarrollo profesional de los que participan en él.

En mi salón de clases existen distintos tipos de dificultades y problemas, una vez elegida mi problemática, este proyecto me permite pasar de ese problema de mi quehacer cotidiano, a la construcción de una alternativa crítica de cambio.

Es muy importante, problematizar la práctica docente que realizamos y elegir el proyecto más apropiado al problema de nuestra práctica docente.

Elegí este proyecto porque busca una educación de calidad y ofrece un tratamiento

educativo a los problemas que enfatizan la dimensión pedagógica de la docencia.

Surge de la práctica y es pensado para la misma, no se queda sólo en proponer una alternativa a la docencia, sino que busca que se aplique en la práctica escolar.

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. Para que este proyecto se pueda dar, es muy importante que los profesores y los alumnos estén involucrados en el problema, porque son los que mejor lo conocen.

Este proyecto se inicia a partir de mi práctica docente y se construye mediante una investigación teórico-práctica, consiste en lograr modificar y transformar la práctica que yo hacía antes de iniciar el proyecto. Para llevarlo a cabo, lo puedo hacer con materiales a mi alcance, debo tomar en cuenta los recursos disponibles y las condiciones existentes.

No hay un esquema preestablecido para elaborar el proyecto, ni recetas, ni modelos, ya que responde a un problema específico que sólo el que lo lleva a cabo, conoce a profundidad. Se va construyendo y requiere de creatividad e imaginación. Ya como llevemos a cabo nuestro proyecto, es un resultado de nuestra imaginación y originalidad con que lo trabajemos, además de los referentes teóricometodológicos.

Cuando elaboramos nuestro proyecto, debemos considerar tres fases muy importantes, que son:

1.- Elegir el tipo de proyecto.
2.- Elaborar la alternativa del proyecto.
3.- Aplicar y evaluar la alternativa.

Todos los estudiantes de la Licenciatura en Educación, estamos en posibilidad de desarrollar proyectos de este tipo para crear e imaginar nuevos escenarios educativos.

5.- DISEÑO DE LA ALTERNATIVA:

5.1.- Objetivo general:

Desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar por medio del juego.

5.2.- Elementos teóricos:

Trabajar con niños de preescolar y verlos jugar me hizo recordar lo que era para mí jugar; y realmente no había nada más importante para mí, que mis papás y jugar, recuerdo que mi hermana y yo podíamos pasar tardes enteras jugando con las muñecas. Así, aprendí a compartir mis juguetes, a ser paciente cuando mi hermana escogía de la maleta la ropa de las muñecas, a tener tolerancia a la frustración por si no me tocaba lo que quería, a negociar lugares para poner la casa de las muñecas.

Cuando jugaba con mis primos a las escondidillas, se ponían en juego todas mis habilidades y estrategias para encontrar el mejor lugar, todos mis sentidos estaban al 100% pendientes de lo que pasara alrededor y de no causar ninguna sospecha ante los demás, para que no me vieran; y qué decir del bote pateado donde tenía que correr con todas mis ganas para no ser encontrada y si me tocaba ir por la pelota, mala suerte, perdía mucho tiempo en ir por ella, utilizaba toda mi fuerza y todos mis músculos para ser la mejor. En los juegos de alberca, como el famoso “tiburón”, que me causaba un pavor impresionante si salía de la base, eso si era miedo, o las carreritas, para ver quien ganaba o quien nadaba mejor. Organizar un rally o un “show” que me podía mantener ocupada todo un fin de semana, con una serie de actividades donde la creatividad no tenía límite.

Para mí, jugar es aprender: aprender a compartir, a ser paciente, a tener tolerancia, a cooperar, a divertirse, a expresar y sentir emociones, a crecer, a madurar.

Todo lo que juegue un niño dará la pauta para su vida adulta. El juego te estimula física y mentalmente puedes medir tus capacidades, te puedes relacionar socialmente, te diviertes, te entretienes, te conoces a ti mismo.

El juego es una tarea del desarrollo, un proceso de exploración y experimentación del mundo. En él, los niños confrontan situaciones que simulan la vida real y, al representar papeles, adquieren habilidades para dominar tales situaciones. A través del juego se preparan para entrar al mundo de los adultos y, al mismo tiempo, aprender habilidades fundamentales de la vida (Reader´s Digest, 2007).

El juego estimula al cuerpo y al cerebro y es el mejor de los recursos para facilitar el aprendizaje. La creatividad y la imaginación son las capacidades que más se benefician con el juego, pero además del aspecto intelectual, mediante el juego se puede alcanzar el potencial emocional, físico y social del niño.

Jugar es una actividad indispensable en el desarrollo integral de los niños. Si los padres y los maestros basan los juegos en el nivel de conocimiento y habilidades de cada niño, podrán promover juegos que faciliten el aprendizaje.

En referencia al Reader´s Digest (2007), es el juego el que facilita el paso de adquisiciones incipientes e inmaduras a otras afianzadas y permanentes

- El juego es un factor básico en el desarrollo.
- El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego.
- El juego crea una zona de desarrollo próximo.
- Durante el juego el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.
- Todo juego de ficción posee reglas y progresa de poseer situaciones imaginarias explícitas a juegos donde la situación imaginaria pasa a segundo plano, pero las reglas se anticipan, y explicitan, de tal modo que llegan a definir el juego mismo.
- El juego es un importante promotor de la socialización.

Bruner (1986), habla de las funciones fundamentales del juego:

a) Reduce errores y es un medio para explorar.

b) Se pierde el vínculo entre el medio y los fines. Es un medio para inventar. Combinar fantasías.

c) Se desarrolla en función de un “escenario”, en donde éste, es una forma de idealización de vida.

d) Proyección del mundo interior, se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo exterior.

e) Proporciona un gran placer, incluso por los obstáculos, cuando se logra superarlos.

Por el lado del desarrollo físico, los niños necesitan aprender a moverse con precisión y agilidad. Para tal fin, necesitan que cada músculo que participa en cada actividad funcione de modo coordinado con los demás. Las actividades físicas y los deportes son la mejor forma de desarrollar esta coordinación.

La escala física es el medio más específico con que los niños se miden con respecto a otros en esta etapa, durante la cual es muy importante para el niño “ser grande”.

El niño que logra correr más rápido o brincar más alto se gana el respeto del grupo; es preciso que el niño sepa que todos los seres humanos poseen cualidades equivalentes para su desarrollo personal.

La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de aprendizajes posteriores, se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad (www.pananet.com).

Mediante los juegos de movimiento los niños, se desarrollan físicamente, aprenden ciertos conceptos como: derecha, izquierda, delante, atrás, arriba, abajo, cerca, lejos

que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos y van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que les rodea.

Ejemplos de juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad: andar en triciclos, bicicletas, patinar, saltar la cuerda, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, pelotas. Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

El juego es una herramienta fundamental para trabajar con niños de preescolar. Creo que por medio del juego los niños pueden desarrollar su psicomotricidad gruesa con éxito, y poder tener control de su cuerpo.

5.3.- Estrategias:

1.- Nombre del Juego: La guarida.
Propósito: Lograr control de su cuerpo dentro de un aro.
Material:

- Aros
- Música
- Cinta adhesiva de color
- Paliacates

Desarrollo:
Los niños y niñas imaginan que son ratones, ellos tienen un aro, el cual es su casa, hay dos gatos que van a tratar de atrapar a los ratones. Los gatos tienen una guarida que es un cuadrado marcado con cinta de color en el piso y utilizan un paliacate como identificador. Cada vez que suena la música los ratones salen de su casa (el aro); los gatos los persiguen y si los atrapan los llevan a su guarida; cada vez que deja de sonar la música los ratones deben regresar a su casa.

2.- Nombre del Juego: Las carreritas

Propósito: Fomentar actividades como trepar y gatear.

Material:

- Material de psicomotricidad
- Cinta adhesiva de color
- 2 pelotas

Desarrollo:

Dentro del salón, se hacen dos rieles, con diferente material acomodado; se marcan líneas y curvas con cintas de colores. Se forman dos equipos, cada equipo tiene una pelota, que la va a llevar en las manos el niño o niña del que sea el turno. Hacen la carrera de relevos en donde pasan por arriba o por abajo del material (dependiendo el recorrido marcado por la educadora) y gatean por los caminos marcados con cinta de colores (curvas y líneas), al terminar su turno corren con el compañero y le entregan la pelota al siguiente compañero o compañera, sin la pelota no se puede iniciar la carrera.

3.- Nombre del Juego: Figura Sorpresa

Propósito: Correr y parar en la figura indicada.

Material:

- Música
- Cintas adhesivas de diferentes colores

Desarrollo:

En el suelo, están marcadas en grande, las figuras geométricas, cada una con cinta de diferente color. Al escuchar la música, los niños corren por el salón, al parar la música tendrán que ir adentro de la figura que indique la educadora y quedar como estatua.

4.- Nombre del Juego: “El espejo feliz”.

Propósito: Mover su cuerpo y todas sus extremidades al vestirse.

Material:

- Ropa vieja. De todo tipo, en buen estado, incluso disfraces
- Corbatas, zapatos, sombreros, mascadas
- Accesorios: collares, guantes, bufandas, aretes, accesorios para el pelo
- Cajas de cartón

Desarrollo:

La ropa, disfraces y accesorios, están clasificados en las cajas de cartón. Cada niño escoge de que se quiere disfrazar, al terminar de hacerlo se mira en el espejo.

Si quieren pueden adivinar de que esta disfrazado o vestido cada uno.

5.- Nombre del Juego: “Fantasmón”.

Propósito: Sentarse, pararse y correr rápidamente.

Material:

- Instrumento musical de su preferencia

Desarrollo:

Los alumnos forman un círculo y se sientan. Los niños y niñas del salón eligen a un “fantasmón”. Cantamos la siguiente canción: “Soy fantasmón, un fantasma amistoso, nadie conmigo quiere jugar, pero si unas cosquillas tú sientes, me tienes que atrapar”, la canción se canta al son de un instrumento que toca la maestra. Cuando termina la canción, el fantasmón le hace cosquillas a uno de sus compañeros y éste tiene que pararse y correr para perseguirlo, el que se sienta primero en el lugar vacío después de haber dado la vuelta al círculo gana.

6.- Nombre del Juego: “Movimientos del viento”.

Propósito: Desarrollar el movimiento creativo.

Material:

- Plumas de ave

Desarrollo:

La educadora pregunta: ¿Cómo trabaja el viento? Hablamos de cómo el viento hace volar muchas cosas, los niños dicen cosas que hace volar el viento, y luego jugamos a que el viento nos mueve: Se sugieren movimientos como que sean hojas y caigan al suelo lentamente, sean hojas volando por el patio rápidamente, sean gotas de lluvia cayendo a la tierra, sean plumas arrastradas por el viento, sean copos de nieve volando en el viento. Después los niños juegan a que ellos son el viento y mueven las plumas soplándolas a su gusto.

7.- Nombre del Juego: “Estatuas de marfil”.

Propósito: Moverse de diferentes formas.

Material:

- Música

Desarrollo:

Al escuchar la música los niños corren, caminan, gatean, andan de puntitas o de talones, ruedan, brincan, van de cojito dependiendo de la instrucción. Al parar la música, los niños tienen que parar y quedar como estatuas congeladas.

8.- Nombre del Juego: “Baile espacial”

Propósito: Aprender el concepto adelante y atrás.

Material:

- Música
- Aros de colores

Desarrollo:

Al escuchar la música los niños correrán por el salón, entre los aros de colores. Al parar la música, los niños tienen que parar y situarse adelante o atrás (tomando como referencia el espejo que cubre toda una pared) de los aros del color que indique la educadora.

9.- Nombre del Juego: “Las traes”

Propósito: Que los niños corran libremente sin dificultad.

Material:

- Triángulo de cartón rojo
- Cinta adhesiva

Desarrollo:

De manera aleatoria, se escoge al niño o niña que “las trae”, el niño o niña que “las trae” tiene que perseguir a otro y tocarlo para que el otro ahora sea quien “las trae”, y así sucesivamente. Existe una base marcada con un triángulo rojo donde se pueden ir a refugiar para que el niño o niña que “las trae”, no los pueda tocar. La base es el único lugar seguro.

10- Nombre del Juego: “Cebollitas”

Propósito: Desarrollar la fuerza y promover el equilibrio.

Material:

- Cinta adhesiva de color

Desarrollo:

Se traza una línea en el piso con la cinta de color. Los niños se sientan sobre ella, uno detrás del otro, con las piernas abiertas tomándose por el estómago. El primero de la fila, se para e intenta jalar a su compañero de las manos y tratarlo de sacar del manojo de cebollitas, los demás compañeros lo sostendrán con fuerza para que el compañero parado no lo pueda jalar. Deben de mantenerse sobre la cinta de color y no moverse o pandearse para otro lado.

5.4.- Cronograma:

No.	Nombre de la sesión	Propósito de la sesión.	Rasgo a evaluar	Fecha de aplicación
1	La guarida	Lograr control de su cuerpo en un espacio específico, en este caso el aro	Quedarse en el aro sin moverse Control del cuerpo	Martes 4 de Septiembre del 2007
2	Las carreritas	Fomentar actividades como trepar y gatear Mantener el equilibrio caminando sobre una cinta de color pegada en el piso	Logra mantener el equilibrio	Miércoles 19 de Septiembre del 2007
3	Figura Sorpresa	Correr y parar en el momento indicado	Control de impulso	Jueves 4 de Octubre del 2007
4	El espejo feliz	Mover su cuerpo y todas sus extremidades al vestirse	Moverse sin torpeza al vestirse Vestirse de manera correcta	Jueves 11 de Octubre del 2007
5	Fantasmón	Sentarse, pararse y correr rápidamente	Sentarse, pararse y correr de manera rápida	Viernes 19 de Octubre del 2007
6	Movimientos al viento	Desarrollar el movimiento creativo	Se mueve de manera suelta	Lunes 22 de Octubre del 2007
7	Estatuas de marfil	Moverse de diferentes formas	Conocer partes del cuerpo Control del cuerpo	Miércoles 14 de Noviembre del 2007
8	Baile espacial	Aprender el concepto adelante y atrás	Conocer concepto adelante, atrás Respuesta rápida	Jueves 22 de Noviembre del 2007
9	Las traes	Que los niños corran y desarrollen su coordinación gruesa	Saber correr Desarrollo de coordinación gruesa Atención	Miércoles 28 de Noviembre del 2007
10	Cebollitas	Desarrollar la fuerza y promover el equilibrio	Tono muscular Equilibrio	Viernes 30 de Noviembre del 2007

6.- PLAN DE EVALUCION Y SEGUIMIENTO

Una definición de evaluación es muy difícil de enunciar, ya que se desarrolla en diferentes ámbitos, que debido a sus diferencias nos llevan a diferentes conceptos, que responden a diversas áreas del conocimiento.

La evaluación sirve para comprobar hasta qué punto las actividades de aprendizaje, tal deseables, determinando de este modo los aspectos positivos y negativos del programa.

La evaluación es un proceso que va más allá de una simple medición. Implica descripciones cuantitativas y cualitativas de la conducta del alumno, la interpretación de dichas descripciones y por último la formulación de juicios de valor basados en la interpretación de las descripciones.

La medición es un proceso mediante el cual puede determinarse cuantitativa o cualitativamente el grado en que el estudiante posee un rasgo determinado, como conocimiento, habilidad, etc.

Una evaluación auténtica, incorpora un análisis y valoración del proceso a través del cual se han calificado los resultados obtenidos por el alumno. La evaluación además de valorar lo que el alumno ha hecho o dejado de hacer, incluye a la enseñanza tanto en lo que se refiere a la planeación como en su realización. Se deben evaluar tanto los resultados como los procesos y tanto el aprendizaje como la enseñanza (SEP 2006).

Estoy de acuerdo con Bhola (1992), cuando sugiere que el comportamiento humano sea estudiado tal como ocurre naturalmente y dentro de su contexto total, como cuando los niños juegan, de una manera natural y tomando en cuenta el contexto que se esta viviendo en ese momento dentro del salón de clases.

Me parece que lo que dice Fernando Címbranos (1989), esta muy ligada a lo que nos propone el Programa de Educación Preescolar 2004, cuando se refiere a:

1.- ¿Para qué evaluar? : Es el sentido de la evaluación,

2.- ¿Qué?: Las razones de la evaluación.

3.- ¿Cuándo?: Los tipos de evaluación: inicial, continua, final.

4.-¿Cómo?: observación, diálogo, entrevista, con los instrumentos de evaluación, ¿Cómo se evalúa?

5.- ¿Quiénes? Con los protagonistas de la evaluación.

Estos cinco aspectos son fundamentales al momento de evaluar, sirven como una guía y te dan una continuidad.

Está claro que cada niño aprende de diferente modo, ya sea que son más visuales o musicales o les gusta tocar todo y hay que partir de este principio. Al disponer cada niño de diferentes potencialidades, ningún conjunto de estrategias será óptimo para todos en todo momento, además una estrategia determinada tendrá más éxito en un grupo de niños que en otros.

7.- APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA:

Fecha: Martes 4 de Septiembre del 2007.
Horario: 9:00 a.m.
Lugar: Colegio Everest de Chiluca.
Participantes: 7 niños y 6 niñas.
Observador: Mariana Arreola Compeán.

1.- Nombre del Juego: La guarida.

Propósito: Lograr control de su cuerpo dentro de un aro.

Material:

- Aros
- Música
- Cinta adhesiva de color
- Paliacates

Desarrollo:

Los niños y niñas imaginan que son ratones, ellos tienen un aro, el cual es su casa, hay dos gatos que van a tratar de atrapar a los ratones. Los gatos tienen una guarida que es un cuadrado marcado con cinta de color en el piso y utilizan un paliacate como identificador. Cada vez que suena la música los ratones salen de su casa (el aro); los gatos los persiguen y si los atrapan los llevan a su guarida; cada vez que deja de sonar la música los ratones deben regresar a su casa.

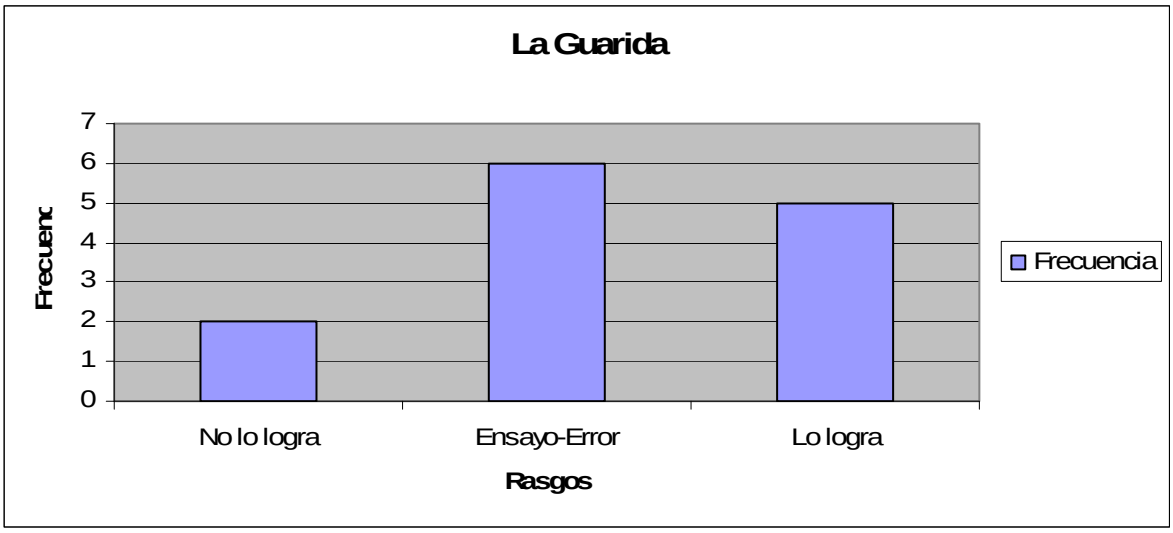
Observaciones:

No.	Nombres	No logra ubicarse espacialmente	Le cuesta trabajo Ensayo-error	Logra ubicarse en el espacio
1	Bárbara	No quiso participar		
2	Regina M			X
3	Ivana			X
4	Carolina			X
5	Ricardo		X	
6	Ana Paula	X		
7	Regina			X
8	Diego		X	
9	Juan José	X		
10	Mauricio		X	
11	Oscar		X	
12	Sofía			X
13	Emilio		X	
14	Fernando		X	

- Fue necesario ponerles un indicador a los gatos, para que los demás los identificarán, es por eso que agregue en el material, paliacates rojos.
- Al principio de la actividad se les dificultaba mucho, hubo que dar la indicación varias veces.
- Durante la actividad se estuvieron moviendo mucho, estaban muy inquietos.
- Bárbara estuvo muy tranquila y no quiso participar.
- Fernando insistía en ser gato todo el tiempo y se iba a la guarida, pero cuando lo atrapó un gato para llevarlo a la guarida se puso a llorar porque no quería ser ratón y menos ser atrapado, el sólo quería atrapar, por lo tanto creo que Fernando tiene poca tolerancia a la frustración.
- Les gustó la actividad pero tardaron en seguir instrucciones, tomo más tiempo del que pensé para organizarlos.
- A medida que la mayoría del grupo iba comprendiendo el juego, fueron teniendo más control de su cuerpo.

Evaluación:

La Guarida Rasgos	Frecuencia
No lo logra	2
Ensayo-Error	6
Lo logra	5



Conclusión:

Creo que esta actividad está un poco elevada para la edad de los niños porque muchos alumnos no querían ser atrapados, sentían angustia y preferían ser gatos, lo que dificultaba la actividad, ya que como lo muestra la gráfica, la mayoría de los alumnos estuvieron en el margen de ensayo y error. Pienso que está actividad la disfrutan los niños más maduros, que tienen más tolerancia a la frustración.

Fecha: Miércoles 12 de Septiembre del 2007.

Horario: 11:00 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 7 niños y 4 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

2.- Nombre del Juego: Las carreritas

Propósito: Fomentar actividades como trepar y gatear.

Material:

- Material de psicomotricidad.
- Cinta adhesiva de color.
- 2 pelotas

Desarrollo:

Dentro del salón, se hacen dos rieles, con diferente material acomodado; se marcan líneas y curvas con cintas de colores. Se forman dos equipos, cada equipo tiene una pelota, que la va a llevar en las manos el niño o niña del que sea el turno. Hacen la carrera de relevos en donde pasan por arriba o por abajo del material (dependiendo el recorrido marcado por la educadora) y gatean por los caminos marcados con cinta de colores (curvas y líneas), al terminar su turno corren con el compañero y le entregan la pelota al siguiente compañero o compañera, sin la pelota no se puede iniciar la carrera.

Observaciones:

No.	Nombres	No puede trepar y gatear con una pelota en las manos	Se le dificulta trepar y gatear con una pelota en las manos	Puede gatear y trepar con una pelota en las manos
1	Bárbara	No quiso participar		
2	Regina M	No asistió		
3	Ivana	No asistió		
4	Carolina		X	
5	Ricardo			X
6	Ana Paula			X
7	Regina		X	
8	Diego			X
9	Juan José		X	
10	Mauricio			X
11	Oscar		X	
12	Sofía			X
13	Emilio			X
14	Fernando			X

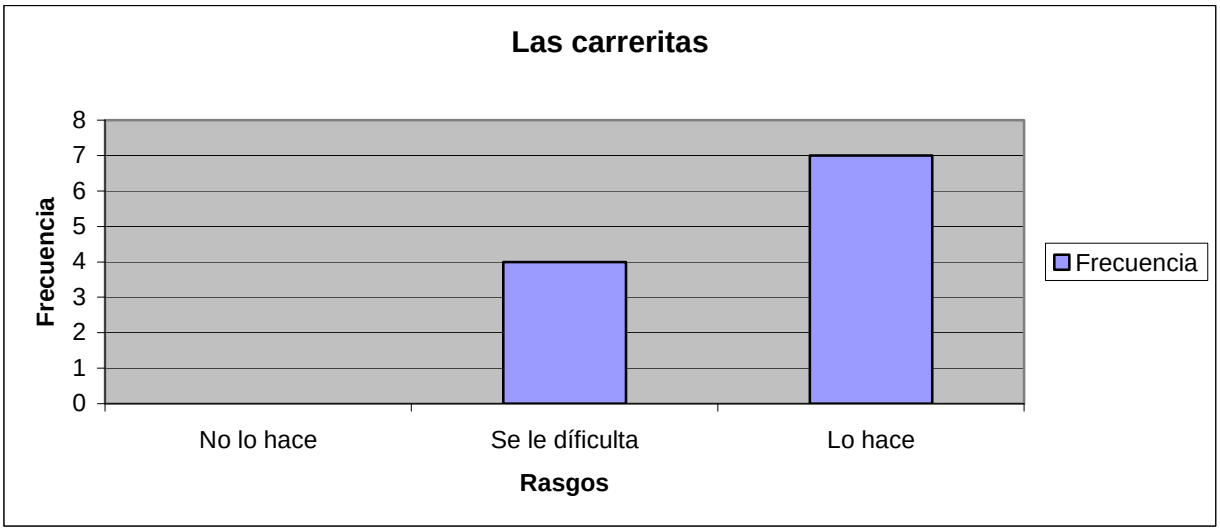
- Regina M e Ivana no asistieron al colegio el día de hoy.
- Bárbara no quiso participar, la estuvimos motivando mostrándole como le podía hacer sin caerse y sus amigos la llamaban a jugar, le decían que ellos la ayudaban a hacerlo pero no mostró ningún interés en la actividad. Me preocupa que ya lleve dos actividades que no quiere participar y que no muestra ningún interés.
- Al principio de la actividad algunos participantes soltaban la pelota y la dejaban ir, no podían controlar el impulso.
- A Carolina le costó trabajo organizarse, pero me dio gusto ver que ella solita fue dando solución a su problema y sí pudo lograr la actividad.
- A muchos les gana el impulso y quieren ir más rápido, por lo cual, no hacen la actividad de manera correcta.
- Sofía lo hizo muy bien, noté que estaba muy motivada.
- Al principio sucedió que hubo un equipo, en el que los miembros no quisieron participar, estaban un poco apáticos, y resultó ser que era el grupo que tenía a los niños

y niñas más pequeños del salón, que por casualidad quedó así. Entonces yo les pedí al otro grupo que les enseñaran como hacerlos y fueron muy motivadores al explicarles, por lo tanto el grupo que estaba medio apático se empezó a entusiasmar y se hizo una dinámica muy agradable.

Evaluación:

Las Carreritas

Rasgos	Frecuencia
No lo hace	0
Se le dificulta	4
Lo hace	7



Conclusión:

Me gustó esta actividad porque todos participaron y casi la mayoría lo hace bien, a algunos se les dificultó. Creo que es una actividad que se puede hacer con niños de esta edad, ya que como nos lo muestra la gráfica, la columna de no lo hace está en ceros.

Fecha: Jueves 20 de Septiembre del 2007.

Horario: 9:00 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 7 niños y 4 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

3.- Nombre del Juego: Figura Sorpresa

Propósito: Correr y parar en la figura indicada.

Material:

- Música.
- Cintas adhesivas de diferentes colores.

Desarrollo:

En el suelo, están marcadas en grande, las figuras geométricas, cada una con cinta de diferente color. Al escuchar la música, los niños corren por el salón, al parar la música tendrán que ir adentro de la figura que indique la educadora y quedar como estatua.

Observaciones:

No.	Nombres	No logra parar en la figura indicada	Le cuesta trabajo ensayo-error	Logra ubicarse en la figura indicada
1	Bárbara	X		
2	Regina M	No asistió		
3	Ivana			X
4	Carolina		X	
5	Ricardo			X
6	Ana Paula	No asistió		
7	Regina			X
8	Diego			X
9	Juan José			X
10	Mauricio		X	
11	Oscar		X	
12	Sofía			X
13	Emilio		X	
14	Fernando		X	

- En un principio se les dificultaba controlar su impulso y se iban a la figura que querían, sin que la educadora hubiera mencionado una figura en específico.

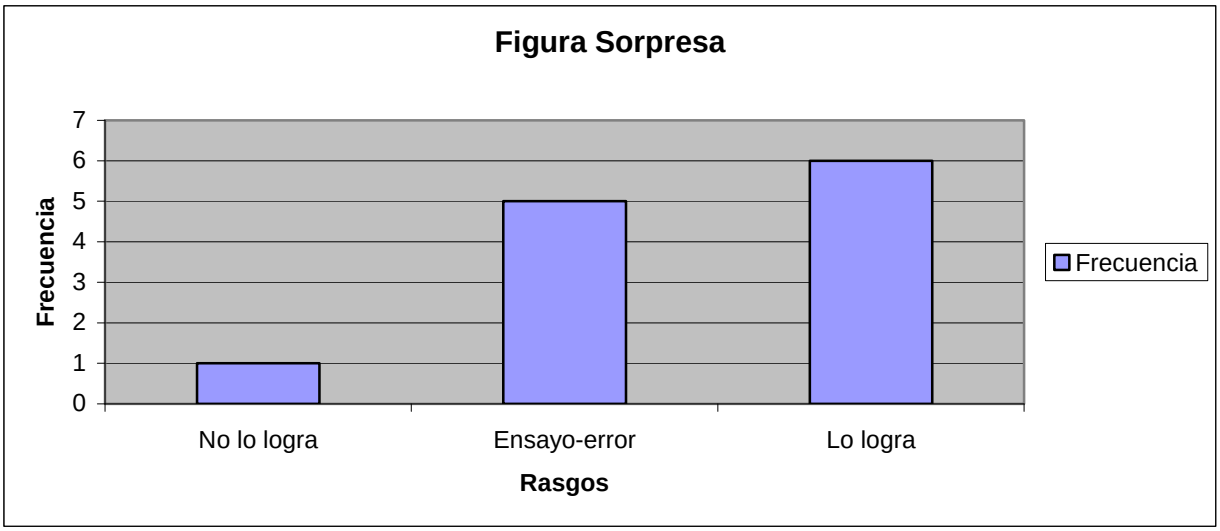
- Les repetí las instrucciones, e hicimos una prueba para ver si habían entendido las instrucciones, una vez que hicimos la prueba y me di cuenta que ya habían entendido las instrucciones, empezamos de nuevo la actividad y estuvo mucho mejor.

- A pesar de que entendieron bien las instrucciones la segunda vez les era muy difícil controlar su impulso. Los motivé con aplausos y porras, les decía que ellos podían hacerlo que trataran, les dije que recordarán como se ponen las estatuas en el juego de las estatuas de marfil que jugamos en cantos y juegos.

- Les gustó mucho la actividad y estuvieron muy contentos, pero si les fue muy difícil controlar su impulso de irse a otras figuras que no eran las que pedía yo.

Evaluación:

Figura Sorpresa	
Rasgos	Frecuencia
No lo logra	1
Ensayo-error	5
Lo logra	6



Conclusión:

La actividad es propia para niños de esta edad, la disfrutan, aunque hay niños que lo hacen por medio de ensayo y error, aunque a algunos les cuesta trabajo se esfuerzan. Algunos niños siguen muy bien las instrucciones y logran el objetivo, es una actividad que se puede hacer en cualquier lugar, ya sea en el patio o en el salón de clases.

Fecha: Jueves 27 de Septiembre del 2007.

Horario: 12:00 p.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 7 niños y 7 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

4.- Nombre del Juego: “El espejo feliz”.

Propósito: Mover su cuerpo y todas sus extremidades al vestirse.

Material:

- Ropa vieja. De todo tipo, en buen estado, incluso disfraces.
- Corbatas, zapatos, sombreros, mascadas
- Accesorios: collares, guantes, bufandas, aretes, accesorios para el pelo.
- Cajas de cartón

Desarrollo:

La ropa, disfraces y accesorios, están clasificados en las cajas de cartón. Cada niño escoge de que se quiere disfrazar, al terminar de hacerlo se mira en el espejo.

Si quieren pueden adivinar de que está disfrazado o vestido cada uno.

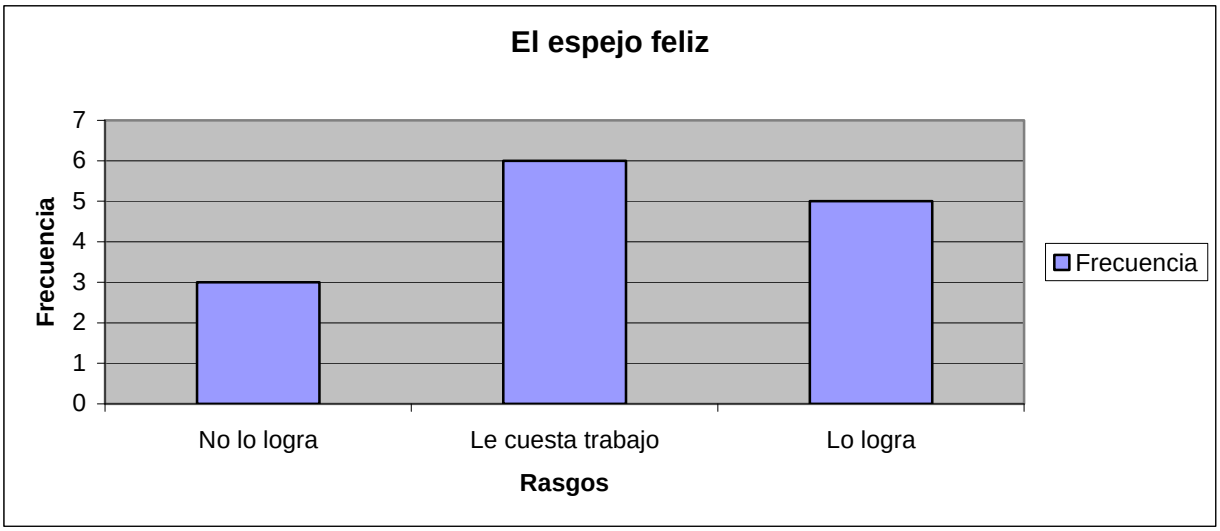
Observaciones:

No.	Nombres	No logra vestirse solo	Le cuesta trabajo vestirse solo	Logra vestirse solo
1	Bárbara	X		
2	Regina M			X
3	Ivana			X
4	Carolina		X	
5	Ricardo		X	
6	Ana Paula		X	
7	Regina			X
8	Diego			X
9	Juan José		X	
10	Mauricio		X	
11	Oscar	X		
12	Sofía		X	
13	Emilio			X
14	Fernando	X		

- Les gustó mucho la actividad ya que disfrutaron disfrazarse y vestirse con ropa diferente.
- Al principio de la actividad hubo muchos problemas ya que empezaron a pelear x la ropa.
- Los niños que no se pudieron vestir solos se desesperaron un poco.
- Los niños que pudieron vestirse por si solos lograron realizar más de un cambio.
- Hubo niños que aunque se tardaron en vestirse al final lo lograron.
- Fue una actividad con mucha retroalimentación ya que entre ellos se apoyaron.
- Observé que algunos niños que generalmente son callados, platicaron con sus compañeros.

Evaluación:

El espejo feliz	
Rasgos	Frecuencia
No lo logra	3
Le cuesta trabajo	6
Lo logra	5



Conclusión:

Esta actividad resultó un poco difícil para los alumnos de primer grado de preescolar, ya que como lo marca la gráfica a la mayoría de los alumnos les cuesta trabajo vestirse solos y mover todas sus extremidades, aunque estuvieron divertidos, la otra parte del grupo sí logró el objetivo. Requiere de mucha práctica para que los niños puedan vestirse solos.

Fecha: Viernes 5 de Octubre del 2007.

Horario: 9:30 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 6 niños y 4 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

5.- Nombre del Juego: “Fantasmón”.

Propósito: Sentarse, pararse y correr rápidamente.

Material:

- Instrumento musical de su preferencia

Desarrollo:

Los alumnos forman un círculo y se sientan. Los niños y niñas del salón eligen a un “fantasmón”. Cantamos la siguiente canción: “Soy fantasmón, un fantasma amistoso, nadie conmigo quiere jugar, pero si unas cosquillas tú sientes, me tienes que atrapar”, la canción se canta al son de un instrumento que toca la maestra. Cuando termina la canción, el fantasmón le hace cosquillas a uno de sus compañeros y éste tiene que pararse y correr para perseguirlo, el que se sienta primero en el lugar vacío después de haber dado la vuelta al círculo gana.

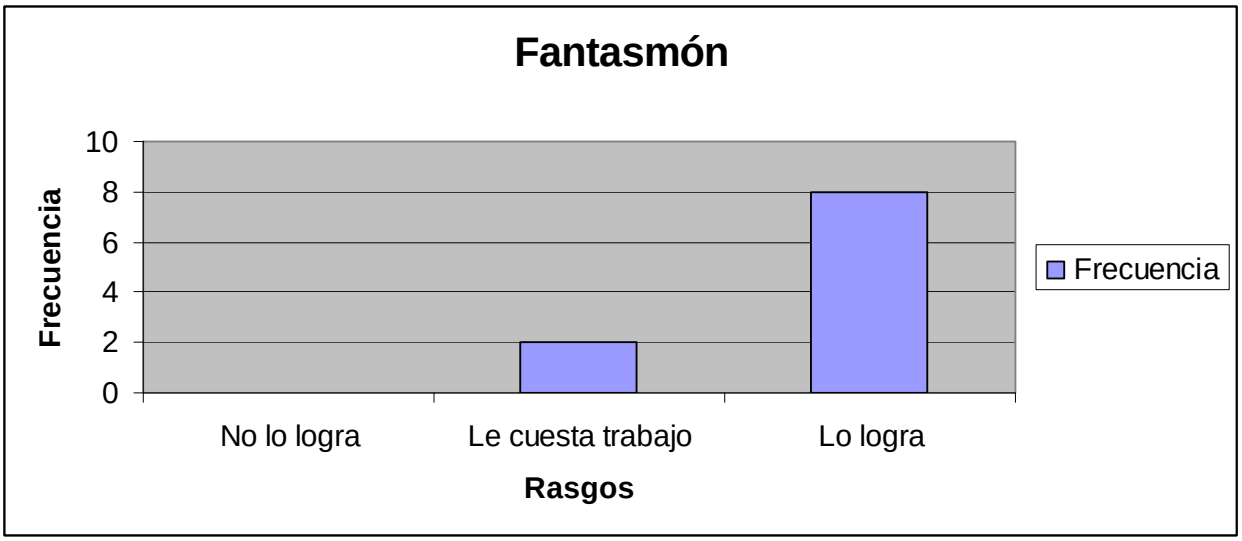
Observaciones:

No.	Nombres	No lo logra	Le cuesta trabajo	Lo logra
1	Bárbara	No asistió		
2	Regina M			X
3	Ivana			X
4	Carolina	No asistió		
5	Ricardo	No asistió		
6	Ana Paula	No asistió		
7	Regina			X
8	Diego			X
9	Juan José			X
10	Mauricio		X	
11	Oscar			X
12	Sofía			X
13	Emilio		X	
14	Fernando			X

- Este es un juego que jugamos mucho en la clase de música y que los niños disfrutan. En esta ocasión observé la actitud de los niños.
- Mauricio y Emilio se tardaron mucho en decidir a quien hacerle cosquillas, lo que le quitó un poco de emoción al juego.
- Tuve que motivar mucho a Mauricio diciéndole que viera como se divertían sus amigos, como se paraban y corrían muy rápido, le dije que el lo podía hacer igual y hasta mejor que ellos.
- Al cantar la canción de Fantasmón aplaudían con motivación.
- Todos los niños quieren ser Fantasmón por lo que al inicio del juego hubo algo de problemas entre ellos.

Evaluación:

Fantasmón	
Rasgos	Frecuencia
No lo logra	0
Le cuesta trabajo	2
Lo logra	8



Conclusión:

Es una actividad que les gusta mucho, la mayoría logra hacer la actividad con éxito, creo que es una actividad apta para niños de esta edad. Son cero alumnos los que no lo logran, lo cual nos dice que aunque a algunos les cuesta trabajo, con algo de práctica lo pueden lograr.

Fecha: Lunes 8 de Octubre del 2007.

Horario: 11:00 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: niños y niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

6.- Nombre del Juego: “Movimientos del viento”

Propósito: Desarrollar el movimiento creativo.

Material:

- Plumas de ave.

Desarrollo:

La educadora pregunta: ¿Cómo trabaja el viento? Hablamos de cómo el viento hace volar muchas cosas, los niños dicen cosas que hace volar el viento, y luego jugamos a que el viento nos mueve: Se sugieren movimientos como que sean hojas y caigan al suelo lentamente, sean hojas volando por el patio rápidamente, sean gotas de lluvia cayendo a la tierra, sean plumas arrastradas por el viento, sean copos de nieve volando en el viento. Después los niños juegan a que ellos son el viento y mueven las plumas soplándolas a su gusto.

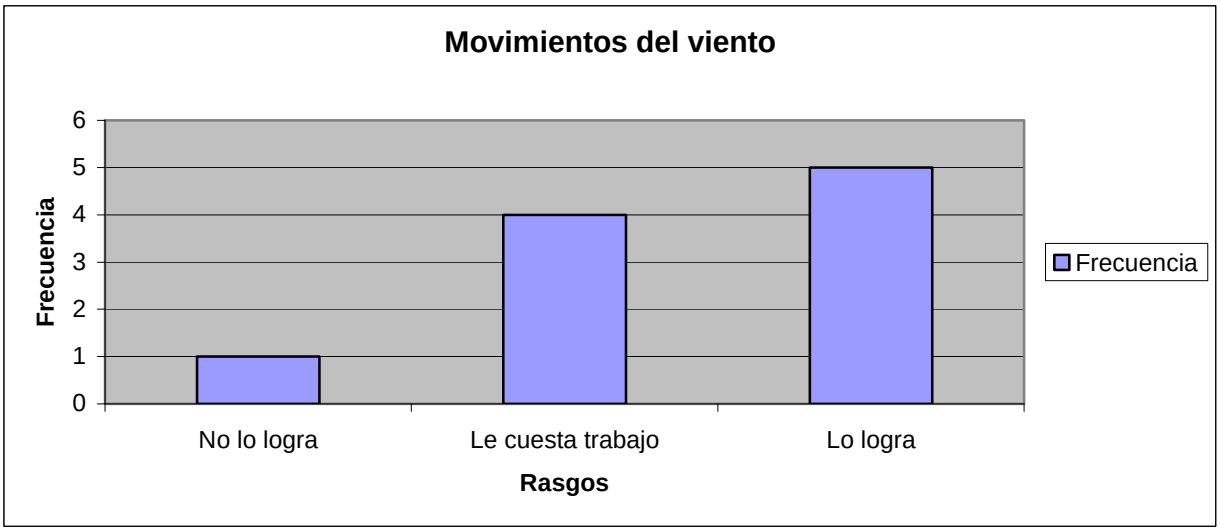
Observaciones:

No.	Nombres	No puede seguir ritmos lento o rápido rápidos	Le cuesta trabajo seguir ritmos lentos o rápidos	Puede seguir Ritmos lentos o rápidos
1	Bárbara	X		
2	Regina M	No asistió		
3	Ivana			X
4	Carolina			X
5	Ricardo	No asistió		
6	Ana Paula	No asistió		
7	Regina		X	
8	Diego			X
9	Juan José		X	
10	Mauricio			X
11	Oscar	No asistió		
12	Sofía		X	
13	Emilio		X	
14	Fernando			X

- Les gustó mucho la actividad, creo que la disfrutaron mucho, por lo tanto me parece apta para niños de está edad.
- Desde un principio, entendieron muy bien las instrucciones.
- Percibí que les gustó la sensación de ser el viento, se lo tomaron muy en serio.
- Noté que Sofía se tropezaba muy seguido, hay que ir viendo como se desarrolla en actividades similares.
- Fernando estuvo muy participativo e hizo varios comentarios acerca de la actividad.
- Bárbara participó, lo cual es raro, porque no participa mucho en clase, por lo tanto creo que está mejorando y veo que socializa más.
- La música les llamó mucho la atención, ya que sonaba como viento real y les gusto mucho sentir que eran plumas, hacían movimientos muy creativos.

Evaluación:

Movimientos del viento	
Rasgos	Frecuencia
No lo logra	1
Le cuesta trabajo	4
Lo logra	5



Conclusión:

En esta actividad la mayoría de los alumnos logra con éxito el objetivo, sólo uno no lo logra y hay otros niños a los que les cuesta trabajo. Es un juego muy divertido, fue muy bonito ver como los niños se movían de diferentes maneras, sintiéndose el viento. Creo que de alguna manera hicieron contacto con la naturaleza. Me parece que esta actividad se puede hacer muy bien con niños de todas las edades ya que promueve la creatividad y les gusta mucho.

Fecha: Miércoles 10 de Octubre del 2007.

Horario: 12:00 p.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 7 niños y 7 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

7.- Nombre del Juego: “Estatuas de marfil”.

Propósito: Moverse de diferentes formas.

Material:

- Música

Desarrollo:

Al escuchar la música los niños corren, caminan, gatean, andan de puntitas o de talones, ruedan, brincan, van de cojito dependiendo de la instrucción. Al parar la música, los niños tienen que parar y quedar como estatuas congeladas.

Observaciones:

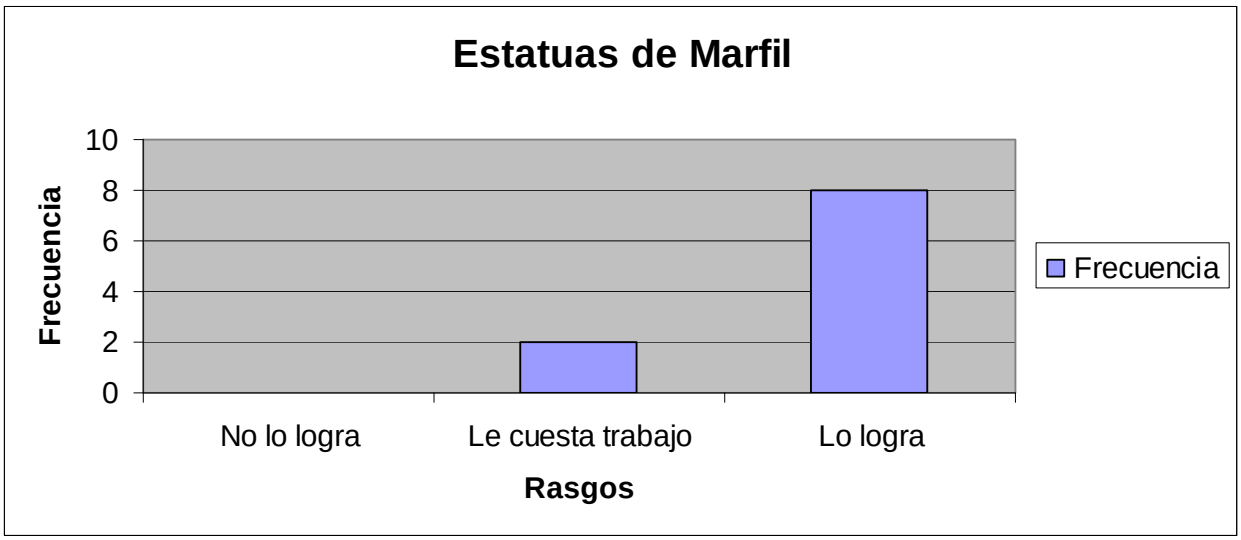
No.	Nombres	No se mueve	Se mueve poco	Se mueve
1	Bárbara		X	
2	Regina M			X
3	Ivana			X
4	Carolina			X
5	Ricardo		X	
6	Ana Paula	X		
7	Regina			X
8	Diego		X	
9	Juan José	X		
10	Mauricio		X	
11	Oscar		X	
12	Sofía			X
13	Emilio		X	
14	Fernando		X	

- Entendieron muy bien las instrucciones, aunque al principio les costó un poco de trabajo quedar como estatuas.
- Disfrutaron la actividad, y aunque venían un poco distraídos del recreo, cooperaron.
- Algunos no estaban muy concentrados y no paraban cuando dejaba de sonar la música o no se movían como yo lo pedía, cuando sonaba.
- Cuando yo les pedía que me dijeran que parte de su cuerpo habían movido más durante el período de tiempo de la música, muy pocos pudieron responder.
- Juan José y Ana Paula, no pudieron moverse de la manera que se le pedía, son niños muy pasivos.
- Creo que no les gusta hacer diferentes movimientos con el cuerpo, noté que algunos sentían algo de miedo al hacerlo.
- Hubo dos alumnos que no se movieron como la instrucción lo pedía, es decir no gateaban o no andaban de puntillas solo caminaban.

Evaluación:

Estatuas de marfil

Rasgos	Frecuencia
No lo logra	2
Le cuesta trabajo	7
Lo logra	5



Conclusión:

Como lo muestra la gráfica, en esta actividad, la mayoría del grupo se mueve poco, no les gusta hacer movimientos diferentes como andar de talones, es decir, les cuesta trabajo hacer movimientos nuevos a los que no están acostumbrados. Los niños necesitan tener más movimiento y en mi opinión actividades como esta que lo fomentan son muy importantes.

Fecha: Jueves 18 de Octubre del 2007.

Horario: 9:30 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 7 niños y 7 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

8.- Nombre del Juego: “Baile espacial”

Propósito: Aprender el concepto adelante y atrás.

Material:

- Música
- Aros de colores

Desarrollo:

Al escuchar la música los niños correrán por el salón, entre los aros de colores. Al parar la música, los niños tienen que parar y situarse adelante o atrás (tomando como referencia el espejo que cubre toda una pared) de los aros del color que indique la educadora.

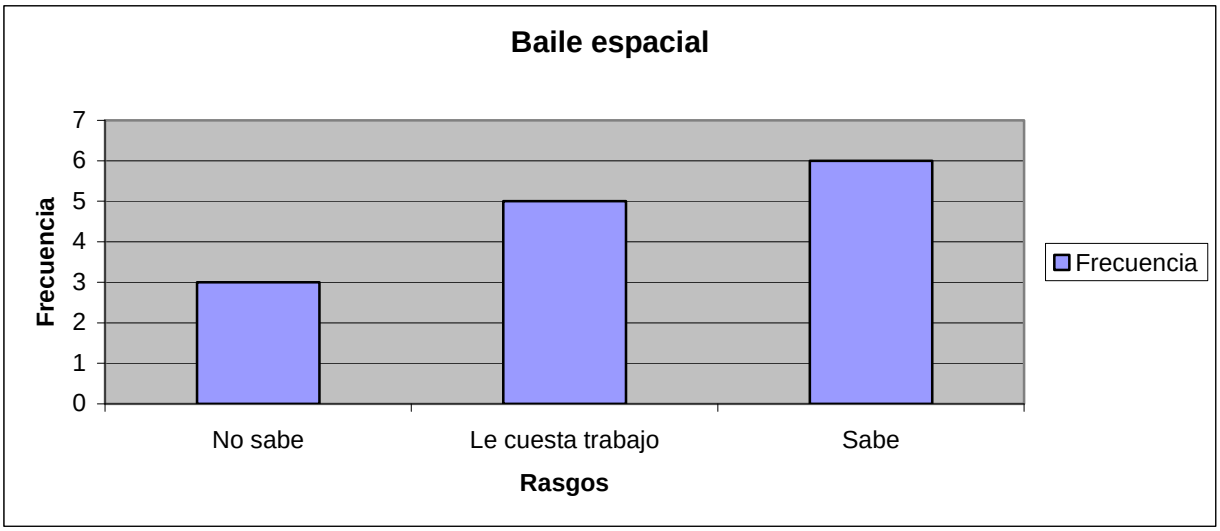
Observaciones:

No.	Nombres	No sabe el concepto adelante y atrás	Le cuesta trabajo identificar adelante y atrás	Sabe lo que es adelante y atrás
1	Bárbara	X		
2	Regina M			X
3	Ivana			X
4	Carolina		X	
5	Ricardo		X	
6	Ana Paula			X
7	Regina			X
8	Diego			X
9	Juan José		X	
10	Mauricio	X		
11	Oscar	X		
12	Sofía		X	
13	Emilio		X	
14	Fernando			X

- Entendieron muy bien las instrucciones y les gustó mucho el juego.
- A algunos niños les costo mucho trabajo entender el concepto de adelante y atrás, ya que no sabían como moverse, cuando yo decía adelante se iban para atrás o viceversa, también se iban de un lado a otro.
- Los niños que una vez que tuvieron identificado el concepto de adelante y atrás, lo hacían mejor cada vez.
- Algunos tuvieron el problema de no reconocer los colores de los aros.

Evaluación:

Baile espacial	
Rasgos	Frecuencia
No sabe	3
Le cuesta trabajo	5
Sabe	6



Conclusión:

Creo que para los niños de esta edad es muy difícil identificar las posiciones, para ser una actividad algo compleja, la mayoría pudo saber lo que era adelante y atrás, lo cual no me imaginé, pensé, que iba a haber muy pocos niños en la columna de “sabe”. Creo que esta actividad se puede hacer con diferentes posiciones y puede tener muy buenos resultados.

Fecha: Miércoles 24 de Octubre del 2007.

Horario: 11:00 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 6 niños y 5 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

9.- Nombre del Juego: “Las traes”

Propósito: Que los niños corran libremente sin dificultad.

Material:

- Triángulo de cartón rojo
- Cinta adhesiva

Desarrollo:

De manera aleatoria, se escoge al niño o niña que “las trae”, el niño o niña que “las trae” tiene que perseguir a otro y tocarlo para que el otro ahora sea quien “las trae”, y así sucesivamente. Existe una base marcada con un triángulo rojo donde se pueden ir a refugiar para que el niño o niña que “las trae”, no los pueda tocar. La base es el único lugar seguro.

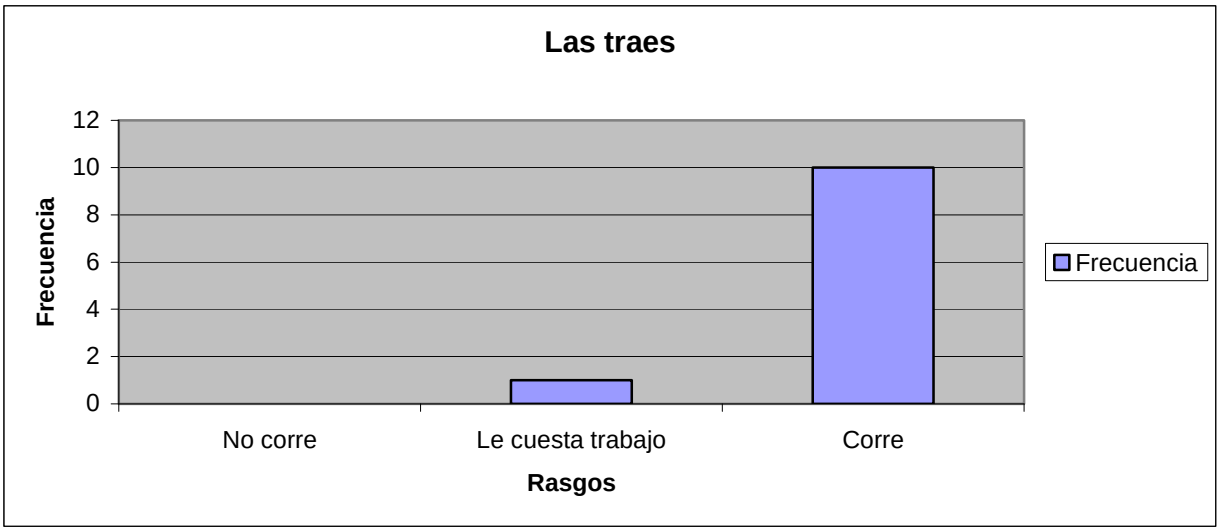
Observaciones:

No.	Nombres	No corre libremente	Le cuesta trabajo correr	Corre de manera Libre
1	Bárbara		X	
2	Regina M	No asistió		
3	Ivana			X
4	Carolina	No asistió		
5	Ricardo			X
6	Ana Paula			X
7	Regina			X
8	Diego			X
9	Juan José	No asistió		
10	Mauricio			X
11	Oscar			X
12	Sofía			X
13	Emilio			X
14	Fernando			X

- Este juego lo hemos jugado desde que inició el curso, les gusta mucho, aunque les costó mucho trabajo entender las instrucciones y seguir las reglas del juego. Si teníamos un tiempo libre salíamos al patio a jugar para que aprendieran bien cómo jugar.
- Llevo tiempo, y casi la mayoría, respeta las reglas del juego.
- Todos corren con gusto y de manera libre por el patio, algunos sienten frustración por no ser el que las trae y a otros no les gusta ser el que las trae.
- A Bárbara no le gusta mucho el juego y participa muy poco, la veo apática en las actividades.
- Creo que este juego les ayuda a desarrollar su psicomotricidad gruesa ya que mueven muchas partes de su cuerpo.

Evaluación:

Las traes	
Rasgos	Frecuencia
No corre	0
Le cuesta trabajo	1
Corre	10



Conclusión:

A los niños les gusta mucho, los veo llenos de energía y cooperan con el juego, sólo un niño se muestra un poco apático y no corre con la energía que este juego requiere, es una actividad que recomiendo mucho, pero creo que también lleva tiempo que los niños comprendan las instrucciones, una vez que las comprendan, es una actividad muy estimulante para ellos.

Fecha: Viernes 27 de Octubre del 2007.

Horario: 9:00 a.m.

Lugar: Colegio Everest de Chiluca.

Participantes: 7 niños y 4 niñas.

Observador: Mariana Arreola Compeán.

10- Nombre del Juego: “Cebollitas”

Propósito: Desarrollar la fuerza y promover el equilibrio.

Material:

- Cinta adhesiva de color.

Desarrollo:

Se traza una línea en el piso con la cinta de color. Los niños se sientan sobre ella, uno detrás del otro, con las piernas abiertas tomándose por el estómago. El primero de la fila, se para e intenta jalar a su compañero de las manos y tratarlo de sacar del manojo de cebollitas, los demás compañeros lo sostendrán con fuerza para que el compañero parado no lo pueda jalar. Deben de mantenerse sobre la cinta de color y no moverse o pandearse para otro lado.

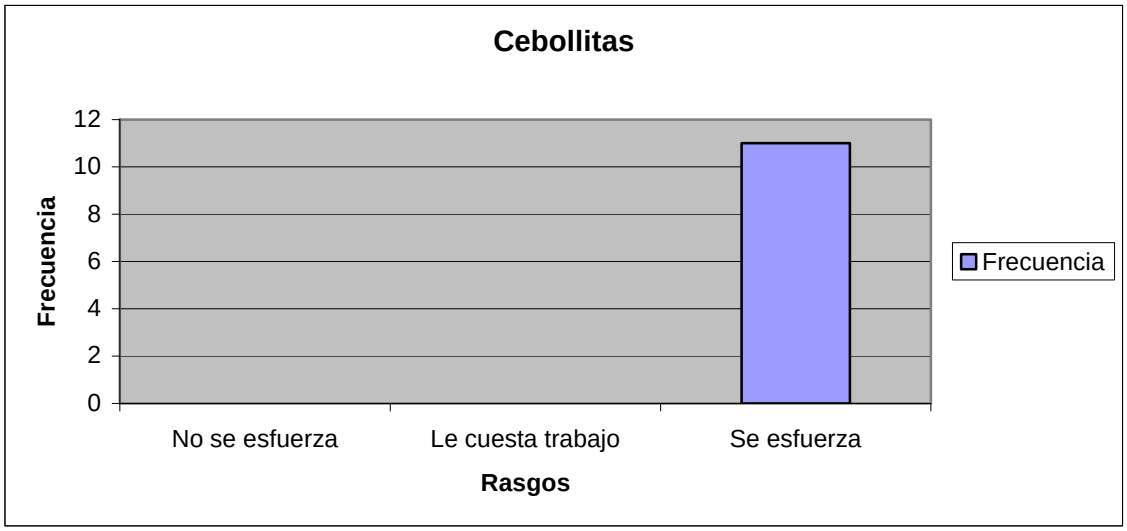
Observaciones:

No.	Nombres	No se esfuerza	Le cuesta trabajo esforzarse	Se esfuerza
1	Bárbara			X
2	Regina M	No asistió		
3	Ivana	No asistió		
4	Carolina			X
5	Ricardo			X
6	Ana Paula	No asistió		
7	Regina			X
8	Diego			X
9	Juan José			X
10	Mauricio			X
11	Oscar			X
12	Sofía			X
13	Emilio			X
14	Fernando			X

- En un principio del juego se apretaban muy fuerte, hicieron un gran esfuerzo y les gustó mucho la actividad.
- Hicimos como una competencia y formamos dos equipos.
- Entendieron las instrucciones pero les costaba trabajo agarrarse de la cintura y se agarraban de los hombros. Tomaban malas posiciones y les costaba mucho trabajo acomodarse como les había explicado.
- Tendían a acostarse mucho y algunos no hacían mucho esfuerzo, tuvieron un poco de dificultad para abrazarse unos con otros como el juego lo requiere.
- Todos se esforzaron mucho al jalar al compañero para poder sacarlo de la fila, me gustó mucho que se echaban porras entre ellos.

Evaluación:

Cebollitas	
Rasgos	Frecuencia
No se esfuerza	0
Le cuesta trabajo	0
Se esfuerza	11



Conclusión:

De las diez estrategias que llevé a cabo con mis alumnos, nunca pensé que sería la de las cebollitas en la cual todos los alumnos participaran y se entusiasmaran tanto, es una actividad que recomiendo mucho ya que también fomenta el trabajo en equipo y el esfuerzo de cada alumno por hacerlo mejor cada vez.

8.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

Con este proyecto y con la aplicación de la alternativa me di cuenta de que muchas cosas que yo hacía dentro de mi práctica docente no me gustaban y no estaba de acuerdo con ellas.

Hubo que cambiar muchas situaciones dentro de mi salón de clases para poder llevar a cabo mi proyecto y poder solucionar la problemática que yo veía en mis alumnos, la cual tenía que ver con la psicomotricidad gruesa y el juego. Así que me di a la tarea de gozar las actividades con mis alumnos y de tenerlos en movimiento.

Para algunas personas puede parecer sencillo trabajar con niños, pero el que ha trabajado con ellos sabe que esto no es verdad, al contrario, es muy difícil y se necesita estar innovando constantemente.

Es de vital importancia mencionar, que haber cursado la licenciatura en Educación fue de gran ayuda para mi profesión, porque no basta tener vocación, se necesita tener conocimientos acerca de la materia para poder lograr con éxito los objetivos trazados.

La realización de este proyecto, me sirvió para poder cambiar ciertas actitudes que yo tenía ante mi grupo, también fue de gran utilidad la fundamentación teórica en la que está basado.

No fue fácil llevar a cabo el proyecto, pero con el apoyo que me proporcionaron mis compañeras, pude hacer las estrategias como fueron planeadas, por ejemplo Miss Gaby, que es la maestra de psicomotricidad en el colegio, me ayudó a realizar algunas actividades dentro de su salón de clases, que es más grande y con más material, me ayudo con el control de grupo, también me proporcionaba el material que necesitaba y que yo no tenía en mi salón.

Cuando las estrategias se realizaban dentro del salón de clases, trataba de que todo estuviera listo, sólo que algunas veces no tenía el material completo y mis compañeras me prestaban material.

El apoyo de mis compañeras, fue muy importante, ya que pude realizar las estrategias lo más parecido a como las había planeado y con el material que yo deseaba utilizar.

9.- EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA.

Las estrategias fueron realizadas lo más apegado a los tiempos previstos y seguí el cronograma tal cual lo tenía planeado. Fue de gran ayuda haber planeado las estrategias, para así darles el tiempo que se necesitaba para cada una, ya que de otra manera no hubiera encontrado el tiempo para hacerlas, o le hubiera dado prioridad a lo que ya estaba planeado.

Fueron diez períodos de treinta minutos cada uno, aunque con algunas variaciones, de los cuales registré mis observaciones en cada una de las estrategias, algunas veces jugábamos a las traes o a las cebollitas, pero eso no lo registré, ya que los juegos surgían espontáneamente, aunque sí observé el desempeño de mis alumnos durante esos periodos no planeados.

Traté de realizarlas dentro del tiempo planeado, hubo algunas que se realizaron entre 40 y 45 minutos, otras duraron 30 minutos y otras hasta una hora, dependía de cuanto tardábamos en organizarnos. Algunas se realizaron después y otras antes del recreo, y creo que de alguna manera, el realizarlas antes o después de recreo influía en los alumnos.

Con este proyecto, lo que busqué, fue resolver una problemática existente dentro de un salón de clases, mi objetivo era desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar por medio del juego y si se logró que mis alumnos se movieran más, que conocieran mejor su cuerpo, que jugaran y se divirtieran, que controlaran y vivieran su cuerpo, que desarrollaran su psicomotricidad gruesa, con los juegos que hicimos.

9.1.- Evaluación de cada una de las estrategias:

1.- Nombre del Juego: La guarida.

Propósito: Lograr control de su cuerpo en un espacio específico, en este caso el aro.

Indicadores: No logra ubicarse en el espacio.
Le cuesta trabajo. Ensayo-Error.
Logra ubicarse espacialmente

Resultados: Esta actividad, se realizó a primera hora, antes del recreo, cuando los niños generalmente están más tranquilos, y aun así, el propósito de la estrategia se logró a la mitad, es un grupo de 14 alumnos y el mayor porcentaje se encuentra en el indicador ensayo-error con un número de seis alumnos.

Sólo dos alumnos no lograron el propósito, estaban muy inquietos y no pusieron mucho de su parte.

Una niña no quiso participar, pero generalmente a ella no le gusta participar en algunas actividades que hacemos.

Cinco de 14 alumnos sí lograron ubicarse en el espacio, en este caso, dentro del aro.

En general creo que es una actividad que les gustó y que es divertida, pero el propósito no se logró al 100%, requiere de mucha concentración, para poder lograr el control del cuerpo, y a veces los intereses de los niños de esta edad algunas veces están dispersos y hacen todo menos lo indicado, por eso creo que no es adecuada para niños y niñas del grado primero de preescolar. Podría ser una excelente actividad para niños más grandes.

2.- Nombre del Juego: Las carreritas

Propósito: Fomentar actividades como trepar y gatear.

Indicadores: No puede trepar y gatear con una pelota en las manos.
Se le dificulta trepar y gatear con una pelota en las manos.
Puede trepar y gatear con una pelota en las manos.

Resultados: La actividad se realizó después del recreo, a esta hora los niños están un poco más inquietos, porque ya ha transcurrido más de la mitad del día. A pesar de ese factor, en esta actividad, el propósito se logró, ya que de 14 alumnos, el mayor

porcentaje se encuentra dentro de los que si lo hacen, con siete alumnos. Ese día, dos alumnos del grupo, no asistieron.

En el indicador de no lo hace no hay ningún alumno, ya que todos participaron y aunque a cuatro alumnos se les dificulta, sí participaron.

Esta actividad es adecuada para niños de primer grado de preescolar, les gusta, y se divierten mucho y sobretodo se está desarrollando su psicomotricidad gruesa.

3.- Nombre del Juego: Figura Sorpresa

Propósito: Correr y parar en la figura indicada.

Indicadores: No logra parar en la figura indicada.
Se le dificulta parar en la figura indicada.
Puede parar en la figura indicada.

Resultados: Esta actividad se realizó a primera hora, antes del recreo, cuando los niños están más tranquilos y con muchas ganas de trabajar, y aún así el propósito de la actividad, se logro en un 50%, ya que de 14 alumnos, dos alumnos no asistieron, seis alumnos, sí lo lograron, pero de la otra mitad del grupo que asistió, cinco alumnos lo intentaron, pero no lo lograron del todo, se quedaron en un margen de ensayo y error, y un alumno no lo logro, estaba muy inquieto.

Creo que esta actividad es adecuada para niños de primer grado de preescolar, les gusta, pero hay que trabajar constantemente en ella para que todo el grupo pueda lograr el propósito.

4.- Nombre del Juego: “El espejo feliz”.

Propósito: Mover su cuerpo y todas sus extremidades al vestirse.

Indicadores: No logra vestirse solo.
Le cuesta trabajo vestirse solo.
Logra vestirse solo.

Resultados: Esta actividad se realizó a las 12:00 hrs., una hora antes de salir de la escuela, ya había pasado el recreo y estaban un poco cansados, y aunque a los niños les encanta estar disfrazados, el propósito no se logró al 100%, ya que el propósito involucraba que ellos se disfrazaran por sí mismos y que al hacerlo movieran todo su

cuerpo. De 14 alumnos, más de la mitad no lo logró, todos los alumnos asistieron ese día. A seis alumnos les costó trabajo hacerlo y tres alumnos no lo lograron.

Sólo cinco de los alumnos pudo lograr el propósito, pero observo que son niños más independientes, que ya se pueden vestir solos.

En general, es una actividad en la que todos se divirtieron mucho, aunque algunos alumnos si mostraron frustración, pero, para lograr el propósito con todos alumnos, se debe trabajar más en su independencia. Es una estrategia que no encuentro adecuada en su totalidad para niños de primer grado de preescolar.

5.- Nombre del Juego: “Fantasmón”.

Propósito: Sentarse, pararse y correr rápidamente.

Indicadores: No lo logra.
Le cuesta trabajo.
Lo logra.

Resultados: Esta actividad se realizó antes del recreo, los alumnos ya habían realizado otras actividades, pero todos quisieron participar.

Creo que el propósito de la estrategia se logró, ya que de 14 alumnos, ocho lo logran, sólo a dos, les cuesta un poco de trabajo concentrarse y cuatro alumnos no asistieron al colegio este día.

Es un juego adecuado para desarrollar la psicomotricidad gruesa, corren mucho se sientan, se paran y están atentos al factor sorpresa. Les encanta y creo que es un juego o actividad muy recomendable para niños y niñas del primer grado de preescolar, se divierten y les gusta mucho.

6.- Nombre del Juego: “Movimientos del viento”

Propósito: Desarrollar el movimiento creativo.

Indicadores: No puede seguir ritmos lentos o rápidos.
Le cuesta trabajo seguir ritmos lentos o rápidos.
Puede seguir ritmos lentos o rápidos.

Resultados: Esta actividad se realizó después de recreo, los niños venían un poco cansados pero pusieron mucho de su parte. El propósito se logro al 50%, ya que de 14

alumnos, sólo diez asistieron, de esos diez alumnos, cinco lograron el propósito, a cuatro alumnos les costó trabajo y sólo uno no lo logró.

Considero que es una estrategia adecuada para los niños y niñas del primer grado de preescolar, se divirtieron mucho y es una forma ideal para desarrollar los diferentes movimientos.

7.- Nombre del Juego: “Estatuas de marfil”.

Propósito: Moverse de diferentes formas.

Indicadores: No se mueve.
Se mueve poco.
Se mueve.

Resultados: Esta actividad se realizó después de recreo, a una hora antes de la salida, creo que no es la mejor hora porque algunos niños ya están cansados o tienen sus intereses centrados en irse a casa pronto y poder dormir o comer.

Todos los alumnos asistieron y de igual manera participaron, eso nos da un total de 14 alumnos trabajando en la actividad.

El propósito no se logró como deseaba, ya que la mitad del grupo tiene una conciencia corporal regular, por otro lado de la otra mitad del grupo, cinco alumnos sí tienen conciencia corporal y hay dos alumnos que no tienen conciencia corporal, o no conocen bien las partes de su cuerpo.

Creo que la estrategia no es adecuada para niños del primer grado de preescolar, está un poco elevada, para niños de esa edad.

8.- Nombre del Juego: “Baile espacial”

Propósito: Aprender el concepto adelante y atrás.

Indicadores: No sabe el concepto adelante y atrás.
Le cuesta trabajo identificar adelante y atrás.
Sabe lo que es adelante y atrás.

Resultados: Esta actividad se realizó antes del recreo, los niños estaban muy atentos. Creo que el propósito de la estrategia se logró en un 50%, ya que de 14 alumnos, seis,

sí pudieron identificar lo que es adelante y atrás. No les costó inclusive reconocer otras posiciones.

Para cinco alumnos, fue difícil reconocer las posiciones, se confundían continuamente y a pesar de que algunas veces si supieron ponerse adelante o atrás, de acuerdo con la indicación, no lograron identificar del todo el concepto y se equivocaban.

Hubo tres niños, que no pudieron identificar el concepto adelante y atrás, se equivocaron todas las veces, si acaso alguna vez se pusieron en el lugar correcto, observé que se apenaron un poco y a veces sólo seguían a sus compañeros, ellos no pudieron hacerlo por sí mismos.

Esta estrategia se puede trabajar con niños de primer grado de preescolar, hay que hacerlo de una manera constante y creo que puede funcionar mejor durante el segundo semestre del año escolar.

9.- Nombre del Juego: “Las traes”

Propósito: Que los niños corran libremente sin dificultad.

Indicadores: No corre libremente.
Le cuesta trabajo correr.
Corre de manera libre.

Resultados: La actividad se realizó después de recreo, es una actividad llena de energía, les gusta mucho. El propósito se logró con éxito, ya que de 14 alumnos, que son en el salón, tres no asistieron, pero el resto del grupo participó, sólo a una niña le costó trabajo correr, sí participaba, pero no corría, pero el resto de los alumnos que eran diez, realmente corrían con muchas ganas, por todos lados y con fuerza.

Esta actividad es muy adecuada para niños de primer grado de preescolar, para desarrollar su fuerza y para estimular el que corran sin miedo y libremente, cuando digo libre, me refiero a que no es una carrera de relevos, o a parar en un momento determinado. El juego de las traes da la posibilidad de decidir cuando dejar de correr e ir a la base, pero una vez más, me di cuenta que a los que niños, les encanta correr.

10- Nombre del Juego: “Cebollitas”

Propósito: Desarrollar la fuerza, para promover el equilibrio.

Indicadores: No se esfuerza.
Le cuesta trabajo esforzarse.
Se esfuerza

Resultados: La actividad se realizó antes de recreo, a primera hora, que es muy buena hora para realizar una actividad, ya que generalmente los niños están muy atentos.

De 14 alumnos, tres no asistieron, pero el resto de los alumnos participó, fue una actividad muy gratificante, el propósito se logró al 100%, ya que los 11 participantes se esforzaron para poder lograr un equilibrio y para no dejar que se llevaran a su compañero.

Esta actividad es muy recomendable para niños de esta edad, ya que les implica un reto importante, y fomenta el trabajo en equipo.

Se divirtieron mucho, y noté el esfuerzo que hicieron para que no se llevaran al compañero, creo que es una manera muy divertida de hacer fuerza.

Me pude dar cuenta que muchos de mis alumnos disfrutaron las actividades que involucraban obstáculos, ya que para ellos, era un reto vencerlos, y de acuerdo con lo que opina Bruner (1986), acerca de cómo el juego proporciona placer por los obstáculos, pude constatar que para muchos así fue, sin embargo para otros resultó frustrante y una actividad no placentera, y bien como dice Vigotsky (1998), para el niño, sólo es placentero el juego si encuentra interesante el resultado, y la verdad es que algunos alumnos se encuentran entre los que no encontraron placer en el juego, ya que no lograron resultados.

Los resultados que se obtuvieron con la aplicación de las estrategias fueron favorables, aunque no se logró el propósito en algunas de las estrategias, en general creo que los niños lograron desarrollar más su psicomotricidad gruesa, y sobretodo estuvieron jugando más tiempo, moviendo el cuerpo y no estuvieron sentados en una silla.

Creo que también se notó la diferencia, entre los niños que ya habían asistido antes a la escuela, de los que es su primer año en la escuela, a pesar de que es primer grado de preescolar, la escuela donde trabajo tiene dos grados antes de este, que pueden ser cursados desde niños de un año siete meses de edad. Parte de mis alumnos ya habían estado en la escuela, para ellos es más fácil seguir los límites y respetar las reglas mientras que a otros les cuestan más trabajo.

Hay niños que tienen más aprendizajes previos que otros y eso también es un factor importante en el momento de estar evaluando.

Observé que algunos de los niños, que no podían o se les dificultaba, lograr el propósito al principio, lo intentaban varias veces y a mitad de la actividad o a veces lograron estar en la columna que indicaba que sí lo habían podido hacer.

Como dice Bruner (1986), el juego ofrece al niño la posibilidad de tener mayor resistencia a la frustración.

Mi participación como docente fue de vital importancia, para lograr que se realizaran todas las estrategias, me apoyé en diferentes teorías para comprender más acerca de lo que significa el juego para los niños, lo importante que es para ellos y también lo importante que es desarrollar su psicomotricidad gruesa a esta edad.

Un aspecto a considerar en la aplicación de las estrategias fue la inasistencia de los alumnos, creo que es muy importante que los alumnos asistan al colegio para que participen en las actividades que se realizan día a día, además de que es muy importante que los alumnos interactúen entre ellos y si no van las posibilidades de socializar se reducen, así como también se reducen las posibilidades de desarrollar sus habilidades.

Dentro de la evaluación me pude dar cuenta de que el grupo está muy disparejo en cuanto a maduración, sí había mucha diferencia en los niveles que cada alumno tiene,

había unos alumnos muy maduros que casi en todas las estrategias lograron el propósito, y otros muy inmaduros que en casi todas las estrategias tuvieron dificultad.

Gracias a la evaluación: listas de cotejo, gráficas, observaciones, me pude dar cuenta de lo importante que son los juegos para que los niños adquieran aprendizajes de todo tipo, en este caso, relacionados con la psicomotricidad gruesa. La aplicación de la alternativa me llevó a reorientar mi práctica docente con el fin de aplicar más juegos con un objetivo específico, para que los niños se desarrollen de una manera integral, y sobretodo de una manera divertida y feliz.

10.- CONCLUSIONES:

De acuerdo con Le Boulch (1999), “la ayuda educativa, ya venga de los padres o del medio escolar, tiene por objeto, permitirle al niño por medio del juego ejercer su función de ajuste individualmente o con otros niños”, por eso considero muy importante al juego como una herramienta para mi práctica docente, y en este caso para realizar mi proyecto que tiene que ver con la psicomotricidad gruesa de los niños.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Se trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello, en el que el niño puede ser él mismo (experimentarse, valerse, conocerse, sentirse, mostrarse, decirse, etc.) aceptando unas mínimas normas de seguridad que ayudarán a su desarrollo cognitivo y motriz bajo un ambiente seguro para él y sus compañeros.

Con la aplicación de la alternativa, observe cambios en mis alumnos, es un proyecto que pienso que se logró con éxito en su mayoría lo disfrutaron y creo que sí hubo una transformación en mis alumnos.

Para lograr los propósitos de algunas estrategias, fue necesario que los alumnos tuvieran conocimientos previos, como por ejemplo, correr o patear una pelota, que parecen muy sencillos pero que hay niños de tres años, a los que se les dificulta hacerlo.

El diagnóstico fue de mucha importancia para poder detectar mi problemática, me interesa que se hagan muchos juegos en preescolar, sé que a algunas educadoras les cuesta trabajo salir de lo cotidiano, como a mí me pasó, pero una vez que lo haces y empiezas a trabajar con tus alumnos jugando, es una experiencia increíble, además de que en mi opinión el interés de los niños de esa edad está centrado en el juego la mayor parte del tiempo

El trabajo como educadora no es fácil, hay que estar reflexionando constantemente acerca de lo que estás haciendo y como lo estás haciendo, es muy importante ser un buen compañero, apoyar a tus compañeras y aceptar el apoyo brindado.

La educación es un servicio en el cual formamos y creo que parte de esa formación la podemos lograr jugando. Como educadora ha sido fundamental tener amor a lo que hago, así como saber lo que estoy haciendo para poder lograr un impacto en mis alumnos. La escuela debe ser un espacio de felicidad, y creo que con la aplicación de la alternativa logré en mis alumnos algo de está, además de que logré, que se movieran más, que desarrollaran su psicomotricidad gruesa.

Pero, para lograr cambiar en mí, la perspectiva de mi acción docente fue muy importante conocer más acerca del juego, de la importancia que tiene y de las diferentes teorías que existen, fue vital apoyarme en los intereses de los niños y también conocer que aprendizajes previos tenían.

Los recursos utilizados en la aplicación de la alternativa, fueron, tanto diferente material didáctico, como el apoyo de algunas de mis compañeras y por supuesto la guía de mi profesor Francisco. Creo que para lograr aplicar un proyecto así, es importante tener

todo el material didáctico y teórico en orden, aunque hubo veces en las que tuve que cambiar el material didáctico que originalmente había planeado, porque no se adecuaba del todo a la actividad.

También hubo casos en los que no necesitamos mucho material ya que eran juegos de correr como el de “las traes” o de fuerza y equilibrio como “las cebollitas”. Como mencioné antes, el apoyo de mis compañeras y la guía de mi profesor Francisco fueron un recurso indispensable para poder aplicar mi proyecto.

Fue una experiencia muy grata, ir aplicando en mi salón de clases, todo lo aprendido en la Licenciatura de Educación, conforme iban pasando los semestres, iba reflexionando más acerca de mi práctica docente, hoy sé, que el juego es lo más importante para un niño o niña, y que como maestra de preescolar debe ser mi principal herramienta para poder lograr un aprendizaje significativo en ellos.

BIBLIOGRAFIA:

1.- Antología Básica: Contexto y valoración de la práctica docente. Licenciatura en Educación Preescolar. Universidad Pedagógica Nacional:

a. Astorga, A. y Van del Bijl B. “Los pasos del diagnóstico participativo”, en: *Manual de Diagnóstico participativo*. Humanitas, Buenos Aires, 1991. pp.63-105.
b. Buisan, S. C. y Marín, A. M. “El diagnóstico en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, en: *Cómo realizar un diagnóstico pedagógico*. Alfaomega, México. pp.13-53.

2.- Antología Básica: El Juego. Licenciatura en Educación Preescolar. Universidad Pedagógica Nacional:

a. Bruner, J. “Juego, pensamiento y lenguaje”, en: *Acción, pensamiento y lenguaje*. J.L. Linaza (Compilador), México, Alianza, 1986. pp.211-219.
b. Chateau. “Por qué juega el niño”, en: *Psicología de juegos*, Buenos Aires, Kapelusz, 1987. pp.17-27.
c. Delval, J. “El Juego”, en: *El desarrollo humano*. Madrid, Siglo XXI, 1994. pp.283-287.
d. Ericsson, H.E. “Juego y actualidad”, en: *Juego y desarrollo*. México, Ed. Crítica, Grijalbo, H.E. Ericsson, 1988. pp.113-128.
e. Heller, A. “El Juego”, en: *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona, Península, 1977. pp.372-376.
f. Michelet, A. “Los útiles de la infancia”, en: *Los útiles de la infancia.* Barcelona, Herder. 1988. pp.114-129, 170-192.
g. Moore, P. “Pedagogía y terapia del juego”, en: *El juego en la educación*. Barcelona. Herder ,1977. pp.73-85.
h. November, J. “El juego simbólico”, en: *Experiencias de juego con preescolares*. Madrid. Ediciones Morata. 1997. pp.110-122.
i. Piaget, J. “La clasificación de los juegos y su evolución a partir del lenguaje”, en: *La Formación del Símbolo en el Niño*, México, P.C.E. pp.146-199.

j. Ramsey M.E. y Bayles K.M. “Valores y propósitos del juego”, en: *El jardín de infantes, programas y prácticas.* México, Paidós, 1989. pp.84-86.
k. Rogers C. y Kutnick. “El juego y el currículum en preescolar”, en: *Psicología social de la escuela primaria.* Madrid, Paidós, 1992. pp.162-177.

3.- Antología Básica: Hacía la Innovación. Licenciatura en Educación Plan 94. Universidad Pedagógica Nacional:

a. Arias M.D. El proyecto pedagógico de acción docente. México, UPN, 1985 (mecanograma). pp.1-42.

4.- Bhola, H.S. La evaluación de proyectos, programas y campañas de alfabetización para el desarrollo, Chile, 1992.

5.- Cembranos, F. La animación sociocultural: propuesta metodológica, Ed. Popular, Madrid, 1989.

6.- Curso de formación y actualización profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol. II. PEP 2004.

7.- El proceso de evaluación en preescolar: significado e implicaciones, Secretaría de Educación Publica, México, 2006.

8.- Iglesias, R. M. “Propuestas didácticas para el desarrollo de competencias a la luz del nuevo currículum de preescolar”. Ed. Trillas. México, 2006.

9.- Le Boulch, J. “El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años”. Ed. Paidós. Barcelona. 1999.

10.- Moyles, J.R. “El juego en la educación infantil y primaria”. Ediciones Morata. Madrid. 1990.

11.- Programa de Educación Preescolar 2004, Secretaría de Educación Pública México. 2004.

12.- Reader´s Digest. Cómo estimular la inteligencia de sus hijos, México, 2007.

13.- Ried B. “Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad”. Ed. Paidós. Barcelona.1996.

14.- Sánchez Zarate, A. El fortalecimiento de la ortografía en los alumnos de quinto grado con base en la estrategia del juego, México, 2005.

15.- Silberg, J. Juegos para la estimulación temprana, Selector, México, 1999.

16.- Sitios Web:
www.childrennow.org/health/inmunibrochure.html
www.definicion.org/diccionario/216
www.efedeportes.com
www.es.wikipedia.org/wiki/psicomotricidad
www.galfo.es
www.neurolearning&intelligencecare.com
www.pananet.com/educacion/espanol/htm
www.psicologiapuzzle.com
www.vegan.org/news.html

17.- Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Compendio, Departamento de Educación Preescolar, México, 2004.

18.- Vigotsky. L.S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Crítica, Barcelona, 1998.

19.- Vigotsky, L.S. La imaginación y el arte en la infancia, Akal, Madrid, 1982.