



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE



LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS COMO UNA
HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ALUMNOS DE
PREESCOLAR II DEL COLEGIO "CARSOLIO" DE LA
COLONIA SAN JUAN DE ARAGÓN DE LA DELEGACIÓN
GUSTAVO A. MADERO DE LA CDMX

TESINA

PRESENTA

YOVANA ELIZABETH MALAGON VILLAGOMEZ

CIUDAD DE MÉXICO

AGOSTO DE 2018



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE



LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS COMO UNA
HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ALUMNOS DE
PREESCOLAR II DEL COLEGIO "CARSOLIO" DE LA
COLONIA SAN JUAN DE ARAGÓN DE LA DELEGACIÓN
GUSTAVO A. MADERO DE LA CDMX

TESINA

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

PRESENTA

YOVANA ELIZABETH MALAGON VILLAGOMEZ

CIUDAD DE MÉXICO

AGOSTO DE 2018

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 29 de Agosto de 2018

C.YOVANA ELIZABETH MALAGON VILLAGOMEZ
Presente

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS COMO UNA HERRAMIENTA
PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS
ALUMNOS DE PREESCOLAR II DEL COLEGIO "CARSOLIO" DE LA COLONIA
SAN JUAN DE ARAGÓN DE LA DELEGACIÓN GUSTAVO A. MADERO DE LA
CDMX**

Modalidad T E S I N A, opción ensayo, a propuesta del Asesor, Dr. Venancio Carmona Luna, manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

Atentamente



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
Presidente de la Comisión de Exámenes
Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México Poniente.

DEDICATORIAS

Le doy gracias a Dios, por ser mi guía y fortaleza en muchos momentos difíciles.

A MI FAMILIA.

Por el apoyo incondicional que me han brindado, gracias por confiar en mí, por ser parte de mi vida y por permitirme ser parte de su orgullo, los amo.

A MI ASESOR.

Profesor Venancio Carmona Luna y a la Profesora Laura, gracias por sus consejos, paciencia y grandes enseñanzas que me han brindado, he aprendido mucho de ustedes, fueron una grande guía académica, gracias por ayudarme a culminar esta etapa de mis estudios.

YOVANA ELIZABETH MALAGON VILLAGOMEZ

ÍNDICE

PÁG

INTRODUCCIÓN

**CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y
REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....3**

1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....4

1.2. LOS REFERENTES GEOGRÁFICOS DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA
PROBLEMÁTICA.....4

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO.....4

1.2.1.2 EL REFERENTE ESCOLAR.....19

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....25

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....26

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN
DOCUMENTAL.....27

1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....27

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES.....27

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	28
--	----

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....29

2.1.1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO.....	31
2.1.1.1. KARL GROSS.....	33
2.1.1.2. PIAGET.....	34
2.1.1.3. WALLON.....	36
2.1.1 VIGOTSKY.....	37
2.1.2. TIPO DE JUEGOS EN PREESCOLAR.....	37
2.1.3. JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS.....	39
2.1.4. CONCEPTUALIZACIÓN DE L PSICOMOTRICIDAD GRUESA.....	41
2.1.4.1. WALLON.....	42
2.1.4.2. JEAN PIAGET.....	45
2.1.4.3. BERNAND AUCOUTURIER.....	47
2.1.4.4. BOULUCH.....	48
2.1.4.5. ARNOLD GESELL.....	49
2.1.4.6. ÁREAS DE LA MOTRICIDAD GRUESA.....	49

2.1.5. DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR.....	50
2.1.6. CÓMO INTEGRAR LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS.....	62
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?.....	64
2.3. LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUÁL SE PERTENECE LLEVAN ACABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, ¿BAJO QUE CONCEPTOS TEÓRICOS?.....	65
CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	66
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	66
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.....	66
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?.....	67
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR.....	68
3.5. LA PROPUESTA.....	69
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	69

3.5.2. OBJETIVO GENERAL.....	69
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA.....	70
3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.....	70
3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO.....	71
3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?.....	75
3.6. MECANISMO DE LA EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	75
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	78

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

En la edad Preescolar la Psicomotricidad, es un elemento esencial para el desarrollo del niño, pues van tomando conciencia de su cuerpo y del medio que lo rodea.

Los niños de Preescolar van adquiriendo habilidades Psicomotoras gruesas, para después desarrollar una coordinación motora fina; el niño primero desarrollará el control y conocimiento de su cuerpo para que más adelante pueda sentarse, gatear, caminar, correr, saltar, etc.

El juego es la actividad más importante en la edad Preescolar del niño, en los primeros años de vida además de ser divertido, resulta necesario para su desarrollo; se ejercitan sin darse cuenta mediante el movimiento, favoreciendo lo socio-emocional, motriz, lenguaje, imaginación, adquiriendo un mejor desarrollo integral.

Una herramienta para desarrollar la Psicomotricidad gruesa son los Juegos Tradicionales Mexicanos, lo que les permite una mejor coordinación de sus movimientos, lateralidad y a su vez favorece otros aspectos como: la socialización con sus compañeros, el lado afectivo, cognitivo, lenguaje, pensamiento matemático y el conocimiento de Tradiciones y Costumbres.

La Investigación Documental está formada por tres Capítulos

Capítulo 1. LOS ELEMENTOS METODÓLOGICOS Y REFERENCIALES

DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN. Se plasma el problema que se detectó mediante la observación, en los niños de Preescolar II del Colegio “Carsolio”, la justificación, planteamiento del problema, objetivos, contexto en dónde se detectó el problema, referente geográfico etc.

Capítulo 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

DOCUMENTAL. Es un análisis y sustento teóricos enfocados en los Juegos Tradicionales Mexicanos para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en el niño de Preescolar.

Capítulo 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL

PROBLEMA. En el presente Capítulo enuncia la propuesta que se desea implementar y su objetivo principal es desarrollar habilidades de psicomotricidad gruesa mediante la implementación de los Juegos Tradicionales Mexicanos.

Conclusiones, bibliografía y referencias de internet.

EL TEMA DE ESTUDIO, BASE DE LA INVESTIGACIÓN:

LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ALUMNOS DE PREESCOLAR II DEL COLEGIO "CARSOLIO" DE LA COLONIA SAN JUAN DE ARAGÓN DE LA DELEGACIÓN GUSTAVO A. MADERO DE LA CDMX

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

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de indagación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

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

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En el grupo de Segundo grado de Preescolar, se observó que los niños tienen dificultades como: sujetar las crayolas para realizar algunos trazos, usar las tijeras, lanzar, caminar de puntitas, brincar con los dos pies juntos, gatear, correr, trepar entre otros.

La psicomotricidad es necesaria para el desarrollo del niño desde sus primeros años de vida. Favorece destrezas motoras gruesas y finas, además de lograr un mayor control de sus movimientos y conocer su cuerpo.

A través del juego el niño desarrollará y favorecerá sus habilidades motoras gruesas, es un elemento y una herramienta básica en la vida del niño además de ser divertido y placentero impulsa al niño a explorar el mundo y resulta ser necesario para su desarrollo integral.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2. 1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la Entidad o Delegación

La Delegación Gustavo A. Madero se encuentra en la Zona Nororiente de la CDMX, cuyas Coordenadas son: 99° 35' y 19° 28' de Latitud Norte; los Meridianos 99° 06' y 99° 11' de Longitud Oeste.

IMAGEN. 1. MAPA DE LA REPÚBLICA MEXICANA¹



Su ubicación geográfica, al Norte colinda con los Municipios de Tultitlan, Coacalco de Berriozábal y Ecatepec de Morelos, al Sur con las Delegaciones Políticas de Cuauhtémoc y de Venustiano Carranza, al Poniente con la Delegación Azcapotzalco y el Municipio de Tlalnepantla de Baz, y al Oriente con los Municipios de Netzahualcóyotl, Ecatepec de Morelos y Tlalnepantla de Baz.

¹ <https://www.google.com.mx/#q=mapa+delegación+gustavo+madero+spf=1498223651292>. (consultado el 23 de junio del 2017)

Su extensión territorial es de aproximadamente 87.65 kilómetros cuadrados, lo que representa un 5.9 % de la superficie de la CDMX, y su altitud es de aproximadamente de 2 mil Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM).²

La Delegación Gustavo A. Madero, denominada así en memoria del insigne mexicano mártir de la Decena Trágica.

El centro territorial de la actual Delegación en la época prehispánica, se le conoció con el nombre de Tepeaca, pero con la llegada de los Peninsulares se le llamó pueblo de Tepeaquilla, y por Acta de Cabildo, el 3 de diciembre de 1563, se denominó oficialmente y por primera vez con el nombre de Guadalupe (Río de Lobos), con una población no superior a los 300 habitantes, dividida en dos grandes renglones, la indígena sujeta a reducción y la de Españoles y mestizos; la primera se elegiría con el tiempo en pueblo y la segunda en Villa.³

²http://www.gamadero.gob.mx/GAM/Transparencia7/files/2017/Articulo_121/Fraccion_VII/Programa_Desarrollo_Delegacional_GAM_16_18_GODF. (consultada el 27 de febrero del 2018)

³ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html>. (consultada el 27 de febrero del 2018).

IMAGEN. 2. LOCALIZACIÓN DE LA DELEGACIÓN GUSTAVO A. MADERO DE LA CIUDAD DE MÉXICO⁴



⁴<https://www.google.com.mx/#q=mapa+delegaci3n+gustavo+madero+spf=1498223651292>. (consultado 23 de junio del 2017)

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

San Juan de Aragón es una Colonia constituida a lo largo de 20 años, a cargo de los arquitectos mexicanos Ramón Torres Martínez y Héctor Velázquez Moreno, situada a una altura de 2450 Metros Sobre el Nivel del Mar (MSNM) al Noroeste de la Ciudad de México.

Se popularizó en 1962, como conjunto urbano habitacional único en su género, debido a la demanda del área, teniendo éxito en las décadas de 1970 y 1980 y cuenta con una población de 1,799,484 habitantes siendo el núcleo de la Zona Metropolitana de la CDMX.

San Juan de Aragón, se originó en una hacienda que en 1713 perteneció al capitán Blas López de Aragón. Las viejas haciendas y los ejidos de los pueblos dieron origen a una mancha urbana de más de 260 colonias. Entre ellas está la Colonia Lindavista fundada en 1940 para familias de clase media acomodada, y la Colonia Industrial, que ocupó la zona de un antiguo barrio indígena llamado Tepalcatitlán.

San Juan de Aragón cuenta hoy con atractivos como un bosque, un zoológico y un lago artificial. Fue Benito Juárez quién expidió su Acta de Constitución, y el 5 de mayo se celebra allí una representación de la Batalla de Puebla, donde las tropas francesas fueron derrotadas. Y de las haciendas y ranchos ubicados en esta Delegación ya no

queda más que su historia, salvo el caso de las de la Patera, Santa Cruz y San Mateo Tulpa.

b) Hidrografía

Dentro del territorio cruza el drenaje profundo, el gran canal del desagüe de la Ciudad de México y el Río de los Remedios que divide parte de la Delegación Gustavo A. Madero con el Estado de México.⁵

c) Orografía

El territorio de Delegación Gustavo A. Madero, es en gran mayoría plano y en lo que es la Sierra de Guadalupe el terreno es accidentado.

El territorio se encuentra en el Eje Volcánico Transversal, en la subprovincia de Lagos y Volcanes del Anáhuac, en general casi la totalidad de su terreno es plano con un promedio de 2,240 MSNM, a excepción de la porción norte, que alberga parte de la Sierra de Guadalupe, misma que comparte con el Estado de México, sus elevaciones oscilan alrededor de los 2,900 metros, entre sus principales elevaciones se encuentran: Cerro del Chiquihuite, Cerro del Sombrero o Pico Tres Padres, Cerro del Guerrero, Cerro Santa Isabel y Cerro del Tepeyac.⁶

⁵ Ídem <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html>. (consultada el 27 de febrero del 2018).

⁶ [https://wikipedia.org/wiki/Gustavo_A._Madero-\(Ciudad_de_México\)](https://wikipedia.org/wiki/Gustavo_A._Madero-(Ciudad_de_México)). (consultada el 21 de abril del 2018)

d) Medios de Comunicación

Energía Eléctrica: La Delegación se encuentra cubierta casi en su totalidad por el servicio de energía eléctrica, el 99.6% de las viviendas habitadas, lo cual nos refleja que el 0.4% de las viviendas carecen de este servicio principalmente por estar dentro de asentamientos irregulares, ubicándose este déficit en las faldas de la Sierra de Guadalupe. Se cuenta con internet gratuito en lugares públicos, teléfono, radio, televisión.

e) Vías de Comunicación

El transporte público comprende el Sistema de Transporte Colectivo Metro, el Sistema de Autotransporte Urbano de Pasajeros Ex Ruta 100 y el Sistema de Transportes Eléctricos, que se complementa con las rutas que ofrecen el servicio privado de taxis colectivos (peseros).

La ubicación de importantes equipamientos regionales respecto al territorio delegacional, como el Aeropuerto Internacional que a mediano plazo permanecerá y está siendo objeto de ampliación en el sitio que actualmente ocupa y las centrales de abasto de Ecatepec e Iztapalapa, sin duda acentúan la concentración de flujos metropolitanos en el territorio delegacional sin que existan condiciones favorables para su movilidad.

El papel de enlace regional que corresponde a la Delegación y la presencia de grandes equipamientos en su territorio como el complejo Hospitalario del Instituto

Mexicano del Seguro Social (IMSS) “Magdalena de las Salinas”, el Instituto Politécnico Nacional “Unidad Zacatenco”, la Central de Autobuses del Norte, sobre la Av. Cien Metros, son factores que inciden directamente en la calidad de vida y la dinámica de ocupación del suelo al interior de la demarcación.

Hay que señalar que grandes proyectos metropolitanos de transporte y vialidad como el Tren Suburbano Ecatepec- Buenavista aún sujeto a estudios de factibilidad en función de la ampliación de líneas del Metro y la conformación integral del Periférico, así como la necesidad de resolver intersecciones y continuidad de vías que pueden comunicar la Delegación al interior de su territorio y con las Delegaciones y Municipios aledaños, no están reflejados en los proyectos de vía pública que marcan los planos oficiales de alineamientos y derechos de vía, lo que dificulta llevar a cabo en Gustavo A. Madero los lineamientos que establecen los Programas General de Desarrollo Urbano e Integral de Transporte y Vialidad para toda la Ciudad, en cuanto a:

- Una adecuada complementariedad de los modos de transporte con el Metro como elemento rector, ordenando y modernizando el transporte público local y foráneo, con base en un estudio de oferta y demanda.
- Impulso a los Centros de Transferencia Modal como piezas estratégicas para el desarrollo de los corredores de transporte.
- Ampliar y mejorar las condiciones de la estructura vial primaria y local.

- Rescate del espacio público a partir del transporte no motorizado como célula básica.

Además del plano de Síntesis de la Problemática, dentro de los Anexos del Programa, se incluye en el apartado de Vialidad y Transporte, el plano de Diagnóstico de Vialidad y Transporte que detalla en el territorio la problemática particular de la Delegación Gustavo A. Madero, misma que se describe a continuación.

El transporte público dentro de la Delegación, lo constituye principalmente el servicio concesionado a empresas transportistas que fundamentalmente articulan los derroteros de sus unidades en función del intercambio modal con el Metro. Además de regular a través de la Secretaría de Transporte y Vialidad el parque vehicular de estas empresas y sus rutas, encontrándose en proceso de sustitución las unidades de baja capacidad y paradas anárquicas que saturan la vialidad por autobuses de pasajeros mejor equipados, con alta capacidad y paradas fijas, el Gobierno de la Ciudad cuenta con los organismos descentralizados Red de Transporte de Pasajeros y Servicio de Transportes Eléctricos, los que junto con las agrupaciones y empresas de taxis regulados por el Instituto del Taxi, apoyan la conformación del sistema de transporte público comunicando a la Delegación con el resto de la metrópoli. Sin duda el principal esfuerzo en este sentido lo representa la entrada en operación en el año 2005 del Sistema de Transporte Metropolitano Metrobús sobre la

Av. Insurgentes cuyo origen al Norte es el Centro de Transporte Multimodal (CETRAM) Indios Verdes.⁷

f) Sitios de interés cultural y turístico

- A nivel nacional la Basílica de Guadalupe es un santuario religioso del Cerro del Tepeyac es el lugar más visitado. Año con año la Basílica de Guadalupe recibe la visita de 20 millones de personas en promedio. Aproximadamente 2 mil 100 peregrinaciones provenientes de todos los puntos asisten a visitar a la Reina del Tepeyac, registrándose la mayor afluencia los días 11 y 12 de diciembre.

- El Zoológico de San Juan de Aragón. Con la finalidad de crear áreas verdes al noreste de la Ciudad de México para mejorar el ambiente y hacer de este espacio una zona recreativa para la población de la demarcación y de toda la ciudad de México, el bosque y el zoológico fueron inaugurados por el ex presidente Adolfo López Mateos el 20 de noviembre de 1964. Cuenta con instalaciones para actividades deportivas y recreativas como el acuario, el delfinario y un balneario público; juegos mecánicos para los niños, servicios de bibliotecas, taller de pintura, estancia infantil, pista de educación vial, pista de patinaje.

- Monumento de los Indios Verdes. Las estatuas colosales de bronce y en una tonalidad verdusca en honor a los gobernadores aztecas Ahuitzol e Izcóatl, son obra

⁷<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html>. (consultada el 27 de febrero del 2018)

del escultor mexicano Alejandro Casarín, realizadas para representar a México en la exposición mundial de 1889.⁸

g) Cómo impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia.

El referente geográfico arriba descrito influye en el contexto escolar en relación a los niños de Segundo de Preescolar, porque en la localidad, a pesar de que hay variedad de parques, se encuentra despoblado debido a esta situación los Padres de Familia se les complica desplazarse con sus hijos a las áreas de recreación para desarrollar alguna actividad física.

En temporadas de lluvia en la Colonia hay inundaciones, pues esto afecta que los niños realicen actividad física en algún parque o en patio de su casa.

De ahí la relevancia que dentro del aula los alumnos tengan algunas dificultades al realizar actividades físicas como: tener una buena coordinación, correr, trepar, gatear, lanzar, atrapar, saltar etc.

Por tal motivo se pretende realizar actividades lúdicas dentro del aula e implementar juegos tradicionales para favorecer su psicomotricidad gruesa, en dónde el niño

⁸ ídem [https://wikipedia.org/wiki/Gustavo_A._Madero-\(Ciudad_de_México\)](https://wikipedia.org/wiki/Gustavo_A._Madero-(Ciudad_de_México)). (consultada el 21 de abril del 2018)

desarrollara habilidades como: saltar, correr, mejorar su coordinación, su lateralidad etc.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

La Delegación Gustavo A. Madero en 1950, el parque habitacional sumaba 40.9 miles de viviendas donde habitan 204.8 miles de personas con una densidad domiciliaria de 5.0 ocupantes por vivienda.

En 1970, crecieron la población, las viviendas y la densidad domiciliaria; a 1,234.4 miles, los habitantes viviendo y a 6.3 ocupantes por vivienda la densidad domiciliaria.

En 1990, creció la población a 1,268.0 miles de habitantes.⁹

b) Empleo

La actividad económica más representativa dentro de la Delegación es el comercio, con 20,089 unidades económicas censadas en 1994, las cuales representan 53.90% del total Delegacional y el 13% del total de la CDMX. Población económicamente activa. De acuerdo con la información proporcionada por el INEGI en los Censos Industrial, Comercial y de Servicios de 1999, la actividad preponderante en Gustavo A. Madero en cuanto al número de establecimientos, es el comercio con 21,101

⁹ <http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/prodelegacionales/gustavo1>. (consultado el 27 de febrero del 2018)

unidades económicas censadas, en las que laboraban 50,903 personas dedicadas principalmente al comercio al por menor, actividad a la que pertenecen casi 94% de los establecimientos y 78% del personal ocupado¹⁰

c) Deporte

En la localidad cuenta con 14 Unidades Deportivas los cuales son:

Deportivo 18 de marzo, Deportivo Miguel Alemán, Deportivo los Galeana, Deportivo Solidaridad, Deportivo el Zarco, Ciudad Deportiva, Carmen Serdán, Deportivo Justicia Social Deportivo Zona 3.

En cada uno de ellos se imparten diferentes actividades deportivas como básquet bol, fútbol soccer, Béisbol, Alberca, están abiertas a todo público como niños, jóvenes y adultos.¹¹

d) Recreación

La localidad cuenta con diversas Casas de Cultura, en donde niños, jóvenes y adultos realizan diferentes y varias actividades recreativas y artísticas.

Parque Recreativo, “Margarita Maza de Juárez”, Deportivo “18 de Marzo” que aparte de impartir actividades tanto de deporte como culturales.

¹⁰ <http://www.aldf.gob.mx/archivo-4081de90a84916f79249825e0c9f7856>. (consultada el 21 de abril del 2018)

¹¹ [idemhttp://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html](http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html). (consultada el 27 de febrero del 2018)

e) Cultura

Escuela de Iniciación Artística Número 3. Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA).

Es una escuela para la formación artística de nivel inicial en las áreas de música, danza (clásica, contemporánea, y folclórica) teatro y artes plásticas en categorías infantil, juvenil y adultos para el desarrollo de habilidades básicas de expresión, a través del manejo de los lenguajes artísticos.

f) Religión predominante

En la localidad predomina la Religión Católica. La religión dentro de la capital del país tiene una distribución geográfica particular, según lo revela un análisis de diversas cifras en poder del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI).

A partir de la revisión a estos datos, se observa que las colonias del centro de la ciudad concentran un mayor porcentaje de personas sin religión. Mientras tanto, las colonias con mayor número de católicos se encuentran en el Sur y en la periferia de la urbe. Y los judíos, por su parte, están concentrados en el poniente, en zonas como Bosques de las Lomas y Polanco.

La Ciudad de México sigue siendo mayoritariamente católica: en promedio, 82% de los habitantes de cada colonia de la capital se define como creyente de esta religión. Las delegaciones con mayor porcentaje de católicos son Magdalena Contreras (86.6%), Álvaro Obregón (85.5%) y Milpa Alta (85.2%). La colonia Cazulco, en

Magdalena Contreras, es la colonia más católica de la ciudad, pues 93.6% de sus habitantes se considera católico, apostólico y romano. La Basílica de Guadalupe el mayor lugar de peregrinación del país se encuentra en una colonia que, a pesar de tener un porcentaje de católicos alto, no se ubica entre los primeros puestos en este rubro: 84.4% de las personas que viven en la colonia La Villa, en la delegación Gustavo A. Madero, se considera católico, un porcentaje menor al de otros casos revisados.¹²

g) Educación.

Se localizan 402 Escuelas Primarias Públicas y 116 Privadas; el número de aulas es de 6,011 y 1,083 respectivamente; existen 96 Escuelas Secundarias Diurnas Federales, 12 Secundarias para Trabajadores (federales) y 32 Secundarias Particulares incorporadas; las Secundarias Técnicas suman 13 Particulares y 8 Federales. En el ámbito Medio Superior se cuenta con 56 Bachilleratos, 20 Públicos Federales, 6 autónomos y 30 Particulares; además existen 2 Escuelas Normales. En Educación Superior profesional existen 12 instituciones. En cuanto a Educación, reúne 44 elementos del Sector Público y 1 Privado, que representan el 13.5% de la CDMX.¹³

¹² <https://www.maspormas.com/especiales/las-religiones-en-la-cdmx/>. (consultada el 27 de febrero del 2018)

¹³ <http://www.ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Gustavo/GusPro01>. (consultada el 27 de febrero del 2018)

h) El ambiente SOCIO-ECÓNOMICO en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad.

El ambiente socio-económico influye de manera positiva, lo más importante en el desarrollo del niño es la familia y el contexto en donde se desenvuelve, las relaciones que establezcan con ellos, cuantas personas viven en casa, si tienen hermanos o no, nivel de estudios de los Padres de Familia si ganan bien o no, cultura tradiciones y costumbres.

La mayoría de los Padres de Familia tienen licenciatura, el resto es comerciante, se observa que los niños de los papás que tienen licenciatura no desarrollan actividades físicas, sus movimientos son torpes y se les dificulta realizar algunas actividades que los que son hijos de comerciantes.

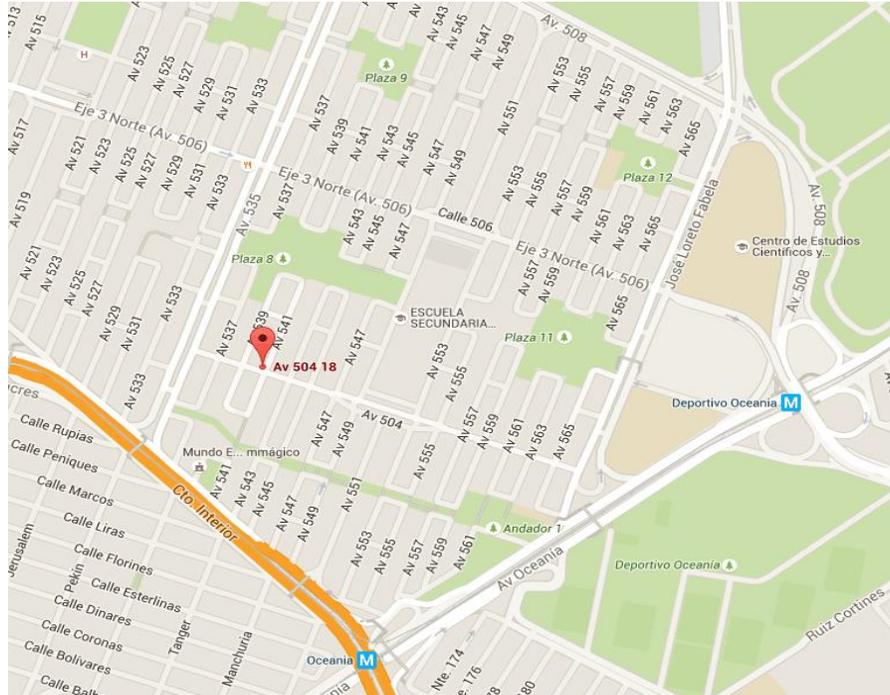
Los tres primeros años de vida son los más importantes en su desarrollo y durante ese tiempo la interacción de la familia y otros niños, es esencial.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR:

a) Ubicación de la escuela en la cual se establece la problemática:

El Colegio "Carsolio" se encuentra ubicado en: Av. 504, #18 Colonia Unidad San Juan de Aragón Delegación Gustavo A. Madero Entre Av.535 y 541.

IMAGEN. 3. MAPA DE UBICACIÓN DEL COLEGIO “CARSOLIO”:¹⁴



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

La escuela es privada, los Padres de Familia pagan una colegiatura, diferentes materiales que se van requiriendo, la población de los alumnos en cada aula es menor que en escuelas públicas, y es en la mayoría de los casos casas adaptadas.

¹⁴ <https://www.google.com.mx/maps/@19.4517077,-99.0913186,17z>. (consultado el 27 de febrero del 2018)

c) Aspecto material de la institución.

El Colegio “Carsolio” cuenta con:

2 patios, oficina de dirección, oficina de área psicológica, oficina de secretaria y administrativo, 12 salones (Primaria y Preescolar), baños de Primaria y Preescolar, salón de computación, bodega de material didáctico.

Es una casa acondicionada inicio con solamente oficina y 3 salones, posteriormente se realizaron más aulas y se inauguró el nivel de Primaria.

d) Croquis de las instalaciones materiales¹⁵

1. DIRECCION GENERAL
2. DIRECCION PSICOPEDAGOGIA
3. CAJA
4. OFICINA



¹⁵ Croquis proporcionado por la Directora del plantel.

Croquis 2° piso

A1	A2	A3	A4
Patio 2			Escaleras
A5	Patio Principal		Computación

e) La organización Escolar en la Institución

El Colegio “Carsolio” cuenta con Preescolar y Primaria, es una Institución privada.

Con una población de 180 alumnos en toda la escuela, 20 maestras divididas en maestras de Primaria, Preescolar y Personal Administrativo.

-Directora del Plantel: Planificar, organizar, supervisar y evaluar el servicio educativo y coordinar todas las actividades del plantel.

-Psicopedagoga y Administrativo del Plantel: Registrar y valorar la trayectoria escolar de alumnos para constancias y certificados de alumnos.

-Secretaria General: Encargada de coordinar las acciones correspondientes al área administrativa del plantel.

-Asistente de Dirección: Encargada de escribir la correspondencia, extender actas, llevar la agenda de Directivo y atención telefónica.

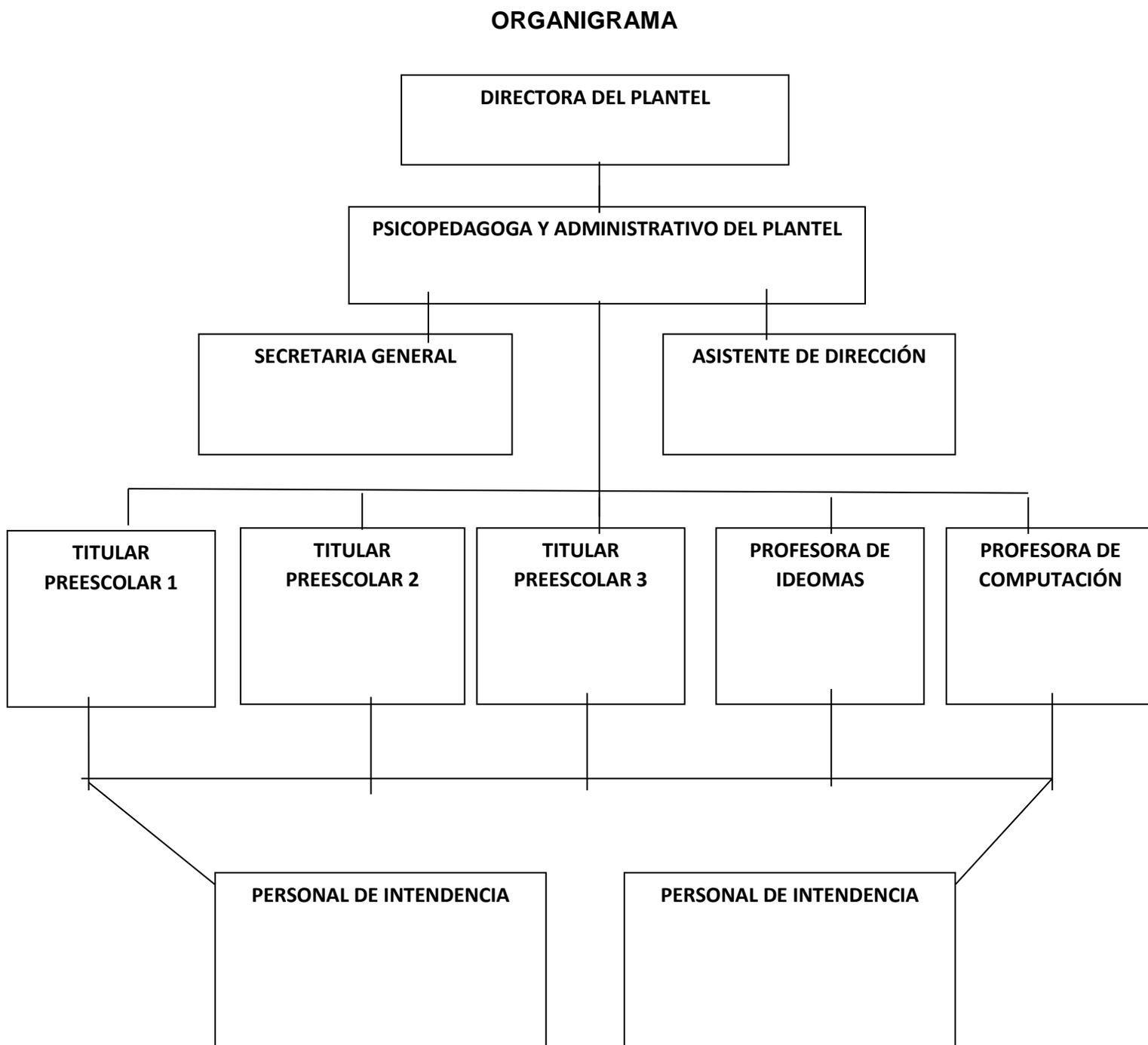
-Titulares: Implementar situaciones de aprendizaje, evaluar al alumno, atender sus necesidades siendo una guía favoreciendo el aprendizaje.

-Profesara de Idiomas: Enseñar una lengua no materna a los alumnos.

-Profesora de Computación: Promover el uso de las TIC correctamente.

-Personal de Intendencia: Tener una buena presentación de las instalaciones del plantel.

f) Incluir el Organigrama General de la Institución¹⁶



¹⁶ Organigrama proporcionado por la Directora del plantel.

g) Características de la población escolar.

En el grupo de Segundo de Preescolar del Colegio “Carsolio” se encuentran niños y niñas de 4 a 5 años.

Se observó que se necesitan de estrategias que estimulen el desarrollo motor fina y gruesa, para que dominen con mayor facilidad el manejo de los músculos de las muñecas y de los dedos con una precisión más fina y precisa de movimientos voluntarios y más controlados.

Los niños pasan la mayor parte del tiempo dentro del aula, debido a lo anterior dejan de lado las actividades lúdicas de juego, favoreciendo la motricidad.

Los niños presentan algunas carencias como: actividades de lateralidad, correr de caballito, saltar con los dos pies juntos, sujetar bien la crayola, por mencionar algunas.

Por lo anterior se espera conocer y diseñar estrategias que favorezcan la motricidad mediante el juego.

La motricidad es una actividad fundamental en la Educación Preescolar, para su desarrollo cognitivo, emocional y afectivamente, favoreciéndolo a través del juego.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta,

disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones de problema.

La pregunta orientadora del presente trabajo, se estructuró en los términos que a continuación se establece:

¿Cuál es la herramienta ideal para el logro del desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los alumnos de Preescolar II del Colegio “Carsolio” de la Colonia San Juan de Aragón de la Delegación Gustavo A. Madero de la CDMX?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den una respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La herramienta ideal para el logro del desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los alumnos de Preescolar II del Colegio “Carsolio” de la Colonia San Juan de Aragón de la Delegación Gustavo A. Madero, de la CDMX son la implantación de los Juegos Tradicionales Mexicanos.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos dentro de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.

Por ello, es deseable que estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente, se constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar por medio de una Investigación Documental las características pedagógicas de los Juegos Tradicionales Mexicanos y su implementación dentro de las aulas de Preescolar II del Colegio “Carsolio”

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

a) Diseñar el desarrollo de la Investigación Documental

b) Identificar las características pedagógicas de los Juegos Tradicionales Mexicanos y su implementación dentro de las aulas de Preescolar II

c) Plantear una solución a la problemática

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

El desarrollo del niño Preescolar es de gran importancia la motricidad, porque va pasando desde los movimientos espontáneos y descontrolados, hasta llegar a lograr esos movimientos más controlados y precisos.

Etimológicamente la palabra psicomotricidad se deriva de psique (mente) y motor (movimiento) hace referencia a la influencia de la mente en movimiento.¹⁷

Desde la antigüedad se concibe al ser humano de modo dual, compuesto por dos partes: alma y cuerpo, de las ideas de René Descartes, el ser humano esquemáticamente está compuesto por dos aristas distintas: una realidad física, que es el cuerpo (peso, volumen) y la otra que se relaciona con la actividad del cerebro y el sistema nervioso, que denominamos psique, psiquismo, alma y espíritu.¹⁸

El médico francés Ernest Dupré introdujo el término psicomotricidad cuando estudiaba la debilidad motora en los enfermos mentales.

¹⁷Guadalupe Pacheco Montesdeoca. Psicomotricidad en Educación Inicial. Formación Académica. Quito, Ecuador, Editorial talleres SEP, 2015. Pág.9.

¹⁸ ídem

La psicomotricidad como concepto y teoría nace a principios del Siglo XX del trabajo e investigaciones de Le Boulch y del médico francés Dupré.

Dupré establece relaciones entre algunos comportamientos motores y trastornos psiquiátricos.

Las actuales concepciones de psicomotricidad han sido de Wallon y Piaget, las aportaciones del psicoanálisis sobre la importancia del cuerpo y del desarrollo psicomotor del niño. *“El término psicomotricidad, basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial”*.¹⁹

El juego contribuye un elemento básico en la vida del niño, además de ser divertido, y que es necesario para su desarrollo, los niños se mueven ejercitándose sin darse cuenta, desarrollan su coordinación psicomotriz.

El movimiento es una necesidad del niño, y se debe implementar el desarrollo motriz, realizando actividades que requieran movimientos corporales.

El juego en el niño preescolar es una forma creativa que ayuda a que los niños a aprender y a desarrollarse en todos los aspectos (física, emocional, social, perceptual, cognoscitiva, creativa y lingüística), va adquiriendo aprendizajes necesarios para

¹⁹ Ricardo Pérez. Psicomotricidad. Desarrollo Psicomotor de la Infancia. España, Vigo, Editorial Ideas Propias, 2004. pág.1.

desarrollarse en la escuela y en la vida cotidiana, mediante el juego el niño no sólo se desarrolla en todos los aspectos si no que es él, el protagonista.

Los Juegos Tradicionales Mexicanos estimulan el desarrollo de la socialización, favoreciendo la comunicación, pues son juegos que en la mayoría de los casos participan muchos niños, promueven la actividad física y el niño desarrolla habilidades motoras.

2.1.1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego es una actividad motriz que se encuentra inmersa en la práctica habitual del niño, considerado como el mejor medio educativo que favorecer en su aprendizaje. Este influye totalmente en el desarrollo físico, psicomotor, desarrollo socio-afectivo, intelectual y de lenguaje.

Desde el año 3.000 a. de C. los juegos son considerados en gran parte de una experiencia humana, se encuentra presente en todas las culturas.

En Grecia Clásica, el juego era muy importante y formaba parte del hombre Platón y Aristóteles daban gran importancia al aprender jugando, motivaban a los padres para que dieran a sus hijos que ayudaran a formar sus mentes, para actividades futuras como adultos.²⁰

²⁰http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html. (consultado el 2 de abril del 2018)

Hoy en día en Siglo XX, gran variedad de autores ha estudiado al juego, mencionando que es una herramienta fundamental en el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño.

En la actualidad mencionando en el contexto en el que vivimos, a los niños se les dificulta en varias ocasiones en jugar, porque su casa es pequeña, como departamentos, no hay sitios de recreación cerca, o no cuentan con espacios al aire libre, probablemente la inseguridad que hay en la colonia y esto les dificulta poderse desplazar a otros sitios en dónde el niño realice actividades físicas y porque gran parte de los niños ya cuentan con un aparato electrónico.

Las actividades lúdicas como el juego se están perdiendo, los niños se han convertido en la mayoría de los casos en niños sedentarios.

Por tal motivo es de gran importancia implementar juegos para el desarrollo integral del niño.

La palabra juego (Etimológicamente).

-Jocus: significa ligereza, pasatiempo.

-Ludus: significa jugar.²¹

²¹http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html. (Consultada el 2 de abril del 2018).

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la asamblea de 1959, en el principio 7:

*“El niño deberá disfrutar penamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.*²²

Los niños en la edad Preescolar se comunican y relacionan con su entorno a través de movimientos, estos propician la exploración y la expresión de sentimientos y emociones, por eso es tan importante que los niños se encuentren en libertad y movimiento durante su estancia en Preescolar.

El movimiento es una necesidad del niño, y se debe encaminar el desarrollo motriz, implementando actividades que requieran movimientos corporales.

2.1.1.1. KARL GROSS

El juego es un ejercicio preoperatorio, en la conducta humana como en la de los animales, es un procedimiento en que se van adquiriendo comportamientos adaptados a las situaciones que los niños y adultos, enfrentaran posteriormente.

El juego se considera como un conjunto de convivencias en un momento en dónde el niño logra satisfacer sus necesidades, así mediante el juego desarrolla habilidades son más independientes, aprenden a tomar sus propias decisiones y a tener mejor relación con sus compañeros.

²² <http://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p55d7581>. (consultada el 2 de abril del 2018).

Para Gross el juego es pre ejercicio de funciones necesarias que al realizarlas cuando es niño le servirán cuando sea grande.²³

2.1.1.2. PIAGET

Mediante el juego el niño va aprendiendo a compartir, correr, saltar, perseguir y trepar, va moviendo cada una de las partes de su cuerpo y ejercitándolas sin darse cuenta, teniendo cada vez mejor control en sus movimientos.

“Para este autor el juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación reproductiva o funcional de la realidad según cada etapa evolutiva del niño.

*Las capacidades de razonamiento, simbólicas y sensorio motrices, son aspectos esenciales del individuo, condicionan el origen y la evaluación del juego”.*²⁴

²³ https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17. (consultada el 2 de abril del 2018)

²⁴ <http://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581>. (consultado el 2 de abril del 2018)

Piaget ve el desarrollo, como una interacción entre la madurez física y la experiencia, y que a través de estas experiencias los niños adquieren el conocimiento.

El juego es una actividad, en dónde el ser humano lo realiza durante su vida, y es fundamental en el proceso del desarrollo del niño.

El juego ayuda al niño para desarrollar diversas habilidades motoras, cognitivas y socio-afectivas, y le permite integrarse a la sociedad.

Al jugar muestra interés y curiosidad por conocer lo que lo rodea, se va convirtiendo en un proceso de descubrimiento para el niño. Considerando que el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia.

Piaget ha relacionado el desarrollo del niño de sus estadios con actividades lúdicas (juego).

CLASIFICACIÓN DE JUEGO SEGÚN PIAGET

JUEGO DE EJERCICIO (Período sensorio-motor de 1 a 6 meses).

Este juego se refiere en repetir actividades que sean de tipo motor, se realizan por puro placer del ejercicio funcional ayudando para consolidar lo adquirido y estas actividades sensorio-motrices se convierten en juego.

JUEGO SIMBÓLICO (Dominante entre los 2 y 7 años).

Se caracteriza por usar el simbolismo, se formado mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, y que la ira modificando en base a sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad, los papelitos se convierten en billetes, el palo de escoba en un caballo, etc.

Pone en práctica los papeles sociales de actividades que lo rodean (maestro, médico etc.)²⁵

2.1.1.3. WALLON

El juego está integrado en la actividad general del niño, es un aspecto esencial de su desarrollo, porque va unido a su evolución psicológico en la que inciden: la emoción, socialización, el entorno, y el movimiento.

JUEGOS FUNCIONALES (movimiento)

Se ejercita y desarrolla la psicomotricidad, la coordinación viso-motriz y para ejercitar el auto-concepto corporal. Son movimientos elementales como: mover los dedos, tocarse el pie, etc.

Mediante estos juegos le van a permitir al niño experimentar y conocer su cuerpo.

JUEGOS DE FICCIÓN (socialización)

El niño desarrolla la imaginación, la creatividad y la socialización con otros niños, aparece el Juego simbólico.

JUEGOS DE ADQUISICIÓN (emoción)

El niño en este juego aprenderá canciones, realizará un esfuerzo que lo lleve a captar y entender el medio que lo rodea.²⁶

Aquí aparece el juego de roles.

²⁵ Efraín Aleman García. El Juego Antología Básica. ed.2°, México, Barrilito, 2018. Pág. 26.

²⁶ <https://es.slideshare.net/laecita/henri-wallon-30239488>. (consultado el 5 de abril del 2018)

2.1.1.4 VIGOTSKY

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.²⁷

Menciona al juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación con otros que tiene para él un instinto significado.

El juego contribuye un elemento básico en la vida del niño, pues además de ser divertido, resulta necesario para su desarrollo.

2.1.2. TIPOS DE JUEGOS EN PREESCOLAR

Los niños en Preescolar realizan diversas actividades lúdicas entre ellas el juego, en esta etapa el juego es una herramienta fundamental para desarrollar diferentes aspectos entre ellos la Psicomotricidad gruesa.

Algunos tipos de juegos en Preescolar:

JUEGOS COOPERATIVOS:

Estos implican que todos los niños y niñas deben de participar y su realización depende de que lo que hagan quienes participan, se debe crear un clima basado en la comunicación, facilitar la integración del grupo, aumenta la autoestima, permite que todos los integrantes participen.

²⁷ <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.
(consultada el 3 de abril de 2018)

JUEGOS SOCIALES Y AFECTIVOS:

En estos juegos a los niños les ayuda a relacionarse con otros compañeros, que puedan expresar sus emociones como: alegría, tristeza, enojo etc.

Van construyendo la capacidad de expresar sus emociones y compartir experiencias.

Desarrolla el aspecto social.

JUEGOS COGNITIVOS:

Los juegos cognitivos favorecen el desarrollo del pensamiento del niño, la abstracción de conocimientos y la creatividad, juegos de descubrimiento de memoria etc.

Se basa en construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.

JUEGOS PSICOMOTORES:

Estos juegos implican realizar diferentes movimientos, desplazarse de un lugar a otro, ejercicios de coordinación, correr, saltar, brincar obstáculos, reptar, gatear, entre otros, favoreciendo y desarrollando habilidades motoras.

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN:

Los juegos de construcción los niños crean con apoyo de bloques, casas, edificios, carros, animales etc. En estas actividades ponen en práctica el juego simbólico.²⁸

El juego permite al niño la interacción con el medio exterior, en preescolar el juego no sólo es entretenimiento si no una forma de adquirir conocimientos, aprenden a expresarse, a compartir, a tomar decisiones, a integrarse, y sobre todo a desarrollar habilidades motoras.

²⁸ http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos. (consultado el 3 de abril del 2018).

2.1.3. JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS

Los juegos tradicionales mexicanos, se refieren a una tradición y que están ligados en algunas ocasiones con actividades que se realizan en un pueblo, y a lo largo del tiempo se transmiten de padres a hijos.

Implican actividad física y casi siempre se realizan al aire libre, desarrollando la expresión corporal y habilidades básicas como saltar, caminar y correr.²⁹

El juego tradicional es testimonio de una historia, de una cultura, de una sociedad, estos juegos se relacionan con juegos corporales, pues implican la interacción con otros niños, implican balanceo y movimiento de cada una de las partes del cuerpo.

Los juegos pueden ser individuales y colectivos, en la mayoría de los casos están basados para que interactúen entre dos o más personas, implican actividad física, diferentes movimientos realizados al aire libre y desarrollando habilidades motrices básicas como: saltar, correr, caminar entre otros.

El juego tradicional se ha abandonado, en la actualidad la mayoría de los padres, ya no tienen tiempo y no juegan con sus hijos aparte de que no cuentan con un espacio para realizar actividades físicas.

De tal manera que nuestro patrimonio lúdico (juegos tradicionales mexicanos), se están desaprovechando.

²⁹ <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065043/>. (consultada el 3 de abril del 2018)

Mediante esos juegos el niño adquiere mayor confianza, desarrolla habilidades motrices y relaciones socio-afectivas.

Propician la relación con los demás, la enseñanza a ser solidarios, a compartir y respetar turnos.

Juegos Tradicionales Mexicanos que favorecen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa:

-Avión o Rayuela.

-Bote pateado.

-Coleadas.

-Escondidas.

-Encantados.

-Carrera de sacos.

-Stop.

-La roña.

-La gallina ciega.

-Juega de las sillas.

-Juego con Zancos.

-Aram Sam Sam.

-San Serafín Del Monte.

-Víbora de la Mar.

-A mo a to.

-El Calentamiento.

-Brincar la Cuerda.

2.1.4. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

La psicomotricidad gruesa involucra músculos largos del cuerpo, de una manera coordinada en realizar actividades como: gatear, correr, caminar, patear, sujetar.

Estas habilidades se desarrollan en la infancia, dependen de la resistencia y fuerza de los músculos. La psicomotricidad gruesa va evolucionando el control de nuestro cuerpo, por ejemplo: el control de la cabeza, sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar entre otros.

La psicomotricidad gruesa es la habilidad para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que poco a poco puedo mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades.

Wallon manifiesta la relación entre la adquisición de la madurez psicofísica y los aspectos motrices del desarrollo del niño.³⁰

³⁰ Ricardo Pérez. Psicomotricidad. Desarrollo Psicomotor de la Infancia. España, Vigo, 2004. Pág.1.

Como mencionan los autores, la psicomotricidad se limitaba sólo al tratamiento a niños y adolescentes que reflejaban alguna deficiencia psíquica o física.

Actualmente la finalidad fundamental de la psicomotricidad es el desarrollo armónico del niño.

Según las Asociaciones Españolas de Psicomotricidad o Psicomotricistas: El término psicomotricidad, basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.³¹

La psicomotricidad intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz, estudia el movimiento con connotaciones psicológicas, refiere la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del niño en relación con su entorno.

A su vez los progresos y adquisiciones motrices que va adquiriendo el niño, tienen importancia en otros procesos como: el lenguaje, los aprendizajes de lectura, de escritura y la relación afectiva.

2.1.4.1 WALLON

Considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y lo motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto del pensamiento.

³¹Ibid. Pág. 2

Planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil, para la construcción de su esquema corporal. Según Wallon el psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llegó a decir *“Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo”*.³²

Para este autor el desarrollo del niño consiste en un continuo movimiento y lo divide en estadios.

-IMPULSIVIDAD MOTRIZ (De su nacimiento a los 6 meses).

El niño requiere de los cuidadores para satisfacer sus necesidades fisiológicas. Respuestas motrices como adaptación social progresivas.

-EMOCIONAL (6 a 12 meses).

La emoción permite construir una simbiosis afectiva con el entorno.

Lenguaje primitivo, la madre es necesitada por el bebé.

-SENSORIO MOTRIZ (1 a 3 años).

Presenta dos objetivos básicos. El primero es la manipulación de objetos y el segundo la imitación.

Aparición del habla y la capacidad de andar erguido. Adquiere nuevas capacidades (marcha, lenguaje) le permite al sujeto una nueva manera de actuar sobre el medio.

³² <http://infanтт.wikispaces.com/.../PSICOMOTRICIDAD+VIVENCIADA>. (consultada el 1 de abril del 2018)

-PROYECTIVO (2 a 3 años).

Sincretismo (percepción global y confusa de varios fenómenos a la vez); capacidad de evocación de objetos y acontecimientos; primeros usos de la función simbólica del lenguaje.

-PERSONALISMO (3 a 6 años).

Toma de conciencia y afirmación de la personalidad en la construcción del yo.

Intento de afirmación, insistencia en la propiedad de los objetos. Construcción de la identidad a través de distintas estrategias:

-OPOSICIONISMO. 3 años de edad. Actitud negativa.

-EDAD GRACIA. 4 años de edad. Tratar de seducir y atraer la atención del adulto con el despliegue de sus mejores habilidades.

-IMITACIÓN. 5 años. Identificación con los personajes preferidos por los demás o de quien se sienten celoso.³³

Muestra la importancia del movimiento esencial en el desarrollo psicológico del niño, mencionando que antes de utilizar el lenguaje verbal para hacerse entender, el niño realiza diferentes movimientos en conexión con sus necesidades y situaciones que van surgiendo en relación con el medio.

³³ <http://mahavasan.files.wordpress.com/2015/06/hernri-wallon-investigacic3b3n>. (consultada el 30 de marzo del 2017).

2.1.4.2 JEAN PIAGET

Uno de los científicos más influyentes de la actualidad demostró que las actividades sensorio motrices de los primeros años de la evaluación infantil son la base y el punto de partida de las elaboraciones del desarrollo, cognitivo del párvulo.

Para Piaget la actividad psíquica y la motriz forman un todo para el proceso del conocimiento.³⁴

La actividad cognitiva y motriz se interrelacionan, la coordinación de los propios movimientos y la acción sobre los objetos, conducen al conocimiento sensorio motor del espacio y más adelante, al pensamiento representativo.

De tal manera que el niño logre desarrollar las habilidades motoras, teniendo un mejor dominio de su cuerpo y grandes procesos en el aprendizaje.

El niño necesita tomar conciencia de su cuerpo, situarse en el tiempo, y adquirir lateralidad. Al mismo tiempo que haya desarrollado habilidades de coordinación.

Mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que realice desde los primeros años de vida, sostienen además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio y las experiencias a través de su acción y movimiento.

³⁴ ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6965/3/152.3-G965-2011. (consultado el 1 de abril del 2018)

Existen 4 estadios de desarrollo según Piaget, sólo se mencionarán los que abarcan la edad correspondiente:

-ESTADIO SENSORI-OMOTOR: (0 - 2 años).

La inteligencia es práctica y se relaciona con la resolución de problemas a nivel de la acción. Se caracteriza por la aparición de las capacidades sensomotoras, perceptivas y lingüísticas. Aparecen las habilidades locomotrices y manipulativas, estas actividades se consiguen gracias al aprendizaje sobre la organización de la información sensorial. El niño debe aprender a organizar esta información.

ESTADIO PREOPERATORIO: (2 a 7 años).

La inteligencia ya es simbólica pero sus operaciones aún carecen de estructura lógica. En esta etapa pre operacional los niños todavía no están listos para realizar operaciones mentales lógicas.

Se caracteriza por la generalización del pensamiento simbólico, o capacidad representacional que surgió en la etapa sensorio motora.

El niño adquiere capacidad para manejar al mundo de manera simbólica o lo hace mediante representaciones. Piensa en hechos o personas causantes.

En esta edad aparece el juego simbólico, puede crear un guión y representarlos, lo va relacionando de acuerdo al contexto en el que está inmerso, de tal manera que favorece su creatividad e imaginación.

La motricidad aún es importante; este periodo se caracteriza por considerarse la primera vez que opera los procesos cognitivos y de conceptualización. Aparece la imitación, el juego simbólico y el lenguaje.

A través de los Juegos Tradicionales Mexicanos se desarrolla el Pensamiento Lógico Matemático, en el niño Preescolar, al realizar cada uno de los Juegos el niño está resolviendo problemas.

ESTADIO OPERACIONES CONCRETAS (de 6 ó 7 años hasta los 11)

En esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

ESTADIO OPERATIVO FORMAL (desde 12 años aproximadamente en lo sucesivo)

Las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

2.1.4.3 BERNAND AUCOUTURIER

Considera que la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, si no que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para él de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo del espacio y del tiempo.³⁵

³⁵ Psicomotricidadeln.blogspot.mx/2013/04/teorías-que-fundamentan-la.html. (consultada el 2 de abril del 2018)

Aucouturier establece que hasta los siete y ocho años la expresividad psicomotriz del niño es la suma de las estructuras motrices, de las cognitivas y de las emocionales, estas dimensiones van a ofrecer al niño el poder acceder a la comunicación, a la creación y a la formación del pensamiento operativo de Piaget.

2.1.4.4 BOULUCH

Se dedicó al estudio de la motricidad humana, pero lo denominó psicocinética, y Educación Física Funcional que tiene como finalidad hacer del cuerpo un instrumento en dónde el ser humano se va adaptando a su medio físico y social a través de las destrezas físicas que va desarrollando en cada etapa de su vida, posteriormente lo llamo psicomotricidad.

La psicomotricidad debe ser principalmente una experiencia activa, siendo el juego una ayuda educativa, el medio en el que se desarrolla le va permitir ejercer una función de ajuste en sus movimientos ya sea individualmente o con otros niños.

La educación psicomotriz debe ser considerada como una educación de base en la escuela elemental, condiciona todos los aprendizajes preescolares y escolares en el niño.³⁶

³⁶http://redi.ufasta.edu.ar:8080/xmlvi/bistream/handle/123456789/207/2012_k_022.pdf?sequence=1.
(consultada el 1 de abril del 2018)

2.1.4.5 ARNOLD GESELL

Tiene gran influencia sobre el desarrollo motor de los niños y niñas, para Gesell la maduración es el mecanismo interno a través del cual se consigue progresar en distintas áreas de la conducta (adaptiva, social, motriz, verbal).

Afirma que la capacidad motriz del niño y la niña su punto de partida es la maduración.

La psicomotricidad gruesa es la habilidad para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de tal manera que poco a poco el niño pueda mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para que el niño logre sentarse, ponerse de pie y posteriormente desplazarse con facilidad el caminar y correr.

2.1.4.6 ÁREAS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

ESQUEMA CORPORAL

Es el conocimiento que tiene el niño de su propio cuerpo.

El desarrollo de esta área permite que los niños identifiquen mediante su cuerpo, que expresen a través de él y lo utilicen como medio para su aprendizaje de nociones como: dentro-fuera, adelante-atrás, arriba-abajo etc.

LATERALIDAD

Área del cuerpo ojo-mano-pie, y que está determinado por un hemisferio cerebral, aquí el niño desarrolla nociones como derecha e izquierda, fortalece su ubicación y sirve de base para el proceso de la lectoescritura.

EQUILIBRIO

Es la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan actividades motrices, y se van desarrollando en relación con el esquema corporal y el mundo exterior.

ESPACIAL

Capacidad de la localización de su cuerpo.

TIEMPO Y RITMO

Esta capacidad se va desarrollando a través del movimiento como: rápido, lento, orientación temporal y se relaciona con el espacio.

El desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.

2.1.5. DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE PREESCOLAR

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante y fundamental en el desarrollo del niño, e influye en su desarrollo intelectual, afectivo y social.

En área motora permite al niño controlar el movimiento de su cuerpo.

En lo cognitivo favorece la concentración y la atención.

En lo social y afectivo, en tener una mejor y buena relación con sus compañeros y su contexto.

La psicomotricidad en el niño Preescolar favorece el desarrollo de su personalidad, lo que va aplicando en su vida cotidiana, lo pone en práctica, cuando corre, salta, camina baila etc.

En la Etapa Preescolar el niño debe tener gran variedad y diversas actividades que le permitan desplazarse de un lugar al otro, las cuales les permitan que exploren, experimenten, conozcan, investiguen y jueguen libremente.

Los niños tienen la necesidad de estar en constante movimiento y van evolucionando conforme su crecimiento.

El niño Preescolar aprende y va adquiriendo a lo largo de esta etapa, experiencias y conocimientos, por medio de la exploración, el movimiento, el juego y la interacción con sus compañeros, familia y el contexto en dónde se desarrolla.

De igual manera adquiere, más confianza en sí mismo, seguridad, autonomía, obteniendo más conciencia y conocimiento de su cuerpo y esquema corporal.

Debido a lo anterior es de suma importancia desarrollar estas habilidades en el colegio, impartiendo con los niños diversas actividades lúdicas como son los juegos tradicionales mexicanos.

Algunos de Juegos Tradicionales Mexicanos que le favorecen al niño a desarrollar su motricidad gruesa son:

AVIÓN O RAYUELA:

Este juego consiste en dibujar en el piso con gis (tiza) un dibujo de cuadros con números consecutivos, los jugadores se enumeran según su participación en el juego, uno, dos, tres etc.

Cada jugador deberá tener una ficha que servirá para saber en qué recuadro se encuentran. Los jugadores tendrán que brincar en un solo pie dentro de los recuadros

siguiendo los números primero el uno, después el dos, hasta llegar al número 10, darán la vuelta y regresarán hacia el número uno siguiendo el mismo procedimiento.

El jugador perderá si pisa el borde de los recuadros, si no recoge su ficha, si pisa los recuadros ocupados por las fichas de sus compañeros, si comete mano negra (apoyarse en el suelo para recoger la ficha) y si al momento de arrojar la ficha sale del recuadro que le corresponda.

BOTE PATEADO:

El juego consiste en utilizar un bote, el jugador que le toque buscar debe acercarse y alejarse del bote cada que sale a buscar a los jugadores, para dar tiempo a los demás para que vuelvan a esconderse.

COLEADAS:

Los jugadores se sujetan de las manos, el que va adelante se encarga de correr en zigzag por todas partes e ir guiando a los demás, perderá el que se caiga primero.³⁷

ESCONDIDAS:

Es un juego colectivo, una persona se coloca contra la pared, cuenta hasta cierta cantidad mientras el resto se esconde y elige un escondite y la persona que conto debe encontrar a todos.

³⁷ <http://www.donquijote.org/es/cultura-mexicana/tradicionales/juego/>. (consultada el 8 de mayo del 2018)

ENCANTADOS:

Es un juego colectivo, se juega al aire libre, una persona es encargada de encontrar a los demás.

Una vez que alguien está tocado por esta persona, debe permanecer quieto sin moverse. Si alguna persona que está jugando toca a quien está congelado, este último puede volver a moverse.

Si toca alguien este debe quedarse parado, “encantado” hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante.

El juego termina, cuando todos los jugadores están encantados.³⁸

CARRERAS DE SACOS:

Este juego consiste en que los niños se introducen dentro de los sacos y estos se atan al pecho o se agarran con las manos.

Los niños se irán desplazando saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Metidos en los sacos se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, en una se colocan los corredores y la otra de meta.

Vence el que llegue antes a la línea de meta cualquiera que sea.³⁹

³⁸ http://www.ejemplode.com/49-cultura_ysociedad/4391-ejemplo_de_juegos_tradicionales.html. (consultada el 8 de mayo del 2018)

³⁹ Edu-fis.blogspot.mx/2013/03/juegos-tradicionales-y-populres.html. (consultada el 8 de mayo del 2018)

STOP:

Se dibuja un círculo en el piso y un más chico en medio, luego se divide en varias partes.

Cada uno de los jugadores pone un nombre de un país, estado, fruta, animal o su propio nombre, en cada una de las divisiones que se hicieron en el círculo. El círculo de en medio se coloca la palabra stop.

Cada uno pone un pie en dónde puso su nombre, fruto o país.

Se deberá elegir a una persona para que comience el juego diciendo “Declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es” sandia o el nombre de un país etc.

El niño que tiene ese nombre debe de pisar el círculo más chico y decir “stop”, los demás deben correr lo más que puedan y cuando se diga “stop” se detienen y se quedan ahí.

El niño que dijo “stop” escogerá a un niño parado fuera del círculo y deberá adivinar cuantos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, si llegó con los pasos que dijo, al que le adivinaron la distancia se le pone un punto o piedrita en su parte del círculo, y si no se le pone que no llegó a los pasos que dijo.⁴⁰

LA ROÑA:

En este juego los participantes se colocan dispersos en el área dónde van a jugar.

⁴⁰ <http://juegostradicionalesmexicanos.blogspot.mx>. (consultada el 11 de mayo del 2018)

Se escoge a un niño que sea quien “trae la roña”, empezará a perseguirse al resto de sus compañeros, que tratarán de no ser tocados por quien trae la roña.

Si el niño que trae la roña, logra tocar alguno de sus compañeros entonces, quien fue tocado pasara a tomar el papel de su compañero y será ahora él quien persiga a sus compañeros, para intentar pasarles la roña.⁴¹

LA GALLINA CIEGA:

El juego de “La gallinita ciega” tiene una gran popularidad en diferentes partes del mundo.

Para jugar a “La gallinita ciega” se necesitan un mínimo de cuatro personas y una prenda de textil para poder tapar los ojos a la persona que le toque “liga”. Originariamente se ha utilizado un pañuelo para tapar la visión, aunque si no se dispone de ello, cualquier prenda, ya sea una camiseta o una sudadera, es suficiente.

Los participantes deberán sortear para ver quién es el primero en comenzar. El elegido o elegida tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: “Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás”.

Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. Lo gracioso es que entre el mareo y la imposibilidad de ver lo que tiene

⁴¹ Edu-fis.blogspot.mx/2013/03/juegos-tradicionales-y-populres.html. (consultada el 11 de mayo del 2018)

alrededor, el que liga suele alejarse bastante del resto de participantes por lo que deberá guiarse por el resto de sentidos para tocar a sus compañeros.

JUEGO DE LAS SILLAS:

El juego de las sillas es todo un clásico en las fiestas de infantiles. Para jugar se necesitan sillas resistentes que aguanten el peso de varios de niños. Las reglas son las siguientes:

Tiene que haber tantas sillas como participantes haya en el juego, aunque se deberá quitar una antes de empezar.

Se necesita un reproductor de música que se pueda parar y reiniciar a voluntad.

Para comenzar, se colocan las sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro.

Los participantes se deberán situar de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro.

Otra persona deberá mantenerse al margen y controlar la música.

Cuando comienza a sonar la música, todos los participantes deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.

En el momento que la persona encargada de la música pare la canción, cada jugador deberá sentarse en una silla.

El que se quede sin silla quedará eliminado.

El juego se reanuda quitando una silla y así hasta que quede sólo una y dos contrincantes.

El último en salvarse será el ganador del juego.

JUEGO DE ZANCOS:

El juego de zancos es un juego de habilidad y equilibrio. El material son dos botes de conserva vacíos y con dos cuerdas largas con las cuales los participantes intentarán desplazarse.

La forma de fabricarlos es hacer dos agujeros en el fondo de cada una de las latas y pasar la cuerda haciendo un nudo en la punta para evitar que se salga. Cada jugador se subirá en su par de zancos llevando con sus manos las cuerdas y recorriendo el circuito predeterminado, en el que habrá que hacer carreras salvando los obstáculos establecidos.

LA VIBORA DE LA MAR:

Consiste en que dos niños se colocan de frente formando un arco con sus brazos, el resto deberá hacer una fila para ir pasando, por el arco al ritmo de la canción.

A la víbora, víbora de la mar, de la mar

Por aquí pueden pasar

Los de adelante corren mucho y los de atrás se quedarán

Una mexicana que fruta vendía ciruela chabacana, melón y sandía

Verbena, verbena, jardín de matatena

Campanita de oro déjame pasar

Con todos mis hijos, menos el de atrás

Serán melón, serán Sandía,

Sera la vieja del otro día, día, día, día.

AMO A TO:

El juego inicia con la selección de un mensajero, esto lo podemos hacer con un juego de sorteo. El resto del grupo, se coloca en fila tomado de las manos.

Para iniciar el juego, el mensajero se pone frente a la fila y comienza a cantar al mismo tiempo que avanza hacia el grupo, haciéndolo retroceder. El grupo contesta, mientras camina hacia delante haciendo retroceder, esta vez, al mensajero.

En esta parte del juego, la fila se detiene y le pregunta al niño elegido:

¿Te gusta ese nombre?

Esperamos la respuesta y caminamos al mensajero cantando, para decirle si el nombre le gusta.

Ese oficio no le gusta, matarilerilerón.

La fila vuelve a preguntar al niño o niña elegido, y si el oficio le gusta, el juego continúa.

Ese oficio sí le gusta, matarilerilerón.

Le pondremos... (El mensajero elige otro nombre), matarilerilerón.

Cuando el niño o niña elegido acepta el nombre dado, pasa al centro de la rueda que todos formamos tomados de las manos, y empezamos a cantar.

Celebremos todos juntos la llegada de este niño. Mataremos un puerquito y comeremos chicharrón y las doce de la noche nos daremos un sentón, un sentón, un sentón.

(Todos los niños de la rueda dan un salto y se hincan hasta llegar al suelo).

Después, alguien de la fila entrega al compañerito o compañerita al mensajero. Para entregarlo, pasa al centro de la rueda, toma la cabeza del niño o niña y dice el siguiente verso.

Aquí le entrego a mi hijo (o hija) con dolor del corazón. No me lo siente en una escalera porque no es hijo (o hija) de la calavera. Siéntelo o siéntela en un plato de arroz, porque es hijo (o hija) de Dios. Y si no se porta bien, le da un coscorrón.

El niño pasa del lado del mensajero, y los demás formamos la fila nuevamente y volvemos a empezar.

EL CALENTAMIENTO:

El calentamiento se puede jugar formando una rueda o poniéndose todos en fila. Lo importante es mover nuestro cuerpo como lo indica la canción.

Éste es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento.
¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra, un pie! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra, un pie, el otro! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra, un pie, el otro, la cabeza!

Y así continuamos hasta que hayamos movido todo el cuerpo, o hasta donde las fuerzas alcance.

ARAM SAM SAM:

Podemos colocarnos en rueda o como queramos.

Empezamos por cantar esta canción:

Aram sam sam, aram sam sam, Guli, guli, guli, guli, guli, ram sam sam. (Se repite.)

Arabi, arabi guli, a guli, guli, guli, guli, ram sam sam sam. (Se repite.)

Cada vez que cantamos Aram sam sam, golpeamos los muslos con nuestras palmas.

En guli guli, giramos las manos como molinillo.

Y en arabí, levantamos los brazos y los bajamos, poco a poco, hacia los lados.

BRINCAR LA CUERDA:

Material: Cuerda o soga gruesa y bastante larga.

Se juega entre tres o más personas.

Se utiliza una soga o cuerda la cual es sujeta por dos personas las cuales la hacen girar y una tercera brinca por medio de ella.

Se brinca generalmente a ritmo de alguna canción como el conocido “chile, tomate y cebolla, mete la pata a la olla”, al terminar el coro se le hace brincar muy rápido hasta que pierda.

Existen otros juegos para brincar la cuerda, como “El Reloj” o “El Cartero”.

En el juego de El Reloj, se necesitan más de cinco participantes para que mientras la cuerda está girando, los niños(as) brinque desde cero hasta veinticuatro y volver a comenzar, si alguno de los que están brincado pierde, se cambia de lugar con alguno de los dos niños(as) que están girando la cuerda.

En el juego de El Cartero, se entona un corito que dice:

- “Tan, tan”
- ¿Quién es”
- “El cartero”
- ¿Cuántas cartas trae? –

Se dice el número que el niño(a) quiera brincar y se y se sale sin para la cuerda.

SAN SERAFÍN DEL MONTE:

Nos colocamos formando una rueda o en fila y cantamos los siguientes versos, haciendo lo que dice la parte final de cada uno de ellos:

San Serafín del Monte, San Serafín cordero, yo como buen cristiano, me hincaré (nos hincamos).

San Serafín del Monte, San Serafín cordero, yo como buen cristiano, me sentaré (nos sentamos).

San Serafín del Monte, San Serafín cordero, yo como buen cristiano, me acostaré (nos acostamos).

San Serafín del Monte, San Serafín cordero, yo como buen cristiano, me pararé (nos paramos).

Y así podemos seguir jugando, inventando nuevos movimientos, por ejemplo: te abrazaré, bailaré, etcétera.⁴²

⁴²http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/descargables/mevyt/crecer_3_6/crecer_3_6/3_PC_3_6_jugar.
(consultada el 11 de mayo del 2018)

2.1.6. CÓMO INTEGRAR LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS.

Mediante el juego es como los niños van aprender y esta actividad lúdica es natural en su etapa, los niños desean aprender todo lo que les rodea, los juegos están llenos de oportunidades y actividades diversas para que aprendan.

En el momento en que ellos juegan ponen en práctica sus sentidos, a tener mejor coordinación, la representación de esquema corporal y mediante el lenguaje a ampliar su vocabulario, realizando algunos cantos cuando se está realizando un juego, pues en algunos juegos cantos que se tienen que realizar al momento de implementarlos.

Al integrar los Juegos Tradicionales Mexicanos en los niños de preescolar para desarrollar la psicomotricidad, se debe de motivar al niño al conocer un nuevo juego, nuevas reglas que deben de ser respetadas, debe ser en un lugar seguro, agradable para que el niño se sienta en confianza.

En los juegos el niño desarrollará y fortalecerá destrezas, habilidades motoras y actitudes necesarias para su desarrollo integral, propiciando y mejorando la relación con sus compañeros.

La implementación y aplicación de nuevas estrategias de juegos en dónde implique moverse de un lugar a otro, mover diferentes partes del cuerpo, que les implique saltar, arrastrarse, correr, caminar, reptar, hincarse, entre otros.

Por lo que es importante dedicar un espacio y tiempo, en las actividades Juegos Tradicionales, pues son una herramienta educativa en el proceso del desarrollo integral del niño.

Para integrar los Juegos Tradicionales Mexicanos en el desarrollo de la psicomotricidad, se debe de, delimitar el juego que se va a realizar para alcanzar los objetivos.

Preparar material si es necesario, número de participantes, características de los participantes, tiempo etc.

Establecer reglas y normas de comportamiento al grupo durante el juego.

Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciar el juego de tal manera que el niño lo comprenda.

Aclarar y dar nuevamente las instrucciones, durante el juego si es necesario.

Reforzar lo aprendido a través del juego.

Algunos de los juegos tradicionales mexicanos serán novedosos para los niños, antes de iniciar el juego se dará una explicación de ellos, mencionando cuales son los Juegos Tradicionales Mexicanos, porque se le llaman así, quienes jugaban estos juegos.

Comentando que sus abuelitos y papás cuando eran pequeños realizaban estos juegos.

Correr, saltar, coordinar movimientos, cantar entre otros, son algunos de los ejercicios que realizan los niños en los Juegos Tradicionales. A través de estas acciones los niños van adquiriendo y desarrollando habilidades motoras.

El juego permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrollan su imaginación y la socialización.

Los Juegos Tradicionales Mexicanos también favorecen otras áreas como:

El Pensamiento Matemático, Lenguaje y Comunicación, una mayor integración y socialización con otros niños, tradiciones, costumbres y juegos que jugaban padres y abuelos.

2.2 ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?

Considero que si es importante relacionar la teoría con la práctica educativa y las actividades que se realizan diariamente en el centro escolar, pues la psicomotricidad y el juego están presentes en el desarrollo integral del niño.

El juego es una actividad del niño y una herramienta la cual el niño le permite desarrollar su motricidad.

El niño en la escuela todo el tiempo está jugando, esto le permite experimentar, descubrir su entorno y sin darse cuenta va aprendiendo, adquiere nociones de espacio y tiempo, conoce su cuerpo al realizar diferentes movimientos, tiene una mejor coordinación, tiene la libertad de moverse y desarrollar habilidades motoras.

2.3 ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUÁL SE PERTENECE LLEVAN ACABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, ¿BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?

Algunas maestras sí realizan su práctica docente bajo los conceptos teóricos, diseñan estrategias con base en alguna teoría o autor, utilizando a su vez el Programa de Estudio 2011 Guía de la Educadora teniendo, como objetivo y propósito, cumplir las necesidades de los niños, en cada una de las actividades que se realizan dentro del aula, desarrollando en ellos cada una de las competencias.

Con el fin de que el niño adquiera nuevos conocimientos y tenga un aprendizaje significativo, utilizando en cada una de sus planeaciones Campos Formativos y desarrollando competencias. A su vez creando ambientes de aprendizaje para que el niño se sienta motivado al realizar cada una de las actividades que se vayan a realizar en el aula o patio de la escuela, desarrollando en cada una de estas habilidades y competencias para la vida.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Taller de Juegos Tradicionales Mexicanos, como herramienta para desarrollar habilidades de psicomotricidad gruesa en los alumnos de Preescolar II del Colegio “Carsolio”.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

En la Edad Preescolar, el niño está en constante movimiento, pues el juego es la principal actividad, lo impulsa a experimentar y explorar el mundo.

Proporcionarle un ambiente adecuado, favorecerá el desarrollo de habilidades psicomotoras gruesas y de aprendizaje.

En la mayoría de los casos el lugar en dónde viven es pequeño, no cuentan con espacios al aire libre y sitios de recreación.

Por otro lado, la inseguridad que se vive en la Colonia, se dificulta desplazarse a lugares en dónde se realice actividades físicas, o por falta de tiempo los padres les

proporcionan aparatos tecnológicos, esto impide aún más, la falta de actividades físicas, provocando niños sedentarios, por tal motivo se implementará actividades lúdicas, como los Juegos Tradicionales Mexicanos para lograr el desarrollo de habilidades Psicomotoras gruesas beneficiando aspectos en lo emocional, social, perceptual, cognoscitivo, creativo, lingüístico y físico.

Se diseñará un Taller basado en la implementación de Juegos Tradicionales Mexicanos, como una herramienta para favorecer el desarrollo de habilidades de psicomotricidad gruesa.

El juego ayudará al niño a realizar actividades que le implican, equilibrio, coordinación, lateralidad entre otros.

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

El Taller estará dirigido a los niños de Preescolar II del Colegio “Carsolio”, por lo tanto, se favorecerá a los niños del grupo.

Ayudando a desarrollar la psicomotricidad gruesa con el fin de que los niños tengan mayor control de su cuerpo, un mejor desarrollo integral.

El desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia, para la exploración, el descubrimiento de su entorno, la confianza en sí mismo, la coordinación, agilidad y conocimiento de su cuerpo entre otros.

El desarrollar la Psicomotricidad gruesa mediante los Juegos Tradicionales Mexicanos, se favorecerá el dominio en los niños, del movimiento corporal, estimular la coordinación motriz y mejorar la relación con los demás.

Por eso tan importante, que en la práctica docente se realicen actividades de movimientos corporales y desplazamiento como: correr, gatear, saltar trepar etc.

Los Juegos Tradicionales Mexicanos mantendrá viva la memoria lúdica, fortaleciendo destrezas y habilidades para un desarrollo integral en el niño.

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

Supervisión de la Zona y Directora del plantel, dan la aceptación del taller, en dónde el niño fortalecerá la psicomotricidad gruesa mediante la implementación de los Juegos Tradicionales Mexicanos.

Favoreciendo y a la vez desarrollando mayor coordinación, lateralidad, conocimiento de su cuerpo, brincar con los pies juntos, caminar de puntitas, correr, entre otros.

Mediante el Taller conocerán algunos de los Juegos Tradicionales Mexicanos, que será la herramienta que utilizaremos para que el niño adquiera un desarrollo motor, cognitivo, emocional y social.

En las instalaciones del Colegio “Carsolio” se cuenta con el espacio, para realizar cada una de las actividades y Juegos Tradicionales Mexicanos que se impartirán en el

Taller, en el que se aplicarán una hora 2 días a la semana dentro de los horarios de clases.

Con la disponibilidad de cañón, proyector, cuerdas, gises, latas, etc., al iniciar cada juego se impartirán ejercicios de calentamiento y relajación la termino de cada sesión.

3.5. LA PROPUESTA

El Taller es un proceso planificado y estructurado, relacionado con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La propuesta se realizará mediante un taller en el que se potencializarán los Juegos Tradicionales Mexicanos, favoreciendo la psicomotricidad gruesa en los niños de Preescolar II.

3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Taller de Juegos Tradicionales Mexicanos como una herramienta para desarrollar habilidades de psicomotricidad gruesa en los alumnos de Preescolar II del Colegio “Carsolio”.

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades de psicomotricidad gruesa mediante la implementación de los Juegos Tradicionales Mexicanos.

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

Mediante el Taller se desarrollará la Psicomotricidad gruesa implementando los Juegos Tradicionales Mexicanos en los niños de Segundo de Preescolar, y su vez se favorecerá el lenguaje, lo emocional, social, cognitivo, pensamiento lógico matemático y conociendo tradiciones y costumbres, favoreciendo su desarrollo integral.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

La psicomotricidad gruesa involucra músculos largos del cuerpo, de una manera coordinada en realizar actividades como: gatear, correr, caminar, patear, sujetar.

EL JUEGO

El juego es una actividad motriz que se encuentra inmersa en la práctica habitual del niño, es considerado el mejor medio educativo y favorecer en su aprendizaje. Este influye totalmente en el desarrollo físico, psicomotor, desarrollo socio-afectivo e intelectual.

JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS

Los juegos tradicionales mexicanos, se refieren a una tradición y que están ligados en algunas ocasiones con actividades que se realizan en un pueblo y a lo largo del tiempo se transmiten de padres a hijos.

3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

Se realizará un taller con dos sesiones a la semana con una duración de una hora, dentro del horario de clases.

Realizando en cada sesión una situación didáctica para poner en práctica los Juegos Tradicionales con el objetivo que sea como herramienta para desarrollar la Psicomotricidad gruesa.

El taller pedagógico se conceptualizó como una herramienta de trabajo útil para compartir experiencias académicas con los involucrados directos en los diferentes procesos de aprendizaje. También es una modalidad didáctica que permite desarrollar cantidad de actividades y ejercicios que conducen a la puesta en marcha de una investigación más participativa y real.

El taller pedagógico es una oportunidad académica que tienen los docentes para intercambiar conocimientos y llevar a la práctica acciones educativas que enriquezcan su trabajo cotidiano; además, promueve la adquisición y actualización de conocimientos en los diferentes ámbitos del quehacer académico y docente, pues en los talleres los educadores “aprenden haciendo”.

La aplicación de cada una de las actividades que se llevarán a cabo en el Taller como: Avión, stop, la roña, gallinita ciega, víbora de la mar, amo a tó, calentamiento, entre otros.

ACTIVIDAD	
Juegos Tradicionales (Avión o Rayuela y El Calentamiento)	
Campo Formativo	Aspecto
Desarrollo Físico y Salud	Coordinación Fuerza y Equilibrio
Competencia	
-Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.	
Aprendizajes Esperados	
-Participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes del cuerpo.	
-Propone variantes en el juego que implican movimientos corporales, para hacerlo más complejo y lo realiza con sus compañeros.	
-Coordina movimientos que implican fuerza, velocidad, equilibrio, alternar desplazamientos utilizando mano derecha e izquierda o manos y pies, en distintos juegos.	
Inicio	Desarrollo
Sentados en el cuadro de comunicación, se realizarán cuestionamientos que	Realizar ejercicios de calentamiento, moviendo cada una de las partes del cuerpo, iniciando con la cabeza y terminando con los pies.

<p>introduzcan a los niños de Preescolar II a la actividad.</p> <p>¿Sabían a qué jugaban sus abuelitos?</p> <p>¿En dónde jugaban?</p> <p>¿Con qué jugaban?</p> <p>Cada una de las respuestas de los niños que se realizarán en plenaria se registrarán en una hoja de papel bond.</p> <p>Observará una proyección de algunos Juegos Tradicionales Mexicanos, reafirmando conocimientos previos.</p>	<p>AVIÓN O RAYUELA:</p> <p>Este juego consiste en dibujar en el piso con gis (tiza) un dibujo de cuadros con números consecutivos, los jugadores se enumeran según su participación en el juego, uno, dos, tres etc.</p> <p>Cada jugador deberá tener una ficha que servirá para saber en qué recuadro se encuentran. Los jugadores tendrán que brincar en un solo pie dentro de los recuadros siguiendo los números primero el uno, después el dos, hasta llegar al número 10, darán la vuelta y regresarán hacia el número uno siguiendo el mismo procedimiento.</p> <p>El jugador perderá si pisa el borde de los recuadros, si no recoge su ficha, si pisa los recuadros ocupados por las fichas de sus compañeros, si comete mano negra (apoyarse en el suelo para recoger la ficha) y si al momento de arrojar la ficha sale del recuadro que le corresponda.</p>
---	--

	<p>EL CALENTAMIENTO</p> <p>El calentamiento se puede jugar formando una rueda o poniéndose todos en fila. Lo importante es mover nuestro cuerpo como lo indica la canción.</p> <p>Éste es el juego del calentamiento, hay que poner el cuerpo en movimiento. ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra, un pie! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra, un pie, el otro! Éste es el juego del calentamiento... ¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra, un pie, el otro, la cabeza!</p> <p>Y así continuamos hasta que hayamos movido todo el cuerpo, o hasta donde las fuerzas alcancen.</p>	
<p>Cierre Al finalizar el juego, se realiza estiramiento moviendo y relajando las partes del cuerpo.</p> <p>Se cuestionará si les gusto el juego, sí o no y por qué</p>	<p>Recursos</p> <p>-Gises, papel bond, plumones, computadora.</p>	<p>Tiempo</p> <p>1 hora</p>

3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?

Para la aplicación de la propuesta se necesita la autorización de Supervisión de la Zona y Directora del plantel un espacio amplio, porque todos los juegos se realizarán al aire libre, se necesitarán cuerdas, latas, gises, proyector, computadora, papel bon, plumones entre otros.

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

Para la evaluación de la propuesta se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación.

REGISTRO ANECDÓTICO

Es uno de los instrumentos básicos de registros de las observaciones no sistematizadas realizadas por el docente.

Consiste en la descripción en forma de anécdota de un hecho ocurrido protagonizado por el niño, que llama la atención, siendo una conducta característica del mismo.

REGISTRO ANECDÓTICO

NOMBRE DEL ALUMNNO	
FECHA	
JUEGO	
DESCRPCIÒN E INTERPRETACIÒN DE LO OBSERVADO	
DOCENTE	

LISTA DE COTEJO

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro mediante la actuación de los alumnos. Permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales.

Son una opción para registrar de una forma sencilla y clara el seguimiento en el avance progresivo de los aprendizajes; es un recurso útil para el registro en la evaluación

continua y / o al final de un periodo establecido, como puede ser la evaluación intermedia y final de los aprendizajes esperados.⁴³

<u>INDICADORES</u>	<u>SE</u>	<u>NO SE</u>	<u>EN</u>
	<u>LOGRO</u>	<u>LOGRO</u>	<u>PROCESO</u>
Participa activamente en el juego propuesto			
Comprende las instrucciones y reglas del juego.			
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.			
Mueve su cuerpo sin dificultad.			
Muestra control y equilibrio de su cuerpo en situaciones de juego.			
Se desplaza libremente.			
Salta alternando los pies.			
Salta con un solo pie.			
Salta con los dos pies juntos.			
Reconoce las partes de su cuerpo señalándolas: Cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies.			
Mantiene el equilibrio en los zancos.			
Patea la pelota o bote sin dificultad.			
Reconoce que es un juego tradicional a partir de su experiencia.			
Se agacha y se levanta sin dificultad.			

⁴³ SEP. Programa de estudio 2011/Guía para la Educadora Preescolar. México, Ed. TalleresSEP, 2011. Pág.187.

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera que mediante el Taller de los Juegos Tradicionales Mexicanos se logre el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de Preescolar II del Colegio “Carsolio”, adquiriendo un mayor control de su cuerpo y mejorar su coordinación, favoreciendo a su vez el desarrollo integral del niño.

CONCLUSIONES

“Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes Conclusiones:”

- ❖ Mediante la Investigación Documental que se realizó en el presente trabajo se identificó, que los Juegos Tradicionales Mexicanos son una herramienta que se puede implementar dentro del aula para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en los niños de Preescolar, pues a su vez favorece otras áreas como: en lenguaje, mejor integración en grupo, pensamiento lógico matemático, en lo emocional, creatividad etc.
- ❖ Los niños de Preescolar II conocieron diversos Juegos Tradicionales Mexicanos, que eran desconocidos hasta el momento para ellos, y recordar los que ya conocían.
- ❖ La implementación de los Juegos Tradicionales Mexicanos fue una herramienta para lograr en los niños un mejor equilibrio, conocimiento de su esquema corporal y coordinación, teniendo un gran avance en cada uno de sus movimientos, alternando las partes de su cuerpo al realizar con destreza cada uno de los Juegos que se pusieron en práctica.
- ❖ Se observó que, mediante la implementación del Taller de los Juegos Tradicionales Mexicanos, fue una herramienta fundamental para que el niño lograra adquirir un desarrollo motor, emocional, social y cognitivo. Pues a su vez se logró una mayor integración en el grupo.

- ❖ Los Juegos Tradicionales Mexicanos mantendrá viva la memoria lúdica desarrollando diferentes habilidades motrices y el desarrollo integral del niño.

BIBLIOGRAFÍA

ALEMAN GARCÍA, Efraín. Psicomotricidad. Desarrollo Psicomotor de la Infancia.

España, Vigo 2004.

PÉREZ, Ricardo. El juego antología básica. 2ª. Ed. México Barrilito 2018.

SEP. Programa de estudio 2011/Guía para la Educadora Preescolar. México, Ed.

Talleres SEP, 2011.

REFERENCIAS DE INTERNET

<https://www.google.com.mx/#q=mapa+delegación+gustavo+madero+spf=1498223651292>

http://www.gamadero.gob.mx/GAM/Transparencia7/files/2017/Articulo_121/Fraccion_VII/Programa_Desarrollo_Delegacional_GAM_16_18_GODF.

<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09005a.html>.

<http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/prodelegacionales/gustavo1>.

<http://www.aldf.gob.mx/archivo-4081de90a84916f79249825e0c9f7856>.

<https://www.maspormas.com/especiales/las-religiones-en-la-cdmx/>

<http://www.ordenjuridico.gob.mx/Estatal/DISTRITO%20FEDERAL/Delegaciones/Gustavo/GusPro01.pdf>

<https://www.google.com.mx/maps/@19.4517077,-99.0913186,17z>

http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17

<http://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581>.

<https://es.slideshare.net/laecita/henri-wallon-30239488>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos

<http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/065043/>

<http://infanantt.wikispaces.com/.../PSICOMOTRICIDAD+VIVENCIADA>.

Psicomotricidadeln.blogspot.mx/2013/04/teorías-que-fundamentan-la.html

<http://psicomotricidadpreescolar.wordoess.com>

<http://www.donquijote.org/es/cultura-mexicana/tradicionales/juegos/>

http://www.ejemplode.com/49-cultura_ysociedad/4391-ejemplo_de_juegos_tradicionales.html