



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

---

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 098 D.F. ORIENTE

“El desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina en alumnos de primer grado de preescolar a través de estrategias didácticas en el Colegio Mano Amiga de Chalco”

# T e s i n a

Que para obtener el título  
De licenciado en educación

Presenta:

Ma. Del Carmen Molina Bárcenas

Asesor:

José González Huitrón

México. D.F.

2011

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
1.1. Marco referencial: contexto de la práctica docente.....	6
1.1.1. Planteamiento y justificación.....	7
1.1.2. Objetivos.....	10
1.1.3. Comunidad.....	10
1.1.4. Escuela.....	11
1.1.5. Grupo.....	14
1.2. Programa de preescolar.....	15
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR</b>	
2.1. Características del niño preescolar en su entorno escolar.....	19
2.2. Concepto de psicomotricidad.....	25
2.3. Concepto del desarrollo psicomotor en el niño preescolar.....	27
2.3.1. Dominio corporal dinámico.....	28
2.3.2. Dominio corporal estático.....	28
2.4. Concepto psicomotricidad fina.....	29
2.5. Concepto psicomotricidad gruesa.....	29
2.6. Como visualiza el PEP 2004 la psicomotricidad.....	31
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS EN EL NIÑO DE PRIMER AÑO DE PREESCOLAR</b>	
3.1. Concepto de estrategia didáctica.....	33
3.2. Diagnóstico del grupo.....	34
3.3. Concepto de juego.....	38

3.3.1. El papel de juego en el desarrollo de habilidades psicomotoras.....	40
3.3.2. Aprendizaje por medio del juego.....	42

#### **CAPÍTULO IV**

##### **PROPUESTA DIDÁCTICA**

4.1. Estrategias didácticas.....	44
----------------------------------	----

#### **CAPÍTULO V**

##### **EVALUACIÓN**

5.1. Análisis de la propuesta didáctica.....	70
5.1.1. Comparación de habilidades psicomotrices finas antes y después de la aplicación de las estrategias didácticas.....	73

<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>75</b>
--------------------------	-----------

<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>78</b>
--------------------------	-----------

#### **ANEXOS**

Anexo I. Evidencias y herramientas de evaluación diagnóstica.....	80
Anexo II. Evidencias y herramientas de evaluación final.....	92

## INTRODUCCIÓN

Con el propósito de favorecer el desarrollo integral en alumnos de primer grado de nivel preescolar se diseñaron estrategias didácticas respaldadas por la reflexión y análisis de la práctica docente así como sustento teórico del desarrollo infantil.

En la configuración de las prácticas educativas influye tanto el programa educativo como las concepciones explícitas o implícitas que las educadoras tienen acerca de los niños de cómo son y cómo aprenden, la importancia que atribuye a tal o a cual meta educativa, el estilo y las habilidades docentes, entre otros elementos.

Este trabajo constituye estrategias de innovación que se realizó con fines para transformar la práctica docente para contribuir al desarrollo psicomotriz del niño que cursa el primer grado del nivel preescolar.

En el primer capítulo se expone la relevancia de la elaboración de esta investigación así como los alcances y limitantes, especificando de forma clara y concisa los objetivos trazados que son la columna vertebral de este trabajo, llevando a cabo un análisis sobre la práctica docente.

En el segundo capítulo se define el concepto de psicomotricidad y el proceso de aprendizaje que propicia el desarrollo y adquisición de competencias, así como la relevancia del desarrollo psicomotor en niños que cursan el primer grado del nivel preescolar, llevando a cabo un análisis del plan y programa 2004 y el cómo, éste concibe el tema de psicomotricidad.

El capítulo tres, expone el concepto de estrategias didácticas, y de juego, Aprendizaje por medio del juego en los niños de primer grado de preescolar.

El capítulo cuarto, el diseño de estrategias didácticas favorecedoras en el desarrollo de la psicomotricidad del niño que cursa el primer grado del nivel preescolar partiendo de un diagnóstico sobre el desarrollo psicomotor del grupo

de (kínder “B” del Colegio Mano Amiga de Chalco). Las estrategias están apoyadas en el plan y programa 2004 de preescolar cuyo enfoque es el desarrollo de competencias que este a su vez se sustenta en la corriente constructivista y en la aplicación de estrategias didácticas favorecedoras del desarrollo psicomotriz grueso y finos.

Y finalmente en el quinto capítulo se llevará a cabo una evaluación del desarrollo psicomotor grueso y fino, antes y después de la aplicación de estrategias didácticas, lo cual nos dará como resultado el desarrollo psicomotor en el niño preescolar.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1. Marco referencial: contexto de la práctica docente

Mi labor docente la inicié hace quince años en el colegio particular UPPIMA (Unidad Pedagógica Particular Ignacio Manuel Altamirano) como auxiliar de grupo de primer grado de preescolar durante un año, posteriormente me convertí en titular de grupo desempeñándome en los tres grados de preescolar en un lapso de diez años.

Con una experiencia de once años en la educación preescolar llegué al colegio (Mano Amiga de Chalco,) donde he desempeñado como titular de grupo de nivel preescolar durante cuatro ciclos escolares uno de ellos en transitorio (segundo) y los restantes en kínder (primero).

En el colegio encontré que los grupos son homogéneos con relación al sexo (las “A” niñas y los “B” niños). Detrás de esta aparentemente homogeneidad se encuentran una realidad heterogénea debido que cada niño es único se diferencia por sus intereses, imaginarios pero sobre todo por sus experiencias construidas en su ambiente familiar, cada niño percibe el mundo de diferente manera, entender la diferencia es entender la riqueza humana.

La mayoría de los niños del grupo (kínder “B”) se enfrentan con su primera experiencia educativa formal, significa que los pequeños se inician en la formación de dos rasgos constitutivos de identidad que no estaban presentes en su vida familiar: su papel como alumnos y como miembros de un grupo de pares, hay que tomar en consideración que los niños de tres años tienen mayor dificultad para integrarse a un medio nuevo y las diferencias individuales tienen mayor variación cuanto menor es el niño, por lo que, el papel de la educadora es primordial ya que debe fomentar el desarrollo de experiencias de convivencia y aprendizaje.

### **1.1.1. Planteamiento y justificación**

En la práctica docente se presentan una variedad de problemáticas, siendo una significativa, la cual se refiere al desarrollo psicomotriz, por medio de observaciones y entrevistas percibí aspectos que originan la problemática, donde los niños presentan dificultad para ubicarse en planos gráficos, al dibujar, recortar, realizar algunas grafías. Además en los movimientos de sus segmentos corporales no muestran habilidad, reflejándose al momento de realizar actividades donde requieran precisión manual y en sus movimientos gruesos.

Como docente de (Colegio Mano Amiga) estoy comprometida a fomentar el desarrollo integral del niño de preescolar, particularmente de primero de dicho nivel, por lo tanto es necesario que los niños realicen actividades psicomotrices, ya que éstas son de vital importancia para el desarrollo integral del individuo.

Considero relevante argumentar por qué el desarrollo de estrategias de psicomotricidad para el nivel de preescolar. La psicomotricidad es trascendental debido a que hay que tomar en cuenta que el niño es un ser en movimiento que expresa con su cuerpo toda acción intelectual, física y afectiva que va logrando a través de la interacción, con los objetos, personas, adquiere noción de sí mismo a partir de la construcción progresiva de su esquema corporal, es a través de su cuerpo como se relaciona con el mundo exterior.

La escuela es donde el niño va experimentar situaciones significativas que lo van a llevar a vivir plenamente. En el preescolar el niño va adquiriendo paulatinamente mayor autonomía y seguridad para desplazarse en el espacio, con ritmo y armonía. En sus juegos goza al ejercitar los movimientos gruesos como; caminar, correr, brincar, saltar, gatear, deslizarse, trepar, marchar, entre otros. Hasta las coordinaciones más finas como: abotonar, ensartar, cocer, dibujar, escribir, entre otros.

El cumplimiento de las expectativas que el niño en preescolar debe lograr no puede darse sin el desarrollo de la psicomotricidad, ésta debe propiciarse en las situaciones que el niño tiene que enfrentar, como presentando juegos que

le permitan conocer su cuerpo, ejercitándolo en diversas configuraciones espaciales y temporales y así integrar las nuevas experiencias.

En la práctica docente, primordialmente a nivel preescolar es vital el desarrollo de habilidades psicomotrices, debido que favorecen las condiciones que exigen el aprendizaje, por ejemplo el de la escritura, la cual moviliza esencialmente los miembros superiores y requiere la coordinación motriz fina y el óculo - manual. Durante los años preescolares, las capacidades motrices están en plena evolución y como sabemos, los movimientos son todavía globales, bajo la influencia de dificultades de control tónico, que se manifiesta por las sincinesias y la hipertonía. Uno de los objetivos pedagógicos será preparar el acto de escribir a través de ejercicios de coordinación óculo- motriz, (dibujos, modelado y ritmo) para favorecer la maduración y el control tónico necesario.

Con la convicción de que la práctica como la investigación debe partir de un fundamento teórico, el presente trabajo retomará la teoría del desarrollo infantil, del autor Jean Piaget, quien destaca la importancia de la psicomotricidad durante el desarrollo del niño en sus primeros años de vida

La teoría de Piaget (Comellas, 2005) afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.

La escuela juega un papel predominante en esta etapa de la vida, ya que los educadores tendrán que facilitar en el niño la asimilación e integración de todas las vivencias que tendrá en estos primeros años, recordemos que el niño es como una esponja que todo lo absorbe, constantemente explora el mundo que le rodea, se descubre a sí mismo y a los demás, aprende de cualquier circunstancia y se enriquece a cada momento en cada una de las áreas:

- Motriz.
- Cognitiva.
- Afectivo-social.

Por lo cual, en los primeros años de la educación del niño, entendemos que toda la educación es psicomotriz porque todo el conocimiento, y el aprendizaje, parte de la propia acción del niño sobre el medio, de los demás y de las experiencias que recibe, y que al alcanzar un nivel de madurez psicomotriz tiene una buena base de aprendizaje, que le ayudará en el desarrollo afectivo-social, de lenguaje, cognitivo y emocional logrando ser un verdadero actor en el proceso de crecimiento y de aprendizaje, no solamente en esta primera etapa, sino a lo largo de su vida.

El niño para existir con su manera original de ser y para conquistar el mundo necesita sentirse eficaz, por medio de la pulsión motriz que acompaña la dinámica de su acción. En efecto tener (poseer), destruir (agredir), repetir (reproducir uniformemente), manifiestan una manera de ser pero a la vez son el preludio de la pérdida, de la reconstrucción, de la invención y de la creación.

De acuerdo con Aucouturier (2004, pág. 147) cada niño tiene el potencial para desarrollarse por lo tanto debe ser estimulado por las condiciones o ambientes adecuados que lo involucren en experiencias cotidianas que representen retos. La funcionalidad motriz es muy importante e indispensable en el niño en edad de preescolar, debido que la coordinación, fuerza y equilibrio es lo que lo impulsa para seguir adelante sin detenerse, al realizar sus actividades diarias propiciando en el desarrollo de habilidades cada vez con mayor precisión y agilidad permitiendo afrontar situaciones de mayor complejidad donde estimule desarrollo de capacidades físicas, cognitivas y sociales.

La funcionalidad motriz evoluciona hacia la moción pulsional de la que ya hemos hablado. La moción pulsional es un movimiento interno, tónico-afectivo, que permite evocar las sensaciones de la acción realizada y el placer que la ha acompañado, sin actualizarla actualmente, iniciando así el proceso de anticipación. También origina el deseo, la intencionalidad de la acción y la capacidad de retener para sí, es decir de memorizar. (Aucouturier. Pág. 148).

### **1.1.2. Objetivos**

#### Objetivo general

Desarrollar la psicomotricidad gruesa y fina en alumnos de primer grado de 3 a 4 años del nivel preescolar a través de estrategias didácticas, para un mejor desempeño de actividades en el “colegio Mano Amiga de Chalco”.

#### Objetivos específicos

Se analizará la importancia del desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 3-4 años de primer año de preescolar.

Se diseñará estrategias didácticas que favorecerán el desarrollo de la psicomotricidad en el niño de primer año de preescolar del “Colegio Mano Amiga de Chalco”.

Se desarrollarán las habilidades básicas psicomotoras para un mejor desempeño en las actividades escolares del niño por medio de la aplicación de estrategias didácticas.

Se evaluará el desarrollo psicomotor gruesa y fina antes y después de la aplicación de estrategias didácticas al finalizar las actividades.

### **1.1.3. Comunidad**

El contexto social en el que se encuentra la escuela y los niños, ayuda a analizar cuál puede ser las causas de su nivel de desarrollo, se necesita saber dónde se desenvuelve.

Es importante realizar un análisis del contexto en que se manifiesta el problema planteado y la forma cómo influye tanto en los alumnos, como en el docente, es indispensable considerar las características del medio socioeconómico, donde se ubica el “Colegio Mano Amiga de Chalco”.

El municipio del Valle de Chalco Solidaridad, se localiza al sureste de la ciudad de México, formando el municipio 122 del estado de México, la cabecera municipal. El territorio del municipio, se localiza en el lecho, del ex lago de Chalco, el terreno es homogéneo, cuenta con una altura promedio de 2235 metros sobre el nivel medio del mar.

Valle de Chalco Solidaridad cuenta con una gran diversidad cultural, puesto que su población se compone principalmente por emigrantes de diversos lugares de la república mexicana principalmente de los estados Oaxaca, Veracruz, Puebla y el D.F.

En la comunidad nos enfrentamos al fantasma de la migración, los jóvenes viajan en pos del “sueño americano”, lo cual deja familias incompletas, mamás solas y demasiado alejadas de una familia integral, a pesar de ser una zona sub-urbana, las fuentes de trabajo están retiradas lo cual lleva a trabajar fuera de la zona, e impide a los padres de familia ser parte del mundo escolar de sus hijos.

#### **1.1.4. Escuela**

(El Colegio Mano Amiga de Chalco S.C.) C.C.T. 15PJN5222E. Se encuentra en una zona rural ubicada en la avenida Cuauhtémoc manzana 1844 lote 2, col agostadero municipio de Valle de Chalco Solidaridad del Estado de México. Es virtualmente de fácil acceso ya que a pesar de contar con sistema vial de carácter primario de origen visiblemente planificado, se ve terriblemente afectado por los asentamientos comerciales y las diversas bases de transporte público que están mal ubicadas y que entorpecen las vialidades, sin tomar en cuenta el grave deterioro, carencia de pavimento en las vialidades y la ausencia de alumbrado público, lo que refleja claramente que el municipio de Valle de Chalco Solidaridad está conformado por colonias de bajos ingresos.

(Mano Amiga) es un centro de desarrollo comunitario creado para transformar la vida de personas y familias necesitadas. Tiene como núcleo una comunidad

educativa de excelencia, complementada con servicios de salud de calidad y programas que promueven el crecimiento económico y cultural.

Sus áreas de atención por lo tanto son:

- Educación
- Salud
- Desarrollo

(Los Colegios Mano Amiga) son operados directamente por fundación Altius una organización internacional creada, para transformar integralmente la vida de las personas y familias necesitadas a través de servicios de educación, salud y desarrollo.

La homologación de 28 colegios Mano Amiga, venidos de diversos países, edades y culturas, bajo el modelo de formación integral en pro de la transformación de personas.

Misión:

Ofrecer a familias necesitadas la posibilidad de desarrollarse plenamente y vivir de una forma digna, por medio de un modelo de formación integral.

Visión:

Fomentar el bienestar y el auténtico desarrollo en comunidades muy necesitadas para lograr su auténtica transformación.

(El Colegio Mano Amiga de Chalco S. C.) Es un centro de atención a las necesidades de la zona. Imparte educación en sus cuatro niveles básicos y medio superior, pre-escolar, primario general, secundario general y el centro de bachillerato tecnológico, siendo de control privado (particular). Las clases se imparten en horario matutino, y con actividades extra-curriculares por la tarde y sábados.

(Mano Amiga de Chalco) considera que el aprendizaje debe ser el resultado del trabajo colaborativo por tanto las características de las familias que integran el

(Colegio Mano Amiga) deben cumplir con dos requerimientos ser familias muy necesitadas, pero con capacidad de compromisos y ánimo de superación.

Las familias son identificadas en dos elementos: en cuestión de ingresos, es decir los padres de familia de nuestros alumnos son personas que poseen un trabajo poco remunerado. Casi todas las mamás son amas de casa o empleadas domésticas; y todos los papás tienen oficios más que profesiones encontramos obreros, taxistas, albañiles, comerciantes con negocios pequeños.

Todos deben tener la característica de querer entregar lo máximo para que sus hijos salgan adelante y “sean alguien en la vida” esta entrega determina el segundo elemento.

El colegio alberga a 1050 alumnos en los cuatro niveles educativos que atiende cada grado cuenta con dos grupos de 35 alumnos para ello tiene una infraestructura dividida en 3 secciones.

La sección de preescolar cuenta con seis-aulas independientes. Así como un patio de recreo, aun así se dividen en 2 horarios: 11:00 am. Niñas. Y 11:30 am niños, cuenta con arenero, juegos, salón, biblioteca, salón de cantos y juegos, auditorio, sanitarios, canchas de fútbol.

La primaria consta: de dos edificios de uno y dos pisos cada uno cuenta con sanitarios, auditorio, canchas, juegos exclusivos, biblioteca, centro de cómputo. La secundaria y bachillerato están situados en 1 edificio de dos pisos y cuenta con salón de cómputo, taller de computación, laboratorio y canchas de básquetbol, béisbol, biblioteca, audio teca, videoteca.

Los cuatro niveles tienen a su servicio la clínica, con varias especialidades médicas.

### **1.1.5. Grupo**

El grupo a cargo es kínder "B" y está compuesto por 35 niños (sexo masculino) que oscilan entre los 2 años 8 meses y los 3 años 6 meses. Los niños en su mayoría cuentan con hermanos dentro del colegio, proviene de comerciantes. Debido al perfil de ingreso de la escuela la intervención de los padres es contante e integradora.

Para ingresar a el colegio los niños deben pasar una evaluación diagnóstica a cargo de la coordinadora del nivel de preescolar, la evaluación la llevan a cabo las dos psicólogas escolares, consiste en una serie de entrevistas donde se analiza el nivel desarrollo de los niños para establecer relaciones interpersonales, así como el compromiso de los papás por fomentar la construcción de identidad, desarrollo afectivo y social del niño, cabe a aclarar que no se rechazan niños simplemente es para esbozar un panorama de logros , dificultades y necesidades para así planear estrategias y decisiones educativas en beneficio del niño.

Al inicio del ciclo escolar se realiza una valoración más específica a cargo de la educadora por medio de actividades concretas a nivel grupal e individual permitiendo así distinguir las necesidades de los alumnos, el punto de partida de la organización del trabajo docente durante el año escolar es el DAFO grupal diagnóstico.

#### **DEBILIDAD.**

Los niños muestran poca seguridad y confianza para expresarse así como desplazarse en su entorno.

Les cuesta mucho trabajo escuchar y atender indicaciones que se les dan.

Tienen debilidad para controlar sus necesidades básicas del cuerpo: control de esfínteres, hambre, sed, sueño, calor, frío.

Muestran mucha dependencia tanto para cubrir necesidades básicas así como al realizar actividades.

En su mayoría es su primera experiencia escolar

## **AMENAZA.**

El grupo presenta poca tolerancia entre sus pares (No le gusta compartir materiales, juguetes, comida.) se observa un ambiente egocentrista.

Tiene problemas de coordinación corporal lo que provoca inhibición en un gran número de niños.

## **FORTALEZA**

Muestran agrado por la lectura de cuentos.

La mayoría de los niños manifiestan agrado por participar en la clase música y de educación física.

Les agrada la realización de actividades al aire libre siempre y cuando estén realizando actividades grupales recreativas previamente organizadas y contraladas.

## **OPORTUINIDAD**

Con el transcurso del tiempo han logrado poco a poco una mayor interacción al colaborar en el desempeño de actividades.

Responden a cuestionamientos directos con excepción de algunos niños.

Manifiestan interés y agrado al realizar actividades con materiales concretos especialmente con el dátilo pintura.

## **1.2. Programa de preescolar**

El Programa de Educación Preescolar (PEP) 2004 tiene carácter nacional de acuerdo con los fundamentos legales que rigen la educación, el PEP 2004 reconoce que la educación preescolar, como fundamento de la educación básica, por tal debe contribuir a la formación integral, para ello debe garantizar a los pequeños, su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

El PEP se sustenta en la convicción de que los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje.

El PEP 2004 se centra en el desarrollo de competencias. “una competencia es un conjunto de capacidades que incluye 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.” (PEP 2004, pág. 22)

Trabajar bajo el margen de competencias significa el diseño de situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños donde se les anime o provoque avanzar paulatinamente en sus niveles de logro, para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas en el transcurso de la educación preescolar.

Las competencias implican una serie de propósitos esenciales para el desarrollo integral, y se agrupan en los siguientes campos formativos:

- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático.
- Exploración y conocimiento del mundo.
- Expresión y apreciación artísticas.
- Desarrollo físico y salud.

- Desarrollo personal y social.

Son actividades y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. Para establecer relaciones interpersonales en las cuales los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. (PEP 2004, pág. 50)

- Lenguaje y comunicación.

Es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva. Es, al mismo tiempo, la herramienta fundamental para integrarse a su cultura y acceder al conocimiento de otras culturas, se usa para establecer y mantener relaciones interpersona-

les, expresar sentimientos y deseos, manifestar, intercambiar, confrontar, defender, proponer ideas u opiniones y valorar las de otros, (PEP 2004, pág. 57)

- Pensamiento matemático.

Es la conexión entre las actividades matemáticas espontaneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento, es el punto de partida de la intervención educativa en este campo formativo. (PEP 2004, pág. 72)

- Exploración y conocimiento del mundo.

Este campo formativo está dedicado fundamentalmente a favorecer en los niños el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo.

Es un reconocimiento de que los niños, por el contacto directo con su ambiente natural y familiar y las experiencias vividas en él, desarrollan capacidades de razonamiento que les permite entender y explicarse, a su manera de las cosas que pasan a su alrededor. (PEP 2004, pág. 82)

- Expresión y apreciación artísticas.

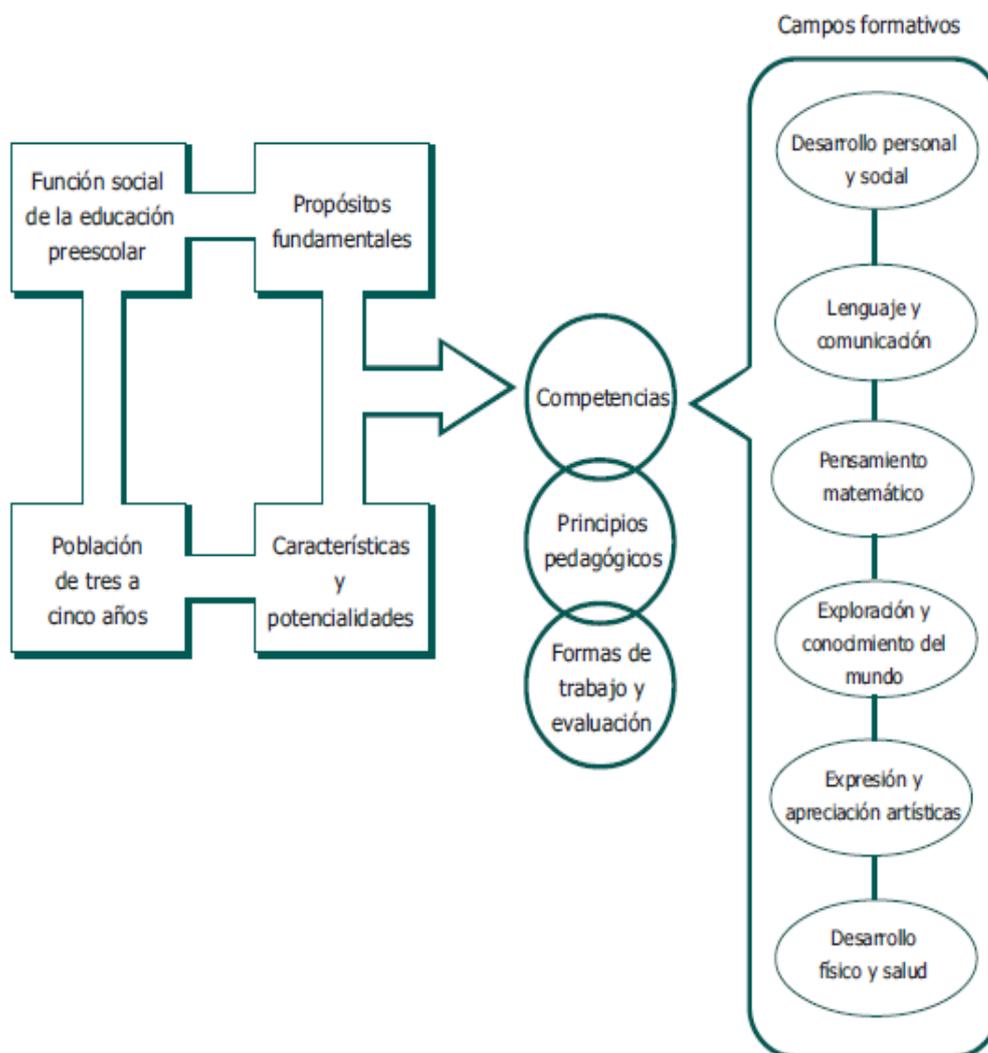
Este campo está orientado a potenciar en los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, la imaginación, el gusto estético y la creatividad mediante experiencias que propicien la expresión personal a través de distintos lenguajes; (PEP 2004, pág. 94)

- Desarrollo físico y salud.

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. (PEP 2004, pág. 105)

El cuadro no.1 muestra un esquema de las relaciones entre los componentes del programa (PEP 2004)

## Organización del programa.



El programa no define una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con los niños. En este sentido, el programa tiene un carácter abierto; ello significa que es la educadora quien debe seleccionar o diseñar las situaciones didácticas que considere más convenientes para que los alumnos desarrollen las competencias propuestas y logren los propósitos fundamentales. (PEP 2004, pág. 23)

## **CAPITULO II**

### **CARACTERISTICAS DEL NIÑO EN SU ENTORNO ESCOLAR**

En este capítulo se define la concepción del niño de preescolar así como la conceptualización de psicomotricidad y el proceso de aprendizaje que propicie el desarrollo y adquisición de competencias, así como la relevancia del desarrollo psicomotor en niños que cursan el primer grado del nivel preescolar, en el (Colegio Mano Amiga de Chalco) llevando a cabo un análisis del plan y programa 2004 y el cómo éste concibe el tema de psicomotricidad.

#### **2.1. Características del niño preescolar en su entorno escolar.**

El niño de preescolar es un ser en proceso de construcción que se desarrolla en distintos aspectos; biológico, intelectual, social, psicomotor y emocional. Los niños deben experimentar, observar, descubrir el mundo que les rodea así como participar en experiencias sociales para poder lograr un desarrollo integral (PEP 2004).

Aunado a lo anterior se sabe que la fase evolutiva que comprende la etapa preescolar es un periodo de constantes cambios, que implica maduración, a través del juego, aprendizaje, aprender a relacionarse en su entorno escolar y familiar, el equilibrio y la adaptación entre los distintos procesos de asimilación y la acomodación de los esquemas y estructuras con que cuenta.

Para poder adquirir todos y cada uno de los conceptos mencionados anteriormente es necesario que la escuela impulse el desarrollo de esos conocimientos en su totalidad, por medio de experiencias que le permitan agudizar ampliar sus conocimientos. Los niños deben mover, tocar, escuchar, oler, experimentar, probar, crear, y descubrir cuanto existe en el mundo que les rodea, por lo que la escuela debe ofrecer recursos para su aprendizaje, y posibilidades de descubrir y crear experiencias variadas donde el niño logre desarrollar y fortalecer un sin número de competencias .

La psicomotricidad y el juego son las herramientas de las que el niño se vale para conocer el mundo, dominar sus impulsos sin perder la esencia de sí mismo, para desarrollar relaciones satisfactorias con los demás. (PEP 2004) y (Zapata1991, 2006. Pág. 13 -14)

El niño cumple con su propio modelo de maduración, en cuyo proceso debe propiciarse el autoconcepto positivo, para que éste logre actuar con mayor autonomía e iniciativa propia, al asumir, diferentes roles y al afrontar diferentes situaciones que pongan en práctica sus conocimientos, habilidades y destrezas, partiendo que “la función de la educadora es fomentar y mantener en los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender” (P E P. 2004, pág. 32) el ambiente en la escuela debe propiciar la base para el desarrollo integral en el niño.

La teoría piagetiana nos permite comprender como aprenden y piensan los niños durante el periodo preescolar; desde el punto de vista cognitivo esta etapa que va desde los dos años hasta los seis y se denomina pre operacional Piaget y sus colaboradores observaron que los niños tienen su propia manera de averiguar acerca del mundo y las cosas, lo mismo que de recordar u organizar ideas,

De acuerdo con Piaget el niño preescolar conoce a través de la interacción de sus estructuras mentales que dependen de la forma activa de como elabora sus conocimientos internamente, debido a que el conocimiento no puede ser enseñado sino construido.

También, en la etapa de su desarrollo de habilidades; la experiencia física permite el conocimiento a través de la manipulación, movimiento de la representación interna de su acción.

Otro de los aspectos interesantes dentro de su desarrollo es la interacción social ya que es una fuente, de aprendizaje y desarrollo del pensamiento que se amplía paulatinamente, gracias a la relación del niño con su familia el juego

colectivo, desarrollo de habilidades, actividades variadas como movimiento físico, la relación con los demás en su institución escolar.

En su intercambio con el medio, necesita desarrollar procesos de adaptación a situaciones nuevas, y es una construcción continua de las estructuras. La adaptación presupone el equilibrio entre la asimilación y la acomodación en la interrelación del sujeto con su medio ambiente. La acomodación está determinada por el objeto, mientras que la asimilación lo está por el sujeto. (Zapata.1991, 2006.pág. 24 y 25)

El niño de preescolar conoce por medio de su percepción sensorial por lo que desenvolverse dentro de un entorno estimulante es favorecedor en su proceso de aprendizaje, ya que al descubrir el mundo que le rodea implica que el niño se adapte y formule conceptos e ideas de que es la realidad, el niño no es un recipiente vacío que haya que llenar es un ser pensante con un balaje de saberes previos los cuales se irán reestructurando o ampliando a través de la interrelación que establezca con su ambiente, por ello la educadora debe planear e implementar situaciones didácticas que inciten el interés del niño por conocer y descubrir.

El estadio desarrollo del pensamiento el niño de preescolar se ubica en el proporcional que abarca de cinco años de crecimiento y se divide en tres etapas: la primera la constituye el comienzo del pensamiento representacional, que surge aproximadamente entre los dos y los cuatro años de edad, y se caracteriza por el desarrollo de la función simbólica, manifestada en la imitación, el lenguaje y el juego simbólico;

La segunda comprende las representaciones o intuiciones simples, las cuales aparecen a los cuatro o cinco años de edad, es un pensamiento intuitivo, limitado a la percepción, preoperatorio y no reversible. Por último, la etapa de las representaciones o intuiciones articulares, que abarca aproximadamente de los cinco a los siete años establece las bases para el siguiente su periodo de las operaciones concretas; es egocéntrico, depende de los símbolos privados del niño y no permite generar una correcta comunicación, por lo que es un poco

sociable; su pensamiento sincrético y mágico hace que el niño confunda la fantasía con lo real, lo que hace su mundo muy peculiar con deseos de conocer e investigar el mundo que le rodea, totalmente nuevo para él y que descubre con satisfacción.

Es la edad del coleccionista, del observador, experimentador, interrogador, imitador, las niñas imitan las acciones de la madre y el niño de su padre o las que ha observado en los hombres.

Los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo, estos conocimientos, creencias y suposiciones sobre el mundo que les rodea, se sustentan por las relaciones entre las personas y sobre el comportamiento que se espera de ellos. Los seres humanos, en cualquier edad, construyen su conocimiento, es decir hacen suyos saberes nuevos cuando los pueden relacionar con los que ya sabían.

Los niños de tres a cuatro años en el preescolar se desplazan en su espacio hacia adelante, hacia atrás, lateralmente. Corren a cuatro patas, trepan, coordinan sus saltos aparece el sentido del equilibrio. Realizan movimientos compensatorios, trabajan en equipo utilizando materiales variados, buscan la técnica como medio de exploración. Intentan llevar cosas colectivamente, tienen bastante confianza en sí mismos un yo bastante fuerte, les gustan los compañeros de su edad saben jugar con ellos.

Saben colaborar, compartir, esperar su turno. Buscan, por otro lado su afecto y su aprobación. A esta edad se acarician y se abrazan con mucho gusto. Lanzan y reciben objetos tienen la capacidad de mover por separado los dedos sin crispaciones, también tienen ausencia de sincinesias, o sea, de movimientos parasitarios de una mano cuando mueven la otra. Reaccionan a los ritmos por palmeteo, aunque todavía no saben adaptar su paso a un ritmo, logran un buen balance de sensorial visual ejemplo con los colores o de algunas figuras geométricas,

Es capaz de hacer gestos continuos pero no saben combinarlos. Como también se intensifica su enorme curiosidad por la escritura pero hay que notar que en el cambio del aprendizaje los resultados se miden en términos de conquista deportivas, debemos saber que, en la óptica del desarrollo, se puede afirmar que las capacidades existen. Las metas sólo se alcanzan cuando los adultos colocan a los niños en situación de aprender. Es decir, que los resultados varían según los ejercicios y las condiciones a que se somete al niño. Este aprendizaje depende en la velocidad de los adultos. Porque el niño es capaz de aprender muy pronto. Sí el ambiente es estimulante, cálido, el niño aprenderá progresivamente en todos los terrenos. Si no recibe ningún estímulo, prefiere el juego. (Saussois, Dutilleul y Gilabert, 1992, pág. 29-103).

Piaget en las actividades estructurales, considera que el desarrollo se va alcanzando durante una sucesión de etapas que suponen la formación de determinadas estructuras cognitivas, la coordinación de la asimilación y de la acomodación constituyen para el niño una nueva realidad del mundo. Las investigaciones de Piaget repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. El dinamismo motor es el punto de partida de la construcción de aprendizaje (Moreno, 1994, pág. 10-18).

Las etapas o periodos del desarrollo de cognición corporal

- Periodo: sensorio-motor (de 0 a 3 años): los primeros movimientos son reflejos. La consecuencia de la prensión y el desarrollo de la visión va a abrir el camino a la manipulación y el movimiento se irá.

Durante el desafío que implica la práctica docente he logrado observar que, el gran reto que implica el desarrollo de la maduración psicomotriz, al observar tareas realizadas diariamente en cada uno de los niños de preescolar por ejemplo; el manejo de los cubiertos, atar las cintas de los zapatos, el cepillado de dientes, cachar o aventar una pelota.

El niño de preescolar todavía está tratando de lograr suficiente maduración para mandar mensajes complejos del cerebro hasta los dedos de los niños (los

dedos cortos y regordetes hacen más difíciles las tareas complicadas), pero no se trata solamente de habilidades motrices y perceptivas, no son sólo los músculos o los sentidos los que necesitan entrenamiento, sino los procesos de pensamiento que los controlan. Los juegos corporales ejercitan el pensamiento en el desarrollo del niño al igual que los sensoriales.

Según Wallon (Gallegos, 2003, pág. 25) el niño y su medio son indispensables, siendo el uno el complemento del otro e indispensable su mutua interacción, ya que el individuo es esencialmente social. Al interactuar con las personas que lo rodean el niño llega a prescindir de situaciones en que se haya implicado y a reconocer su propia personalidad como independiente de las situaciones.

Cada niño presenta diferente personalidad debido al medio que le rodea. El medio primordial del niño es el medio social, ya que a través de la socialización se apropia de conocimientos no solamente de persona a persona, sino también de los objetos que le rodean (Gallegos, 2003, pág. 25).

El enfoque constructivista va más allá de una simple conexión de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva, ya que éste involucra la modificación y evolución de la nueva información, originando aprendizajes significativos. El conocimiento no es una copia de la realidad, sino la construcción del ser humano. Construcción que depende de la representación inicial que tengamos de la nueva información y de la actividad, externa o interna, que desarrollemos.

La propuesta constructivista para la comprensión del conocimiento, tiene como fundamentos teóricos a Piaget quien pone de manifiesto el concepto de desarrollo y de estructuras, retoma el aprendizaje significativo de Ausubel, la zona de desarrollo real y próximo de Vygotsky y los andamiajes o soportes de Bruner donde se establecen que el niño pasa por etapas de desarrollo y para que haya una asimilación los conocimientos deben ser significativos para él, de ahí que el docente deba propiciar la socialización del conocimiento, para que el alumno se aprehenda de éste y vaya construyendo andamiajes en sus estructuras

mentales para potencializar sus zonas de desarrollo (Gómez y Carulla, 2001, pág.337-40).

De acuerdo con Lazcano y Xicohtencatl (2004, pág. 18) las dos implicaciones pedagógicas a la teoría evolucionista y biológica de Piaget implican: primero, los niños deberían ser incitados a utilizar su iniciativa e inteligencia en la manipulación activa de su entorno porque es sólo por el intercambio directo con la realidad cómo se desarrolla la capacidad que da lugar a la inteligencia. La perspectiva epistemológica y evolucionista de Piaget nos lleva a la conclusión de que los ejercicios educativos aislados, destinados a fomentar las capacidades sensoriales del niño (tal como, el adiestramiento en la discriminación perceptiva), no provocan grandes progresos en el desarrollo del conocimiento adaptativo y de la inteligencia.

La segunda implicación pedagógica que se deduce de la teoría evolucionista y biológica de Piaget, es que el juego espontáneo de los niños debería ser el primer contexto en el que los educadores incitasen el uso de la inteligencia y de la iniciativa. En el juego los niños sienten una razón intrínseca para ejercitar su inteligencia y su iniciativa.

## **2.2. Concepto de psicomotricidad**

La psicomotricidad pertenece al ámbito del desarrollo psicológico y se refiere a la construcción somato psíquica del ser humano con relación al mundo que le rodea. Efectivamente las experiencias corporales en interacción con el mundo circundante fundamentan el psiquismo, desde las representaciones inconscientes más originarias a las más conscientes (Aucouturier, 2004).

La palabra psicomotricidad proviene del vocablo; “*psico*” que habla de la actividad psíquica, cognitiva y afectiva, y del vocablo “*motor*” constituye a la función motriz la cual se observa por medio del movimiento. Entendiendo así la psicomotricidad podemos discernir mejor entre la práctica psicomotriz educativa y preventiva y la práctica de ayuda con orientación terapéutica.

La práctica psicomotriz educativa y preventiva es una práctica que acompaña las actividades lúdicas del niño. La práctica educativa se ofrece a los niños desde el periodo en que hacer es pensar, al periodo en que pensar es únicamente pensar el hacer y más allá del hacer. ” (Comellas y Perpinyá, 2005).

La práctica de ayuda terapéutica (la terapia psicomotriz) se propone a un niño cuando se observan alteraciones en su integración psicosomática, que limitan su proceso de aseguración frente a las angustias. Esta práctica psicoterapéutica está dirigida a anclar el registro simbólico en el cuerpo y en los afectos de placer, por medio de una relación interactiva entre niños y terapeutas. (Aucouturier, 2004, pág.17).

En una visión global de la persona, “el término psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial” (Comellas y Perpinyá, 2005, pág.9). La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, a la titulación y al perfeccionamiento profesional y constituir cada vez más el objeto de investigaciones científicas.

Cuando hablamos de psicomotricidad. Hacemos referencia al campo de conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perspectivos perceptivos motores hasta la representación simbólica pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espacio temporales de la actividad (Comellas y Perpinyá, 2005, pág.9)

La psicomotricidad se propone como un concepto que conjuga las implicaciones psicológicas del movimiento y de la actividad corporal, en el contexto de la relación entre el organismo del niño y su medio físico y social. La meta del

desarrollo psicomotor es el control del propio cuerpo hasta sacar de él todas sus posibilidades de acción y expresión.

Wallon y Piaget estudiaron el papel de la sensorio motricidad en la evolución del niño, y a partir de sus estudios surgieron otras técnicas donde la psicomotricidad va adquiriendo mayor importancia en todos los procesos de desarrollo del niño ya que no solamente tiene que adaptarse al medio físico sino también responder a sus necesidades y a su ambiente social (Espinoza, 2001).

La psicomotricidad se centra en conocer al niño/a, a partir de su actividad motriz y desarrolla una práctica pedagógica dirigida a descubrir la infraestructura simbólica que tiene toda acción espontánea (Arnaiz, 2001 pág. 21)

### **2.3. Concepto del desarrollo psicomotor en el niño preescolar.**

En las culturas antiguas el movimiento era importante en la vida del hombre, ya que desde la época de los griegos se consideraba que era para desarrollar una mente sana en cuerpo sano era necesario que los niños realizaran más movimiento a través de la expresión artística como lo es la danza, el teatro, la música, la gimnasia, etcétera. "el cuerpo es algo así como la casa en la que habitamos todos los días; es el vehículo o el instrumento a través del cual nos manifestamos, mediante el cual conocemos el mundo y aprendemos la experiencia de la vida". (Gallegos y Viesca 2003, pág.14)

En los dos primeros años de vida el niño adquiere el control y sostén de la cabeza, la sed estacion y la bipedestación.

En la etapa que discurre de los tres a los seis años hay una maduración motora que se manifiesta en el dominio de la marcha, la carrera y las actividades manipulativas el comienzo de la escolarización supone un nuevo sometimiento a normas sociales y un contacto entre iguales. Predomina el juego simbólico frente al movimiento puramente motor, y se va iniciando el juego.

Es el proceso por el cual le permite al niño relacionarse conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspecto como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación viso-motora, motricidad gruesa, e equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha, el niño va adquiriendo experiencias sensorias motoras que le permitirán construir conceptos, que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar.

### **2.3.1. Dominio corporal dinámico.**

El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores, tronco.) Y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una indicación determinada.

Este dominio permite no sólo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía, sin durezas y brusquedades.

Este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hará consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes. (Comellas y Perpinyá, 2005, pág. 36 y 50).

### **2.3.2 Dominio corporal estático.**

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integran la respiración y la relajación, porque son dos actividades que ayudan a profundizar interiorizar toda la globalidad del propio yo. La vivencia de los movimientos su unión armoniosa permite al niño realizar una acción previamente representada mentalmente, y con la práctica de los movimientos ira forjándose y pronunciando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal. Para que este proceso sea posible, el niño ha de tener control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento. (Comellas y Perpinyá, 2005, pág. 36 y 50).

#### **2.4. Concepto de psicomotricidad fina.**

La psicomotricidad, con sus aplicaciones y ejercicios, es uno de los grandes Temas que se trabajan en los jardines de infancia 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. 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. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, agarrar cosas con la yema de los dedos, agarrar cubiertos, hilvanar, amasar. Generalmente ayudan a detectar algunas carencias y condiciones físicas, como por ejemplo la debilidad en los dedos o la osteoplastia (huesos elásticos). Todos estos ejercicios son desarrollados en mesa con diversos materiales.

Se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

La psicomotricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Los aspectos de la psicomotricidad fina que se puede trabajar en un nivel escolar son:

Las habilidades de motricidad gruesa requieren más energía, mientras que las habilidades de motricidad finas requieren paciencia, la cual en esta edad ( 3 – 4 años) es muy escasa, se puede afirmar una existente y considerable variación en el desarrollo de motricidad fina entre este rango de edad. (Sáenz, 2002, pág.31)

#### **2.5. Concepto de psicomotricidad gruesa.**

Se trata de tener presente en ambas las diferentes implicaciones y dificultades derivadas de la distinta tipología de movimientos, a fin de incidir educativamen-

te potenciando el desarrollo muscular, la comprensión de lo que implica cada movimiento y la actitud y motivación para lograr un mejor dominio.

Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico: para lograr este dominio motor amplio es necesario trabajar desde diferentes perspectivas para garantizar que se van adquiriendo las diversas habilidades. (Comellas y Perpinyá, 2005, pág. 34-35).

La psicomotricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas 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. Si los quieres ver, sólo tienes que observar a los niños en el recreo. La psicomotricidad gruesa se da de forma natural, y evoluciona de acuerdo a los retos que afronta el sujeto en su ambiente.

Si bien ambas son medibles y están consideradas en las evaluaciones de los centros de educación inicial, la fina requiere de una mayor atención para su calificación, mientras que la gruesa es más fácil de medir. Asimismo, una contiene muchos más aspectos a evaluar que la otra; estos aspectos son muy puntuales y tienen un momento y edad específico esperado para su dominio, mientras que el rango de edades en los que se espera que un niño domine algunas destrezas gruesas es mucho más grande y variable se espera que de forma natural a cierta edad los niños caminen, corran, salten, mantengan una postura,

Pero no significa que todo lo que hagamos sea sólo fino o sólo grueso. La gran mayoría de las actividades diarias del niño combinarán simultáneamente ambas áreas, teniendo como resultado lo que se denomina habilidad o destreza motora.

Estos procesos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes actividades que ponen en juego las diferentes partes del cuerpo y permiten la comprensión y práctica de los objetivos que se persiguen.

Entre estos procesos cabe destacar:

- Dominio corporal dinámico,
- Dominio corporal estático,

## **2.6. Cómo visualiza el PEP 2004 la psicomotricidad**

Para el PEP 2004 la principal meta es el desarrollo de competencias en los niños para la integración al mundo social y natural. El PEP 2004 le ha dado importancia a la psicomotricidad ya que el niño siempre realiza actividades que implican movimiento o desplazamientos. Sin embargo es necesario tomar en cuenta que el niño va a construir la noción de quién es él y como es, a través de múltiples relaciones que establece con su medio natural y social.

La inteligencia del niño en la etapa preescolar opera en gran parte dentro de las acciones sensorio motrices, es decir, el niño emplea su cuerpo y sentidos, en gran proporción al servicio del desarrollo de la inteligencia preoperatoria, las actividades motrices y sensoriales aseguran que este desarrollo vital avance adecuadamente antes de que el niño se vea expuesto a actividades más abstractas y simbólico-verbales, de ahí la expresión de pensamiento motor y sensorial (sensomotor), por tanto la participación activa o motriz en las actividades es necesaria para el desarrollo intelectual.

Para el PEP 2004 la intervención educativa debe propiciar que los niños la construcción de la imagen corporal y así mismo amplíen sus capacidades de control y conciencia corporal. El PEP reconoce el hecho de que cada niño 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 propicien su fortalecimiento, tomando en cuenta las características personales, los ritmos de desarrollo y las condiciones en que se desenvuelven en el ambiente familiar.

En los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños; en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.

Esos primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas, ya sea adultos o niños.

En el desarrollo más general del lenguaje y de las capacidades es necesario subrayar la compleja relación, de intensa influencia mutua, entre ambos elementos.

El contacto con el mundo natural y las oportunidades para su exploración, así como la posibilidad de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, permiten a los pequeños ampliar su información específica (su conocimiento concreto acerca del mundo que les rodea) y también, simultáneamente, desarrollar sus capacidades. (PEP 2004, pág. 83)

La mayor o menor posibilidad de relacionarse es (jugar, convivir interactuar) con niños de la misma edad, ejerce una gran influencia en el aprendizaje y en él desarrollan las competencias socio afectivas.

## **CAPÍTULO III**

### **DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS EN EL NIÑO DE PRIMER AÑO DE PREESCOLAR.**

#### **3.1. Estrategia didáctica**

Gerardo Hernández, entre otros afirman que las estrategias: “consisten en realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extinción dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza docente, diseñador de materiales y deben utilizarse en forma inteligente y creativa.” (Lascano, 2004 pág. 30).

La estrategia se puede definir como las acciones a seguir para lograr objetivo trazado, por tanto las estrategias didácticas son un conjunto de acciones que el educador debe implementar con clara y explícita intencionalidad en beneficio del proceso educativo.

Es básico en la práctica educativa, definir los objetivos o propósitos a lograr y partir de esto precisar el cómo cumplirlos, es decir planear el conjunto de estrategias que facilitarán el trabajo intelectual y el manual; estrategias de orden conceptual que faciliten la aplicación de estrategias para el trabajo manual.

En otros términos, se requiere definir con mucha precisión las estrategias para el estímulo del pensamiento creativo y reflexivo, por tal motivo el docente debe conectar la teoría con la necesidad, que surge del ámbito de la práctica educativa a esto se le denomina estrategia didáctica.

Las estrategias didácticas deben cumplir con ciertos criterios.

#### **3.2. Diagnóstico del grupo**

El grupo de kínder “B” consta de 35 niños con una edad aproximada de 2 años 8 meses a 3 años, por lo que no todos tienen el mismo nivel de maduración tanto físico como de conocimientos, ya que unos vienen de guarderías o es-

tancias infantiles, y otros vienen del ambiente familiar, y otros al cuidado de sus abuelitos, tíos, o la empleada doméstica, por lo que cada uno tiene una característica singular muy diferente, algunos niños muestran poca seguridad y confianza para expresarse.

Les cuesta mucho trabajo escuchar y atender indicaciones que se les dan. Tienen debilidad para controlar sus necesidades básicas del cuerpo: control de esfínteres, hambre, sed, sueño, calor, frío. Muestran dependencia tanto para cubrir necesidades básicas como cuando realizan actividades dentro del grupo. En su mayoría de los niños es su primera experiencia escolar, tienden a buscar aprobación adulta, lo que en ocasiones dificulta el trabajo colaborativo.

También, al realizar algunas actividades sin consultarlo con su maestra, así como en ocasiones se distraen en ceremonias cívicas y al llevar acabo los espacios de oración que en diferentes tiempos se realizan de acuerdo a la disciplina de la escuela.

Dentro del salón de clases su relación cambia ya que ahora su dependencia ya no es hacia su mamá o quien los cuida sino a la primera persona adulta que ahora tiene a su alcance (maestra).

Con respecto a la comunicación y sociabilización con los de su grupo pasa por una etapa de transición ya que su actuar es de manera hermética y el apego hacia sus pertenencias lo conlleva a una difícil integración para con los que ahora forman parte de su contexto.

Ante toda la característica que presenta el grupo la labor como docente es homogenizar aunque no en todos los aspectos pero sí cubriendo los de más valor de acuerdo a la disciplina y reglamento de la escuela.

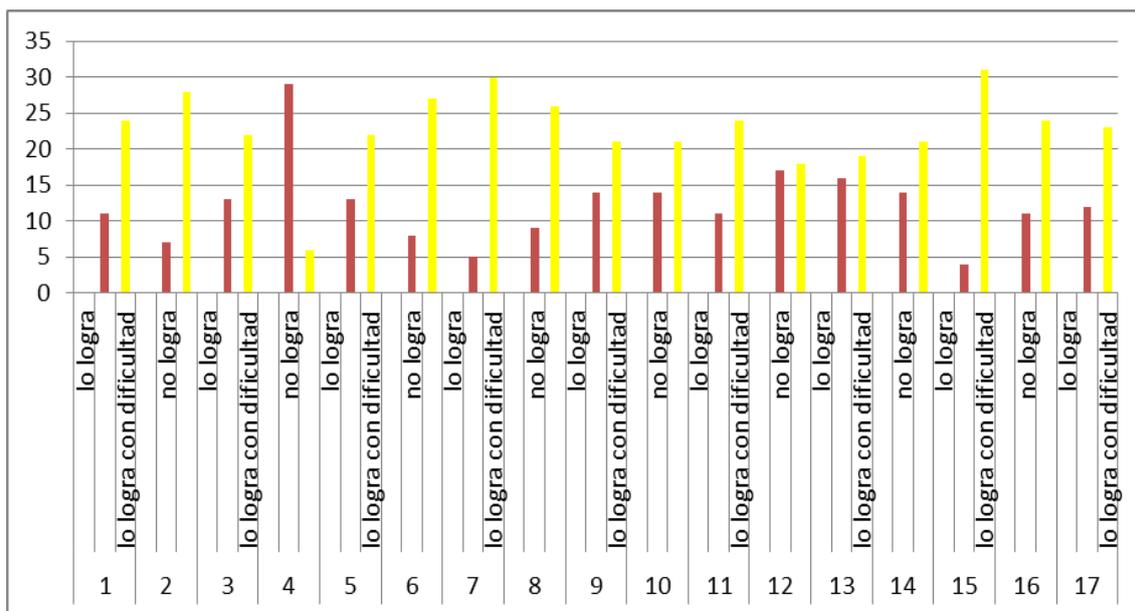
Lo que puede observar al plantear situaciones didácticas para evaluar sus habilidades y destrezas psicomotrices<sup>1</sup> queda plasmado en la siguiente tabla que maneja 17 indicadores.

---

<sup>1</sup> Las listas de cotejo de la evaluación diagnóstica se encuentran en el anexo "A".

1. Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio).
2. Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta.
3. Controla el movimiento de su dedos al pintar
4. Realiza el boleado con precisión.
5. Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación
6. Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada.
7. Abre y cierra las pinzas de plástico.
8. Enrosca materiales concretos.
9. Ensambla con precisión piezas grandes.
10. Arma rompecabezas de piezas grandes.
11. Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes.
12. Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).
13. Abotona materiales concretos.
14. Recorta de manera correcta.
15. Raya con gises y crayolas.
16. Pica con punzón sin romper la hoja.
17. Gatea de carretilla correctamente.

Tomando tres criterios Lo logra, no lo logra y lo logra con dificultad. Obsérvese gráfica I. el número de niños que tiene destrezas o habilidad psicomotrices



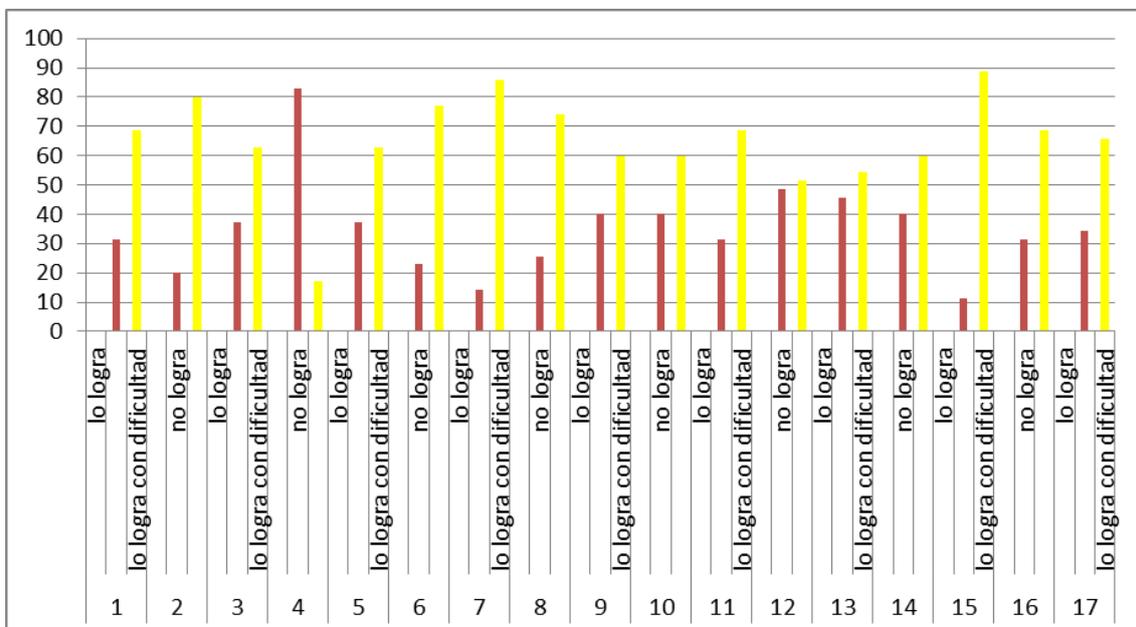
**Grafica I. Nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices diagnóstica en los niños de kínder "B".**

De acuerdo en lo expuesto en la gráfica I, se identifica que el porcentaje de los 35 niños que tiene habilidades psicomotrices manuales óptimas o que no las han desarrollado o se encuentran en proceso se refleja en la Tabla I y en la gráfica II

Número de indicador	Nombre del indicador	Porcentaje		
		Lo logra	No logra	Lo logra con dificultad
1	Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio).	0	31.43	68.57
2	Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta.	0	20	80
3	Controla el movimiento de su dedos al pintar	0	37.14	62.86
4	Realiza el boleado con precisión.	0	82.86	17.14
5	Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación	0	37.14	62.86
6	Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación d	0	22.86	77.14

7	Abre y cierra las pinzas de plástico.	0	14.29	85.71
8	Enrosca materiales concretos.	0	25.71	74.29
9	Ensambla con precisión piezas grandes.	0	40	60
10	Arma rompecabezas de piezas grandes.	0	40	60
11	Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes.	0	31.43	68.57
12	Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).	0	48.57	51.43
13	Abotona materiales concretos	0	45.71	54.29
14	Recorta de manera correcta.	0	40	60
15	Raya con gises y crayolas.	0	11.43	88.57
16	Pica con punzón sin romper la hoja.	0	31.43	68.57
17	Gatea de carretilla correctamente	0	34.29	65.71

**Tabla I. Porcentaje del nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices diagnóstica en los niños de kínder “B”**



**Grafica II. Porcentaje del nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices diagnóstica en los niños de kínder “B”.**

Este diagnóstico es la base para desempeñar la labor docente, a partir del deber propiciar ambientes adecuados para que los niños desarrollen y fortalezcan habilidades y destrezas cada vez más complejas que logren integrarse en su entorno social y natural, por lo que se espera en lo sucesivo lograr perfeccionar en su mayoría, cada una de esas características que hará de cada alumno un ser independiente, autónomo, sociable, solidario, capaz y competente para la siguiente etapa de desarrollo donde debe implementar nuevas habilidades en los retos que le esperan.

No olvidando que su aprendizaje es infinito y que así como hay cosas que forman parte de su esencia también hay otras que irá conociendo y que sólo se apropiará de las que sean significativas para él.

Ahora el niño se encuentra de acuerdo a su edad en una etapa de aprendizajes constantes que su misma curiosidad del querer saber porque y para que de las cosas lo conlleva a abrirse nuevos caminos adquiriendo aprendizajes permanentes, es primordial impulsar su desarrollo por medio de situaciones didácticas.

### **3.3. Concepto de juego**

El juego es la actividad esencial que ayuda a construir la inteligencia y a equilibrar la afectividad; es el medio fundamental de socialización y de asimilación de la realidad externa. (Zapata.1991-2006.p 30)

Es una de las actividades más trascendentes de la vida, es útil, a veces necesario, maravillándonos involuntariamente y atrayéndonos como un fenómeno de la vida; no deja de ser por ello un problema serio y complicado para la ciencia.

Jerome Bruner y Jean Piaget consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción del conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar (Bravo y Peralta, 2003, pág. 11-12).

El juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

Tomando en cuenta este concepto consideramos que el papel del juego dentro del desarrollo de las distintas actividades que se realizan con los alumnos dentro y fuera del aula, es de importancia ya que llevan implícitos conocimientos y aprendizajes significativos favoreciendo el desarrollo integral del niño.

Consideramos que el juego está íntimamente ligado a la vida humana siendo una necesidad vital, los niños desde muy temprana edad juegan de diferentes formas dependiendo de la creatividad.

Maldonado (2000) afirma que Bruner ha encontrado que cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos son más rápidos y hábiles en conseguir la meta. Por otra parte Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción y la creación del conocimiento, el niño que juega experimenta y construye a través del juego; aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo y sobre todo a representar el mundo que le rodea. (Maldonado, 2000, pág. 7)

El juego simbólico, aparece al mismo tiempo que el lenguaje, pero dice Piaget, que se desarrolla independientemente de éste, porque el niño necesita fuentes de representación simbólica y de esquematización representativa que el lenguaje aún no le puede proporcionar (Bravo y Peralta, 2003, pág. 11-12).

El juego es un impulso natural de los niños y tiene funciones múltiples. Es una forma de actividad y de energía de su necesidad de movimiento en cualquier edad,

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y por la múltiple interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físi-

cas, ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta.

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es la del juego simbólico. Las situaciones que los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: Uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar (PEP 2004, pág. 35-36).

### **3.3.1. El papel del juego en el desarrollo de habilidades psicomotoras**

El papel del juego es, indudablemente, un medio por el que los seres humanos exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines.

A través del juego el niño desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de júbilo y placer: el hábito de estar a gusto (Moyles, 1999, pág. 21).

El juego es un fenómeno universal para el hombre, presente a lo largo de toda su vida, y en el caso de los niños, nos permite entender mucho de lo que ellos viven.

En su evolución, el juego infantil manifiesta el que corresponde a diferentes niveles de desarrollo del niño y se establecen de la siguiente manera:

Juego de ejercicio. Aquí la característica fundamental del juego es que se trata de una actividad motora e individual. El niño juega en función de sus propios deseos y costumbres motrices (Fausto, et al.1997 pág. 15)

El juego tiene una cierta función en el desarrollo de habilidades psicomotoras en tanto que juega y se prepara con ello para la vida; aprende sobre el seguimiento y acatamiento de reglas y roles social.

El juego, como la obra de arte, produce placer a través de su contemplación y de su ejecución.

“El juego se ejercita separado de la vida ordinaria en el tiempo y en el espacio. Fomenta desde su inicio hasta su término la creatividad y la inventiva. El juego da origen a lazos especiales entre quienes lo practican” (Lazcano, 2004 pag.39)

Quien desea avanzar en el dominio del juego va adquiriendo unas pocas técnicas simples que, en circunstancias que aparecen repetidas a menudo, conducen al éxito. Estos son los hechos y lemas básicos de la teoría que se hacen fácilmente accesibles en una primera familiarización con los problemas sencillos del campo.

Es necesario que el docente tenga en cuenta que la educación en general la enseñanza, el desarrollo de actividades variadas y el juego deben considerarse como parte de su vida cotidiana en su entorno para con los alumnos, sus preferencias y actividades, que se utilicen como herramientas para el docente en sus clases y es evidente que el juego es una de las que poseen más importancia para ellos.

“Aunque en muchas de estas situaciones no existe espacio suficiente para el juego que favorece el desarrollo de las habilidades motoras gruesas. También ocurre que en aras del aprendizaje formal, muchas maestras de preescolar y en guarderías no advierten la importancia que tiene el juego informal en el desarrollo de las habilidades motoras de los niños pequeños. Por tal motivo se considera que el movimiento crea nuevas oportunidades para el aprendizaje,

y el éxito en las primeras experiencias motoras puede, por ejemplo, aumentar la confianza del niño en sus capacidades intelectuales, mejorando así su desempeño académico". (Weikart, 1997, Pag.11-13)

### **3.3.2. Aprendizaje por medio del juego**

El juego es la base para la enseñanza -aprendizaje en el nivel preescolar, adquiere una importancia capital en el jardín de niños. Ya que mediante él se favorece el desarrollo intelectual, social, físico y afectivo, es decir el desarrollo integral.

Los niños juegan pelotas en el patio. Algunos las patean y corren tras ellas. Hay también quienes las botan y atrapan. Algunos tratan de jugar con otros a lanzarlas y atraparlas.

Las habilidades que se practican comúnmente con las pelotas, es decir lanzar, patear, golpear, atrapar y burlar, deben ser introducidas y practicadas de manera informal durante los años previos a la primaria. Estas habilidades requieren que los niños combinen movimientos motores gruesos con el procesamiento de información visual. Así, tenemos una combinación de decodificación visual y coordinación motora. Los infantes comienzan a seguir con la vista la trayectoria de los objetos y están fascinados por su movimiento. Rápidamente aprenden que pueden manipular un objeto colgante si lo golpean con la mano o con el pie. (Weikart, 1997, pág. 90)

Jugando se aprenden muchas cosas el jugar es para el niño una forma de expresión y comunicación con los otros, es una manera de descubrir el mundo que le rodea y conocer sus realidades.

Además, en el juego el niño se desinhibe y actúa libremente, sencillamente, comparte el juego y, a través de él, tiene la posibilidad de conocer y relacionarse con muchas otras personas, es una herramienta que nos permite romper las barreras culturales.

También en el juego se respetan reglas y ciertas normas básicas, como el no discriminar por razón de sexo, raza, religión.

El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismo y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otros.

El juego brinda situaciones en donde practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir más confianza y dominio (Moyle, 1999, pág. 22).

El juego se define como uno de los factores más importantes en el proceso, desarrollo de habilidades, del niño de preescolar a través de la socialización, comunicación, respeto y el compañerismo para con los demás, también es muy importante el compartir o regalar.

El juego es una parte natural de todas nuestras vidas y posee un valor tanto en los niños como en los adultos, constituye un enfoque de la acción, no una forma de actividad.

Parece evidente que distintas formas de juego representan diferentes retos y es precisamente esta variedad la que hace al juego tan difícil de definir.

Una forma básica de juego

### Juego físico

En el juego motor grueso, para la construcción y destrucción existen, (pinzas de construcciones, arcilla /arena / madera).

En el juego motor fino, para la manipulación y la coordinación existen, (Ladrillos entrelazados instrumentos musicales entre otros.).

En el juego psicomotor, para ser audaz, y tener movimiento creativo exploración sensorial, juego con un objetivo existen, (barras para trepar, danza, modelos con pinzas metálicas, encontrar una mesa).

## **CAPÍTULO IV**

### **Estrategia didáctica.**

En este capítulo se expone el diseño de estrategias didácticas favorecedoras en el desarrollo de la psicomotricidad del niño que cursa el primer grado del nivel preescolar partiendo de un diagnóstico sobre el desarrollo psicomotor de grupo (kínder "B" del Colegio Mano Amiga de Chalco). Las estrategias están apoyadas en el plan y programa 2004 de preescolar cuyo enfoque es el desarrollo de competencias que éste a su vez se sustenta en la corriente constructivista.

Se desarrollarán habilidades básicas para el mejor desempeño en sus actividades escolares.

#### **4.1. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.**

Es importante tomar en cuenta que el movimiento es el principal componente generador de cualquier dinámica que experimenta el ser humano; que todo lo que vivencia es por medio de su cuerpo y es a través de éste que le es posible conocer su entorno.

Se complementaron las estrategias con actividades variadas y con más materiales concretos logrando así el desarrollo, de habilidades, lateralidad, direccionalidad, fuerza y equilibrio, en el niño de 3 años de primero de preescolar para su mejor desempeño en su vida diaria, para realizar cada una de las actividades se tomará un tiempo determinado y un espacio determinado

Esperando una mejor respuesta de los niños, también se puede complementar con muchas otras actividades como el correr, saltar, girar en un pie o en los dos, patear pelotas o aventar pelotas sin dirección, apretar pelotas de plástico duro, rayado en toda la hoja con crayolas, juegos de lotería en equipos o por individual, presionar masa en una máquina de hacer tortillas, pintar en el piso del patio con gis o crayola, realizar palmadas con las manos al compás de una canción, realizar doblado de papel en diferentes formas y con diferentes tipos de papel, jugar con pirinolas haciéndolas bailar, jugar a los encantados de pa-rejas o por individual,

Se pretende con estas actividades el favorecer su desarrollo de habilidades psicomotrices, beneficiando el funcionamiento de sus órganos,

Propiciar la confianza y seguridad en sí mismo, al hacer uso de sus habilidades motrices, mediante la práctica de actividades físico- recreativas.

También el conocer lo propio de su cultura por medio de la práctica de actividades físico- tradicionales, a fin de favorecer a su formación (Programa de educación física 1988 p 17).

Es de suma importancia que para el desarrollo, tanto de las habilidades perceptuales como de las habilidades físicas, se propicie por medio del trabajo continuo y el estímulo adecuado, el favorecer aquellas que el educando por naturaleza no las realiza fácilmente;

Durante el desarrollo de planeación escolar se implementaron de manera explícita e implícita las estrategias didácticas para estimular habilidades psicomotrices en el niño. Las siguientes tablas presentan las planeaciones mensuales donde se describen las situaciones didácticas realizadas durante el ciclo escolar 2010-2011 en el grupo de kínder "B" del colegio Mano Amiga de Chalco, por columnas se detallan los campos formativos que guiaron la planeación, las competencias que se pretendieron desarrollar, las secuencias didácticas (actividades realizadas) y la duración aproximada de la situación didáctica. Dentro de la secuencia didáctica se pone entre paréntesis la estrategia o estrategias didácticas que se realizaron para impulsar el desarrollo habilidades psicomotrices en el alumno.

**Situación didáctica:** Bienvenida a la escuela

**Campos formativos:**

- Lenguaje y comunicación.
- Desarrollo personal y social.
- Exploración y conocimiento del mundo

**Competencias:**

- Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.
- Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros.
- Distingue y explica algunas características de la cultura propia y de otras culturas.

### **Secuencia didáctica:**

Bienvenida a los niños, se fomentará un ambiente de seguridad en los niños propiciando el diálogo para que expresen sus sentimientos, intereses y el cómo es su familia. Se realizará el recorrido por toda la escuela percibiendo todo lo que hay en ella, para después comentarlo en el salón de clases sobre lo que observaron y que fue lo que más les gustó, observando los detalles de ésta, posteriormente se motivará a cada uno de los niños a que se presenten mencionando su nombre, expresen lo que le gusta o desagrada y como es su familia, mediante dibujos elaborados con diversos materiales, y pinturas.

A través de movimientos corporales interactuar entre sí desplazándose en diferentes direcciones dentro y fuera del salón. Platicar en breve sobre las fiestas patrias y los bailes, la ropa y también los platillos tradicionales, al pasar los días los niños conocerán muchas cosas las cuales despertaban su curiosidad.

Los niños identificarán y descubrirán los objetos que los rodean, se le explicarán sus derechos a sí como responsabilidades como nuevo elemento de la escuela y que implica pertenecer a un grupo escolar. Mediante la colaboración mutua elaboraremos reglas de convivencia, higiene y de seguridad, en plenaria se diseñarán y explicará por qué es necesario un reglamento en la escuela. (Técnicas 1-2-3)<sup>2</sup>.

Por medio de cantos y juegos nos iremos identificando y reconociendo.

### **Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

### **Tiempo:**

Inicio: 23/08/2010

---

<sup>2</sup> Dactilopintura.

Duración aproximada: 2 semanas.

**Situación didáctica:** ¿Qué significa ser mexicano?

**Campos formativos:**

- Exploración y conocimiento del mundo
- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.

**Competencias:**

- Distingue y explica algunas características de la cultura propia y de otras culturas.
- Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto.
- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

**Secuencia didáctica:**

Iniciaremos con una pregunta ¿sabes en qué país vives?, y de ésta partiremos cuestionándonos las siguientes preguntas ¿cómo se nos llama a los que vivimos en México? ¿Qué significa ser mexicanos?, les contaré el relato de la independencia, los niños tendrán que ir identificado los personajes por medio de imágenes.

Organizaremos equipos y cada equipo con la ayuda de sus papas realizaremos un móvil de los personajes de la independencia, los niños lo presentarán a sus compañeros y comentaran el cómo lo realizaron y cómo se sienten por ello. Armaremos muñecos de los personajes históricos (héroes de la independencia), cada uno de los niños mencionará su nombre y las partes del cuerpo del personaje.

Cantaremos y bailaremos música popular mexicana.

Los niños preguntaran sobre juegos tradicionales a sus papas y los jugaremos en clase.

Elaboremos un estandarte con los colores de nuestra bandera utilizando pinturas varias, dialogaremos sobre el significado de sus colores.

Los niños realizarán una pequeña bandera con diversos materiales y marcharemos ondeándola en el patio. También, formarán el rostro de Miguel Hidalgo con diversos materiales ya después investigaran como los mexicanos celebramos la independencia y por medio de lluvia de ideas lo comentaran.

Al final investigaran que son los platillos tradicionales mexicanos y cuales sabe preparar su mamá.

Los niños expresaran gustos y disgustos con algunos platillos mexicanos. (Técnicas 1-2-3)<sup>3</sup>

Les contare relatos de la independencia, con la intención de que imaginen el cómo se vestían y el que comían.

**Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 06/09/2010

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** El barco de Cristóbal Colon

**Campos formativos:**

- Pensamiento matemático
- Lenguaje y comunicación.
- Desarrollo personal y social.

**Competencias:**

- Reconoce y nombra características de objetos, figuras y cuerpos geométricos.
- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
- Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

**Secuencia didáctica:**

Dialogaremos sobre la distancia que recorreremos de nuestra casa a la escuela iniciarnos el tema de los medios transporte, los niños dibujaran los medio

---

<sup>3</sup> Dáctilo pintura

transporte que conoce, nombraremos en lluvia de ideas las características de los medios de transporte (tamaño, y forma)

Comentaremos sobre cuál es el lugar más lejano que han visitado y cuánto tiempo tardan o tardaron en llegar ahí, y el cómo se sienten cuándo viajan.

Pintaremos en una hoja el mar utilizando como herramienta nuestra mano, posteriormente y pegaremos con rasgado de papel un barco.

Los niños investigaran como se llamaban los barcos donde viajaba Cristóbal Colon y como eran esos barcos.

Jugaran en parejas con pelotas haciendo referencia a la forma esférica de la tierra y con carros para dialogar sobre otro medio de transporte.

Les narrare la historia de Cristóbal Colon haciendo hincapié en la distancia que tuvo que recorrer para hacer nuevos amigos.

Amasaremos masa y los niños la compartirán entre sí para dar forma a las tres carabelas de Cristóbal Colon.

Boleado de papel los niños realizaran un barco después jugaremos con el por el patio desplazándonos en diferentes direcciones.

Estimulando la imaginación de los niños, crean un barco con diversos materiales en equipo. (Técnicas 4-5-6-10)<sup>4</sup>

#### **Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

#### **Tiempo:**

Inicio: 01/ 10/ 2010

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** ¿Cómo celebras el día de muertos?

#### **Campos formativos:**

- Exploración y conocimiento del mundo.

---

<sup>4</sup>Boleado – Rasgado – Modelado - Manejo de carros.

- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.

### **Competencias:**

- Distingue y explica algunas características de la cultura propia y de otras culturas.
- Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto.
- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

### **Secuencia didáctica:**

¿Sabes qué es el día de muertos? , ¿Cómo lo festejan en tu casa? En plenaria responderemos estos cuestionamientos

Las investigarán que es una calaverita y que es una ofrenda después comentaremos con lluvia de ideas entre todas.

Se realizaron dibujos, máscaras, de día de muertos utilizando gises de colores y crayolas, ya después los colgaron con pinzas de ropa para exponerlos a los demás compañeros, y a otros grupos los cuales pidieron que escenificarán algunas acciones como el colocarse las máscaras y asustarlos, realizar sonidos de muertos.

Los niños formarán equipo y realizarán con apoyo de papás una manualidad de calaverita literaria, comentarán como se sintieron al realizarla.

Recitaremos calaveritas literaria. (Técnicas 7-9-13)<sup>5</sup>

### **Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

### **Tiempo:**

Inicio: 01/ 11/ 2010

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** ¿Sabes llegar a tu casa?

### **Campos formativos:**

- Pensamiento matemático.

---

<sup>5</sup> Pinzas - Actuación y representación de personajes – Rayado con gises.

- Desarrollo físico y salud.
- Exploración y conocimiento del mundo.

**Competencias:**

- Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
- Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.
- Participa en la conservación del medio natural y propone medidas para su preservación.

**Secuencia didáctica:**

¿Has roto una piñata o les has pegado?, ¿qué tenemos que hacer romper una piñata? ¿Cómo sabes donde se encuentra la piñata? Es importante escuchar indicaciones para llegar a un lugar ¿tú sabes llegar a tu casa? Dialogaremos sobre la distancia que recorreremos de nuestra casa a la escuela y sobre lo que vemos camino a la escuela, lugares que podemos utilizar como referencia, Saldremos al patio a jugar stop con nombres de frutas dos o más niños tendrán el mismo nombre para comparar la distancia entre uno y otro y los objetos que nos rodean.

Saldremos al patio a observar y a describir la distancia entre el salón y los baños, el área de juegos, el patio y otros salones.

Jugaremos a la gallinita ciega

Dentro del salón comparé la distancia entre los diversos materiales que utilizamos.

Les mencionaré la importancia del orden y limpieza dentro del salón para poder encontrar un objeto determinado, le preguntaré ¿crees que necesita estar ordenada tu casa?, y ¿quién debe limpiar tu calle? Al apoyar en la limpieza de la casa debes colocarte tu bata abrochándola correctamente para que no te ensucies tu ropa.

Los niños investigan con sus papás sobre la contaminación para comentarlo en el grupo y el cómo evitarla.

Cada uno de nosotros haremos un compromiso personal para mantener limpio y en orden nuestro entorno. (Técnica11).<sup>6</sup>

**Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 01/ 12/ 2010

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** ¿Qué animal soy?

**Campos formativos:**

- Exploración y conocimiento del mundo.
- Expresión y apreciación artísticas
- Lenguaje y comunicación

**Competencias:**

- Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales. .
- Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.
- Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.

**Secuencia didáctica:**

Los niños escucharán sonidos que hacen animales, identificándolos y mencionando su nombre, posteriormente no desplazaremos y emitiremos sonidos para imitar a los animales. (Técnica15)<sup>7</sup>

Hablaremos sobre los animales que viven en una granja, en equipos los niños jugarán hacer un animal de granja desplazándose como ellos y haciendo diferentes sonidos.

---

<sup>6</sup> Abotonar.

<sup>7</sup> Gateo de carretilla.

En una lámina los niños tendrán que ubicar a los animales de granja, haremos una clasificación de los animales con referencia el cómo nacen si lo nacen de mamá o de un huevo.

Realizarán un dibujo con diversos materiales como (pinturas, cartulinas, tijeras, gises de colores, crayolas) del animal que más le haya llamado la atención o que le agrade.

Realizarán con sus papás una máscara del animal que le tocó representar.

Utilizando la máscara el niño tendrá que ubicar a los compañeros que representa el mismo animal y juntos personificar a los animales, después de cierto tiempo intercambiarán mascararas para nuevamente realizar la actividad.

Mencionaremos sí tenemos mascotas y los sentimientos que nos producen.

Los niños presentarán a su mascota mediante fotografías o carteles mascararas.

Técnicas. (1-3-9-12-13)<sup>8</sup>

**Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 10/ 01/ 2011

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** Mi bandera

**Campos formativos:**

- Exploración y conocimiento del mundo.
- Expresión y apreciación artísticas
- Lenguaje y comunicación

**Competencias:**

- Distingue y explica algunas características de la cultura propia y de otras culturas.
- Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.

---

<sup>8</sup> Dactilopintura – Actuación y representación de personajes – Recortado – Rayado con gises.

- Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.

### **Secuencia didáctica:**

Iniciaremos con una pregunta ¿recuerdan cómo es nuestra bandera?, los niños comentaran y describirán la bandera.

Los niños investigaran que sobre el significado de los colores de la bandera.

Le mencionaré que es el cumpleaños de la bandera mexicana haciendo mención de que canciones le podemos cantar (himno nacional- toque a la bandera), haremos el compromiso de aprendernos las canciones con ayuda de los papás para entonarlas con respeto.

Les contaré la historia de la águila en la bandera, y observaremos imágenes de las diferentes banderas mexicanas a través del tiempo describiendo sus diferencias.

Moldearán masa y plastilina dando la forma del águila que más le haya agrado.

Elaboremos banderas con diversos materiales. (Rasgado de papel, boleado, pinturas varias, cartulinas)

Saldremos al patio a desfilar con las banderas creadas por los niños, de diferentes materiales.

Los niños investigarán con el apoyo de sus papás en que parte de la república mexicana se encuentra la bandera más grande, y lo comentarán a sus compañeros.

Relatarán la historia del águila en la bandera a sus papás. (Técnicas 3-5-6)<sup>9</sup>

### **Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

---

<sup>9</sup> Dactilopintura–Rasgado – Modelado.

**Tiempo:**

Inicio: 10/ 02/ 2011

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** Vamos a leer – te invito a conocerme.

**Campos formativos:**

- Lenguaje y comunicación.
- Expresión y apreciación artísticas.
- Exploración y conocimiento del mundo.

**Competencias:**

- Conoce diversos portadores de texto e identifica para qué sirven.
- Interpreta canciones, las crea y las acompaña con instrumentos musicales convencionales o hechos por él.
- Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

**Secuencia didáctica:**

Se les preguntará a los niños qué les gusta leer y cómo eligen los cuentos que leen.

Elaboraremos inferencias de los libros de la biblioteca sobre su contenido a partir de las imágenes de la portada los niños a partir de esto elegirán el libro que les haya llamado más la atención para explorar el contenido de los libros.

Se formaran escenarios con ayuda de los papás donde algunos de ellos personificaran personajes de los cuentos para despertar interés en los niños.

Se acercarán al personaje que más les guste para escuchar el cuento.

Los niños seleccionarán imágenes que representaran canciones comentando por qué los eligieron y de que creen que trata la canción después las escucharemos para posteriormente cantarlas. Se les mostrara a los niños imágenes y dibujos de diversos lugares con climas diversos, preguntándoles sobre qué creen que está pasando en ese lugar y como se encuentran los seres vivos en esos términos. (Técnica 9)<sup>10</sup>

**Actividades permanentes:**

---

<sup>10</sup> Actuación y representación de personajes.

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 02/ 03/ 2011

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** Todos somos diferentes.

**Campos formativos:**

- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.
- Expresión y apreciación artísticas.

**Competencias:**

- Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto.
- Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.
- Representa personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego y la expresión dramática.

**Secuencia didáctica:**

Iniciaremos con la elaboración de un auto retrato, comparándolos entre sí observando las diferencias y similitudes, posteriormente plantearemos la pregunta que los hace diferentes. Los niños expresarán sus preferencias por programas de televisión, cuentos, comida, ropa, juguetes. Se les cuestionará sobre la convivencia en casa, si todo el tiempo sus familiares tienen que hacer o consumir lo que a ellos les agrada.

Diariamente los niños votarán para elegir un juego o actividad a desempeñar en forma grupal.

Los niños explorarán en los libros de la biblioteca en aula y manifestarán cuáles cuentos les llamaron la atención y el por qué.

Mencionaremos sobre las características físicas de los personajes y sobre las actividades que desempeñan dentro de la trama.

Estrategia “los cuentos cobran vida” actividad de la cartilla

Representación por equipos de cuentos, empleando títeres (elaborados con diferentes técnicas con apoyo de papás). Comparemos los atributos de los personajes presentados. (Técnica 9)<sup>11</sup>

**Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 04/ 04/ 2011

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** Los desastres naturales.

**Campos formativos:**

- Desarrollo físico y salud.
- Pensamiento matemático.
- Expresión y apreciación artísticas.

**Competencias:**

- Observar los fenómenos naturales y las características de los seres vivos y los elementos de su medio.
- Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.
- Se expresa por medio del cuerpo en diferentes. Situaciones con acompañamiento del canto y la música.

**Secuencia didáctica:**

Todo inicio cuando les pregunte a los niños que si conocían los desastres naturales, con ayuda de los papás investigaron que eran los desastres naturales. Realizamos simulacros, con la investigación que se trajo los niños lograron saber muchas cosas sobre los desastres naturales, comentamos sobre ¿que podíamos hacer? ¿A dónde podemos acudir en esos momentos? Se realiza-

---

<sup>11</sup> Actuación y representación de personajes.

ron carteles con diferentes materiales, y pinturas, para colocarse en toda la escuela, sobre los desastres naturales.

También, guardaron un espacio para realizar una tarjeta de una rosa picándola con punzón y lograr el sacarla y pegarla en la tarjeta y así regalársela a su mamá festejando con ellas y felicitándolas por el día 10 de mayo, colocándole a la tarjeta, feliz día mamá.

Los niños agruparon los carteles y la información obtenida, de acuerdo a sus atributos cualitativos y cuantitativos y de esa manera lograron saber cuáles son los desastres naturales.

Los niños observaron las imágenes de los carteles los cuales los formamos como rompecabezas para que los niños los armen ya luego con ellos realizaran algunos de los ejercicios que deben hacer en casos de desastres naturales. (Técnicas 3-8-14) <sup>12</sup>

**Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 02/ 05/ 2011

Duración aproximada: un mes

**Situación didáctica:** El investigador.

**Campos formativos:**

- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático.
- Expresión y apreciación artísticas.

**Competencias:**

- Conoce diversos portadores de texto e identifica para qué sirven.
- Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

---

<sup>12</sup> Dactilopintura – Actuación y representación de personajes – Picado con punzon.

- Se expresa por medio del cuerpo del cuerpo en diferentes situaciones con acompañamiento del canto y de la música.

**Secuencia didáctica:** Estrategia “pescar un lector”

En medio del salón los niños encontrarán un objeto que podrán examinar, posteriormente explorarán los diversos materiales de la biblioteca del aula para identificar a que cuento pertenecen, finalizando con la lectura del cuento en voz alta.

Durante la semana descubrirán pistas (realizando actividades manuales) tendrán que reunir las pistas y con apoyo de sus papás investigar de que cuento se trata y elaborar el cuento. Los niños tendrán que explicar el cuento haciendo mención en donde aparecen las pistas.

Realizarán algunos juegos como motivación a lo que están haciendo como el jugar a correr como perros después se tomaran de los pies unos con otros y gatearan de carretilla correr como canguro y otros juegos más.

Elaboraremos un listado donde agruparemos a los personajes de los cuentos leídos de acuerdo a sus atributos cualitativos y cuantitativos y de los objetos que nos llevaron a descubrir de qué cuento se trataba.

Los niños al escuchar canciones con referente a la maternidad se les motivaran a expresar corporalmente sentimientos al interpretar las canciones. (Técnica15)<sup>13</sup>

**Actividades permanentes:**

- ❖ Lectura
- ❖ Activación física
- ❖ PETE
- ❖ Actividades de integración

**Tiempo:**

Inicio: 02/ 06/ 2011

Duración aproximada: un mes

---

<sup>13</sup> Gateo de carretilla.

## **ESTRATEGIAS DIDACTICAS.**

El diseño de estrategias para trabajar con los niños de primero de kínder dentro y fuera del salón en tiempos determinados y con materiales varios favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina, logrando en él la competencia y habilidad de acuerdo a su edad

**1- Estrategias de logro para estimular la coordinación manos y dedos con pinturas varias.**

**2- Propósito:** utilizar una gran variedad de materiales favoreciendo la ubicación (dentro – fuera) de un espacio determinado en su entorno escolar para poderlo aplicar en su contexto social.

### **Materiales:**

- Agua
- Cinta adhesiva
- Papel estraza, corrugado, cartoncillo, craf, cartulinas, papel bond, periódico y hojas.
- Pintura acrílica de diferentes colores.
- Pared del salón, en el patio, en el salón de cantos y juegos.

**Desarrollo:** se proporcionará papel para ponerlo en lugar indicado o acordado para trabajar. Se preparara la pintura de diferentes colores en recipientes de plástico pequeños.

Para llevar a cabo esta actividad se utiliza la palma de la mano, lo importante es que se familiaricen con la consistencia de la pintura y que tengan confianza al tocarla, para realizar el trabajo.

Con el tiempo se van marcando reglas, como pintar con tres dedos, con dos, o con uno y en espacios específicos, en una determinada dirección, (izquierda - derecha, arriba – abajo, dentro y fuera) de una figura geométrica determinada.

**Tiempo estipulado:** 20 a 30 minutos

## **2- Estrategias con la finalidad de estimular el desarrollo motriz en las manos utilizando pintura con esponjas.**

**Propósito:** adquirir la coordinación, movimientos y desplazamiento, controlando su fuerza al desplazarse con sus manos hacia una dirección o en la que el guste.

### **Materiales:**

- Papel craf, cartulinas, papel boom, periódico y al final hojas.
- Pintura acrílica de diferentes colores.
- Agua
- Cinta adhesiva
- Pared del salón, en el patio, en el salón de cantos y juegos.

**Desarrollo:** colocamos el papel en el espacio acordado por los niños.

Se preparó la pintura de diferentes colores en recipientes de plástico.

Los niños tomaron las esponjas y las mojaron en la pintura de su preferencia para después pintar libremente en el papel que se colocó en la pared. Se les comento que existen varios movimientos para pintar y se les propuso primero que pintaran de arriba-abajo, después izquierda-derecha, en forma circular, en línea recta y curva, dando las instrucciones correspondientes para que se realizarán todos y cada uno de los movimientos especificados anteriormente.

**Tiempo estipulado:** 30 minutos

## **3-Estrategias de logros y habilidades en los niños de 3 años con la pintura libre y sobre líneas.**

**Propósito:** que sean capaces de desplazarse y aplicar la pintura con las manos y después con los dedos manipulando y plasmando correctamente sin direccionalidad posteriormente con direccionalidad, aunque cada uno de ellos con diferente nivel de logro.

### **Materiales:**

- Papel craf, cartulina, papel bond.
- Pintura acrílica o venci de diferentes colores.
- Agua
- Cinta adhesiva

- La pared del salón, patio, o sala de cantos y juegos.

**Desarrollo:** se colocó el papel a utilizar en el espacio acordado.

Se preparó la pintura en recipiente de plástico.

Se les pidió que tomaran la pintura que a ellos les agradara, y la colocaran en toda la palma de mano para realizar la actividad libre en el papel.

Posteriormente se colocó pintura nuevamente en cuatro dedos y se realizó el mismo procedimiento pero ahora en forma circular.

Para continuar manejaron nuevamente pintura pero en tres dedos, marcando la direccionalidad arriba – abajo.

Ya luego utilizaron la pintura con dos dedos cambiando la direccionalidad izquierda – derecha.

También se pusieron pintura en un dedo plasmando así huellas al gusto colocándolas de manera libre o en desorden.

Al final se manejaron las huellas, en línea recta, línea curva, en zig - zag, y pequeños laberintos.

Este mismo procedimiento se puede realizar las veces que sea necesaria, o con diferentes materiales, (en papel que abarquen toda la pared, en hojas, en cuaderno, en el piso.)

**Tiempo estipulado:** 30 minutos

#### **4- Estrategias utilizadas como la base de la psicomotricidad gruesa y posteriormente la fina formando una bola de papel.**

**Propósito:** que el niño logre observar y utilizar los materiales proporcionados, con facilidad y sin el mayor problema, del más grueso al más delgado, del más grande al más pequeño con la finalidad que pueda aplicarlo en su vida cotidiana.

#### **Materiales:**

- Cartulinas, papel estraza, periódico, hojas blancas o de colores,
- Papel crepe, lustre, china,

- En el salón sobre las mesas de trabajo
- En el patio

**Desarrollo:** se les dio trozos grandes de papel del grueso y se les propuso que lo estrujaran con las dos manos, así sucesivamente se les fue cambiando el grosor hasta realizar la actividad con el papel más delgado ya después realizaron la misma actividad pero ahora con tres dedos (dedo medio, índice, pulgar) con trozos de papel más pequeño, también pueden hacer enrollado de papel con tiras de crepe utilizando la palma de las manos como preparando chocolate de tableta utilizando el molinillo, posteriormente utilizando tres dedos de cada mano ya al final dos dedos de cada mano y se nombra colita de ratón.

**Tiempo estipulado:** de 10 a 15 minutos

### **5- Estrategias en la que desarrollen la imaginación y la creatividad al utilizar el rasgado de papel.**

**Propósito:** que el niño desarrolle la habilidad, destrezas y creatividad al realizar actividades que requieren algún grado de dificultad con el rasgado de papel lo haga en forma precisa.

#### **Materiales:**

- Cartulinas, papel estraza, periódico, bond y hojas blancas, lustre, china.
- En el salón sobre las mesas de trabajo diario

**Desarrollo:** en esta actividad se inicia con papel de textura gruesa como la cartulina y papel estraza, se les da en el orden del más grueso al más delgado así como de trozos grandes a pequeños posteriormente se les explica, que primero se rasga con toda la mano utilizando cada uno de los papeles, después con 4 dedos, de cada mano, 3 dedos de cada mano y al final 2 dedos de cada mano, (pulgares e índices) también pueden rasgar de grueso a más delgado, en tira, a cuadro, o libre. Esta actividad los conlleva a trabajar sin dificultad las tiras de papel.

Con la actividad anterior los niños pueden realizar otros movimientos como olas, círculos, deslizar la tira en el aire, espiral, girar la tira hacia arriba, la sueltan que caiga al suelo, con las dos manos después con una, esto les ayudara a reafirmar precisión, fuerza y equilibrio.

**Tiempo estipulado:** de 15 a 20 minutos

## **6- Estrategias en las que el niño pueda manifestar y plasmar su creatividad con el modelado de varios tipos de masas.**

**Propósito:** moldear con diferentes texturas (duro, suave, blando, áspero) diferentes figuras como un árbol, su animal favorito entre otros, con la finalidad de manifestar sus emociones o estados de ánimo, interés o desagrado.

### **Materiales:**

- Plastilina, arcilla, barro, masa de maíz, lodo, agua, recipientes de plástico.
- Máquinas de hacer tortillas, rodillos.

**Desarrollo:** se realizaron actividades previas como jugar con la tierra mezclando con agua para hacer el lodo y sacar el barro, así como la harina con agua para preparar la masa o comprar la masa ya preparada, como también solicitar la plastilina a cada niño.

Trabajaron las diferentes masas moldeando en forma libre mostrando al final la obra de arte realizada. Así sucesivamente se acordó el formar a su familia, su juguete preferido, o la mascota de su preferencia se les proporcionaron máquinas de hacer tortillas, rodillos, moldes de varias figuras y con ellas se concluyó la actividad del moldeado.

**Tiempo estipulado:** de 20 a 30 minutos

## **7- Estrategia utilizar las pinzas para colgar en el lazo, diferentes tipos de materiales, propiciando en los niños la interacción con sus compañeros de grupo.**

**Propósito:** desarrollar en el niño la habilidad al colgar diferentes materiales que requieren de fuerza, equilibrio, control y precisión al abrir y cerrar la pinza de ropa sin secuencia ni orden,

### **Materiales:**

- Pinzas de ropa, y para poder presionarlas bien que sean plásticas
- Abate lenguas
- Una cuerda de 5 metros
- Palillos de paleta
- Prendas de vestir
- Hojas de trabajo
- Pared del salón, en el patio, en el salón de cantos y juegos.

**Desarrollo:** se colocó una cuerda dentro del salón amarrándola a los extremos de sus paredes,

Se les proporcionaron las pinza para que las abrieran y colgar en la cuerda prendas de vestir así como una pequeña exposición de trabajos realizados en clase, tomaron abate lenguas realizando con ellas una figura, como un caballo, perro, una jirafa un auto, en fin realizaron una variedad de figuras de su preferencia, también utilizaron las pinzas para separarlas por colores, formas, o simplemente las contaron.

**Tiempo estipulado:** 20 minutos

## **8- Estrategia manejar abrir y cerrar enroscado, ensamblado, y armado de rompecabezas.**

**Propósito:** manipular los materiales correctamente respetando turnos, reglas, consignas, secuencias, direccionalidad, En el armado de rompecabezas, ensamblado y enroscado, para favorecer la habilidad al ejercitar el uso de las manos.

### **Materiales:**

- Focos de plástico, envases con rosca, frascos
- Juegos de ensamblados
- Rompe cabezas
- En el salón, sobre sus mesas de trabajo
- En el patio

**Desarrollo:** se les facilitaron los juegos de ensamblado, acordando todo el grupo, o por equipos, como se armaría y cual elegir primero, también tomaron rompe cabezas con diferentes figuras de acuerdo al tema de ese momento, al igual aprendieron a manejar otros materiales como la rosca, con focos de plástico, envases de refresco o frascos varios, realizando la dinámica abrir cerrar por varias veces.

**Tiempo estipulado:** de 8 a 10 minutos

### **9- Estrategia representación de cuentos y obras teatrales.**

**Propósito:** lograr que el niño represente personajes y situaciones reales o imaginarias mediante la representación de algunas obras teatrales y literarias para implementar los movimientos motores finos y gruesos.

**Materiales:**

- Títeres, marionetas, guiñoles, digitales.
- En el salón sobre las mesas de trabajo diario.

**Desarrollo:** en esta actividad los niños representan obras sencillas empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guantes, hilo, varilla,)

Como también muñecos guiñoles, o marionetas, manipulándolos y utilizándolos de acorde a su participación, manejan los muñecos digitales que mejor se adecuen a su personaje y a sus dedos, cantan canciones, y participan en exposiciones imitando algunos personajes que logren adaptarse a cada una de sus demostraciones, inventan pequeñas historias cambiando el final del trama, o el nombre del personaje principal.

**Tiempo estipulado:** de 20 a 30 minutos

### **10- Estrategias el manejo de carritos de diferentes tamaños y formas.**

**Propósito:** el niño lograra manejar con cierta destreza diversos objetos con ruedas, del grande al pequeño, con o sin direccionalidad u orden y esperar su turno.

**Materiales:**

- Carros de diferentes tipos y tamaños
- En el salón sobre las mesas de trabajo,
- En el pasto,
- En el patio de la escuela
- En las canchas de futbol.

**Desarrollo:** el niño deberá rodar su carro en diferentes direcciones iniciando con carros grandes tomándolos con las dos manos, ya después tomaran un carro más chico con una mano y también sin dirección, al final se realizó el

mismo procedimiento pero con un carro todavía más chico y con direccionalidad, sobre línea recta, curva, en zig - zag esta actividad se puede ejecutar con el lomo de la mano o de los dedos.

**Tiempo estipulado:** de 10 a 20 minutos

### **11- Estrategias en la que el niño logrará una coordinación al abotonar y cerrar cierres en tela o prendas de vestir.**

**Propósito:** lograr en el niño que este observe, manipule y sea de su agrado el utilizar los materiales proporcionados en forma correcta, desarrollando así la habilidad al coordinar movimientos en abotonar y cerrar cierres en diversos materiales.

#### **Materiales:**

- Botones sobre telas varias
- Cierres en varias presentaciones

**Desarrollo:** se les prestaron varias prendas de vestir, mochilas, lapiceras, loncheras entre otras. Y se seleccionó cada uno de los materiales de menor a mayor grado de dificultad realizándolo por equipos en forma rotativa, observando la capacidad o complejidad que le causo a cada uno de los niños al abotonar las prendas, o cerrar cierres.

**Tiempo estipulado:** de 10 a 15 minutos

### **12- Estrategias en la que el niño requerirá de fuerza y precisión para el recortado en diferentes materiales o texturas donde también se requerirá de la manipulación, direccionalidad, al recortar con tijeras.**

**Propósito:** el niño lograra tomar correctamente las tijeras y recortara con fuerza y precisión.

#### **Materiales:**

- Tijeras
- Papel de diferentes texturas.
- Telas de diferentes texturas
- En el salón

**Desarrollo:** se les dio tijeras, y diversos materiales los cuales manipularon por largo rato observando y tocando sus texturas para luego iniciar el recortado, se acordó que al recortar se haría primero sin dirección, ya luego respetando líneas y espacios específicos por donde se tendría que ir la tijera rescatando trazos, se recortara sobre figuras o trazos de diferentes tamaños.

**Tiempo estipulado:** de 8 a 10 minutos

**13- Estrategias en las que el niño interpreta con su imaginación sus deseos, sentimientos y emociones plasmándolos en el rayado con gises de colores y crayolas.**

**Propósito:** el niño tomará el gis y la crayola correctamente para el rayado libre en diferentes materiales sin y con dirección en espacios grandes y pequeños.

**Materiales:**

- Gises de colores.
- Crayolas
- Papeles varios
- Espacio determinado; el salón de clases y/o el patio de la escuela.

**Desarrollo:** saldremos al patio en donde realizarán el rayado de manera libre en el piso, después en periódico, cartulinas, hojas. Al final se marcará con dirección utilizando los mismos materiales pero ahora arriba –abajo, izquierda –derecha, en forma circular, dentro - fuera de algunas figuras acordadas por el grupo.

**Tiempo estipulado:** de 20 a 30 minutos

**14- Estrategia en la que el niño desarrolla su habilidad con la confianza y seguridad de obtener un aprendizaje a través de la ejercitación del picado con punzón.**

**Propósito:** se espera que el niño viva experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje a través del punzón.

**Materiales:**

- Punzón
- Cartulinas
- Papeles varios
- Bajo alfombra
- Hojas

**Desarrollo:** se les darán materiales como cartulinas, bajo alfombras, punzón y se acordara que se realizara el picado libre, ya después se les proporcionarán diferentes tipos de papel, para que observen y toquen sus texturas y la forma de trabajo con cada uno de los materiales, como también se respetaran líneas, picar dentro de una figura, fuera de una figura, sobre la línea de la figura y lograr obtener la silueta a través del picado con punzón.

**Tiempo estipulado:** de 20 a 30 minutos

### **15- Estrategia en la que el niño logra obtener coordinación, fuerza y equilibrio al realizar el gateo de carretilla.**

**Propósito:** que el niño logre sostener el peso de su cuerpo en sus manos para reafirmar la fuerza y equilibrio.

**Materiales:**

- Un espacio amplio para desplazarse.

**Desarrollo:** al inicio los niños gatearán sin dirección ya después sobre línea recta, línea curva con la finalidad de observar que efectivamente sabe, respeta un recorrido o puede lograr una meta fija.

Reafirmar que el niño gateó previamente levantando su colita sosteniendo su cuerpo con pies y manos.

**Tiempo estipulado:** de 8 a 10 minutos

## **CAPÍTULO V**

### **EVALUACIÓN.**

Al analizar implementación de la propuesta didáctica durante el ciclo escolar los niños incrementaron significativamente sus habilidades psicomotrices, es notable el progreso obtenido en la evaluación diagnóstica con la final ya que al inicio no tenían noción de lo que querían o de lo que realizaban y poco a poco se fueron dando las cosas claro que para eso tardaron y si lo realizaban era con demasiada dificultad o simplemente no hacían nada y eso retrasaba un poco el grupo con el paso del tiempo las cosas se fueron dando con esfuerzo y dedicación todos fueron trabajando con entusiasmo y dedicación.

Ahora he observado el gran avance en cada uno de ellos, ya que han surgido cambios como: control de esfínteres, dormir en clase, correr por el salón en horario de clase, el llanto por extrañar a quien lo cuidaba en casa, el compartir materiales o algunas otras cosas más, el aceptar y no pegarles a los demás compañeros, acatar indicaciones más, orden de materiales, manifestar de manera verbal sus dudas e inquietudes, la solidaridad con sus iguales, cooperar en actividades colaborativas, expresión de ideas oral, corporal, y con dibujos, hábitos de cortesía, .

#### **5.1. Análisis de la propuesta didáctica.**

Lo que puede observar después implementar la propuesta didáctica para evaluar las habilidades y destrezas psicomotrices<sup>14</sup> queda plasmado en la siguiente tabla que maneja los 17 indicadores que fueron considerados en la evaluación diagnóstica.

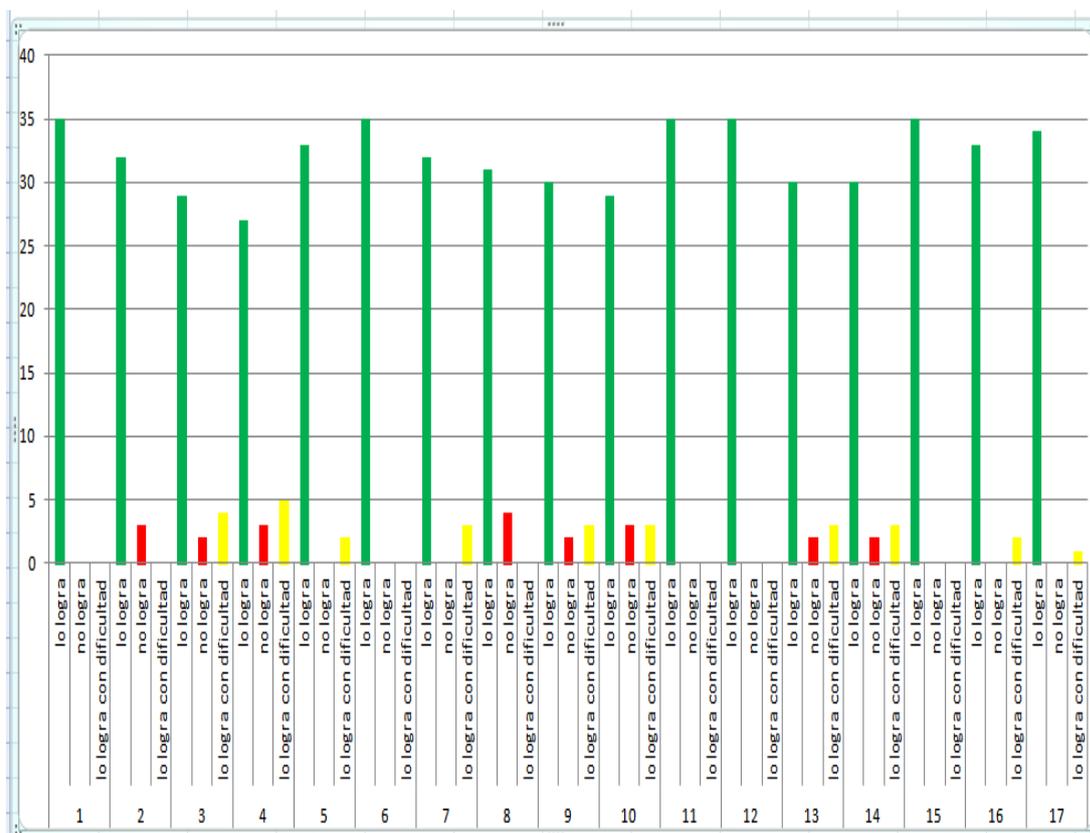
1. Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio).
2. Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta.
3. Controla el movimiento de su dedos al pintar
4. Realiza el boleado con precisión.
5. Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación
6. Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada.
7. Abre y cierra las pinzas de plástico.

---

<sup>14</sup> Las listas de cotejo de la evaluación final se encuentran en el anexo “B”.

8. Enrosca materiales concretos.
9. Ensambla con precisión piezas grandes.
10. Arma rompecabezas de piezas grandes.
11. Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes.
12. Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).
13. Abotona materiales concretos.
14. Recorta de manera correcta.
15. Raya con gises y crayolas.
16. Pica con punzón sin romper la hoja.
17. Gatea de carretilla correctamente.

Tomando tres criterios Lo logra, no lo logra y lo logra con dificultad. Obsérvese gráfica III el número de niños que tiene destrezas o habilidad psicomotrices después de la aplicación de la propuesta didáctica

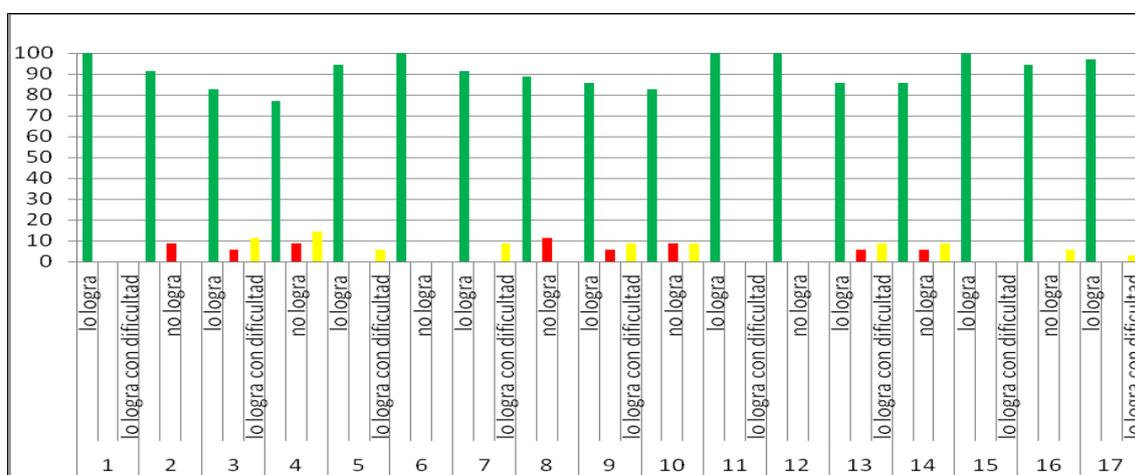


**Gráfica III. Nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices posterior a la aplicación de la propuesta didáctica en los niños de kínder "B".**

El porcentaje de los 35 niños habilidades psicomotrices manuales desarrolladas o fortalecidas por medio de la aplicación de la propuesta didáctica se pueden observar en la Tabla II y gráfica IV.

Número de indicador	Nombre del indicador	Porcentaje		
		Lo logra	No logra	Lo logra con dificultad
1	Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio).	100	0	0
2	Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta.	91.43	8.57	0
3	Controla el movimiento de su dedos al pintar	82.86	5.71	11.43
4	Realiza el boleado con precisión.	77.14	8.57	14.29
5	Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación	94.29	0	5.71
6	Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada	100	0	0
7	Abre y cierra las pinzas de plástico.	91.43	0	8.57
8	Enrosca materiales concretos.	88.57	11.43	0
9	Ensambla con precisión piezas grandes.	85.71	5.71	8.57
10	Arma rompecabezas de piezas grandes.	82.86	8.57	8.57
11	Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes.	100	0	0
12	Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).	100	0	0
13	Abotona materiales concretos	85.71	5.71	8.57
14	Recorta de manera correcta.	85.71	5.71	8.57
15	Raya con gises y crayolas.	100	0	0
16	Pica con punzón sin romper la hoja.	94.29	0	5.71
17	Gatea de carretilla correctamente	97.14	0	2.86

**Tabla II. Porcentaje del nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices finales en los niños de kínder “B”.**



**Gráfica IV. Porcentaje del nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices finales en los niños de kínder “B”.**

### 5.1.1. Comparación de habilidades psicomotrices antes y después de la aplicación de las estrategias didácticas.

Como podrá observarse en la tabla es considerable el número de niños que ha logrado incrementar el desarrollo óptimo de sus habilidades y destreza psicomotrices.

INDICADOR	FRECUENCIA					
	Evaluación diagnóstica			Evaluación final		
	Lo logra	No logra	Lo logra con dificultad	Lo logra	No logra	Lo logra con dificultad
Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio).	0	11	24	35	0	0
Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta.	0	7	28	32	3	0
Controla el movimiento de su dedos al pintar	0	13	22	29	2	4
Realiza el boleado con precisión.	0	29	6	27	3	5
Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación	0	13	22	33	0	2
Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada	0	8	27	35	0	0
Abre y cierra las pinzas de plástico.	0	5	30	32	0	3
Enrosca materiales concretos.	0	9	26	31	4	0
Ensambla con precisión piezas grandes.	0	14	21	30	2	3
Arma rompecabezas de piezas grandes.	0	14	21	29	3	3
Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes.	0	11	24	35	0	0
Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).	0	17	18	35	0	0
Abotona materiales concretos	0	16	19	30	2	3
Recorta de manera correcta.	0	14	21	30	2	3
Raya con gises y crayolas.	0	4	31	35	0	0
Pica con punzón sin romper la hoja.	0	11	24	33	0	2
Gatea de carretilla correctamente	0	12	23	34	0	1

**La tabla III. Nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices de la evaluación diagnóstica y final en los niños de kínder “B”.**

INDICADOR	PORCENTAJE					
	Evaluación diagnóstica			Evaluación final		
	Lo logra	No logra	Lo logra con dificultad	Lo logra	No logra	Lo logra con dificultad
Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio).	0	31.43	68.57	100	0	0
Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta.	0	20	80	91.43	8.57	0
Controla el movimiento de su dedos al pintar	0	37.14	62.86	82.86	5.71	11.43
Realiza el boleado con precisión.	0	82.86	17.14	77.14	8.57	14.29
Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación	0	37.14	62.86	94.29	0	5.71
Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada	0	22.86	77.14	100	0	0
Abre y cierra las pinzas de plástico.	0	14.29	85.71	91.43	0	8.57
Enrosca materiales concretos.	0	25.71	74.29	88.57	11.43	0
Ensambla con precisión piezas grandes.	0	40	60	85.71	5.71	8.57
Arma rompecabezas de piezas grandes.	0	40	60	82.86	8.57	8.57
Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes.	0	31.43	68.57	100	0	0
Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).	0	48.57	51.43	100	0	0
Abotona materiales concretos	0	45.71	54.29	85.71	5.71	8.57
Recorta de manera correcta.	0	40	60	85.71	5.71	8.57
Raya con gises y crayolas.	0	11.43	88.57	100	0	0
Pica con punzón sin romper la hoja.	0	31.43	68.57	94.29	0	5.71
Gatea de carretilla correctamente	0	34.29	65.71	97.14	0	2.86

**La tabla IV. Porcentaje del nivel de desarrollo de habilidades psicomotrices de la evaluación diagnóstica y final en los niños de kínder “B”.**

## CONCLUSIONES.

La educación es un proceso que no se limita a la acción de la escuela, se prolonga durante toda la vida de los individuos y tiene como objetivo fundamental transformar positivamente las condiciones sociales, culturales y económicas de una comunidad.

Es en la edad preescolar donde el niño adquiere seguridad para desplazarse en un espacio con ritmo y armonía; juega dando rienda suelta a sus impulsos exterioriza sus pensamientos, imita a los demás explora y descubre aspectos del mundo que le rodea. Lo cual es de suma importancia para la evolución de sus desarrollo tanto intelectual como afectivo, por lo que es importante aprovechar al máximo la vida del niño en todos sus aspectos para favorecer su socialización, censo percepción, coordinación motriz, atención, concentración, memoria, sentido de colaboración, siendo la psicomotricidad el marco perfecto para potenciar todos estos elementos, y posteriormente con las actividades que se fueron aplicando me percaté que poco a poco se fue favoreciendo el desarrollo de habilidades psicomotrices, en los niños de primer grado de preescolar, ya que muchas veces por falta de tiempo no se favorece del todo como se planea o como se tiene pensado este aspecto.

En definitiva, la integración del movimiento corporal en los niños constituye una fuente educativa de gran valor para la formación integral.

Por lo tanto la actividad psicomotriz es un medio para la evolución armónica del niño, a través de la motricidad, la expresión y creación, en un ambiente de respeto mutuo, de confianza y libertad para expresarse ya sea verbal o corporalmente.

La psicomotricidad cumple una misión de primordial importancia.

Condiciona todos los aprendizajes escolares que el niño al inicio del ciclo escolar no puede alcanzar y si no ha logrado situarse en espacio, dominar el tiempo, si no adquirido la suficiente habilidad y coordinación de sus movimientos.

Por lo tanto se podría decir que las actividades motrices, deben presentarse al niño con un carácter creativo para estimular su interés y lograr un mejor desarrollo corporal, podríamos decir que la educación psicomotriz favorece en el niño el control progresivo de sus movimientos motores fino y gruesos, el fortalecimiento de su personalidad y su desarrollo como ser social.

La psicomotricidad se define como el control mental de la expresión motora con una finalidad propuesta.

La psicomotricidad abarca las siguientes áreas: El dominio motriz, espacial, temporal, esquema corporal y lateralización.

Durante el desarrollo de la clase de psicomotricidad es importante utilizar una metodología centrada plenamente en la actividad del niño apoyada en técnicas que le ayuden a su desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas.

(Gallegos y Viesca 2003, pág.14) nos comenta que en los primeros años de vida el niño adquiere el control y sostén de la cabeza, la sed estación y la bipedestación. En la etapa que discurre de los tres a los seis años hay una maduración motora que se manifiesta en el dominio de la marcha, la carrera y las actividades manipulativas el comienzo de la escolarización supone un nuevo sometimiento a normas sociales y un contacto entre iguales. Predomina el juego simbólico frente al movimiento puramente motor, y se va iniciando el juego.

Es el proceso por el cual le permite al niño relacionarse conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspecto como el lenguaje expresivo y comprensivo, coordinación viso-motora, motricidad gruesa, e equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima. A través de la manipulación de objetos y el dominio del espacio a través de la marcha, el niño va adquiriendo experiencias sensorias motoras que le permitirán construir conceptos que se traducirán ideas y desarrollarán su pensamiento, su capacidad de razonar.

La implementación de la propuesta didáctica, al llevar acabo la primera evaluación, me encontré con ciertos retos ya que los niños no se encontraban del todo bien, y no fue tan satisfactorio para tener un porcentaje tan bajo en su desarrollo psicomotor manual también sé que es difícil con niños tan pequeños estoy de acuerdo que es un gran reto debido a que su periodo de atención es corto y debido a eso se tiene que mantener en constante movimiento, también demuestra dependencia hacia los adultos que le rodean, por lo tanto al iniciar mi práctica docente la implemento con la propuesta didáctica llena de estrategias que estimulen el desarrollo nuevo psicomotor sino integral en el niño es necesario estimulando y favoreciendo el progreso social primordial en el desa-

rrollo de experiencias en la práctica docente se puede notar las características y necesidades del grupo cuando iniciamos y ahora de acuerdo a esas necesidades se fue apoyando al grupo se puede observar en la primera tabla y compararla con la última, como fueron los avances que los niños iban obteniendo en transcurso de todo el ciclo escolar, es de gran satisfacción observar las últimas tablas ya que ellas nos representan los grandes avances que se fueron dando en el grupo propiciando en ellos una gran participación en todas las actividades colectivas diarias, se puede ver el interés y las caras de satisfacción y de agrado al realizar sus actividades con los demás o individual.

Sin duda la psicomotricidad es un elemento fundamental en la vida de todo ser humano y estimularla desde temprana edad y afectivamente ayudará a los pequeños a mejorar sus procesos y transformaciones, evitando con esto dificultades y retrasos en sus aprendizajes. El movimiento a través de la actitud motriz es esencial para el conocimiento del cuerpo, de que depende el equilibrio mismo de la persona y el mejoramiento de la vida.

## BIBLIOGRAFÍA.

ARNAIZ Pilar Marta Y Loanda. (2001) “La psicomotricidad en la escuela una práctica preventiva y educativa”, Colección Monográfica Ediciones Aljibe S. México

AUCOUTURIER, Bernard. (2004) “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz biblioteca de infantil 7 director de la colección: Vicenc Arnaiz y cristina Elorza Europa. México.

BRAVO R. Apolonia. PERALTA S. Micaela. (2003) “El juego: como estrategia desde el punto de vista constructivista para la enseñanza – aprendizaje, de la matemática en el nivel preescolar” Tesis para obtener el título de licenciada en educación preescolar UPN., México

COMELLAS Jesús y PERPINYÁ Anna (2005) “Psicomotricidad en la educación infantil” Ediciones CEAC Barcelona España.

Coord. MORENO F. Xóchitl I. (1994) *Antología básica. El desarrollo de la psicomotricidad en la educación preescolar.* “el origen de las concepciones psicomotoras de la educación y de la reeducación”, UNAM. México.

Du Saussois N. DUTILLEUL M. B y GILABERT H. (1992) “Los niños de 4 a 6 años de la escuela infantil” Narcea, S. A. de ediciones, Madrid.

*Educación matemática: investigaciones e innovaciones del IDEP. (2001) “Enseñanza constructivista, conocimiento didáctico del profesor y análisis didáctico de las matemáticas”. 337-60. Gómez, Pedro Y Carulla, Cristina. Delfín . Colombia.*

ESPINOSA, I. M. (2001), “Importancia de la psicomotricidad en el nivel preescolar” tesina para obtener el título de licenciatura en educación preescolar. UPN, México.

FAUSTO, Rosa, et al. (1997) “*La importancia del juego para el desarrollo de psicomotricidad en el niño del primer grado de primaria*” Tesis para obtener el título de licenciatura en educación primaria. UPN. México.

GALLEGOS, V. Mayra (2003). “*La psicomotricidad: propuesta para favorecerla en educación preescolar*” tesina para obtener el título de licenciatura en educación. Chihuahua.

LAPIERRE, A. (S.F.) “*Educación y psicomotricidad en la escuela maternal*”. Científico Médica. México

LASCANO, Jaquelin y XICOTÉNCATL,(2004) Leticia. “*El juego didáctico como estrategia método lógica en el aprendizaje de los números, sus relaciones y operaciones*” tesina para obtener el título de licenciatura en educación básica UPN. México.

MALDONADO Sandra. (2000) Análisis de los autores Jerome. Bruner. Ana Fred acerca del juego y el aprendizaje del niño preescolar. Tesina ensayo pedagógico Coatzacoalcos, Ver.

Moyles R. Janet (1999) “*El juego en la educación infantil y primaria*” Ediciones Morata, S.L Madrid

PHYLLIS S. Weikart (1997) “Actividades clave para el desarrollo motriz del niño preescolar” editorial trillas México.

PIAGET, J. (1975) “*Psicología del niño*” Morata. Madrid

SÁENZ M. María Elena (2002) “*El desarrollo de la psicomotricidad en primer grado del nivel preescolar*” propuesta de innovación de intervención pedagógica Chihuahua. UPN Chihuahua.

SEP. (2004) Programa de educación preescolar. México.

ZAPATA Oscar. (2006) “La psicomotricidad y el niño etapa maternal y preescolar” Editorial Trillas. México

### **Páginas web**

[Http://mikinder.blogspot.com/2008/03/diferencias-entre-psicomotricidad-fina.html](http://mikinder.blogspot.com/2008/03/diferencias-entre-psicomotricidad-fina.html)

[Http://www.academiaados.com/tema6pp.pdf](http://www.academiaados.com/tema6pp.pdf)

[Http://www.csi\\_csif.es/andalucia/modules/mod\\_sevilla/archivos/revistaense/n26/26040146.pdf](http://www.csi_csif.es/andalucia/modules/mod_sevilla/archivos/revistaense/n26/26040146.pdf)

[Http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm)

[Http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/desarrollo-psicomotor-segn-piaget.html](http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/desarrollo-psicomotor-segn-piaget.html)

[Http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/070626121712.html#fn7](http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/070626121712.html#fn7)

[Www.politecnicovirtual.edu.co](http://www.politecnicovirtual.edu.co)

[Http://biblo.una.edu.ve/una/marc/texto/t33419.pdf](http://biblo.una.edu.ve/una/marc/texto/t33419.pdf)

[Http://druida-educa.blogspot.com/2009/02/psicomotricidad-fina-en-preescolar.html](http://druida-educa.blogspot.com/2009/02/psicomotricidad-fina-en-preescolar.html)

## Anexo I. EVIDENCIAS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN DIAGNOSTICA



No. de alumno	Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio)			Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta			Controla el movimiento de su dedos al pintar		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
2			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
3			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
4			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
5		no logra				lo logra con dificultad		no logra	lo logra con dificultad
6		no logra				lo logra con dificultad		no logra	
7		no logra				lo logra con dificultad		no logra	
8			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
9		no logra				lo logra con dificultad		no logra	
10			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
11			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
12			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
13		no logra			no logra			no logra	
14			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
15			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
16			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
17			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
18			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
19			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
20		no logra			no logra			no logra	
21		no logra			no logra			no logra	
22			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
23			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
24			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
25			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
26		no logra			no logra			no logra	
27			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
28			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
29			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
30			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
31			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
32		no logra			no logra			no logra	
33		no logra			no logra			no logra	
34		no logra			no logra			no logra	
35			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad



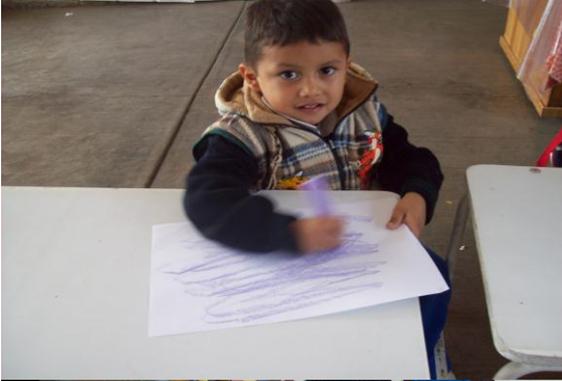
No. de alumno	Realiza el boleado con precisión.			Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación.			Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
34									
35									



No. de alumno	Abre y cierra las pinzas de plástico.			Enrosca materiales concretos.			Ensambla con precisión piezas grandes.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
2			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
3			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
4			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
5			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
6			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
7			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
8			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
9		no logra			no logra			no logra	
10			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
11			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
12			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
13			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
14			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
15			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
16			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
17			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
18			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
19			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
20		no logra			no logra			no logra	
21		no logra			no logra			no logra	
22			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
23			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
24			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
25			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
26			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
27			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
28			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
29			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
30			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
31			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
32		no logra			no logra			no logra	
33		no logra			no logra			no logra	
34			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
35			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad



No. de alumno	Arma rompecabezas de piezas grandes.			Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes			Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
2			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
3			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
4		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
5			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
6		no logra			no logra			no logra	
7		no logra			no logra			no logra	
8			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
9		no logra			no logra			no logra	
10			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
11			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
12		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
13		no logra			no logra			no logra	
14			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
15			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
16			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
17		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
18			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
19			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
20		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
21		no logra			no logra			no logra	
22			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
23		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
24			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
25			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
26			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
27			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
28			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
29			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	
30			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
31		no logra				lo logra con dificultad		no logra	
32		no logra			no logra	lo logra con dificultad		no logra	
33		no logra			no logra	lo logra con dificultad		no logra	lo logra con dificultad
34		no logra			no logra			no logra	
35			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad		no logra	



No. de alumno	Abotona materiales concretos.			Recorta de manera correcta.			Raya con gises y crayolas.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
2			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
3			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
4			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
5		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
6		no logra			no logra				lo logra con dificultad
7		no logra			no logra				lo logra con dificultad
8			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
9		no logra			no logra			no logra	
10			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
11		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
12			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
13		no logra			no logra				lo logra con dificultad
14			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
15		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
16			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
17			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
18			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
19		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
20			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
21		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
22			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
23			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
24		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
25		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
26			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
27		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
28			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
29		no logra				lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
30			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
31		no logra			no logra				lo logra con dificultad
32		no logra			no logra			no logra	
33			lo logra con dificultad		no logra			no logra	
34					no logra			no logra	
35		no logra			no logra				lo logra con dificultad



No. de alumno	Pica con punzón sin romper la hoja			Gatea de carretilla correctamente.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
2			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
3			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
4		no logra			no logra	
5			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
6		no logra			no logra	
7		no logra			no logra	
8			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
9			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
10			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
11			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
12		no logra			no logra	
13		no logra				lo logra con dificultad
14			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
15			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
16			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
17			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
18			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
19			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
20		no logra			no logra	
21			lo logra con dificultad		no logra	
22			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
23			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
24			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
25			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
26		no logra			no logra	
27			lo logra con dificultad		no logra	
28			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
29			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
30			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad
31		no logra				lo logra con dificultad
32		no logra			no logra	
33		no logra			no logra	
34		no logra			no logra	
35			lo logra con dificultad		no logra	

## Anexo II. EVIDENCIAS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN FINAL



No. de alumno	Pinta con la palma de su mano siguiendo una instrucción determinada (direccionalidad, velocidad y espacio)			Desliza la esponja sobre un plano logrando pintar en forma correcta			Controla el movimiento de su dedos al pintar		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1	lo logra			lo logra			lo logra		
2	lo logra			lo logra			lo logra		
3	lo logra			lo logra			lo logra		
4	lo logra			lo logra			lo logra		
5	lo logra			lo logra			lo logra		
6	lo logra			lo logra					lo logra con dificultad
7	lo logra			lo logra			lo logra		
8	lo logra			lo logra			lo logra		
9	lo logra			lo logra			lo logra		
10	lo logra			lo logra			lo logra		
11	lo logra			lo logra			lo logra		
12	lo logra			lo logra			lo logra		
13	lo logra			lo logra					lo logra con dificultad
14	lo logra			lo logra			lo logra		
15	lo logra			lo logra			lo logra		
16	lo logra			lo logra			lo logra		
17	lo logra			lo logra			lo logra		
18	lo logra			lo logra			lo logra		
19	lo logra			lo logra			lo logra		
20	lo logra			lo logra			lo logra		
21	lo logra			lo logra			lo logra		
22	lo logra			lo logra			lo logra		
23	lo logra			lo logra			lo logra		
24	lo logra			lo logra			lo logra		
25	lo logra			lo logra			lo logra		
26	lo logra			lo logra			lo logra		
27	lo logra			lo logra			lo logra		
28	lo logra			lo logra			lo logra		
29	lo logra			lo logra					lo logra con dificultad
30	lo logra			lo logra			lo logra		
31	lo logra			lo logra			lo logra		
32	lo logra				no logra				lo logra con dificultad
33	lo logra				no logra			no logra	
34	lo logra				no logra			no logra	
35	lo logra			lo logra			lo logra		



No. de alumno	Realiza el boleado con precisión.			Rasga el papel correctamente de acuerdo a la indicación.			Realiza el modelado de masas de acuerdo a la indicación dada.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1	lo logra			lo logra			lo logra		
2	lo logra			lo logra			lo logra		
3	lo logra			lo logra			lo logra		
4	lo logra			lo logra			lo logra		
5	lo logra			lo logra			lo logra		
6			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad	lo logra		
7	lo logra			lo logra			lo logra		
8	lo logra			lo logra			lo logra		
9	lo logra			lo logra			lo logra		
10	lo logra			lo logra			lo logra		
11	lo logra			lo logra			lo logra		
12	lo logra			lo logra			lo logra		
13		no logra	lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
14	lo logra			lo logra			lo logra		
15	lo logra			lo logra			lo logra		
16	lo logra			lo logra			lo logra		
17	lo logra			lo logra			lo logra		
18	lo logra		lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
19	lo logra			lo logra			lo logra		
20	lo logra			lo logra			lo logra		
21	lo logra			lo logra			lo logra		
22	lo logra			lo logra			lo logra		
23	lo logra			lo logra			lo logra		
24	lo logra		lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
25	lo logra			lo logra			lo logra		
26	lo logra			lo logra			lo logra		
27	lo logra			lo logra			lo logra		
28	lo logra		lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
29	lo logra			lo logra			lo logra		
30	lo logra			lo logra			lo logra		
31	lo logra			lo logra			lo logra		
32	lo logra			lo logra			lo logra		
33		no logra		lo logra			lo logra		
34		no logra				lo logra con dificultad	lo logra		
35	lo logra			lo logra			lo logra		



No. de alumno	Abre y cierra las pinzas de plástico.			Enrosca materiales concretos.			Ensambla con precisión piezas grandes.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1	lo logra			lo logra			lo logra		
2	lo logra			lo logra			lo logra		
3	lo logra			lo logra			lo logra		
4	lo logra			lo logra			lo logra		
5	lo logra			lo logra			lo logra		
6			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
7	lo logra			lo logra			lo logra		
8	lo logra			lo logra			lo logra		
9	lo logra			lo logra			lo logra		
10	lo logra			lo logra			lo logra		
11	lo logra			lo logra			lo logra		
12	lo logra			lo logra			lo logra		
13			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
14	lo logra			lo logra			lo logra		
15	lo logra			lo logra			lo logra		
16	lo logra			lo logra			lo logra		
17	lo logra			lo logra			lo logra		
18	lo logra			lo logra			lo logra		
19	lo logra			lo logra			lo logra		
20	lo logra			lo logra			lo logra		
21	lo logra			lo logra			lo logra		
22	lo logra			lo logra			lo logra		
23	lo logra			lo logra			lo logra		
24	lo logra			lo logra			lo logra		
25	lo logra			lo logra			lo logra		
26	lo logra			lo logra			lo logra		
27	lo logra			lo logra			lo logra		
28	lo logra			lo logra			lo logra		
29	lo logra			lo logra			lo logra		
30	lo logra			lo logra			lo logra		
31	lo logra			lo logra			lo logra		
32	lo logra				no logra			no logra	
33	lo logra				no logra			no logra	
34			lo logra con dificultad		no logra				lo logra con dificultad
35	lo logra			lo logra			lo logra		



No. de alumno	Arma rompecabezas de piezas grandes.			Representa, mediante la expresión corporal; movimientos de animales, objetos y personajes			Representa una obra sencilla empleando títeres elaborados con diferentes técnicas (guante, hilo, varilla, otros).		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1	lo logra			lo logra			lo logra		
2	lo logra			lo logra			lo logra		
3	lo logra			lo logra			lo logra		
4	lo logra			lo logra			lo logra		
5	lo logra			lo logra			lo logra		
6			lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
7	lo logra			lo logra			lo logra		
8	lo logra			lo logra			lo logra		
9	lo logra			lo logra			lo logra		
10	lo logra			lo logra			lo logra		
11	lo logra			lo logra			lo logra		
12	lo logra			lo logra			lo logra		
13			lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
14	lo logra			lo logra			lo logra		
15	lo logra			lo logra			lo logra		
16	lo logra			lo logra			lo logra		
17	lo logra			lo logra			lo logra		
18	lo logra			lo logra			lo logra		
19	lo logra			lo logra			lo logra		
20	lo logra			lo logra			lo logra		
21	lo logra			lo logra			lo logra		
22	lo logra			lo logra			lo logra		
23	lo logra			lo logra			lo logra		
24	lo logra			lo logra			lo logra		
25	lo logra			lo logra			lo logra		
26			lo logra con dificultad	lo logra			lo logra		
27	lo logra			lo logra			lo logra		
28	lo logra			lo logra			lo logra		
29	lo logra			lo logra			lo logra		
30	lo logra			lo logra			lo logra		
31		no logra		lo logra			lo logra		
32		no logra		lo logra			lo logra		
33		no logra		lo logra			lo logra		
34	lo logra			lo logra			lo logra		
35	lo logra			lo logra			lo logra		



No. de alumno	Abotona materiales concretos.			Recorta de manera correcta.			Raya con gises y crayolas.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1	lo logra			lo logra			lo logra		
2	lo logra			lo logra			lo logra		
3	lo logra			lo logra			lo logra		
4	lo logra			lo logra			lo logra		
5	lo logra			lo logra			lo logra		
6		no logra				lo logra con dificultad	lo logra		
7	lo logra			lo logra			lo logra		
8	lo logra			lo logra			lo logra		
9	lo logra			lo logra			lo logra		
10	lo logra			lo logra			lo logra		
11	lo logra			lo logra			lo logra		
12	lo logra			lo logra			lo logra		
13		no logra				lo logra con dificultad	lo logra		
14	lo logra			lo logra			lo logra		
15	lo logra			lo logra			lo logra		
16	lo logra			lo logra			lo logra		
17	lo logra			lo logra			lo logra		
18	lo logra			lo logra			lo logra		
19	lo logra			lo logra			lo logra		
20	lo logra			lo logra			lo logra		
21	lo logra			lo logra			lo logra		
22	lo logra			lo logra			lo logra		
23	lo logra			lo logra			lo logra		
24	lo logra			lo logra			lo logra		
25	lo logra			lo logra			lo logra		
26			lo logra con dificultad		no logra		lo logra		
27	lo logra			lo logra			lo logra		
28	lo logra			lo logra			lo logra		
29	lo logra			lo logra			lo logra		
30	lo logra			lo logra			lo logra		
31	lo logra			lo logra			lo logra		
32	lo logra				no logra		lo logra		
33			lo logra con dificultad		no logra		lo logra		
34			lo logra con dificultad			lo logra con dificultad	lo logra		
35	lo logra			lo logra			lo logra		



No. de alumno	Pica con punzón sin romper la hoja			Gatea de carretilla correctamente.		
	lo logra	no logra	lo logra con dificultad	lo logra	no logra	lo logra con dificultad
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						