

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 094 CDMX CENTRO**

**“EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA DIDÀCTICA
PARA DESARROLLAR HABILIDADES MOTORAS GRUESAS
EN NIÑO DE PRIMERO DE PREESCOLAR”**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

MARÌA DEL PILAR CUEVAS CERVANTES

**ASESOR
MTRO. JAIME RAÚL CASTRO RICO**

CIUDAD DE MÉXICO 2020

Ciudad de México, 04 de agosto del 2020.

PROFRA. MARÍA DEL PILAR CUEVAS CERVANTES.
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**EL JUEGO TRADICIONAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN NIÑO DE
PRIMERO DE PREESCOLAR.**

OPCIÓN: PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

A propuesta del asesor Mtro. Jaime Raúl Castro Rico, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la licenciatura en educación preescolar.

EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	DR. VICENTE PAZ RUIZ
SECRETARIA (O)	MTRO. JAIME RAÚL CASTRO RICO
VOCAL	MTRO. ENRIQUE AGUSTÍN REYES GAYTÁN

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR

DR. VICENTE PAZ RUIZ
DIRECTOR DE LA UNIDAD 094 CENTRO

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 094
CIUDAD DE MÉXICO CENTRO

VPR/RGA/fjcc

Dedicatorias

A mis hijos Santiago David y Angélica Zoé

Ya que son mi principal motivación, es para ustedes y por ustedes.

A mis padres por haberme impulsado a seguir y dedicarme a lo que me gusta.

A mis hermanos por siempre estar dispuestos a ayudar, no importando lo cansados que estuvieran.

A mi madrina Alma y Ray que me alentaron a seguir siempre brindándome su apoyo.

A mi prima Susi, por siempre estar dispuesta a aclarar mis dudas tecnológicas.

A mi asesor el profesor Jaime Raúl Castro Rico.

Por el gran apoyo que me brindo, por su tiempo y paciencia para aclarar concluir mi proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I DEL CONTEXTO AL DIAGNÓSTICO	4
1.1. Biografía Profesionalizante	5
1.2 Elementos contextuales	7
1.2.1 Comunidad	7
1.2.2 Contexto socio cultural y económico	8
1.2.3 Contexto áulico	11
1.3 Diagnóstico	13
1.4 Problematización	14
1.4.1 Análisis del problema	15
1.4.2 Planteamiento del problema	16
1.4.3 Preguntas de investigación	18
1.4.4 Supuesto de acción	19
1.4.5 Propósitos	19
CAPÍTULO II FUNDAMENTACIÓN	20
2.1 Hacia el plan de acción	21
2.1.1 Motricidad gruesa	22
2.1.2 El juego como estrategia didáctica	27
2.1.3 Normatividad.	33
2.2.1 El Artículo 3ro. Constitucional	33
2.2.2 Ley General de Educación	33
2.2.3 Planes y programas	35
2.3 Enfoque metodológico	39
CAPÍTULO III DISEÑO DE INTERVENCIÓN	42
3.1 La intervención	43
3.2 Fases de la intervención	48
3.3 cronograma de actividades	52
3.4 De la planeación a la aplicación	54
3.5 Análisis de los resultados y Evaluación General	79
CONCLUSIONES	81
FUENTES DE CONSULTA	85
ANEXOS	88

INTRODUCCIÓN

El diseño de este proyecto, contiene situaciones diseñadas a partir de la importancia que se debe dar en el preescolar, al desarrollo de habilidades motoras gruesas, a través del juego tradicional como estrategia didáctica, ya que favorece al niño y la niña en edad preescolar, les ayuda a tener una mejor autoestima, mejora el equilibrio y flexibilidad, todo ello, como base para el aprendizaje.

En este proyecto de intervención, analice mi práctica docente, al grupo de alumnos de primero de preescolar, para poder detectar problemas que considero puedan afectar su aprendizaje, se tocan puntos importantes, como la descripción del contexto en el que los niños viven y el contexto áulico, se aplicó un diagnóstico, el cual, arrojó como resultado el problema principal, para poder determinar, qué es lo más conveniente investigar y proponer estrategias para aplicar, en donde, nuestro objetivo principal, es el desarrollo de la motricidad gruesa.

Con base al diagnóstico, se logró determinar que el problema principal, mismo que aborda la problemática en los niños, no posee ciertas habilidades psicomotrices necesarias a esta edad, tales como: la marcha, el correr con agilidad, lanzar –atrapar, reptar, saltar y las más complejas como lateralidad, y ubicaciones espaciales que no lograban.

El niño en el preescolar, posee la edad en la que a través del juego aprende significativamente, ya que poniendo en práctica los juegos vivenciales y el juego en sus diferentes tipos, se favorece su aprendizaje y maduración.

Se le da mayor importancia al juego tradicional, ya que al analizar e investigar a profundidad, es la estrategia más completa en donde el niño no solo desarrolla habilidades motoras, si no que a su vez, impacta favorablemente a todos los ámbitos de desarrollo y favorece el aprendizaje.

Para llevar a cabo el proyecto la base de la investigación ubica:

- La psicomotricidad como objeto de estudio y
- Al juego tradicional como aspecto y/o especificidad didáctica,

- Finalmente se reconoce a los niños y niñas como actores de la investigación

Al aplicar la intervención puedo reconocer, que los resultados de la investigación me ayudaron a comprender la importancia de la psicomotricidad y cómo favorecer a la luz del juego tradicional su desarrollo.

Es en este sentido, que el primer capítulo describo mi biografía profesionalizante y la mejoría de mi práctica docente a partir de este proyecto y conclusión de la Licenciatura en Educación Preescolar.

En el segundo capítulo, se abordan las teorías del desarrollo infantil en el ámbito de motricidad y el juego, con base en el apoyo de los acercamientos de Henry Wallon, Jean Piaget, Vygotsky y Freud. Asimismo, se abordan algunas teorías del juego, motricidad gruesa, como ejes fundamentales del proyecto.

Finalmente, en el tercer capítulo se trabaja una planeación fundamentada, basada en el juego tradicional, propósitos específicos, narración detallada de cada situación didáctica como lo indica el programa de Educación Preescolar, Aprendizajes Clave, e impactando los 6 campos formativos.

Cabe señalar, que este proyecto de intervención es flexible y exhorta a las compañeras docentes, a considerar en su labor, diseñar y aplicar el juego tradicional, haciendo las adecuaciones específicas a su grupo y a sus alumnos, tomando en cuenta la edad de los niños y las necesidades, el juego siempre con la intención de favorecer el aprendizaje de los niños y niñas en edad preescolar.

CAPÍTULO I
DEL CONTEXTO AL DIAGNÓSTICO

1.1 BIOGRAFÍA PROFESIONALIZANTE

- Mi formación como docente.

Mi deseo por ser maestra inició en la primaria en primer grado a la edad de seis años. La primera vez en la escuela la maestra Yolanda nos pidió que en nuestro cuaderno dibujáramos un elefante, yo saque todos los colores de su caja y elegí el más bonito, el más brillante el “rosa”.

Yo estaba muy contenta la verdad nunca había asistido a la escuela, y cuando la maestra nos dijo pasen al frente para calificar, traigan su cuaderno yo fui la primera en pasar la primera era la más feliz pero la maestra al ver mi dibujo, tomo mi cuaderno y dijo, gritando muy feo.

¿Qué? ¿Esto qué cosa es? ¿De dónde sacas que los elefantes son rosas? Tomo mi cuaderno y lo arrojé a la basura.

Cabe mencionar que yo no asistí a preescolar, no tenía ni los conceptos más básicos, mis habilidades motoras eran nulas, de ahí que tuviera tantos vacíos en el rendimiento escolar, y la falta de interés por aprender debido a mi primera experiencia en la educación básica.

Al terminar la educación básica me llama mucho la atención como los niños más pequeños “aprenden jugando” y aprenden muchas cosas.

Inicio un curso de asistente educativo y empieza la aventura.

Mi formación como asistente educativo, con muy buenas calificaciones, las materias eran muy bonitas e interesantes, ahí obtuve los más altos promedios conseguí una beca por buen aprovechamiento (solo pagaba la mitad).

Tome varios cursos, seguí “preparándome no profesionalmente” después de un tiempo y de mucha búsqueda en el centro infantil “bit” miss Grace me da la oportunidad de trabajar con los bebés lo más pequeños de la sala, claro de asistente educativa de apoyo a la maestra Paty.

En el centro infantil “bit” fortalezo mis habilidades, constantemente nos capacitaban tomábamos varios cursos, para ser exacta uno por cada mes y me

encantaban, puedo decir que trabajar en “centro infantil BIT” marcó una etapa importante en mi vida y en mi experiencia como maestra asistente.

Después de cuatro años de trabajo, se me asigna dirigir el grupo de maternal “A”. Es ahí donde adquiero mayor experiencia con niños en edad maternal, era un grupo de 15 niños, también tenía una compañera que ayudaba como asistente, era bastante complicado trabajar con ella porque no asumía su papel de asistente, era difícil la relación que teníamos, ya que era mi prima y en algunas ocasiones confundía la relación de trabajo con la personal.

Durante esta etapa, me confundo un poco, está en duda que la docencia sea mi vocación, decido dar las gracias a la directora. Me voy con la idea de probar nuevos trabajos, me voy de vendedora de electrodomésticos, inicie muy bien, pero después de transcurrida una semana ya no vendía nada. También trabajé en una empresa de atención al cliente, pero de igual manera no me sentía muy a gusto.

Decido regresar al área en donde realmente me gustaba y disfrutaba, el contacto con los niños. Nuevamente se me brinda la oportunidad de trabajar frente a grupo en el jardín de niños “Pingos” en la colonia Educación, en donde conozco a maestras muy comprometidas con su labor con docente siempre muy profesionales, sino que además unas excelentes amigas, profesora Gabriela Jiménez, Profesora Alejandra Banderas, Profesora Diana Vásquez, Profesora Rocío Triminio, un gran equipo.

Sin duda tenía que seguir preparándome para mejorar mi labor como docente.

Entro al CETIS número 10 en donde las clases eran los sábados y lo más genial era que también tenía la carrera de puericultista.

Termino la carrera y presenté el examen CENEVAL para licenciatura en educación preescolar y solo paso a la segunda fase en donde tenemos que presentar un video y no lo pase, después me entero de la convocatoria para la Universidad Pedagógica Nacional.

Orgullosamente alumna de la UPN.

1.2 ELEMENTOS CONTEXTUALES

1.2.1 COMUNIDAD

- Mi práctica docente, la comunidad y la escuela en donde laboro.

El Jardín de Niños 'Instrucción y Natación' está ubicado en la calle Patricio Sanz 1330 en la colonia del Valle en la Alcaldía "Benito Juárez" cp. 03103 en la Ciudad de México.

Se ubica entre avenida Félix Cuevas, eje 7 y eje 6 a 5 cuadras de avenida insurgentes sur, en la estación del metro bus "parque hundido" para llegar existen varias rutas.

- Metrobus "Parque Hundido"
- Metro Insurgentes sur [línea 12 dorada].
- Metro Zapata [línea verde]

Entre las áreas verdes que se cuentan al rededor están, el parque hundido, el parque de fresas, Cuenta con un mercado popular "Tlacoquemecatl", alrededor se encuentran varias farmacias papelerías, negocios de comida, estéticas salones de belleza, veterinarias, también algunos talleres mecánicos.

Muy cerca esta galería insurgente, y súper mercados como Wal-Mart, la comercial y City Marquet.

En los alrededores del kínder de Instrucción y Natación existen algunas escuelas:

- Escuela privada Montessori, 3 escuelas públicas, 2 jardines de niños de sector público, y 3 escuelas privadas.

La escuela cuenta con dos edificios, cada uno dos niveles, en el primer edificio se encuentra la alberca en donde los niños entran a sus clases en diferentes horarios del servicio de la escuela vestidores con regadera y sanitarios para damas y vestidor, regaderas y sanitarios para caballeros, la recepción y la oficina

de la directora general, en la planta alta de este edificio, se encuentra el salón de usos múltiples y el mirador de la alberca que también da al patio principal de la escuela y la oficina de la directora técnica de la escuela.

En el segundo edificio en la planta baja se encuentran los baños de niños y baños de niñas, bodega de limpieza, salón de música, salón de maternal, salón de primero de preescolar, el patio, y al fondo una jardinera que se ha adaptado como huerto.

En la parte alta del segundo edificio se encuentra, el salón de preescolar 2, el salón de computación, la biblioteca y el salón de preescolar.

En el centro de los dos edificios contamos con patio libre en donde se encuentra también el área de seguridad y también los bañitos para niñas y bañitos para niños.

El núcleo familiar de los alumnos de “Instrucción y natación” está conformado un cuarenta por ciento de padre y madre casados, y un cincuenta por ciento en unión libre y solo un diez por ciento son madres solteras.

El ochenta por ciento de los padres asiste regularmente a las actividades que les requiera la escuela y en general son muy participativos, considerando que la mayor parte trabaja.

El preescolar cuenta con una población de 35 alumnos aproximadamente.

1.2.2 CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y ECÒNOMICO

La zona de influencia de la institución educativa cuenta con lugares para el enriquecimiento cultural e incentivo artístico entre los que destacan:

- El Teatro Julio Prieto, forma parte de la red nacional de teatros del Instituto Mexicano del seguro Social (IMSS).
- El Museo Casa Buñuel, donde el cineasta español Luis Buñuel vivió durante sus años en México, es un espacio multidisciplinario para alojar eventos académicos, científicos y culturales; también es un sitio para la

formación de profesionales del cine, así como para la difusión del legado del artista, con apoyo de la Universidad Nacional Autónoma de México y el Ministerio de Cultura de España.

- La Sala Julián Carrillo, se encuentra dentro de las instalaciones de Radio UNAM.
- El Polifórum Cultural Siqueiros, ubicado en el límite de su perímetro con la vecina Colonia Nápoles. Tanto en su bóveda interior como en la parte externa, este inmueble está profusamente decorado por pinturas y grabados monumentales realizados por el muralista David Alfaro Siqueiros, lo cual lo convierte en uno de los ejemplos más destacados de la obra de dicho artista mexicano. Representa un buen espacio para la organización de eventos, especialmente empresariales.

- **ECONOMÍA**

Dentro de la zona existe una oferta comercial muy diversa. Existen tres mercados tradicionales, el mayor y más antiguo, Mercado de Lázaro Cárdenas, fue fundado en 1956; le sigue en antigüedad el Mercado 24 de Agosto, inaugurado en 1959; y el Mercado de Tlacoquemécatl, que fue inaugurado en 1964 y re modelado a principios de 2014, a imagen del Mercado de San Miguel de Madrid.

De igual manera cuenta con una amplia gama de supermercados, prácticamente de todas las cadenas de importancia en México. Y también hay innumerables comercios pequeños que ofrecen todo tipo de productos y servicios.

Centros comerciales, Galerías Insurgentes, Plaza Universidad, Sears, y el Centro Coyoacán.

En la colonia habitan unas 60 mil personas en aproximadamente 20 mil viviendas, y la población tiende a disminuir. Predominan las familias de clase media alta y, en menor número, las de clase alta. Muchas de las viviendas forman parte de edificios de departamentos y condominios.

- **SALUD**

La Colonia del Valle cuenta con gran diversidad de servicios médicos. En lo que se refiere a hospitales, sobresalen tres unidades del sistema nacional de salud pública. El más grande es el Centro Médico Nacional 20 de Noviembre, es de alto nivel el Hospital General Regional No. 1 del IMSS, ubicado en la calle de Gabriel Mancera esquina con Xola. A unas cuadras de ahí se encuentra la Unidad Medicina Familiar No. 28, también del IMSS.

En lo que se refiere a medicina privada hay algunos hospitales y clínicas menores, como es el caso del Hospital San José, en el extremo sureste de la colonia, y numerosos grupos médicos y consultorios privados ubicados en edificios y casas. Asimismo, en la Colonia Del Valle hay presencia de varios laboratorios clínicos y gabinetes radiológicos.

- **J.N. 'INSTRUCCIÓN Y NATACIÓN'.**

Incorporación a la sep. nº 09080219 C.C.T 09PJN3421F

- Matrícula de la escuela

Una matrícula de 38 alumnos de los cuales 13 son niñas 15 son niños.

- El grupo de maternal.

8 alumnos de entre un año y medio y dos, tres son niñas y cinco son niños.

- En el grupo de primero de preescolar

Cuenta con 8 alumnos cuatro de ellos son niños y cuatro niñas. A cargo del grupo se encuentra una maestra Y licenciada en educación preescolar.

- En el grupo de segundo de preescolar.

12 alumnos niños seis y niñas seis. A cargo se encuentra una maestra licenciada en educación preescolar.

- En el grupo de tercer grado de preescolar.

Se encuentran 9 alumnos: cuatro niñas y cinco niños. A cargo de este grupo una maestra licenciada en educación preescolar.

- Personal adicional

Una maestra de inglés que le da a todos los grados un promedio de media hora por grupo.

Una maestra de computación que les da clases a los alumnos de preescolar una hora aproximadamente.

Una maestra de música que le da clases a todos los grupos media hora aproximadamente.

Directora técnica: Licenciada en pedagogía y Licenciada en educación preescolar altamente capacitada y con más de diez años de experiencia.

Una persona en el área de limpieza y un conserje, una recepcionista y la directora general.

Dos maestros de natación que le dan clase a todos los alumnos de la escuela media hora a los maternales y primero de preescolar y una hora a segundo y tercero de preescolar.

Las clases de natación están dentro del horario de la escuela es decir que terminan las labores a la una de la tarde.

1.2.3 CONTEXTO ÁULICO

El salón de clases se encuentra ubicado en la planta baja enfrente del patio con ventanas que mide 6m de largo por 6 metros de ancho. Tiene un mueble de madera de 4 metros por 50 cm de ancho, dividido en pequeños lockers, el cual, se utiliza para guardar las pertenencias de los niños y las niñas.

También cuenta con un perchero colocado en la pared, un librero en el rincón de lectura con libros, acorde a la edad de los niños y las niñas.

Tapetes de foami en el rincón de lectura.

4 mesas de madera rectangular blanca 15 sillas pequeñas de pastico

Material en el área de psicomotricidad y también material para estimular la motricidad gruesa.

Un lavabo en donde los niños lavan sus manos cada que se requiere.

MISIÓN Y VISIÓN.

El Jardín de Niños 'Instrucción y Natación' es una institución con 21 años de experiencia.

- **MISION**

Nuestra misión es brindar educación preescolar basada en el sistema constructivista que aborda el desarrollo integral de los alumnos. Las actividades multidisciplinarias como: Música computación, inglés, natación y gimnasia complementan y fortalecen la individualidad del niño.

Procuramos con entusiasmo un ambiente de cariño y disciplina, además favorecemos el crecimiento personal y el trabajo en equipo .Lo logramos con personal capacitado y comprometido que fomenta el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes que respondan a las necesidades de la vida futura.

- **VISION**

Ser una institución que asuma con responsabilidad el compromiso educativo de nuestro tiempo. Que a través del trabajo en equipo de los niños y los docentes logremos el reconocimiento como institución de nivel. Que fomente el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y reflexivo, promotor del anhelo hacia el conocimiento.

Procurando la participación y responsabilidad necesarios para la vida futura.

- **VALORES**

HONESTIDAD: Actuar con transparencia en el quehacer cotidiano.

PARTICIPACION: Contribuir a partir de una visión compartida, una causa para el bien común. Comprender lo que es verdadero trabajo de equipo y hacerlo propio.

RESPECTO: Aceptar y aprender de las diferencias de las personas, además de brindar un trato digno y amable a nuestros alumnos y compañeros de trabajo.

RESPONSABILIDAD: Disciplina en el trabajo y compromiso en nuestra labor educativa.

LEALTAD: Responder a los objetivos de la institución para la cual laboran.

1.3 DIAGNÓSTICO

Diagnóstico Grupal

- **Lenguaje y comunicación**

Los niños y niñas dialogan entre si y comunican sus necesidades, en algunas ocasiones su dicción no es tan clara aun, cambian o sustituyen silabas de palabras. El vocabulario es muy corto, solo utilizan algunas palabras aisladas, con excepción de Carlota e Iker.

- **Pensamiento matemático**

Identifica cantidades en colecciones pequeñas o grandes dependiendo de la indicación. Puede utilizar estrategias de conteo, aun nombra en desorden el número pero hace el conteo dolo nombrando los números en desorden.

- **Exploración y conocimiento del mundo.**

Les llama la atención algunos fenómenos naturales la lluvia, el viento, les agrada manejar texturas, jugar con tierra, plantitas, solo que aún, no logran describir lo que observa, se refieren a los fenómenos naturales, en frases muy cortas, agua a la lluvia, agua a la playa o mar, y solo señala algunas cosas de su interés a excepción de Pavel que conoce muy bien este tema ya que su mamá es bióloga.

- **Desarrollo Físico y Salud.**

Solo participan en algunos juegos, pero su atención es muy corta y no logran terminar los juegos, porque no les gusta intentar movimientos más allá de caminar.

Se pueden desplazar en diferentes direcciones solo caminando y un poco lento, aun no se arriesga a correr, solo si es tomado de la mano.

Si logran armar rompecabezas sencillos de pocas piezas, utilizan algunas estrategias para empujar objetos grandes como su silla, o algún tapete.

Muy poca es su participación en juegos organizados, menos si estos involucran algún movimiento o desplazarse de un lugar a otro corriendo.

Se les puede observar a la mayoría de ellos que aún no controlan los movimientos de sus cuerpos.

1.4 PROBLEMATIZACIÓN (PROBLEMA CENTRAL)

El problema central al que nos enfrentamos al interior de la institución educativa, se refiere a la poca o nula movilidad que los niños presentan, ya que su entorno familiar no lo permite, y lo llevaran a un tardío desarrollo de habilidades motoras.

1.4.1 Análisis del problema

En el grupo de primero de preescolar se puede observar que los niños carecen de movimientos, debido muy probablemente a que la mayoría viven en departamentos, su espacio para desplazarse o realizar juegos al aire libre es muy complejo ya que los padres de los niños trabajan la mayor parte del día y casi no salen al parque o a disfrutar de espacios abiertos, esto delimita sus movimientos, también se observa la falta de interés por integrarse al juego con otros compañeros, la mayoría son hijos únicos o solo se rodean de personas mayores.

En el diagnóstico se pudo observar que algunos alumnos, le cuesta mucho aún tener el control de su cuerpo, sus movimientos aún suelen ser muy toscos, no logran la marcha doblando sus rodillas, se les dificulta también integrarse a juegos organizados.

La tecnología ha facilitado infinidad de procesos del mundo actual, sin embargo, la poca claridad de adultos que acompañan a los niños y la presión que ejerce el mundo moderno para estar a la par con la tecnología se convierte en problema ya que el uso desmedido y la poca orientación de padres generan efectos negativos en los niños.

La adicción que provocan los videojuegos y usos de juguetes tecnológicos como tabletas, celulares, iPod, las diversas molestias que generan el uso prolongado de los dispositivos electrónicos preocupan a los especialistas ante el desconocimiento que tienen los padres para fijar una regla de uso adecuada.

La poca o nula movilidad que tienen los niños está provocando falta de habilidades motoras.

Uno de los puntos más importantes es, que los niños solo quieren jugar a “zombis” a “peleas” “combates” a personajes de ficción, cuando a los niños se les hace la observación y se les invita a jugar a otra cosa, los niños y las niñas ya no juegan, o no saben a qué otra cosa jugar, es decir los niños no idean otras formas de juego, no buscan alternativas.

La poca o nula movilidad que tienen los niños está provocando tardío desarrollo de habilidades motoras.

Para ello se hizo uso de los siguientes instrumentos de investigación:

- Observaciones
- Entrevistas
- Listas de cotejo
- Rúbricas
- Evaluaciones

PEP 2011

El Programa de Educación Preescolar (PEP 2011), hace referencia que siendo una prioridad, equilibrar cada una de las necesidades de los alumnos para que puedan desempeñarse cada vez mejor, y sean participativos, autónomos seguros, capaces de resolver algún problema y logren valerse por sí mismos.

“cuando los niños y las niñas llegan a la educación preescolar en general han alcanzado altos niveles de logros; coordinan los movimientos de su cuerpo y mantienen el equilibrio, caminan, correr, trepan, de la misma manera dominan algunos objetos o instrumentos como materiales de ensamble, pelotas, aros, costales. No dejando a un lado la importancia de realizar algún plan de actividades en las que el niño logre en el transcurso de ciclo escolar desarrollar cada una de sus etapas evolutivas del desarrollo motriz como lo mencionaremos más adelante tomando siempre como primer punto la edad del niño”

1.4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el aula de primero de preescolar al hacer el diagnóstico para iniciar el ciclo escolar los niños presentan aun movimientos toscos, se les dificulta la marcha,

el control de su cuerpo, se tropiezan constante mente debido a que no han logrado desarrollar las habilidades motoras gruesas, para poder continuar con la parte de la motricidad fina, pues para llegar al movimiento de pinza es necesario primero tener ciertas habilidades motoras gruesas.

Se ha observado que no presentan estas habilidades en distintos horarios de la clase, los niños se tropiezan con facilidad, la marcha aún se les complica, incluso no son ágiles para correr y atrapar.

Con el tiempo y a lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, como improductivo .Por eso es excluido de las escuelas desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa “(UNESCO, 1980, p.19).

Incluso en la mayoría de las escuelas se ha escuchado en algún momento de la clase “no estás jugando” cuando para el niños el juego es su todo.

Además el juego , según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas .algunos adultos , en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño , como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse .

Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha “(p.19). Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo tan natural y espontaneo y además importante como lo es el juego.

1.4.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿En qué medida el juego tradicional se puede utilizar al interior del preescolar como recurso didáctico para desarrollar habilidades básicas de psicomotricidad?

Cuando los niños participan en juegos tradicionales, realizan actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo de habilidades motoras.

¿Qué habilidades psicomotrices deben desarrollar los alumnos del primer grado de preescolar?

No existe una edad determinada para alcanzar habilidades y que estas continúan desarrollándose y perfeccionándose a lo largo de la vida en la medida en que se tengan oportunidades. En la escuela, lo conveniente es que la educadora observe cuidadosamente el desempeño de los niños, sus avances y logros para decidir cuándo están listos para probar movimientos o acciones más retadoras, o cuando será mejor perfeccionar alguna habilidad en particular.

¿Qué recursos deberíamos utilizar las maestras de preescolar para el desarrollo de habilidades psicomotrices?

El juego sin duda es la mejor estrategia, ya que es el modo más natural en el que el niño fortalece las habilidades motoras y a partir de ahí se van desarrollando muchas más.

Con la aplicación de los juegos tradicionales en el espacio de Deporte para Todos pretendemos dotar a la comunidad de la metodología que le permita tener una visión general y funcional sobre cómo potenciar la integración de los niños de preescolar con la escuela y lograr la vinculación con la vida práctica.

1.4.4 SUPUESTO DE ACCIÓN

Utilizar el juego tradicional para desarrollar habilidades motoras gruesas, se plantean varios juegos tradicionales, iniciando de lo más sencillos e irlos graduando dependiendo el dominio que los niños vayan presentando, en base a las evaluaciones de dichos juegos.

Las acciones están instrumentadas a partir de una guía metodológica que para su implementación necesitan de la participación activa de los niños de preescolar de la comunidad.

1.4.5 PROPÓSITOS

Qué los niños de primer grado de preescolar de la escuela Instrucción y Natación logren ciertos aprendizajes esperados que se encuentran en el programa de educación preescolar PEP 2011 del Campo Formativo Desarrollo Físico y Salud.

- Demostrar como el juego tradicional, es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos, de las habilidades básicas de la psicomotricidad, en el jardín de niños de instrucción y natación, específicamente con los niños de primero de preescolar que la edad va de los tres a los cuatro años.
- Dar a los niños alternativas de juegos para desarrollar habilidades motoras, ya que es la base de los aprendizajes y base fundamental para el desarrollo físico acorde a su edad.
- El niño sea capaz de mostrar autocontrol de su cuerpo, fuerza velocidad, equilibrio, flexibilidad, al realizar actividades motoras.
- Ubique al desplazarse en diferentes escenarios y actividades propias del preescolar, arriba-abajo, dentro –fuera, grande – pequeño, cerca –lejos.
- Logre dominar las habilidades básicas motoras al desplazarse, caminar rápido, marcha, correr, brincar, reptar, girar.

CAPITULO II FUNADAMENTACIÓN

2.1 HACIA EL DE PLAN DE ACCIÓN

La propuesta que a continuación se propone, surge de la necesidad de favorecer en los niños la movilidad o motricidad. Del niño de primero de preescolar, un problema que se ha vuelto regular pero no normal en el ámbito de la educación inicial y preescolar de nuestro país, baste decir en este contexto que somos el país número 1 en niños obesos.

Se apega a los juegos tradicionales, ya que ello, recupera las más viejas y más probadas actividades físicas y motrices de nuestro pueblo, juegos que van de los más simples y que pueden ir graduando el nivel de dificultad, de acuerdo a los avances y logros de los niños en base a los aprendizajes esperados que se pretenden alcanzar.

La propuesta elaborada apunta al rescate de los juegos tradicionales en el espacio de educación física, para fortalecer la integración de los niños de preescolar de la comunidad a la escuela, y en tal sentido realizar actividades de conjunto que favorezcan la formación integral de su personalidad.

El desarrollo físico de los niños depende de la madurez y de las experiencias que hayan tenido para desarrollarse. Así, quienes juegan y realizan actividades al aire libre seguramente habrán desarrollado habilidades más amplias que aquellos que tienen una vida sedentaria (con frecuencia frente al televisor); de la misma manera, los que tienen hermanos mayores habrán adquirido destrezas a partir de su ejemplo y apoyo, mientras que un hijo único tal vez no haya tenido las mismas oportunidades de movimiento y convivencia. Para estos niños, el preescolar representa un espacio propicio en el cual pueden tener oportunidades de juego, movimiento y actividades compartidas que favorezcan su desarrollo físico.

A través de los juegos tradicionales es posible alcanzar la máxima expresión de la motivación, proporcionar un alivio a las emociones y tensiones, el niño de preescolar se desarrolla integralmente (físico, moral, emocional.) permitiendo la socialización e integración con sus pares.

El niño de preescolar se sentirá realmente motivado en la medida que esta propuesta brinde las herramientas necesarias para satisfacer sus necesidades espirituales y de movimiento.

En la práctica es importante la selección de los juegos, que estará determinada por la edad, circunstancias, gustos, preferencias y la colaboración de los participantes, para su ejecución se tendrán en cuenta los pasos metodológicos de iniciación, enseñanza y desarrollo.

2.1.1 MOTRICIDAD GRUESA.

La motricidad gruesa es nuestra capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso. Hace referencia a los movimientos amplios que engloban algunos grupos musculares como el control de cabeza, el girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, etc.

La práctica de la psicomotricidad ayuda a los niños desde los primeros momentos de su vida, a que su desarrollo psicomotor se integre de la manera más adecuada para eso es de suma importancia considerar los siguientes aspectos:

- El esquema y la imagen corporal.
- La lateralización.
- La coordinación.
- El equilibrio
- El control tónico.
- La orientación espacial
- El control respiratorio

El término psicomotricidad está formado por el prefijo '*psico*' que significa mente, y " motricidad" que deriva de la palabra motor, que significa movimiento.

Por tanto, podríamos decir que la psicomotricidad hace referencia a la existencia de una relación directa entre la mente y el movimiento.

Al principio la, psicomotricidad como disciplina se limitaba al tratamiento de aquellos niños y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, actualmente, se considera una metodología multidisciplinar cuya finalidad principal es el desarrollo armónico del niño.

- HENRY WALLON " considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.
- JEAN PIAGET " sostiene que 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 dependen de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento".

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

El presente proyecto está basado en mejorar la motricidad gruesa de 8 niños de entre 3 y 4 años de edad.

Características en niños de esa edad.

Primero de preescolar de tres a cuatro años.

- Al niño de tres años le encanta correr, saltar, subir y bajar escaleras o ir en triciclo. No obstante, ya empieza a disfrutar de actividades más tranquilas, que exigen cierta atención y concentración por su parte.
- Tiene sus pies más seguros y veloces.
- Su correr es más suave, aumenta y disminuye su velocidad con mayor facilidad, da vueltas más cerradas y domina las frenadas bruscas.
- Puede subir escaleras sin ayuda, alternando los pies, aunque bajar le resulta más difícil. Puede saltar del último escalón con los pies juntos. También es capaz de saltar con los pies juntos desde una altura de hasta 30 centímetros.
- En el andar hay menos balanceo y vacilaciones; está cerca del dominio completo de la posición erguida y durante un segundo o más puede pararse sobre un solo pie.

Vygotsky refiere que el juego “como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos. Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporte al niño” (Franc, 2002, p.5).

El juego desarrolla las habilidades cognitivas y afectivas en el niño parte fundamental para la integración del rol en una sociedad.

Como ya se ha mencionado en algunas escuelas ya se le está dando mayor importancia al juego sobre todo en el último cambio de programa de educación preescolar Aprendizajes Clave.

Algunos autores que nos hablan acerca de los juegos son Jean Piaget que dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el apoyo

de las mismas., contribuye a que él niño realice una mejor comprensión del mundo que le rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26).

Entonces lo que sustenta el autor es que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño darse cuenta como es su rol en la sociedad y así el niño tomara poco a poco consciencia de lo que también realizará

Sigmund Freud, define el juego “como una corrección de la realidad insatisfactoria .Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se haya, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos “(Calero, 2003p.30).

Lo que nos refiere es que los niños y niñas desde muy pequeños tratan de expresarse libremente, por medio del juego como algo vital y esencial.

Hablamos a cerca de la importancia del desarrollo corporal –motriz del niño, pues es el punto de partida de los aprendizajes debido a su vínculo con el desarrollo de la inteligencia y de la personalidad del niño, así toma conciencia del movimiento de su cuerpo y el mundo que lo rodea

Henry Wallon resume las características del desarrollo psicomotriz del niño con forme a los siguientes estadios:

1. Estadio de la impulsividad motriz en la que los actos son simples descargas o automatismos.
2. estadio emotivo, en el que las primeras emociones se manifiestan por el tono muscular o la función postural
3. estadio sensorio-motor en el que aparece una coordinación mutua de las diversas percepciones.

Según Piaget (1959) la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, pues en los dos primeros años de vida no son otra cosa que inteligencia sensorio motriz.

Manipula los objetos y explora el espacio, y demuestra más interés en los objetos.

Después sería pasar de la acción a la reflexión, la interiorización de la acción y así el estadio preoperatorio, de los dos a los siete años, aparece el símbolo como primer tipo de pensamiento al margen de la acción, este paso madurativo permite al niño poner en práctica la imitación, el juego simbólico, al lenguaje, al dibujo.

Jean Piaget (1956) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano, el juego es simple ejercicio (parecido al animal), el juego simbólico (abstracto, ficticio), y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas.

La etapa sensoria motriz desde el nacimiento hasta los dos años

La etapa pre operativa de los dos a los seis años.

La etapa operativa o concreta de los seis hasta los once años.

La etapa del pensamiento operativo formal desde los doce aproximadamente en lo sucesivo.

2.1.2 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÀCTICA

Como dice la Real Academia de Española;” acción de jugar, pasatiempo o diversión “(Moreno, 2002, p.21) Un término que está asociado a un término de ocio recreación, diversión, lúdico.

Como refiere Fernández Martínez: “el juego es la actividad más importante de la infancia; el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto” (1965, 127)

Desde mi perspectiva el juego es una herramienta muy útil para desarrollar habilidades, los niños siempre quieren jugar, el juego es la estrategia más natural, lo que tenemos que hacer en el área educativa, elegir los juegos que nos van ayudar a favorecer las habilidades que necesiten fortalecer.

Según Moreno (2002)” jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

El juego nos dará el resultado que buscamos (forma de obtener resultados, el trabajo)

- **Juego tradicional**

Los juegos tradicionales en México resultan verdaderamente divertidos además de que son educativos e incluyentes, proponen actitudes de compañerismo y trabajo en equipo.

Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.

Muy significativo para los niños y las niñas en etapa preescolar ,dándole la importancia que tienen los juegos tradicionales para rescatar y conservar creencias culturales, la integración de los padres de familia y las personas que están en el entorno del niño y de la niña.

Favoreciendo en primera el desarrollo de la motricidad gruesa, fortalecemos valores la tolerancia, el respeto, la cooperación entre pares, la solidaridad entre muchas habilidades más.

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética del proceso cognoscitivo, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

Desarrollo del niño: Etapa Pre-Operacional (Niños de 2-7 años)

Esta es la segunda etapa de la Teoría de Piaget.

A partir de los 3 años se produce un hecho importante en la vida de un niño, la escolarización (Educación Infantil).

Esto supone un componente social muy importante.

El niño empieza a relacionarse con los demás, en especial con sus iguales, ya que antes de este período, las relaciones eran únicamente con la familia.

- **EL JUEGO SIMBÓLICO (2-7 AÑOS)**

J. Piaget se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquieren la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

- Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

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

- **JUEGO TRADICIONAL**

Según Bañeres (et al. 2008),” el juego popular y el tradicional son aquellos juegos que hace muchos años se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados, no tienen unas reglas fijas interviene el consejo entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial. Así como los objetivos del juego “(p.116).

Lo que nos dice el autor es que los juegos se ponen en práctica con muy pocos elementos algunos como “las escondidillas “ no requiere de ningún juguete por eso es que también elegí el juego tradicional para fortalecer la psicomotricidad de los niños de primero de preescolar ya que en el patio de juegos e incluso en la escuela no contamos con juguetes de jardín o de patio , el patio está completamente despejado ,otra cosa que nos refiere el autor es que los juegos no tienen un límite de tiempo, algunos tampoco tienen que ser las reglas como tal si no que también pueden usar los niños su propio criterio para definir quién gana o quien pierde. Un juego tradicional puede durar horas o solo un momento.

Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedritas, ciertos objetos como las hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros

(cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñeco, pelotas, canicas, dados, etc.), sobre todo cuando se elaboran manualmente incluso ahora con material reciclado (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) como (parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo en este caso será el fortalecer habilidades motoras pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía.

- **GENERALMENTE TIENEN REGLAS SENCILLAS.**

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros.

Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices.

Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos (en español se les canta la canción cinco lobitos) o tapándose con ellas los ojos (¿dónde está él bebe? Los maderos de san Juan).

Un juego tradicional mexicano se basa en nuestra cultura y en ella existen muchos juegos tradicionales a los que juegan niños y mayores por todo el país.

Estos juegos tradicionales mexicanos no sólo resultan tremendamente divertidos, sino que además son educativos y suponen una forma ideal de pasar el tiempo con la familia y los amigos.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

- **JUEGO TRADICIONAL**

Aun mucho antes de que existiera la televisión y llegara la tecnología o juegos tecnológicos como las tabletas, celulares e incluso juegos y juguetes de baterías los niños solían jugar afuera en las calles y plazas o en los patios de las casas.

Una gran variedad de juegos tradicionales, juegos que ya solo quedan en las mentes y recuerdos de las personas mayores.

Hablamos de los juegos tradicionales que también es importante patrimonio cultural y no deben quedar olvidados y para eso se retoma en este proyecto como estrategia para fortalecer las habilidades motoras gruesas en niños de primer grado de preescolar, que es en la etapa que los niños deben alcanzar ciertas habilidades.

Estamos ya en una época en donde la sociedad ha cambiado y por ende la forma de juego de los niños también en donde prevalece el sedentarismo ya que con los videojuegos los niños pasan la mayor parte del tiempo sentados solo ejercitando los dedos.

Por eso es que he elegido el juego tradicional para este proyecto, pues está en nosotras como maestras fomentar el juego y es la mejor oportunidad para desarrollar y fortalecer más a habilidades.

Y como el objetivo principal de juego es divertir espero que para los niños sea llamativo.

PROYECTO: Juegos Tradicionales

FRECUENCIA: Dos veces por semana.

ÁMBITO: Autonomía Curricular.

RECURSO DIDÁCTICO

Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. Son técnicas que se pueden aplicar en la enseñanza, alternativas a la educación tradicional.

Se utilizan para resolver algún problema o dificultad que se detecte en el aula, para que los niñas y niños logren alcanzar ciertos objetivos. Se basan en las problemáticas referentes a la resolución de problemas, son los resultados que las estrategias didácticas que utilizan, o deben utilizar, los docentes dentro del aula.

¿Qué Funciones desarrollan los recursos didácticos?

A continuación lo resumiremos en seis funciones:

1. Los recursos didácticos proporcionan información al alumno.
2. Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir. De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno.
3. Nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.
4. Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.
5. Evaluación. Los recursos didácticos nos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente

suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el alumno reflexione.

2.2 NORMATIVIDAD

2.2.1 Artículo 3º. Constitucional

El presente proyecto de intervención toma como base:

El artículo 3º. Constitucional representa los ideales más firme de la Filosofía de la Educación de nuestro país, si bien propone una serie de ideales, supone al mismo tiempo que la educación es la mejor herramienta y herencia para la conformación de un Estado-Nación, más aún cuando este es una nación que se caracteriza por ser un mosaico cultural como los Estados Unidos Mexicanos.

- Valores propuestos en para la Educación Mexicana:
- Laica
- Científica
- Solidaria

2.2.2 LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

La ley general entró en vigor el 5 de diciembre de 2014. Esta ley es de observancia general en todo el país.

Sus objetivos son:

- I Recocer a niñas y niños como titulares de derechos.
- II Garantizar el pleno ejercicio de los derechos.
- III Crear y regular el Sistema Nacional de protección integral de los Derechos de los niños y niñas.
- IV Establecer principios rectores y criterios que orientaran la política nacional sobre derechos de niños y niñas

De acuerdo con la Ley General, son niños y niñas las personas menores de 12 años y adolescentes las personas entre 12 años cumplidos y menor de 18 años.

Entre algunos de los principios

- Universalidad,
- interdependencia,
- indivisibilidad,
- progresividad e
- integralidad.
- Vida supervivencia y desarrollo.
- Autonomía progresiva.

Algunos derechos

- Derecho a la vida,
- Derecho a la supervivencia y al desarrollo.
- Derecho a vivir en condiciones de bien estar y a un sano desarrollo integral.
- Derecho a la protección de la salud y a la seguridad social.
- Derecho al descanso y al esparcimiento.

Además a partir del juego gira todo el pequeño mundo del niño, sus acciones, vivencias familiares y escolares, como refiere Fernández Martínez “el juego es la actividad más importante de la infancia, el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto” (1965,127)

En este proyecto precisamente se retoman y se consideran estos derechos que es lo que se pretende favorecer, derecho al desarrollo, a vivir en condiciones de bien estar, ya que el juego favorecerá que se desarrollen en óptimas condiciones y de esto se deriva tener una excelente salud física y mental.

Y lo más importante derecho al descanso y esparcimiento. Ya que son los principales objetivos que se pretenden favorecer como primera instancia el juego y que desarrollen sus habilidades motoras, provocando un correcto desarrollo tanto físico como mental.

- **El juego como un derecho humano.**

Muchos espacios educativos, trabajan clases formales aprendiendo de memoria y los tiempos libres los ocupan en tareas domésticas la enseñanza extracurricular y otras actividades dejando por última y sin mayor importancia el juego.

No respetando los lineamientos de programas de educación preescolar.

2.2.3 PLANES Y PROGRAMAS

- **PEP 2011**

La Secretaria de Educación Pública se rige bajo por el programa de Estudios 2011, con el cual se trabaja en todas las escuelas de educación preescolar a nivel nacional ya sean de carácter Público o particulares. Los propósitos del programa menciona los logros que se esperan tengan los pequeños alumnos de preescolar al concluir la educación preescolar.

Es la tarea de la maestra diseñar situaciones didácticas con diferentes niveles de complejidad adaptándolas a cada grado, en este proyecto nos enfocamos exclusivamente a primero de preescolar.

Como finalidad principal, el programa busca que los niños integren sus aprendizajes a su día a día.

El propósito que enfoca más mi atención y en el cual favorece este proyecto es:

- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación, y desplazamiento;
- Practiquen secciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, y comprendan qué actitudes y medidas adoptar ante situaciones que pongan en riesgo su integridad personal. S.E.P. Programa de estudios 2011, p.18.

Es importante mencionar que para lograr el progreso de las competencias motoras es importante que los niños, se mantengan en actividades físicas y que mejor que sea en el juego tradicional.

La determinación del Plan y programas de estudio de educación básica corresponde a la Secretaría de Educación Pública, como lo marca la LGE en sus artículos 12o, fracción I, y 48o.

Su carácter es obligatorio y de aplicación nacional. A partir de un enfoque humanista, con fundamento en los artículos 7o y 8o de la misma ley y teniendo en cuenta los avances de la investigación educativa, el nuevo currículo de la educación básica se concentra en el desarrollo de aprendizajes clave, es decir, aquellos que permiten seguir aprendiendo constantemente y que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. S. E.P. Aprendizajes Clave, p.15.

- **APRENDIZAJES CLAVE**

En éste ciclo escolar se integra un nuevo programa de educación preescolar, al interior del programa de Aprendizajes Clave, el presente proyecto se adecua,

sustentando y diseñando su plan de actividades en base a situaciones didácticas apegándose a las normas de dicho programa.

En los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños hay pautas que permiten identificar determinados logros en edades aproximadas (por ejemplo, sentarse, empezar a caminar y a hablar). Sin embargo, los avances no son en un solo sentido ni los logros se alcanzan invariablemente a la misma edad. Las experiencias e interacciones con el medio físico y social (cultural) en que se desenvuelve cada niño son estímulos fundamentales para fortalecer y ampliar sus capacidades, conocimientos, habilidades y valores; además de ello, factores biológicos (genéticos) influyen en las diferencias de los niños. S. E.P. Aprendizajes Clave, p.155.

En el presente programa nos menciona que los primeros años en el preescolar son fundamentales trabajar en estos ámbitos hago mención del juego ya que es la estrategia que se aplica en mi proyecto.

En los juegos, la convivencia y las interacciones entre pares construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.

En base al programa de aprendizajes clave se van adecuando las situaciones didácticas enfocadas en favorecer el desarrollo de habilidades motoras gruesas.

El programa está organizado por seis campos formativos.

Como propósitos de la educación preescolar nos refieren que se debe de favorecer:

- Que adquieran confianza para expresarse.
- Usen el razonamiento matemático.
- Se interesen en la observación de los seres vivos.
- Se apropien de los valores y principios.
- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos.
- Usen la imaginación y la fantasía.

Mismos que al poner en práctica el proyecto impacta y favorece cada uno de los que se mencionan. El programa se organiza en tres campos de formación académica y tres áreas de desarrollo personal y social.

Campos de formación académica	Desarrollo personal y social
Lenguaje y comunicación	Educación socioemocional
Pensamiento matemático	Artes
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Educación física.

- **El proyecto se enfoca en el Campo de Formación Académica.**
- **Educación física.**

La Educación Física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad.

Para lograrlo, motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras.

Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo; explorar y vivenciar las capacidades, habilidades y destrezas; proponer y solucionar problemas motores; emplear el potencial creativo y el pensamiento estratégico; asumir valores y actitudes asertivas; promover el juego limpio; establecer ambientes de convivencia sanos y pacíficos; y adquirir estilos de vida activos y saludables, los cuales representan aspectos que influyen en la vida cotidiana de los estudiantes.

La finalidad formativa de la Educación Física en el contexto escolar es la edificación de la competencia motriz por medio del desarrollo de la motricidad, la integración de la corporeidad, y la creatividad en la acción motriz. S. E.P. Aprendizajes Clave, p.17.

2.3 ENFOQUE METODOLÓGICO

Esta investigación se presenta como proyecto de intervención, específicamente como una Investigación Acción Participativa en Educación

Lawrence Stenhouse (1926-1984)

El ideal es que el Currículo aliente una investigación y un programa de desarrollo personal por parte del docente, mediante la cual éste pueda aumentar progresivamente la comprensión de su propia labor y perfeccione así su enseñanza.

Stenhouse, L. (1975) An Introduction to Curriculum Research and Development, London, Heinemann.

Investigación que da inicio con el propósito de mejorar algún problema en la práctica, al identificar primero el problema, hacemos un diagnóstico y se plantean hipótesis para la acción o se determina alguna estrategia.

Stephen Kemmis (1983) la describe como: “La investigación en la acción es una forma de búsqueda auto reflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones

sociales” (incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de:

- a) las propias prácticas sociales o educativas.
- b) comprensión de estas prácticas, y c) las situaciones en las que se efectúan estas prácticas.

El propósito de la Investigación-Acción es que el profesor profundice en la comprensión (diagnóstico) de su problema.

La investigación acción busca dar solución a los problemas reales de una sociedad, se pretende que se trabaje e interprete conjuntamente la teoría y la práctica y así lograr obtener resultados favorables.

Se desarrolla y planifica con la finalidad esencial de intervenir y poner en marcha cambios que modifique la realidad estudiada.

- **El proyecto de Intervención (Fases)**

Cuatro fases:

- **Primera fase:**
Diagnóstico, para esto se realiza el diagnóstico de la situación, puesto que es indispensable saber más acerca de cuál es el origen.
- **Segunda fase:**
Problemática, en este caso analizar y determinar que se necesita fortalecer en los niños de preescolar.
- Tercera fase:

Plan de acción

Una vez delimitado el problema se determina el plan de acción que se llevara a cabo

Describir el problema

Delimitar los objetivos

Organizar la secuencia didáctica

Cuarta fase:

Evaluación

-Observación

-Reflexión

Analizar, interpretar y sacar conclusiones, organizando los resultados

CAPÍTULO III DISEÑO DE INTERVENCIÓN

3.1 LA INTERVENCIÓN

JARDÍN DE NIÑOS “INSTRUCCION Y NATACIÒN”.

PROYECTO: Juegos Tradicionales

PROFESORA: MARÌA DEL PILAR CEUVAS CERVANTES.

FRECUENCIA: 2 VECES POR SEMANA

DURACIÒN: 25 MINUTOS por sesiòn

ÀMBITO: Autonomía Curricular.

NIVEL: Preescolar

- **Justificación:**

El aprendizaje de la vida social, se hace más rápidamente en aquellos niños de preescolar que participan en actividades físicas, deportivas y recreativas.

Se aprende el respeto, la aceptación de objetivos comunes, la necesidad de asumir las reglas colectivas, el gusto por el esfuerzo compartido.

La necesidad de proporcionar una generación saludable físicamente multilateral y armónicamente desarrollada resulta cada vez más una exigencia y una meta de la sociedad mexicana actual por lo que cada día la recreación se convierte en una necesidad de cada individuo y de toda la sociedad.

- **Propósitos:**

A través de los juegos tradicionales podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples.

En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser:

la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc.

A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Hay juegos que pueden permitir la estimulación y el desarrollo de la atención, la iniciativa, las destrezas y habilidades, los conceptos, toma de decisiones, respeto de reglas, creatividad.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los niños y niñas.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

- **OBJETIVO CENTRAL:**

Desarrollar habilidades básicas motoras en primero de preescolar.

El proceso de integración de la comunidad a la escuela.

Fundamentar los supuestos teóricos que sustentan el proceso de integración de la escuela y la comunidad.

Caracterizar el estado actual de integración de la comunidad con la escuela.
Seleccionar los juegos tradicionales que sean aplicables al Deporte para Todos en la escuela.

Aplicar juegos tradicionales en el espacio Deporte para Todos en la escuela con la incorporación de los niños de preescolar de la comunidad.

Valorar la factibilidad de los juegos tradicionales aplicados en la escuela para la incorporación de los niños de preescolar de la comunidad.

- **PROPÓSITOS:**

Que los niños y niñas del grupo de primero de preescolar, desarrollen habilidades básicas motoras gruesa:

- Que los alumnos adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar, mejoren su capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas, desarrollen interés.
- Se apropien de valores y principios necesarios para la vida en sociedad, reconociendo que las personas tenemos atributos culturales distintos, y

actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismo y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza y teatro) y conozcan manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Tomen conciencia de las posibilidades de expresión, movimiento, control y equilibrio de su cuerpo, así como de sus limitaciones; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.
- Realiza diferentes movimientos siguiendo ritmos musicales.
- Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.
- Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.
- Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto.
- Manipula con precisión y destreza diversos materiales y herramientas.
- Empuja, jala y rueda objetos ligeros.

- Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos tradicionales.

PERFIL DE EGRESO

- Participa con interés y entusiasmo en actividades individuales y de grupo.
- Identifica sus rasgos y cualidades físicas, y reconoce las de otros.
- Realiza actividad física a partir del juego motor y sabe que es buena para la salud.

ACTIVIDADES

En los planteles de educación preescolar es importante que se adopten las medidas necesarias para que los niños también dediquen al menos tres horas diarias a actividades educativas para que se beneficien de este tipo de experiencias.

- Actividades que desarrollen las capacidades de los niños.

El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo.

Durante los procesos de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican concentración, elaboración y verbalización interna; la adopción de la perspectiva de otros, acuerdos para asumir roles y discusiones acerca del contenido del juego.

En juegos colectivos, que exigen mayor autorregulación, los niños comprenden que deben aceptar las reglas y los resultados.

Mediante el juego simbólico los niños hacen que un objeto represente algo distinto a lo que es (un bloque puede ser un coche, una rama puede ser una vara de magia, de hada o un peine; depende de lo que el niño piense y diga mientras juega con él), e inventen diálogos a partir de los personajes que ellos mismos deciden y representan.

Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucrar el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal.

El valor del juego en la actuación infantil es reconocido desde los orígenes mismos del jardín de niños; sin embargo, es necesario distinguir su carácter recreativo (libre, como actividad de descanso y relajación) y su función como recurso potenciador de razonamiento y de aprendizajes importantes.

3.2 FASES DE LA INTERVENCIÓN

- **FASE INTRODUCTORIA:**

Esta fase que atiende el área socializando la propuesta. Se evalúan las necesidades actuales de los niños y sus aspiraciones e intereses. En esta fase es necesario movilizar los recursos humanos especializados de la comunidad para convocar a los niños a participar en el programa de actividades.

- **FASE INTERMEDIA**

Instrumentación de las acciones comprendidas en la alternativa.

La planificación del programa de actividades que integra una En acción recreativa y un juego tradicional.

Se ejecutaran las actividades programadas evaluando la satisfacción de los participantes. En esta etapa o fase se procurará:

- a) Establecer las normas de participación que los niños deseen.

- b) Estimular los logros en todos los aspectos para gratificar su necesidad de ocupar un lugar en el grupo.
- c) Favorecer el sentido de la independencia y responsabilidad.
- d) Dotar cada actividad de un carácter entretenido y competitivo.
- e) Estimular la cooperación entre los miembros de los equipos.

- **FASE DE CONTROL DE LOS RESULTADOS:**

Evaluar la pertinencia de las técnicas, los métodos y los medios utilizados. Además de identificar el estado de satisfacción a experimentar por los niños durante la realización de las actividades.

La propuesta elaborada apunta al rescate de los juegos tradicionales en el espacio de Deporte para Todos para fortalecer la integración de los niños de preescolar de la comunidad a la escuela, y en tal sentido realizar actividades de conjunto que favorezcan la formación integral de su personalidad.

El desarrollo físico de los niños depende de la maduración y de las experiencias que hayan tenido para desarrollarse. Así, quienes juegan y realizan actividades al aire libre seguramente habrán desarrollado habilidades más amplias que aquellos que tienen una vida sedentaria (con frecuencia frente al televisor); de la misma manera, los que tienen hermanos mayores habrán adquirido destrezas a partir de su ejemplo y apoyo, mientras que un hijo único tal vez no haya tenido las mismas oportunidades de movimiento y convivencia. Para estos niños, el preescolar representa un espacio propicio en el cual pueden tener oportunidades de juego, movimiento y actividades compartidas que favorezcan su desarrollo físico.

En la práctica es importante la selección de los juegos, que estará determinada por la edad, circunstancias, gustos, preferencias y la colaboración de los participantes, para su ejecución se tendrán en cuenta

los pasos metodológicos de iniciación, enseñanza y desarrollo Es necesario, dar al aprendizaje de los juegos tradicionales cierta organización, es decir, proceder con método, aportados por Herminia Watson en su texto básico:

- Delimitar el aprendizaje esperado, o sea, los objetivos.
- Estudiar las metas y reglas del juego antes de su utilización
- Preparar el material necesario en función del ambiente a utilizar, Audiencia, número de participantes, escenarios, materiales, características de los participantes, tiempo, organización.
- Establecer y discutir las normas de comportamiento que regirán al grupo durante el juego.
- Elaborar los manuales que orienten la actividad tanto de los participantes como de los organizadores del juego.
- Dar las instrucciones del juego en forma breve, clara y precisa antes de iniciarlo.
- Aclarar y dar nuevas explicaciones antes, durante o después del juego, si es necesario.

- Reforzar lo aprendido a través del juego. Una manera de hacerlo es por medio de las actividades integradas que pudieran obligar a los participantes a reflexionar sobre las experiencias.

- Considerar, observar, medir y evaluar algunos rasgos de la personalidad de los jugadores que pudieran estar presentes en el desarrollo de la actividad.

- Evaluar los resultados parciales y finales en función de los aprendizajes obtenidos.

- **EVALUACIÓN**

- Para los clubes de Autonomía curricular, cuyos aprendizajes están descritos en el documento base de cada club, los Niveles de Desempeño no tienen valores numéricos asociados y significan lo siguiente:

- **a)** Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes.
- **b)** Nivel III (N-III). Indica dominio satisfactorio de los aprendizajes.
- **c)** Nivel II (N-II). Indica dominio básico de los aprendizajes.
- **d)** Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes.

Evaluación lista de cotejo de los aprendizajes esperados.

Rubrica de evaluación.

3.3 Cronograma de las actividades

Enero 2019			
Juego	Martes	Jueves	Aprendizajes esperados
“las sillas musicales”	9/01/19	12/01/19	Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.
“Quemados”	16/01/19	20/01/19	Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.
“ saltar la cuerda”	23/01/19	27/01/19	Manipula con precisión y destreza diversos materiales y herramientas.
Febrero 2019			
Juego	Martes	Jueves	Aprendizajes esperados
“Bote pateado”	06/02/19	09/02/19	Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto esperado.
"escondidillas”	13/02/16	16/02/19	Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.
“la rueda de San Miguel”	20/02/19	23/02/19	Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización

			espacio- temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.
Marzo 2019			
Juego	Martes	Jueves	Aprendizajes esperados
“zapatito blanco”	4/03/19	6/03/19	Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
“el lobo”	11/03/19	13/03/19	Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.

3.4 DE LA PLANEACIÓN A LA APLICACIÓN

**JARDÍN DE NIÑOS “INSTRUCCIÓN Y NATACION”
PRIMER GRADO DE PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2018-2019.
PROFR. MARÍA DEL PILAR CUEVAS CERVANTES.**

SITUACIÓN DIDÁCTICA 1

12	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad		Curricular2	COMPETENCIA MOTRIZ	
Aprendizajes esperados:	<p>Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.</p> <p>Realiza diferentes movimientos siguiendo ritmos musicales.</p> <p>Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.</p> <p>Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos tradicionales.</p>		Propósito:	<p>Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.</p>	
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA “ las sillas musicales”			Recursos	
Inicio	<p>Se conversa con los alumnos acerca de cómo son los juegos tradicionales y para que nos sirven, se escuchara las ideas de cada uno de los alumnos platicar acerca de cómo jugaban antes los abuelos o incluso los papás, que no ocupaban los mismos juguetes de ahora si no que eran diferentes, se observara un video sobre los juegos tradicionales.</p> <p>https://youtu.be/pEZYU1JooKo</p>			<p>Sillas bocina, USB con música. Computadora.</p>	

	<p>Después en el patio de la escuela: Al inicio de la sesión realizarán una breve reflexión: (Aprendizaje esperado) reconocerán los diferentes segmentos, articulaciones y sus posibilidades de movimiento en él y en sus compañeros. Preguntar a los niños si alguna vez jugaron a las sillas musicales, dejar que se expresen sus ideas o vivencias y partir de ahí para iniciar el juego.</p>	
Desarrollo	<p>A continuación se realizará el juego de “las sillas”. Este juego consiste en que se hace un círculo con sillas y los alumnos van corriendo alrededor del círculo y cuando se pare una música.</p> <p>Todos los niños deben sentarse en las sillas. Según van trascurriendo las repeticiones de este acto, se irá quitando una silla y el alumno que no pueda sentarse, quedará eliminado.</p>	
Cierre	<p>Pedir a los alumnos que coloquen cada uno su silla en su lugar, ordenar el área.</p> <p>Se realizará una breve reflexión en la cual los alumnos comentaran que les gusto del juego, si sabían que les fallo en el caso de que no hubiesen ganado.</p>	

Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes.

Evidencia de Evaluación General.

Jardín de niños: Instrucción y natación

Situación didáctica: sillas musicales

Campo o área: educación física.

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:
Logros y dificultades.

Organización

Condiciones que influyeron en el aprendizaje.

¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo?
Al inicio para que los niños participen se organizó sentarse en círculo con sus sillitas, cuando fuimos a ver el video , les pedí que se sentaran en el tapete , con sus piernitas cruzadas (de chinito)
Después en círculo alrededor de las sillas.
En el patio de la escuela.

¿Las actividades fueron accesibles para los niños?
Si los niños participaron con sillitas de su salón y esto no genero ningún problema ya que los niños alcanzan bien su sillita.

¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades?

Si ya que utilice música al principio lenta donde solo tenían que caminar y sentarse, después se fue regulando la música para que fuera más rápido.

¿Hubo oportunidades para que los niños participaran? Si los niños todos tuvieron la misma oportunidad pero al ir perdiendo tenían que salir del juego.

¿En qué se centró mi intervención?
En estar atenta que no se fueran a caer o tropezar al correr cuando la música fue más rápida, también en observar cuanto podían ser ágiles, o si necesitaban ayuda o alguna adecuación.

	<p>¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados?</p> <p>Fue un juego que ellos ya conocían al menos la mayoría.</p> <p>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades?</p> <p>Si el tiempo no fue suficiente, querían seguir jugando y era momento de tomar su desayuno.</p>
--	--

N.L	Lista de cotejo Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	Aprendizajes Esperados Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.	Aprendizajes Esperados Realiza diferentes movimientos siguiendo ritmos musicales.	Aprendizajes Esperados. Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.	Aprendizajes Esperados. Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos tradicionales.
	Nombre del alumno				
1	Aranza	N.L	E.P	E.P	E.P
2	Armando	E.P	E.P	E.P	E.P
3	Carlota	L	L	L	E.P
4	Iker	L	L	L	E.P
5	Mateo	E.P	L	L	E.P
6	Pavel	E.P	L	L	E.P
7	Romina	L	L	L	E.P
8	Valentina	L	L	L	E.P

SITUACIÓN DIDÁCTICA 2

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular 2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<ul style="list-style-type: none"> •Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo. •Realiza ejercicios de control de respiración y relajación. •Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones. •Empuja, jala y rueda objetos ligeros. 			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA "Quemados"				Recursos
Inicio	<p>Preguntar a los niños si conocen o alguna vez jugaron a " los quemados"</p> <p>Colocar a los alumnos en círculo y daré las indicaciones y las reglas del juego.</p>				Pelota.
Desarrollo	<p>Lanzare la pelota a lo alto tratando de atraparla "cacharla" y miedo de esquivar la pelota, porque yo les lanzare la pelota tratando de darles y si les tras tanto ellos tendrán la oportunidad de correr, tratan doy estarán quemados y eso es señal de que tendrán que cambiar turno y ahora es el quien lancé la pelota y tratara de quemar a los demás.</p> <p>Gana quien no es quemado.</p>				
Cierre	<p>Hacer ejercicios de respiraciones para tranquilizarlos y platiquen si les gusto y si quisieran jugar otra vez</p>				

Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes.

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:

Logros y dificultades.

Pude observar que se desesperaban al inicio que no podían lanzar la pelota después ya por lo menos lo intentaban varias veces hasta conseguirlo.

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación
Situación didáctica: los quemados

Campo o área: educación física

Organización

**Condiciones que influyeron
en el aprendizaje.**

<p>¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo?</p> <p>Al inicio en círculo para dar indicaciones ya en el juego, en el patio dispersos por todos lados</p>	<p>¿Las actividades fueron accesibles para los niños?</p> <p>Sí a todos se les invito a jugar</p> <p>¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades?</p> <p>Sí de hecho uno de los juegos más completos que se aplicó en el proyecto.</p> <p>¿Hubo oportunidades para que los niños participaran?</p> <p>Sí cuando en algún momento los niños tardaban en quemar a algún otro compañero a veces les ayudaba</p> <p>¿En qué se centró mi intervención?</p> <p>En que todos participaran igual, que todos se integraran y corrieran.</p> <p>¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados?</p>
--	---

	<p>Al inicio todos querían pelota y les costó esa parte de que el juego no requería más de una pelota.</p> <p>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades?</p> <p>No, ninguna.</p>
--	---

N.L	Lista de cotejo. Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	Aprendizajes Esperados	Aprendizajes Esperados	Aprendizajes Esperados.	Aprendizajes Esperados.
	Nombre del alumno	Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.	Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.	Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.	Empuja, jala y rueda objetos ligeros.
1	Aranza	E.P	L	E.P	E.P
2	Armando	E.P	L	E.P	E.P
3	Carlota	L	L	E.P	E.P
4	Iker	E.P	L	E.P	E.P
5	Mateo	L	L	E.P	E.P
6	Pavel	E.P	L	E.P	E.P
7	Romina	E.P	L	E.P	E.P
8	Valentina	L	L	E.P	E.P

SITUACIÓN DIDÁCTICA 3

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular 2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<ul style="list-style-type: none"> • Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo. • Manipula con precisión y destreza diversos materiales y herramientas. • Realiza ejercicios de control de respiración y relajación. • Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones. 			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA " saltar la cuerda"				Recursos
Inicio	<p>Se pregunta a los niños si saben jugar a la cuerda o algún día vieron a alguien y si conocen el juego o como se lo imaginan.</p> <p>Se ubicará una cuerda y dos alumnos o dos docentes en cada extremo.</p> <p>Se moverá la cuerda de forma circular</p>				Cuerda.
Desarrollo	<p>Se comienzan a mover la cuerda de forma circular, al estar en una posición favorable entra el primer jugador.</p> <p>Saltará la cuerda continuamente para no obstruir el movimiento circular que pasará por debajo de sus pies.</p>				
Cierre	<p>Perderá si obstruye el movimiento de la cuerda. Variante:</p> <p>Se permitirá la entrada a más de un jugador y se eliminan según la regla.</p>				.

Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación
Situación didáctica: "saltar la cuerda"
Campo o área: Educación física.

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:

Logros y dificultades.

Como logro los niños que les toco hacer girar la cuerda, al principio les costó mucho pero después de varios intentos lo lograron, como dificultades los niños no lograron saltar la cuerda por completo se hizo una adecuación y los niños pusieron la cuerda en el piso simulando una viborita y solo saltaron de un lado a otro, se logró el salto no la coordinación para lograr como tal el juego.

Organización

condiciones que influyeron en el aprendizaje.

¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo?

¿Las actividades fueron accesibles para los niños?

Si.

¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades?

Si.

¿Hubo oportunidades para que los niños participaran?

Si se organizó por turnos todos participaron.

¿En qué se centró mi intervención?

En observar si lograban saltar la cuerda y que los niños que les toco girar la cuerda estiraran bien sus brazos y que notaran que si lo hacían en esa forma si giraba por completo.

¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados?

Que tuvimos que cambiar la forma de jugar y ya se había dado una consigna al final lo disfrutaron.

	<p>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades?</p> <p>El tiempo que se dio para explicar que ahora se brincaría la viborita.</p>
--	--

N.L	Lista de cotejo. Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	Aprendizajes Esperados Explora las posibilidades de movimiento con diferentes artes del cuerpo.	Aprendizajes Esperados Manipula con precisión y destreza diversos materiales y herramientas.	Aprendizajes Esperados. Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.	Aprendizajes Esperados. Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.
	Nombre del alumno				
1	Aranza	E.P	E.P	L	E.P
2	Armando	L	E.P	L	L
3	Carlota	L	L	L	L
4	Iker	L	E.P	L	L
5	Mateo	L	E.P	L	L
6	Pavel	L	E.P	L	L
7	Romina	L	L	L	L
8	Valentina	L	L	L	L

SITUACIÓN DIDÁCTICA 4

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<p>Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.</p> <p>Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.</p> <p>Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto, esperado.</p>			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA "Bote pateado"				
Inicio	Se les da las instrucciones a los alumnos de que se trata de un juego de escondite con la diferencia de que se usa un bote para jugar.				
Desarrollo	<p>El que busca debe acercarse y alejarse del bote cada vez que sale a buscar para dar tiempo a los demás para que vuelvan a esconderse.</p> <p>El que busca debe acercarse y alejarse del bote cada vez que sale a buscar para dar tiempo a los demás para que vuelvan a esconderse.</p> <p>Al encontrar a alguien debe correr y tocar el bote antes de que lo toque otro niño y diga uno, dos, tres, salvación por todos mis amigos.</p>				
Cierre	Gana el niño que regrese antes que el alumno que está buscando a los demás que se encuentran escondidos.				

Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación
Situación didáctica: “el bote pateado”
Campo o área: educación física

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:

Logros y dificultades.

Los niños y niñas disfrutaron del juego, de hecho duro mucho más.

No fueron necesarias las adecuaciones.

Organización

Condiciones que influyeron en el aprendizaje.

¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo?

Para las indicaciones y consignas en círculo, y para el juego en el patio de la escuela, dispersos.

¿Las actividades fueron accesibles para los niños?

Si les gustó mucho la idea del escondite

¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades?

Si ya que al buscar un escondite tenían que estar quietos de alguna forma ya fueran sentados, de rodillas, de puntas etc.

¿Hubo oportunidades para que los niños participaran?

Si todos participaron.

¿En qué se centró mi intervención?

En que los niños disfrutaran y participaran contentos, observar que se les dificultaba en cuanto a motricidad gruesa.

¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados?

En algunas ocasiones lanzaban muy lejos el bote y se tenían que subir a la jardinera a buscarlo, les costó trepar a la jardinera, sin duda implico un reto.

	¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades? No ninguna.
--	--

N.L	Lista de cotejo Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	Aprendizajes Esperados Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo.	Aprendizajes Esperados Realiza desplazamientos con distintas posturas y direcciones.	Aprendizajes Esperados. Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto.	Aprendizajes Esperados. Realiza ejercicios de control de respiración y relajación.
	Nombre del alumno				
1	Aranza	E.P	E.P	L	L
2	Armando	E.P	L	L	L
3	Carlota	L	L	L	L
4	Iker	L	L	L	L
5	Mateo	L	L	L	L
6	Pavel	E.P	L	L	L
7	Romina	L	L	L	L
8	Valentina	L	L	L	L

SITUACIÓN DIDÁCTICA 5

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular 2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<p>Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</p> <p>Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio- temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.</p>			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA "escondidillas"				Recursos
Inicio	También conocido como el escondite. Es mundialmente famoso. Las reglas son muy básicas: un niño o niña "busca", y debe contar en voz alta (del 1 al 10, por ejemplo) frente a una pared, con los ojos cerrados.				
Desarrollo	Un niño o niña "la lleva", y debe contar en voz alta (del 1 al 10, por ejemplo) frente a una pared, con los ojos cerrados, para que el resto de niños se escondan. Los demás niños deben volver al punto de origen, donde el primer niño o niña contaba, antes de que los encuentre para salvarse.				
Cierre	Gana el niño que fue el último en ser descubierto y también el niño que encontró a todos.				

Nivel de desempeño: Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación

Situación didáctica: "las escondidas"

Campo o área: educación física

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:
Logros y dificultades.
Como logro les agrado jugar y estuvieron más tiempo en su escondite, la vez del bote pateado salía muy rápido o hacían algún ruido para ser descubiertos.
Ninguna dificultad.

Organización

**Condiciones que influyeron
en el aprendizaje.**

<p>¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo? En el patio en grupo para explicar las consignas y asegurarme que sabían las reglas y el desarrollo del juego.</p>	<p>¿Las actividades fueron accesibles para los niños? Si les agrado participar</p> <p>¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades? Si el control de su cuerpo es muy notable esta ocasión.</p> <p>¿Hubo oportunidades para que los niños participaran? Si todos se involucraron.</p> <p>¿En qué se centró mi intervención? En el control de movimientos y que todos participaran y fuera divertido.</p> <p>¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados?</p> <p>Sin duda el jugar anteriormente a "bote pateado"</p> <p>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia del desarrollo de las actividades?</p> <p>No ninguna.</p>
---	--

N.L	Lista de cotejo Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	A.E Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.	A.E Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	A.E Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	A.E. Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio- temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.
	Nombre del alumno				
1	Aranza	L	L	L	E.P
2	Armando	E.P	L	L	L
3	Carlota	L	L	L	L
4	Iker	L	L	L	L
5	Mateo	L	L	L	L
6	Pavel	L	L	L	E.P
7	Romina	L	L	L	L
8	Valentina	L	L	L	L

SITUACIÓN DIDÁCTICA 6

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<p>Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</p> <p>Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.</p>			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA "la rueda de San Miguel"				Recursos
Inicio	Todos los niños se dan la mano formando un círculo, y comienzan a girar en el sentido de las agujas del reloj, mientras alguien (un profesor, por ejemplo) canta:				
Desarrollo	<p>Todos los niños se dan la mano formando un círculo, y comienzan a girar en el sentido de las agujas del reloj, mientras todos cantan.</p> <p><i>A la rueda rueda, de San Miguel, San Miguel, todos cargan su caja de miel,</i></p>				

	<p><i>a lo maduro, a lo seguro, que se voltee (nombre del niño o niña) del burro.</i></p> <p>En cuanto un niño oye su nombre, debe darse la vuelta, y continuar con el juego andando de espaldas a sus compañeros.</p>	
Cierre	El juego termina cuando todos los niños están de espaldas.	

Nivel I (N-I). Indica dominio insuficiente de los aprendizajes.

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación

Situación didáctica: "La rueda de San Miguel"

Campo o área: educación física

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:
 Logros y dificultades.
 Los niños mucho más ágiles se les observa con mayor soltura al realizar movimientos, como dificultad se encontró que aún tenemos que trabajar la seguridad y autoestima, ya que al darse la vuelta no podían muy bien por temor de avanzar hacia atrás.

Organización

condiciones que influyeron

en el aprendizaje.

<p>¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo? En el salón se dieron las indicaciones hablamos a acerca de los juegos y en el patio se realizó el juego.</p>	<p><i>¿Las actividades fueron accesibles para los niños? Si todos se integraron.</i></p> <p><i>¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades?</i></p> <p><i>Si ahora con un nivel de dificultad un poco más alto, aunque pareciera que era el juego más fácil.</i></p> <p><i>¿Hubo oportunidades para que los niños participaran?</i> <i>Si todos ya participaron al mismo tiempo ya que no es un juego de roles sino una ronda.</i></p>
---	--

	<p><i>¿En qué se centró mi intervención? En que los niños atendieran las indicaciones del juego y observar los avances de los niños.</i></p> <p><i>¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados? Que ya tiene nociones de los juegos al saber que salimos a jugar ya están muy atentos porque les agrada y disfrutan mucho.</i></p> <p><i>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades? No ninguna.</i></p>
--	---

N.L	Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	A.E Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.	A.E Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	A.E Utiliza herramientas , instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos .	A.E. Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad equilibrio y coordinación .
	Nombre del alumno				
1	Aranza	L	L	L	E.P
2	Armando	E.P	L	L	L
3	Carlota	L	L	L	L
4	Iker	L	L	L	L
5	Mateo	L	L	L	L
6	Pavel	L	L	L	E.P
7	Romina	L	L	L	L
8	Valentina	L	L	L	L

SITUACIÓN DIDÁCTICA 7

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular 2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<p>Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</p>			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA "zapatito blanco"				Recursos
Inicio	Más que un juego, es el método con el que los niños y niñas eligen quién es el primero en comenzar la partida, o elegir compañeros.				.
Desarrollo	<p>Todos los que van a jugar, juntan sus pies en un círculo, y uno de ellos señala los zapatos con cada golpe de la siguiente canción:</p> <p><i>Zapatito blanco,</i> <i>Zapatito azul,</i> <i>Dime cuántos años tienes ¡tú!</i></p>				
Cierre	En este juego no hay ganadores solo es para elegir turnos al azar.				

Nivel de desempeño: Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación

Situación didáctica: "zapatito blanco y zapatito azul"

Campo o área: educación física.

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:

Logros y dificultades.

Dificultades todos querían contar, y se tardaron un poco en ponerse de acuerdo, como logro ya saben decidir que jugar, aportan ideas de sus juegos favoritos.

Organización

condiciones que influyeron

en el aprendizaje.

<p>¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo? En el patio en círculo y rolando turnos.</p>	<p>¿Las actividades fueron accesibles para los niños? Si y sobre todo fue de su agrado.</p> <p>¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades? Si nos sirvió para partir a un juego que ellos mismos propusieron.</p> <p>¿Hubo oportunidades para que los niños participaran? Si todos los que quisieron podían participar.</p> <p>¿En qué se centró mi intervención? En observar su destreza para el conteo de los zapatos.</p> <p>¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados? La disciplina que en el transcurso del proyecto se fue manejando, los niños ya saben que tiene que estar atentos a las consignas de cada juego.</p> <p>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades? No ninguna</p>
---	---

N.L	Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	A.E Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.	A.E Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	A.E Utiliza herramientas , instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos .	A.E. Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad equilibrio y coordinación .
	Nombre del alumno				
1	Aranza	L	L	L	E.P
2	Armando	L	L	L	L
3	Carlota	L	L	L	L
4	Iker	L	L	L	L
5	Mateo	L	L	L	L
6	Pavel	L	L	L	E.P
7	Romina	L	L	L	L
8	Valentina	L	L	L	L

SITUACIÓN DIDÁCTICA 8

Asignatura:	Educación física	Espacio curricular	Formación académica	Periodo lectivo:	2019-2020
Curricular 1:	Desarrollo de la Motricidad			Curricular2:	COMPETENCIA MOTRIZ
Aprendizajes esperados:	<p>Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p> <p>Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.</p>			Propósito:	Lograr que los alumnos desarrollen una relación cognitiva y física mediante juegos tradicionales y los lleve a la práctica en su vida cotidiana.
Sesión	SITUACIÓN DIDÁCTICA "el lobo"				Recursos
Inicio	Se les explica a los niños que deben cantar Jugaremos en el bosque, mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerá, ¿lobo estas ahí?				
Desarrollo	Los niños se toman de las manos y van girando en sentido de las manecillas del reloj, o viceversa. Cuando el lobo (que es un alumno) contesta "me estoy bañando, me estoy vistiendo haciendo etc." los chicos corren y el lobo debe atrapar a uno de ellos.				
Cierre	El niño o niña que es atrapado toma en la siguiente ronda "el lobo"				

Nivel de desempeño:

Nivel IV (N-IV). Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes.

Evidencia de evaluación general.

Jardín de niños: Instrucción y natación

Situación didáctica: “el lobo”

Campo o área: educación física.

Valoración de los aprendizajes de los alumnos:

Logros y dificultades.

La organización para elegir al lobo era por la canción de “zapatito blanco “y llevo mucho más orden.

Logros que ya correr bastante bien.

Organización

Condiciones que influyeron

en el aprendizaje.

¿Cuál fue la forma de organización que se implementó en el grupo?

En el patio en círculo y rolando turnos, para elegir al lobo.

¿Las actividades fueron accesibles para los niños?

Si ya que se cierra el proyecto con uno de sus juegos favoritos donde pueden correr, gritar.

¿Fueron oportunas para movilizar sus capacidades?

Si son muy capaces de lograr sus objetivos sobre todo en los juegos de carreras.

¿Hubo oportunidades para que los niños participaran?

Si todos los que quisieron podían participar.

¿En qué se centró mi intervención?

En observar los avances de cada alumno y fomentar la autoestima de echarles porras para que nos atraparan.

	<p>¿Qué influyo para avanzar u obstaculizar el trabajo con los aprendizajes esperados?</p> <p>Les gustan los juegos de corretear, de atrapar.</p> <p>¿Existió interrupciones que cortaron la secuencia e el desarrollo de las actividades?</p> <p>No ninguna</p>
--	--

N.L	Criterios N.L (no logrado) E.P (en proceso) L.(logrado)	A.E Reconoce formas de participación en juegos y actividades físicas a partir de formas básicas de convivencia.	A.E Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	A.E Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.	A.E. Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad equilibrio y coordinación.
	Nombre del alumno				
1	Aranza	L	L	L	L
2	Armando	L	L	L	L
3	Carlota	L	L	L	L
4	Iker	L	L	L	L
5	Mateo	L	L	L	L
6	Pavel	L	L	L	L
7	Romina	L	L	L	L
8	Valentina	L	L	L	L

3.5 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS Y EVALUACIÓN GENERAL

Resultados que se inicia con la entrevista a padres familia el 80% de los padres y madres trabajan fuera de casa , la mayoría de los niños quedan a cargo de las abuelitas o nanas, los niños no son muy activos en cuanto llegan a casa solo ven televisión y o usan dispositivos móviles , que limitan sus movimientos motrices.

Una niña nació con problemas en la cadera limitando sus movimientos, pero sin ninguna atención por algún especialista, la madre le limita los movimientos temiendo se lastime al realizar movimientos bruscos o rápidos.

Cuatro de los niños no presento gateo, estos niños tenían menos habilidades que el resto del grupo, pues es bien sabido que el gateo es fundamental para el desarrollo de la coordinación, del equilibrio entre otras.

Tres padres de familia mencionaron que notaban que al correr los niños caían constantemente, pero no habían acudido a algún especialista porque pensaban que eran, muy distraídos.

Siete de los alumnos empezaron a caminar entre un año cuatro meses y un año siete meses.

En general los padres de familia no mostraban mayor interés es saber si los niños, saltaban, corrían, lanzaban o reptaban.

Algunos no podían mencionar si lo lograban.

De un grupo de 8 niños solo tres juegan con sus hijos, futbol, o videojuegos.

No juegan ni mencionan los juegos tradicionales porque ya pasaron de moda y los niños se aburren.

Cierto que el 100% de los padres son muy jóvenes y no les interesa saber o aplicar juegos tradicionales con sus hijos.

Por lo cual todos estos datos me arrojan que los niños no tiene la adecuada estimulación motriz, ya que todo esto los limita en sus movimientos motores, lo que si les ayuda mucho es que todos los niños del grupo toman clases de natación y esto los favorece enormemente.

Cuatro de los niños viven en casa propia dos con los abuelos y el resto en departamento en renta.

Con los juegos tradicionales que se aplicaron los niños favorecieron el desarrollo de habilidades motrices, se favoreció el esquema corporal, se favoreció enormemente el control de su cuerpo, equilibrio, coordinación y fuerza.

Todos los niños de primero de preescolar participaron activamente en los juegos, solo un juego que fue el de los costales no les gusto, ya analizando no tenía que integrar ese juego, ya que por el grado de complejidad no es para ese grado.

Al evaluar se observa que los niños que lograron mucho más rápido los objetivos son los que participan en alguna actividad deportiva como futbol y en su caso una niña que asiste a clases de ballet.

Se lograron los objetivos he impacto en los campos formativos de:

- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático.
- Exploración y comprensión del mundo natural y social.
- Educación socioemocional.
- Artes.
- Educación física.

CONCLUSIONES

- El presente proyecto de intervención se aplicó en el preescolar de la escuela “Instrucción y Natación” en un grupo de primer grado, el propósito principal es desarrollar habilidades motoras gruesas a través del juego tradicional como una estrategia didáctica.
- Este proyecto logró favorecer la motricidad gruesa de los niños y niñas del preescolar e impactó en las demás áreas, física, afectiva y social, favoreciendo así, los seis Campos Formativos y los aprendizajes esperados en base a el desarrollo motor.
- Claro que es un proceso que se debe de fortalecer a lo largo del preescolar, con mayor complejidad de acuerdo al grado, buscando siempre estrategias sustentadas en la forma natural de aprendizaje que tiene el niño: El juego.
- A lo largo de la aplicación de la intervención, tuvimos la oportunidad de invitar a las compañeras docentes a que apliquen las estrategias en turno, logrando con ello, un verdadero proceso de Investigación-Acción-Participante, como base para el desarrollo de habilidades motoras, que son base fundamental para que los niños y niñas estén preparados para lograr llegar sin barreras a aprendizajes futuros.
- Cabe señalar que en el ámbito preescolar, es de suma importancia desarrollar los movimientos corporales de los niños y niñas, caminar, correr, brincar, saltar, trepar, todo ello, desde los primeros años de vida, ya que se debe de ir estimulando desde su nacimiento de acuerdo a las etapas de desarrollo, usando siempre diferentes alternativas, pero sin duda, como ya se ha mencionado el juego y movimiento, es sin duda, el más importante.

Al aplicar el proyecto puede observar:

- Que a los niños y niñas de primero de preescolar, se les complicaba mucho el control de su cuerpo, en gran parte la seguridad para caminar rápido incluso correr, pude observar que los padres de familia y personas a cargo del cuidado de los niños, son sobre protegidos no les permiten hacer las cosas por si solos, claro que esto puede ser corregido y pueden desarrollar sus habilidades motoras, fortalecer el esquema corporal y lograr su seguridad e independencia.
- El preescolar es el espacio en donde los niños y las niñas tienen la oportunidad de poner en práctica y compartir con sus pares.
- Las docentes debemos entonces propiciar estos momentos, promover ambientes de aprendizaje, en donde, se proponga el juego, ya que es lo que lo niños disfrutan y se fortalecen muchas áreas, se impacta todas las áreas de desarrollo.

Al concluir este proyecto considero:

- La importancia del desarrollo motriz, como elemento central en la etapa preescolar, ya que potencia otras dimensiones educativas y sin duda un espacio lúdico que favorece la confianza, el control del cuerpo y los aprendizajes de los niños y niñas.
- No debemos olvidar el proceso de profesionalización que nos ofreció esta licenciatura, ya que en lo personal me aportó un sinfín de herramientas tanto teóricas como prácticas, con las cuales pude diseñar estrategias la presente intervención, siempre conducidas a mejorar un problema detectado al interior de mi práctica docente.

- Finalmente, en el ánimo de la profesionalización es indispensable reconocer la oportunidad de la formación en investigación, apelando a la vieja idea de formar profesores-investigadores. Dar cuenta del contexto, diagnosticar nuestra problemática socioeducativa y observar el papel de la teoría como un elemento fundamental en la planeación de un proyecto de intervención.

FUENTES DE COSULTA

- Benítez Llanes, Jesús I. (2004) Espacios para la actividad físico deportiva. Ciudad de La Habana, Ed. Deportes
- Blázquez Sánchez, Domingo (1996) Los contenidos en la Educación Física. (Parte I). Revista Mexicana de Educación Física. (México) 2: 3 -9.
- Brito Soto, Felipe (1997) Hacia una experiencia pedagógica didáctica en la Educación Física Escolar (Parte I) Revista Mexicana de Educación Física. (México) 3: 13 – 19.
- Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega. (2004)
- Campistrous, L, (1999) Indicadores e investigación educativa. En Desafío Escolar. 2, Vol 9. __ México, oct – dic
- Castro Alegret, Pedro Luis (1990), ¿qué es la familia y cómo educa a sus hijos?_ La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- Díaz Cantillo, Celia. (2001) La prevención educativa en los adolescentes, en el contexto de la escuela y la familia. Tesis en opción al grado científico del Doctor en Ciencias Pedagógicas.
- Diccionario Enciclopédico Color (2000) Barcelona: Océano, Grupo Editorial S.A.
- Domènec Bañeres (2008) "El juego como estrategia didáctica" España editorial Grao.
- Diccionario Enciclopédico Color (2000) Barcelona: Océano, Grupo Editorial S.A.
- Diek Frank, (1993) Principio del entrenamiento deportivo. Editorial Roduga Moscú.
- Elliot, J (2000) Investigación - Acción en educación. Morata, S.L Madrid. Cuarta edición
- González Soca, Ana María y Carmen. (2002), Nociones de sociología. Psicología y pedagogía. Ed. Pueblo y Educación. La Habana.
- Grossen Monfred; Sthepan Storchka, (1988) Principio del entrenamiento deportivo. Editorial Martínez Colombia.
- Hernández, R. Fernández, C Y L, Batista, (2002) Metodología de la Investigación. 3ra. Ed. México, Mc Graw Hill Ed.
- Piaget. J (1999) "Seis estudios de Psicología" Editorial C EAC, Barcelona .1999
- Lewin, k. (1946) Action research and minority problems. Journal of social.
- Moreno. (2002) Aproximación Teórica a la realidad del juego, Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Pérez de La Colocia Suarez, E, (1996) Juegos autóctonos y tradicionales motrices de La rioja.

S.E.P (2004), Programa de Educación Preescolar, p22, 24,

Stenhouse, L. (1987). *La investigación como base de la enseñanza*. Madrid: Morata.

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.

WALLON, H. (1978) Psicología de la educación del niño, Paris p, 78.

WEBGRAFÍA

[//juegaenlacalle.wordpress.com/caracteristicas-de-los-juegos-tradicionales/](http://juegaenlacalle.wordpress.com/caracteristicas-de-los-juegos-tradicionales/)

<http://losjuegostradicionales.com/20-juegos-tradicionales-en-mexico/>

[//www.pedagogia.es/recursos-didacticos/](http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/)

<https://www.lifeder.com/estrategias-didacticas/>

Tomado de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/habilidades-motrices-nino-de-tres-anos>

<https://es.calameo.com/read/00458239728dfade76c6c>

<http://www.shelaideshare.net/Plenilunio33/los-juegos-tradicionales>

www.leyderechosinfancia.mx

<http://deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/juegoinf.pdf>

<http://www.ordenjuridico.gob.mx/Constitucion/articulos/3.pdf>

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

<http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>

ANEXOS

Ficha de inscripción:

Instrumento que me permitió consultar los datos generales de cada alumno de esta forma conocer el perfil de cada niño y niña.

Entrevista a padres de familia:

Documento que me permitió informarme acerca del contexto social y familiar donde crece el alumno facilitando la información los padres y o tutores. Formato elaborado de forma interna solo para alumnos de preescolar de Instrucción y Natación.



Diario de la educadora:

Instrumento en donde la maestra tiene un registro del día a día con los alumnos resaltando logros y marcando lo que se tiene que favorecer en el grupo.

Lista de cotejo:

Lista de aspectos, cualidades, y principalmente de aprendizajes esperados del programa de educación Aprendizajes Clave.

Lista de cotejo que nos permite ver rápidamente los avances de los aprendizajes esperados en específico de desarrollo motor en el campo formativo de educación física.

DATOS DE ALUMNO											VERSIÓN 2.0	
CURP:											FECHA DE NAC:	
NOMBRE:											GRADO Y GRUPO:	
PESO:			ESTATURA:			TIPO DE SANGRE:			EDUCACIÓN:			
DISCAPACIDAD:			LENGUA MATERNA:			C.C.T.						
DATOS DE RESIDENCIA:												
ENTIDAD:			MUNICIPIO:			LOCALIDAD:						
DOMICILIO:						COLONIA:						
						C. P.		TELÉFONO:				
DATOS DEL ACTA DE NACIMIENTO												
Nº DE CONTROL O FOLIO:			LIBRO Nº:			ACTA Nº:						
AÑO DE REGISTRO:			DATOS DE LA CURP			Nº DE FOLIO DE CURP:						
DATOS DE LA MADRE.												
NOMBRE :												
CURP:											TUTOR: (SI) (NO)	
OCUPACIÓN:						FECHA DE NACIMIENTO:						
ESTUDIOS:						E MAIL:						
FOLIO DE IFE/INE:						TEL:						
DATOS DEL PADRE												
NOMBRE:												
CURP:											TUTOR: (SI) (NO)	
OCUPACIÓN:						FECHA DE NACIMIENTO:						
ESTUDIOS:						E MAIL:						
FOLIO DE IFE/INE:						TEL:						
 ** SOLO EN CASO DE QUE EL TUTOR SEA OTRA PERSONA DIFERENTE: 												
NOMBRE:						PARENTESCO:						
CURP:												
OCUPACIÓN:						FECHA DE NACIMIENTO:						
ESTUDIOS:						E MAIL:						
FOLIO DE IFE/INE:						TEL:						
OBSERVACIONES:												

Entrevista a padres de familia.

1.- Nombre del padre o tutor _____

Edad: _____

2.- Nombre del alumno _____.

3.- Fecha de nacimiento _____.

4.- Lugar de nacimiento _____.

5.- ¿Cuántas horas al día le dedica? _____.

6.- ¿juega con su hijo? _____ ¿a qué? _____.

7.- ¿Leen juntos? _____ ¿Qué leen? _____.

8.- ¿Cuántas horas al día ve la televisión? _____.

9.- ¿Juega con dispositivos móviles ? _____.

10.- ¿El niño vive en una casa propia, rentada o compartida con otros familiares?

_____.

11.- - ¿Además de las actividades de la escuela el niño practica una actividad artística o deportiva?

_____.

12.- ¿Cuántas veces ha acudido a la institución educativa para informarse de los avances de su hijo/a? _____.

13.- ¿El niño convive con ambos padres todo el tiempo? _____



Escuela: _____
Grado: _____ Grupo: _____
Educadora: _____



Desarrollo Físico y Salud

Aspectos a evaluar	Si	En proceso	No
Participa en juegos.			
Identifica distintas partes de su cuerpo.			
Realiza habilidades básicas como gatear, reptar, caminar, etc.			
Se desplaza en varias direcciones.			
Explora objetos de manera libre.			
Construye o modela objetos de su propia creación.			
Arma rompecabezas.			
Percebe cambios en su cuerpo.			
Aplica medidas de higiene personal.			
Atiende a reglas de seguridad.			
Identifica algunas enfermedades.			
Explica los riesgos de convivir con un animal doméstico.			
Comprende la importancia de las vacunas.			
Identifica lo que es parte de una alimentación sana.			
Comenta sensaciones o sentimientos.			
Conoce información personal			
Identifica riesgos a los que está expuesto en casa, calle o escuela.			
Habla acerca de las personas que le generan confianza.			



DIARIO DE LA EDUCADORA



FECHA

Situación de aprendizaje:

- Lenguaje y Comunicación
- Desarrollo Personal y Social
- Pensamiento Matemático
- Desarrollo Físico y Salud
- Exploración y Conocimiento Del Mundo
- Expresión y Apreciación Artística

MANIFESTACIONES DE LOS NIÑOS

INDICADORES				
	TODOS	LA MAYORIA	ALGUNOS	NINGUNO
Mantuvieron su interés en las actividades				
Se involucraron y participaron en cada una de las actividades				
Les gusto la actividad				

Observaciones:



Autoevaluación: ¿cómo lo hice? ¿Cómo es mi interacción y diálogo con los niños? ¿Qué necesito modificar en mi práctica?

