

“2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense”

ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DEL NIÑO PREESCOLAR”.

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Que para obtener el Título de
Licenciada en Educación Preescolar

P R E S E N T A

Michelle Monserrat Reynoso Espinosa

Asesor: Mtro. Benjamín Pérez Valor

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, Julio de 2020

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

SAN MATEO Y NARVARTE S/N COL AMPL. VICENTE VILLADA. NEZAHUALCÓYOTL, MÉX., C.P. 57710
TELS. (01 55) 57 97 16 43
Normal3neza@edunem.gob.mx
C.C.T. ISEN0022R

Agradecimientos

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y dar fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de mis anhelos más deseados.

A mi familia, padres, hermano, abuela materna, tienen derecho a un merecido reconocimiento, pues ellos son quienes han ofrecido su ayuda de todo corazón, para que se concrete con éxito la finalización de mis estudios, por cualquier clase de apoyo moral, material, económico o didáctico, les agradezco tanto, los amo y admiro.

Agradezco a mis docentes de la Escuela Normal N° 3 de Nezahualcóyotl, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión, de manera especial, a 2 docentes, al principal colaborador de esta investigación mi asesor Mtro. Benjamín Pérez Valor por la disposición, atención y paciencia para poder realizar y concluir esta investigación, así como también a Dra. María Del Carmen Gaspar Hernández quien me ha guiado con su paciencia, rectitud y sus palabras de apoyo que siempre me alentaron a ser mejor alumna, persona y docente.

Doy gracias a mis amigas, que más que ser mis amigas son una familia para mí, les agradezco todo su apoyo, disposición, tiempo, palabras, aventuras, experiencias, y mucha alegría, en especial a Zurisadai que siempre estuvo acompañándome en momentos buenos y malos durante la creación de este documento y aún más, la carrera.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	2
Introducción.....	7
Capítulo I: La motricidad como objeto de conocimiento	10
1.1 Un recorrido al tema de motricidad	10
1.2 La motricidad del ser humano.....	14
1.3 Concepto de motricidad.....	16
1.4 Clasificación de motricidad.....	20
1.4.1 Motricidad Gruesa.....	22
1.4.2 Motricidad fina	23
1.5 Capacidades y habilidades de la motricidad.....	23
1.6 Elementos constitutivos de la motricidad.....	25
1.6.1 Movimiento-acto motor	25
1.6.2 Percepción.....	26
1.6.3 Intencionalidad.....	26
1.6.4 Espacialidad	27
1.6.5 Temporalidad.....	27
Capítulo II: El juego como estrategia en edad preescolar	29
2.1 Un recorrido a la estrategia del juego.....	30
2.2 Periodización de la edad preescolar en la teoría de la actividad del juego.....	32
2.3 Concepto del juego	34
2.3.1 Características del juego.....	37
2.3.2 Etapas del juego.....	38
2.4 Teorías sobre la estrategia del juego.....	41
2.4.1 Friedrich Von Schiller.....	41

2.4.2 Moritz Lazarus.	41
2.4.3 Karl Groos.....	42
2.4.4 Herbert Spencer.....	42
2.5 El juego como estrategia didáctica.....	43
Capítulo III: Desarrollo de la motricidad en edad preescolar.....	48
3.1 Principios del desarrollo motor.....	48
3.2 Desarrollo motor de 0 a 6 años.....	50
3.2.1 Desarrollo motor de cinco a seis años.....	53
3.3 Relación entre el juego y la motricidad.....	53
3.3.1 Habilidades y destrezas motrices en niños de 5 a 6 años.....	55
3.3.2 Juegos motores.....	57
Capítulo IV: Marco metodológico.....	59
4.1 Enfoque de la investigación.....	59
4.2 Escenario de la investigación.....	64
4.2.1 Contexto escolar.....	64
4.2.2 Inserción al campo.....	65
4.2.3 Temporalidad.....	65
4.2.4 Población y muestra.....	65
4.3 Diseño y estrategias del primer ciclo para la recolección de datos.....	65
4.3.1 Análisis de instrumentos.....	65
4.3.2 Diagnostico Individual Área de Desarrollo Personal y Social Educación Física En Preescolar.....	71
4.3.4 Primer ciclo del plan de acción.....	76
4.3.4 Diagnóstico Grupal Actualizado.....	79
4.3.5 Segundo ciclo del plan de acción.....	80

Capítulo V: Análisis de resultados de la intervención.....	84
5.1 Resultados Del Primer Ciclo Del Plan De Acción.....	84
Análisis de resultados.....	86
Resultados del segundo ciclo del plan de acción.....	87
5.2.1 Análisis de resultados.....	88
5.3 Propuesta de intervención	89
Conclusiones.....	100
Referencias	103
Anexos	105

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1, “Etapas de periodización en niños de 0 a 6 años de edad”.....	34
Tabla 2, “Teorías del juego”	46
Tabla 3. “Lo que realiza mi cuerpo”	68
Tabla 4. “Actividades de diagnóstico”	68
Tabla 5. “Primer plan de acción”	77
Tabla 6. “Segundo plan de acción”.....	81
Tabla 7. “Actividades de propuesta de intervención”	89

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1. “Desde el cuerpo”.....	14
Figura 2. Motricidad: Aproximación psicofisiológica.....	21
Figura 3. “Características del juego, Elaboración propia.....	38
Figura 4. “Etapas del juego, Elaboración propia.....	39
Figura 5. Fases del desarrollo motor.....	49
Figura 6. Caracterización motriz del niño (1 a 6 años)	52
Figura 7. Motricidad, El juego y el desarrollo infantil.	54

Figura 8. Patrones Motrices Básicos, Elaboración propia.	56
Figura 9. Fuente: Bonilla y Rodríguez, 1997. p. 76.	60
Figura 10. Modelo de Kemmis, espiral de ciclos	62

Introducción

Este documento corresponde a una tesis de investigación aportando al tema de motricidad y juego, para estos dos aspectos hablar de motricidad refiere principalmente a gruesa y fina, y, la estrategia del juego que, favorecerá en el alumno un nuevo conocimiento a su desarrollo; de acuerdo con el documento “Modalidades de titulación para escuelas normales” esta tesis de investigación tendrá como finalidad, construir conocimientos que permitan dar solución a un problema, realizando una investigación metódica y exhaustiva (documental y de campo), así como del saber específico de la disciplina. En este sentido, se permite exponer, argumentar e informar acerca del desarrollo de la motricidad en edad preescolar, esto principalmente enfocado al área de personal y social “Educación física” precisamente en el organizador curricular dos, desarrollo motriz.

Por lo anterior, la investigación constituye una alternativa que impulsa el desarrollo de la motricidad a través del juego, el cual representa la oportunidad de poner en práctica las competencias adquiridas durante el proceso de formación en la Licenciatura en Educación Preescolar.

Es por ello que de acuerdo a los aprendizajes clave del nuevo modelo educativo, se identifican dos, estos mismos hablan de la integración de la motricidad del niño, pero de acuerdo a lo anterior, se detectó que los alumnos no identifican sus posibilidades motrices en actividades que implican movimientos de locomoción, manipulación y precisión, tanto en juegos individuales como colectivos al involucrar herramientas, instrumentos y materiales que requieren de control y precisión debido a la falta de vivencias dentro del ámbito escolar; Así mismo, sí se da, un seguimiento de las dinámicas y juegos el niño da paso a que el comience su desarrollo de su motricidad.

Siendo así llegando al planteamiento del problema retomándolo en forma de pregunta:

¿Cómo influye la estrategia del juego dentro del desarrollo de la motricidad (gruesa y fina) del niño de tercer grado de educación preescolar?

Por esta razón, el desarrollo físico de los niños depende de la madurez y de las experiencias que tengan a lo largo de su vida, siendo así que, el preescolar representa un espacio propicio en el cual pueden tener oportunidades de juego, movimiento y actividades compartidas que favorezcan su desarrollo físico. No existe una edad determinada para alcanzar las habilidades, estas continúan desarrollándose y perfeccionándose a lo largo de la vida en la medida en que se tengan oportunidades. Por ello, es sumamente importante partir del objetivo general planteado que es desarrollar la motricidad gruesa y fina con movimientos de locomoción, precisión y manipulación que permitan la apropiación de oportunidades y experiencias de los niños de tercer grado de preescolar a través de juegos individuales y colectivos.

Sin olvidar los objetivos específicos:

- Desarrollar en los niños movimientos de locomoción manipulación y presión, que faciliten su participación en las actividades para controlar el dominio del movimiento muscular logrando movimientos cada vez más precisos y coordinados.
- Diseñar y ejecutar dinámicas de juegos individuales y colectivos para favorecer movimientos de locomoción, manipulación y precisión.
- Verificar y describir los avances que se tuvo del grupo ante la estrategia del juego a lo largo de las diversas actividades.

Asumiendo lo anterior, se plantea la siguiente hipótesis, “la estrategia del juego contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina de niños de cinco a seis años de edad, en educación preescolar”.

Así mismo esta investigación contiene una elaboración rigurosa que sigue las pautas teórico-metodológicas sugeridas por las distintas perspectivas o tradiciones de la investigación según Sampieri y cuya finalidad es aportar nuevas formas de explicación y comprensión de los fenómenos educativos, así mismo, su inserción al campo es referida durante la jornada de práctica que se realizó en el ciclo escolar 2019 – 2020, en el cual se intervino con dinámicas de juegos para desarrollar la motricidad, dentro del preescolar “Nicolás Guillén” específicamente en la localidad de Nezahualcóyotl, en donde se encuentra el grupo 3° “E” con una matrícula de 27 alumnos, a partir de esta

información se obtiene un diagnóstico que ayudará a reconocer el área de oportunidad sobre el tema principal de esta investigación.

En el capítulo 1 se aborda sobre la motricidad del ser humano como esta se desarrolla a través del tiempo, así mismo, se define, explica y clasifica el concepto de motricidad, haciendo diferencia entre la cada una de las capacidad y habilidades motrices sustentándolo con sus elementos constitutivos.

En el capítulo 2 se introduce a la estrategia del juego, exponiendo su definición, características y razones de porque es una estrategia docente para facilitar el aprendizaje dentro del nivel preescolar, apoyándolo con sustentos teóricos sobre este mismo concepto, notando las diversas perspectivas de cada uno de los autores, porque las actividades lúdicas son consideradas como la conexión entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto, donde va de la acción a la representación.

En el capítulo 3 se establece como es el desarrollo de la motricidad dentro de la etapa preescolar de 3 a 6 años, especificando dinámicas y juegos para favorecerlo, es entonces, donde se abre el panorama para determinar la relación entre juego y motricidad, destacando que se hace para apoyar a su aprendizaje.

En el capítulo 4 se hace mención del marco metodológico realizando una pequeña introducción al enfoque cualitativo de la investigación, como también, de la investigación acción que plantea Kemmis (1984) estableciendo 4 ciclos para lograr su proceso, se describe cada una de los ciclos llevados a cabo, entre ellos los diagnósticos, los diversos planes de acción etc.

En el capítulo 5 se muestran los análisis y resultados de cada uno de los ciclos como también de la misma investigación destacando el avance notable de cada uno de los alumnos dentro de los diversos juegos que se ejecutaron.

Finalmente se exponen las conclusiones a las que se ha llegado, después de un intenso trabajo, concluyendo con la bibliografía utilizada, de donde se obtuvieron los sustentos para elaboración del proyecto de investigación, así mismo se incluyen los anexos que son todos aquellos instrumentos empleados durante la elaboración del mismo, para dar sustento al documento.

Capítulo I: La motricidad como objeto de conocimiento

Para dar inicio al complejo termino de motricidad, hay que adentrarse a sus inicios y como es que surge este concepto. “Una persona que vive, siente, piensa, hace cosas, se mueve, se relaciona con el medio, los objetos, las personas en definitiva todo el mundo que la rodea” (Pazos, Rey, 2001, p. 76). Esto es, sí la persona realiza, vive y experimenta lo antes mencionado podemos hablar sobre todo lo que comprende su cuerpo como también de su forma de comunicarse con el contexto en el que se encuentra inmerso, es decir, su corporeidad, su motricidad, su movimiento, su educación, su forma de vida, el camino que sigue o hacia donde se dirige, en fin, la persona es el primer elemento fundamental, debido a que sin ella no puede existir movimiento de sí mismo y a su vez motricidad.

El humano existe desde hace miles de años, y a su vez nace con él la motricidad, este mismo, se halla entre cosas internas (cuerpo, organismo, personalidad etc.) y externas (rutinas, trabajo, escuela etc.) que lo mantienen en actividad constante, situado en un tiempo y espacio determinado, como lo afirma Moreira de Mello (1998) “el hombre es un cuerpo, un solo sistema a través del cual, puede actuar, conocer y transformar el mundo, construyendo y recreando, pues es así, como puede planear y soñar”. Es por ello que, tener un cuerpo supone querer el dominio de quien lo posee, sin embargo, es el hombre quien está a los dominios del mismo cuerpo, sobre todo, cuando el cuerpo va madurando a lo largo de los años.

1.1 Un recorrido al tema de motricidad

Se muestran algunos antecedentes de la educación infantil, el movimiento de la modernidad empieza a concebir la infancia como una categoría que encierra un mundo de experiencias y expectativas distintas a las del mundo adulto. Es así como a partir de la Convención Internacional de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, se lo define como un sujeto de derecho, reconociendo en la infancia el estatus de persona y de ciudadano. Pensar en los niños como ciudadanos es reconocer igualmente los derechos y

obligaciones de todos los actores sociales. De igual manera es de suma importancia conocer de dónde se origina la motricidad. La misma que aparece a comienzos del siglo XX con Duple 1970, se inicia en Francia y se inspira en el resultado de un riquísimo proceso de producción de ideas científicas y técnicas, experiencias y teorías educativas, así como con la aportación de distintas prácticas corporales como la educación física europea, el yoga oriental, la medicina reeducativa y diferentes corrientes y métodos de relajación, para ello el concepto de motricidad se hizo presente dentro del ámbito educativo.

La motricidad, permite la interacción de las diversas funciones motrices es por ello que a continuación se muestran conceptos e ideas de distintos autores sobre la motricidad. En la década de los 60s Kephart, considera que un adecuado desarrollo perceptivo-motor es requisito preliminar para el aprendizaje de la lectura. De igual manera, Piaget menciona que el dinamismo motor y los concretos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil.

Dando paso a la década de los 70s Espenschade, presenta una serie de concepciones pedagógicas que trajo consigo el reconocimiento de la totalidad del niño, la autora introdujo muchos tipos de actividad física en la escuela a medida que se les brindaba a los alumnos la oportunidad de aprender mediante la acción. Considera que el aprendizaje de los niños pequeños es de índole sensorio motriz, así mismo Kephart menciona que para que se dé el aprendizaje de una manera efectiva, la percepción y el movimiento, considerado este último como “el medio a partir del cual un individuo adquiere conciencia del mundo y de sí mismo, debe marchar simultáneamente, de modo que el proceso de aprendizaje lleva una gran variedad de experiencias sensoriales y oportunidades de movimiento” pág. 122. Por ello, señala que percepción y movimiento funcionan como una sola cosa. El movimiento es un elemento básico en el aprendizaje pues promueve el eficiente proceso cognoscitivo, siendo así que, buenos programas de experiencias motrices en niños de preescolar y educación básica pueden mejorar las tareas escolares, por las siguientes razones:

1. Las habilidades físicas desarrolladas en el juego y en periodos más estructurados de educación física, mejorarán los sentimientos generales de eficiencia en el niño.

2. Las destrezas motrices creativas fomentadas por medio de diversas formas de expresión artística y de juegos motores en los que se estimula un comportamiento selectivo en los niños, probablemente desembocarán en una participación más activa y cualitativa en todos los aspectos de interacción social que prevalecen en las escuelas elementales.
3. Los niños activos, si están demasiados tiempos quietos y encerrados, seguramente aprenderán con menos entusiasmo las tareas de clase. Los investigadores sugieren que tener inmóviles durante periodos prolongados a niños con buena condición física, que necesitan desplegar gran actividad, puede estar contraindicado en las escuelas elementales.
4. El movimiento parece ser una necesidad inherente a los niños, que al ser reprimido puede conducir a comportamientos indeseables. (Cratty, 1974)

Le Boulch Y Romain: Se interesaron por darle un enfoque más concreto en el campo del movimiento, mostrando que es ilusorio educar al niño sin tener en cuenta el comportamiento motor.

"Pienso luego existo"

Trabajaban con el "saber ser" del niño, la diversión.

Los trabajos de Wallon, demuestran la importancia del movimiento en el desarrollo evolutivo de los niños/as y por medio de su enfoque "la unidad funcional de la persona", esto implica la relación que se encuentra en el íntimo entrelazamiento existente entre las funciones motrices y las psíquicas para una coordinación adecuada de sus movimientos para ello todos; padres, docentes deben conocer la conducta de los niños/as en cada área como: motriz, cognitiva, afectiva en la diferentes etapas de su desarrollo para que mediante una adecuada estimulación obtengan un buen desenvolvimiento de su cuerpo.

Para dar inicio al complejo termino de motricidad, hay que adentrarse a sus inicios y como es que surge este concepto. "Una persona que vive, siente, piensa, hace cosas, se mueve, se relaciona con el medio, los objetos, las personas en definitiva todo el mundo que la rodea" (Pazos, Rey, 2001, p. 76). Esto es, sí la persona realiza, vive y experimenta lo antes mencionado podemos hablar sobre todo lo que comprende su cuerpo como también de su forma de comunicarse con el contexto en el que se

encuentra inmerso, es decir, su corporeidad, su motricidad, su movimiento, su educación, su forma de vida, el camino que sigue o hacia donde se dirige, en fin, la persona es el primer elemento fundamental, debido a que sin ella no puede existir movimiento de sí mismo y a su vez motricidad.

El humano existe desde hace miles de años, y a su vez nace con él la motricidad, este mismo, se halla entre cosas internas (cuerpo, organismo, personalidad etc.) y externas (rutinas, trabajo, escuela etc.) que lo mantienen en actividad constante, situado en un tiempo y espacio determinado, como lo afirma Moreira de Mello (1998) “el hombre es un cuerpo, un solo sistema a través del cual, puede actuar, conocer y transformar el mundo, construyendo y recreando, pues es así, como puede planear y soñar”. Es por ello que, tener un cuerpo supone querer el dominio de quien lo posee, sin embargo, es el hombre quien está a los dominios del mismo cuerpo, sobre todo, cuando el cuerpo va madurando a lo largo de los años.

De este modo, es que el ser humano u hombre (ser viviente), debe de ir conociendo su cuerpo a través del tiempo, explorando, investigando, experimentando, saber sus capacidades físicas condicionales, sus capacidades físicas coordinativas, sus habilidades y destrezas entre otros, debido a que es de suma importancia el control del mismo, como también el conocimiento de este, para poder conocer límites y la capacidad de cada cuerpo.

Al mencionar todo lo anterior, se comienza a hablar de conceptos de corporeidad y motricidad, debido a que son sumamente importantes porque se necesitan unos a los otros al referirse a un ser humano, en primer lugar, la motricidad acompaña a la corporeidad, al realizar movimientos por obviedad el que se mueve es el cuerpo y eso es motricidad, pero, la corporeidad es lo que lo expresa, se puede entender que la corporeidad implica la inserción de un cuerpo humano en un mundo, una realidad, en la relación consigo mismo, con otros cuerpos, y con los objetos; y en pocas palabras, uno podría decir que la motricidad es la capacidad del ser humano para moverse en el contexto que este inmerso, y la corporeidad es la manera de estar en el contexto que lo rodea.

Es entonces un movimiento (por ejemplo, un objeto que se cae) un hecho aislado, sin un fin; sin embargo, darle un significado al ejecutar un movimiento para conseguir

algún objeto o algo en concreto es motricidad (ver figura 1). Es así, como el ser humano realiza movimientos en respuesta a diferentes estímulos que son recibidos del exterior, pero también existen estímulos internos de nuestro cuerpo que generan movimiento y para lograrlo intervienen partes del organismo, de igual forma, todo el cuerpo realiza diferentes actividades como caminar, correr, brincar, escribir, entre otras tantas que realiza a diario de manera tan natural, gracias al movimiento, se efectúan diferentes actividades que nos permiten sobrevivir.

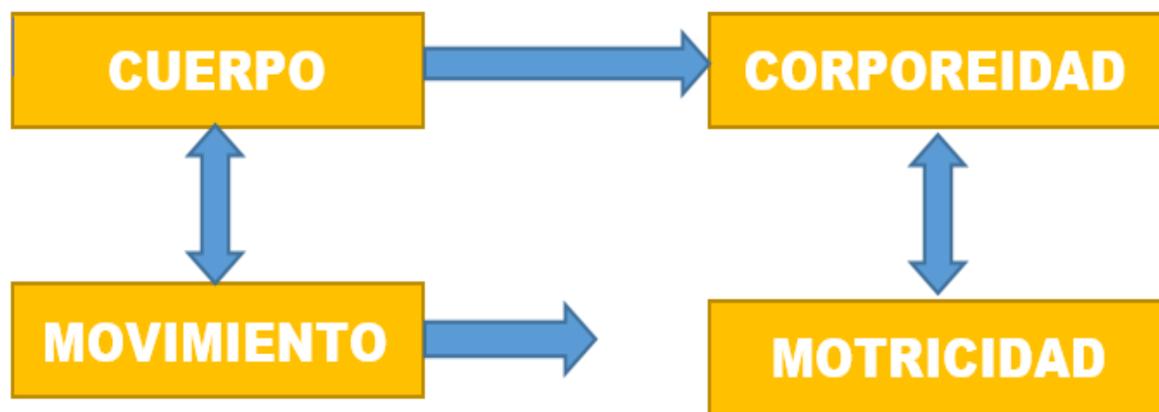


Figura 1. “Desde el cuerpo”, retomado de Pera C. 2012, pág. 47. Elaboración propia.

Entendemos que el cuerpo es la base fundamental para vivir, pero este, se va desarrollando a lo largo del tiempo, que crea una propia corporeidad como medio de proyección y expresión de cada ser humano para comunicarse y relacionarse con los demás mientras que a su vez vaya forjándose de forma positiva, y también crea movimientos aleatorios con un fin o no, es entonces que, estos dos factores sumamente importantes dan paso a iniciar el desarrollo de la motricidad y poder perfeccionarla.

1.2 La motricidad del ser humano.

El hombre no es un sistema de puertas cerradas, puede demostrar infinidad de movimientos a la hora de realizar las tareas que se propone a diario, de manera que

con la motricidad se nace porque al ejecutar movimientos involuntarios o voluntarios los realizas con el cuerpo.

Aquí se retoma a Sergio (2008, pág. 13)

“Forma concreta de relación del ser humano con el mundo y con sus semejantes, relación ésta caracterizada por intencionalidad y significado, fruto de un proceso evolutivo cuya especificidad, se encuentra en los procesos semióticos de la conciencia, los cuales, a su vez, discurren de las relaciones recíprocas entre naturaleza y cultura, por tanto, entre las herencias biológicas y socio-históricas”.

A lo largo del tiempo el ser humano y sus acciones hacia el mundo, tienen una intencionalidad tanto positiva como negativa, y con un significado para lograr un fin u objetivo en concreto, de acuerdo a sus necesidades de un proceso evolutivo, estos específicamente ejecutados por algo que se llama conciencia en el cuerpo, entenderlo, cuidarlo y reflexionarlo, en si realizamos correctamente cada actividad diaria, por naturaleza o por cultura, es decir, porque el ser humano es indivisible, único, complejo y se construye con el otro y el universo a dónde pertenece.

Los seres humanos con apoyo de la motricidad deben de contemplar la creatividad, el pensamiento crítico, ingenioso y flexible que proporcione una cultura suficientemente variada de diversos contextos para que pueda apropiarse de cada uno de estos elementos actuando de manera autónoma, para realizarse y completarse como ser humano. Por otra parte, la motricidad vista desde el aspecto cultural del proceso de humanización toma en cuenta las características y las necesidades de las personas con las que se relaciona.

Existen procesos evolutivos para el ser humano en el desarrollo de la motricidad como lo es la madurez, crecimiento y desarrollo, estos pueden ser considerados como factores fundamentales, que determinan, limitan o favorecen el desarrollo motor de cada hombre; la madurez determina la evolución de posibilidades motrices del individuo, estas posibilidades se modifican ampliamente con la edad y llegan a ser cada vez más variadas y completas a medida que el individuo alcanza todas sus funciones orgánicas en el transcurso de su ciclo vital. El crecimiento se manifiesta por modificaciones cuantitativas de las diferentes partes del cuerpo (talla y peso) y el

desarrollo orgánico responde a la evolución de las estructuras neuromusculares produciendo la aparición de nuevas entidades funcionales que ponen de manifiesto su interacción con otras funciones biológicas.

La motricidad humana desde los planteamientos de Sérgio, es esencialmente, sentido y acción es decir un movimiento con intención o propósito, vivencia y energía como presencia, expresión y comunicación de lo humano (de la corporeidad) cada una de las formas de relacionarse con otros dentro de su contexto, una praxis transformadora y creadora, que se puede concretar en una conciencia-acción-transformación) de un proceso y producto, de modo que todo se sintetiza en vivir y experimentar a lo largo de la madures del cuerpo.

1.3 Concepto de motricidad.

El ser humano desarrolla su propia humanización a través del tiempo estando en contacto con grupos sociales diversos, y logra realizar acciones con un significado cualitativo, es decir, en lo cultural, simbólico, volitivo, afectivo, intelectual y por su puesto motor, con un fin subjetivo la creación humana, en donde principalmente interviene, la racionalidad, la inteligencia, la creatividad, la sensibilidad, la afectividad, con su propia intencionalidad, que principalmente es puesta en marcha como una expresión significada la “motricidad”.

Es entonces, dado que la motricidad se manifiesta en todas las acciones humanas con fin intencional y consiente, es evidente que precisa a ser abordada desde diferentes áreas de conocimiento para ser entendida: la historia, la antropología, la biología, la medicina, la biomecánica, la psicología entre otras, por ello, en estas disciplinas científicas se manifiesta el cuerpo y cada una de ellas dirige su objetivo a un aspecto tanto bio, o psico, desde lo racional a lo efectivo, pero siempre es el cuerpo el que está inmerso en este análisis. La motricidad abarca desde la relación hombre-mundo hasta su existencia individual y concreta, asimismo abre las posibilidades de pensar lo humano desde la vivencia, desde la concepción del cuerpo vivido, cuerpo perceptivo, permitiendo así, verlo como un ser de situación, un factor esencial de la realidad social-humana.

Para Sergio (1999) define motricidad como:

Una forma concreta de la relación humana con el mundo y con sus semejantes, relación caracterizada por intencionalidad y significado, fruto de un proceso evolutivo cuya especificidad se encuentra en los procesos semióticos de la conciencia, los cuales, a su vez, discurren de las relaciones recíprocas entre naturaleza y cultura, por tanto, entre las herencias biológica y socio-histórica. (pág. 97)

Esta definición es un tanto compleja, pero es muy exacta en las realidades de la motricidad, porque, al hablar de la relación del hombre con el mundo, habla tanto de sus acciones como proyecciones con él y en él, tanto como la intención que tiene cada una, sus objetivos y el significado de cada ser humano determine poner, que a lo largo del desarrollo humano se encuentra inmerso y no solo es hacer o realizar la acción, sino que interviene mucho desde la conciencia de tal forma que, es ahí, donde principalmente se forma y se desarrolla, fungidas por la sociedad, la cultura y la misma naturaleza que rodea al ser humano.

El autor Feitosa (2000) usa un anagrama conceptual para la motricidad, reúne los siguientes componentes: la carencia, la intencionalidad, el movimiento, la praxicidad, el lenguaje, la ludicidad, la intersubjetividad, la trascendencia y la totalidad, cada una de ellas forma parte del fortalecimiento de la motricidad y su desarrollo positivo dentro de la misma corporeidad, es entonces que, menciona cada una con lo siguiente:

La carencia como la capacidad del ser humano para potenciarse, lograr superar las adversidades que se encuentran a lo largo del tiempo, la intencionalidad es concebida como elemento que permite que la acción esté dirigida con una finalidad, con un sentido formativo para el ser humano ese fin al que se quiere llegar para forjar la propia motricidad, el movimiento, por su lado, se entiende como el acto, lo que se realiza involuntariamente o voluntariamente para poder sumar a tu desarrollo, la praxicidad, se presenta como praxis o práctica que es transformadora y creadora desde la reflexión sobre el sentido de la vida, la razón de ser del acto humano, el lenguaje vivo, expresivo, socialmente contextualizado es un sistema de símbolos donde el ser humano es el único capaz de crear, la ludicidad es la tensión, la alegría, el entusiasmo y la diversión causados por el juego, que tienen una función significante, un sentido determinado, la intersubjetividad, es un elemento que en el ser humano como ser

carente y práxico, representa a un ser de relación, ser de encuentro y de diálogo, abierto al mundo, la trascendencia es planteada como la capacidad de del ser humano de ser más y mejor, la totalidad, como un principio que implica pensar en multiplicidad y en complejidad dinámica. (pág.118)

Cada uno de estos componentes, incrementan el desarrollo de la motricidad fortaleciéndola paso a paso en la vida diaria del ser humano, para incidir en la corporeidad de manera positiva, teniendo a lo largo de cada uno de ellos mayor desarrollo de habilidades motrices.

Una concepción de motricidad que la comprenda como “expresión motriz intencionada de percepciones, emociones, sentimientos, conocimientos y operaciones cognitivas”. (Contreras,1998, pág.16), el movimiento consciente y voluntario que se constituye en un aspecto significativo para el ser y portador de significación de su propia conducta. Así, la motricidad en una relación insuperable con la corporeidad, asume como uno de sus componentes el movimiento (en tanto, ejecución bio-mecánica) pero lo trasciende a fenómenos más integrales y complejos en la comprensión del ser, dado que por medio de la motricidad el sujeto desarrolla la capacidad de relacionarse consigo mismo, con los otros y con el universo.

Por este motivo, la motricidad, no se debe confundir como un simple estudio del movimiento, ni con los aspectos anatómicos y psicológicos del mismo. Las actividades motrices deben planificarse y tener momentos específicos para su ejecución y ser promovidas con regularidad, la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la corporeidad y el aprendizaje, este se inicia con el nacimiento del individuo y el desarrollo motor va de la mano con los cambios biológicos de acuerdo a la edad, peso, talla, que además tienen que ver directamente con la genética, al desarrollarse se va afinando con los estímulos y las experiencias, de esta forma dan paso a movimientos más coordinados y elaborados.

Estas características antes mencionadas, permiten entender que la motricidad es un asunto complejo, por lo cual se convierte en un referente importante para cualquier disciplina que tenga como interés su comprensión. Una de las disciplinas principales

que estudia la motricidad, es la educación física, si bien la Educación Física (EF) es una disciplina que puede inscribirse en el área de las ciencias sociales y humanas, “es una práctica pedagógica que ha tematizado elementos de la esfera de la cultura corporal/movimiento” (Dulcio, 1998, pág. 149) teniendo en cuenta esto, esta disciplina menciona principalmente al cuerpo y al movimiento y como lo hemos establecido son dos referentes imprescindibles, como también está, tiene que ver con lo pedagógico ya sea como práctica o como proceso.

Por ello esta disciplina sumamente importante en el concepto de la motricidad lo define: “como capacidad humana, es la propia manifestación de la vida humana en sus distintos modos de expresarse e impresionarse. Su intención es el desarrollo de la toma de consciencia desde la vivencia (contacto sensorial con la realidad) y su fin o propósito es el desarrollo humano de cara a la trascendencia, es decir, la transformación del yo, el otro y el cosmos”. (Jaramillo y Trigo, 2008), es decir, cumple con las condiciones de ser un sistema dinámico, abierto e inteligente donde toda actividad física o mínima acción, permite que las habilidades y las capacidades establezcan relaciones, estimulando el desarrollo físico y psíquico de los participantes, a partir de la intervención racional que permita incrementar la motricidad de la manera más amplia posible en sí mismo y entre otros.

La disciplina de educación física está inmersa en todos los niveles educativos de educación básica siendo así que principalmente donde se situara esta investigación es a nivel preescolar por lo que en el programa aprendizajes clave define la motricidad como:

“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. Constituye en la escuela el espacio curricular que moviliza el cuerpo (corporeidad y motricidad) y permite fomentar el gusto por la actividad física” (Aprendizajes Clave, 2017, p. 329),

Es decir, reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo, explorando y vivenciando las capacidades, habilidades y destrezas de cada participante con estrategias lúdicas para el desarrollo de esta motricidad.

La motricidad se configura, parafraseando a Kolyniak (2005), como proceso, cuya constitución envuelve la construcción del movimiento intencional desde la reflexión, y la creación de nuevas formas de interacción a partir de la reproducción de patrones aprendidos, de la acción contextualizada en la historia, por tanto, relacionada al pasado vivido y al futuro proyectado, expresando y construyendo la totalidad de las múltiples y complejas determinaciones de la continua construcción de lo humano.

Asimismo, este concepto, desempeña un papel definitivo en el desarrollo de todo ser humano es la base para el actuar y para realizar las acciones, es necesario entender qué es lo que se trasciende (una realidad, un acto, una intención etc.) y asimismo es importante identificar qué tipo de límites son los que se supone se van a traspasar. En términos sencillos es el cuerpo-vivido con una intencionalidad mediante acciones que tienen una finalidad, un sentido, es una corporeidad que busca ir más allá, que realiza acciones que implican desarrollo humano.

1.4 Clasificación de motricidad.

La motricidad no es solo el objeto visible de los diferentes segmentos corporales que se accionan con una finalidad concreta, sino que lleva implícitos las clasificaciones jerárquicas de estas mismas. Según vamos creciendo y conociendo nuestra corporeidad, vamos alcanzando mayor desarrollo de la motricidad, de manera eficaz y eficiente, a lo que, con el paso de los años se va fortaleciendo, tanto la motricidad fina como la gruesa. (ver figura 2).

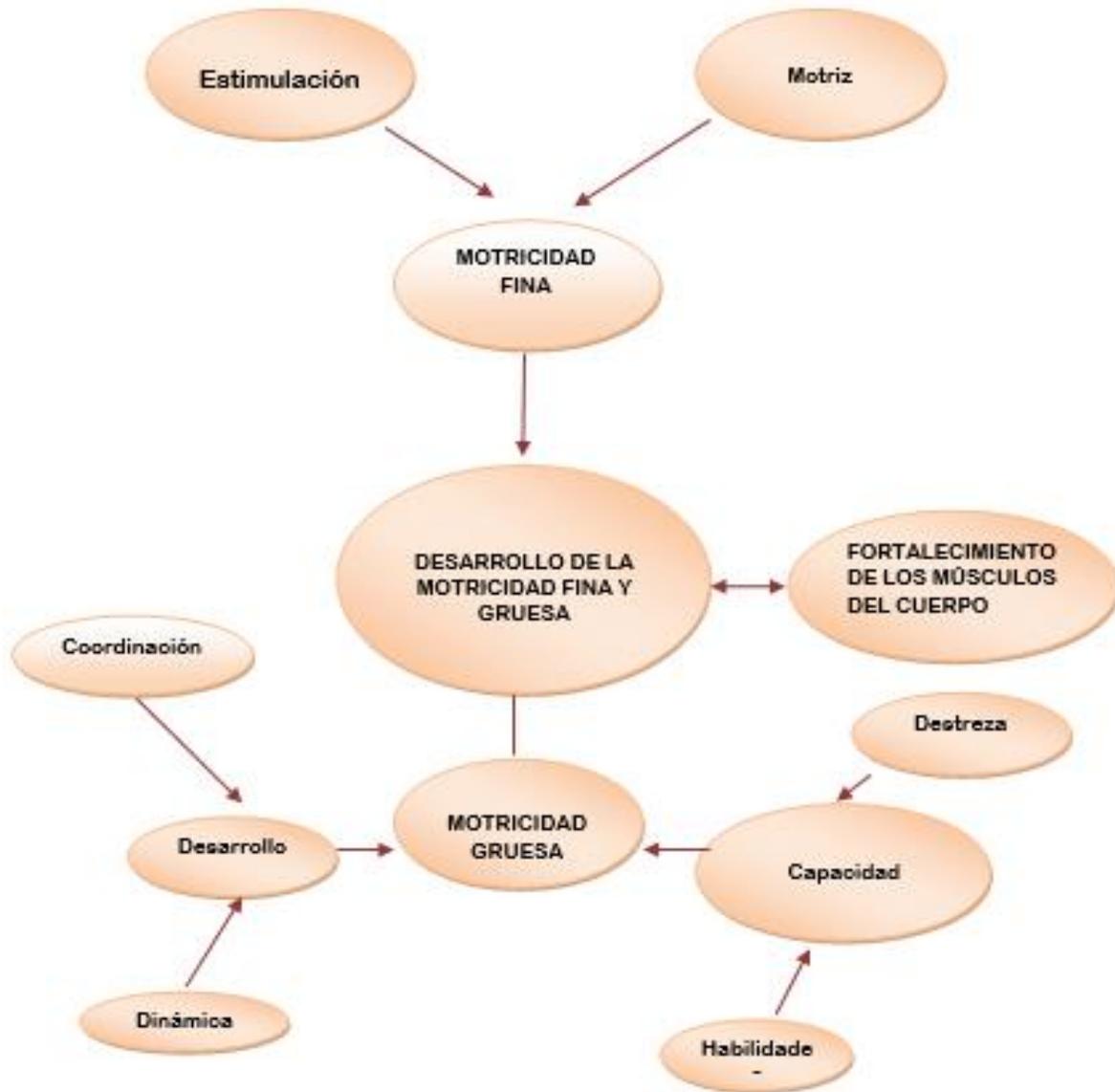


Figura 2, Motricidad: Aproximación psicofisiológica Rigal R, Paolletti R., Portmann M. 2012, pág, 153.

En el mapa anterior el desarrollo de la motricidad tanto fina como gruesa, es percibido de diferente manera debido a que la motricidad fina depende de un estímulo para poder ser ejecutada y a su vez también necesita de una acción motriz es decir, un movimiento, una tarea realizada meticulosamente para desarrollarla, este tipo de motricidad es muy importante para poder experimentar con el entorno que les rodea y para ir adquiriendo una mayor capacidad intelectual, sin en cambio la motricidad gruesa se desarrolla con apoyo de dinámicas y acciones de coordinación tanto voluntarias como involuntarias, forjando habilidades y destrezas que a lo largo del tiempo se volverán una capacidad, este tipo de motricidad es vital para el desarrollo

integral, incluyendo los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permitiendo que el niño se mueva y se desplace para explorar y conocer el mundo que le rodea.

1.4.1 Motricidad Gruesa.

Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría. “Es una capacidad observable, cuantificable, y cualificable en cuanto a su manifestación motricia externa” (Pedrido, 2001, pág. 236). Este autor hace mención a que no solo se coordina nuestra corporeidad, sino que coordinamos con otras corporeidades (personas) y objetos, ya que estos pueden ser con un gimnasta realizando giros, lanzar un balón para colocarlo en un lugar específico, patear un balón, se refiere principalmente al control de los movimientos musculares generales éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos.

Al hablar de este término, específicamente es el dominio de una motricidad amplia que lleva al sujeto a una flexibilidad y armonía en cada uno de los movimientos, pero esto, no solo es a nivel cuerpo sino también a nivel social ya que permite el funcionamiento cotidiano, social como puede ser un deporte o alguna actividad cultural. Asimismo, para lograr el dominio o llegar a profundizar en el motor grueso, es necesario trabajar, desde diferentes perspectivas como lo son sociales, físicas, motoras, y juegos simbólicos para garantizar la adquisición de las mismas habilidades.

La adquisición de profundización de la motricidad gruesa se logra “mediante el dominio parcial y específico del dominio corporal dinámico y estático” (Aragunde, 2000, pág.290), principalmente es el control de tu cuerpo mediante la coordinación de movimientos y estos a lo largo del tiempo de deben aprender de forma vivencial y practicarse durante diferentes actividades que ponen en juego las diferentes partes del cuerpo y permiten su comprensión o concepción.

Se observa finalmente en las personas estos movimientos son más observables porque son los más evidentes, comprenden de todos aquellos movimientos que no necesitan presión como es girar la mano, los brazos para adelante, a tras hacia arriba,

abajo, pero la motricidad gruesa no solo está en la mano, se observa en los pies, piernas, rodillas, cabeza, tronco, etc. Y estos tienen que ir relacionados unos con otros.

1.4.2 Motricidad fina.

La motricidad fina se inicia desde los primeros años de edad y comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar a nivel escolar como educativo en general, son: Coordinación viso-manual, Motricidad facial, Motricidad fonética, Motricidad gestual. Las tareas más delicadas que enfrentan los niños de preescolar, tales como el manejo de los cubiertos o atar las cintas de los zapatos, representan un mayor reto al que tienen con las actividades de motricidad gruesa aprendidas durante este período de desarrollo. Un ejemplo claro puede ser, para cuando los niños tienen tres años, muchos ya tienen control sobre el lápiz. Pueden realizar un círculo, aunque al tratar de dibujarlo una persona, sus trazos son aún muy simples. Es común que los niños de cuatro años puedan ya utilizar las tijeras, copiar formas geométricas y letras, abrocharse botones grandes, hacer objetos con plastilina de dos o tres partes.

EL desarrollo de la motricidad fina juega un papel central en el aumento de la inteligencia, debido a que se experimenta y aprende sobre su entorno. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, aunque se pueden dar grandes progresos y estancamientos o retrocesos sin consecuencias para el desarrollo normal del niño.

1.5 Capacidades y habilidades de la motricidad.

Dentro de la educación física existen diversas capacidades para el desarrollo de la propia motricidad. Los autores Castañer, y Oleguer (2001) plantean las 4 capacidades para el desarrollo de la motricidad.

Capacidades perceptivomotrices: Son aquellas que se desarrollan producto de la maduración del sistema nervioso central y, por tanto, no pueden ser medidas ni cuantificadas, la apropiación de esta depende de cada individuo y de los estímulos que han recibido en los primeros años de vida, es decir, que cada uno de nuestros movimientos voluntarios tienen un elemento perceptivo que proviene de algún tipo de estimulación sensorial.

Capacidades fisicomotrices: Son aquellas que se desarrollan debido a la intervención de mecanismos energéticos, es decir, racionados con la ingesta de alimentos, del mismo modo esta comprende la fuerza, que se considera como la capacidad de oponerse a una resistencia ejercida por la estructura musculo esquelética, también está la resistencia que refiere a la capacidad de mantener un esfuerzo por tiempo prolongado, y por último está la capacidad de flexibilidad, que se entiende como la posibilidad de elongación de las articulaciones en toda su amplitud, acompañada siempre de la elasticidad, que se realiza a nivel muscular.

Capacidades sociomotrices: Es la que remite claramente a la dimensión social de la conducta humana, esta es manifestada en el deporte, como también en la infinidad de juegos.

Capacidades ludomotrices: Podemos decir que son aquellas que aluden fundamentalmente al placer del juego y sus dinámicas que se manifiestan en la EF. (pág. 73)

Cada una de ellas podríamos decir que cada una de ellas se manifiesta por la capacidad adquirida por el aprendizaje, de producir unos resultados previstos, es decir, la unión entre filogénesis y ontogénesis, principalmente porque como se ha estado mencionando anteriormente todos los seres humanos nacen con un potencial adquirido por la especie para poder desarrollar los patrones básicos del movimiento y posteriormente ontogénicamente aprendidos para después ser modificados y poderlos llevar de un potencial innato a una habilidad y destreza motriz.

Siguiendo la clasificación efectuada por Castañer (1993), se considera la existencia de tres subsistemas de un planteamiento holístico y sistémico que refleja la unidad del hombre y su motricidad.

Habilidades básicas locomotrices: Estas se fundamentan en el instinto biológico de desplazarse por el espacio circundante, conjugando direcciones, planos y ejes, (correr, saltar, trepar, gatear etc.) y concretadas en motricidad, por la expresión significada que le da el humano.

Habilidades básicas manipulativas: Expresadas a partir de la necesidad del hombre de manipular objetos y seres vivos (agarrar, tirar, empujar, parar etc.) imprimiendo fuerza en los mismos y recibiendo la propia de los seres y objetos con los que interaccionamos.

Habilidades básicas de estabilidad: Estas están motivadas por la necesidad de mantener el equilibrio estado-dinámico y el movimiento del cuerpo sin desplazar la base de sustentación, (esquivar, balancearse, girar rotar etc.) son la base para otras formas especializadas de expresar la motricidad por vía ontogénica.

No hay que olvidar que la clasificación, concretada en estos tres tipos de habilidades básicas, demuestra una manifestación externa de la conducta motricia queda reflejada a través de la ejecución del gran repertorio de estas mismas quedando las habilidades específicas, condicionadas por estas, al ser el producto de una combinación y adaptación de las mismas, el desarrollo de una capacidad incidirá en la adquisición de una habilidad básica y el desarrollo de su propia motricidad, como lo menciona Sergio (1994) “La motricidad supone, en un principio, la existencia de un ser no especializado, sino carente, abierto al mundo, a los otros y a la trascendencia”. (pág. 88)

1.6 Elementos constitutivos de la motricidad.

1.6.1 Movimiento-acto motor

El movimiento es un elemento constitutivo de la motricidad, en tanto acto en el que ésta se manifiesta físicamente. Al respecto toma importancia lo planteado por Corraze en la década de los 80s cuando describe los fenómenos motores y sistema de control como el resultante de la necesidad que todo ser viviente tiene de realizar una serie de objetivos para sobrevivir en su medio, los cuales, son organizados según diferentes

niveles de jerarquías, es decir, las actividades que realizar a diario el ser humano es resultado de distintos movimientos, por alguna necesidad que ellos.

Por su lado, Rigal en la misma década explica, que el desarrollo del acto motor, “se describe a partir de un simple programa central transmitido a los efectores, que en diferentes puntos hace intervenir a las referencias propioceptivas”. (pág. 93). De esta manera, la acción y/o reacción del organismo humano es producto de la información proveniente de los receptores sensoriales, traducida a percepciones por la actividad cortical. En el mismo sentido Rey y Trigo (2000), plantean que el movimiento es un proceso en el que un punto de masa varía de lugar en un determinado espacio de tiempo: “el movimiento es una variación de lugar y posición del cuerpo humano (o de segmentos del mismo) dentro de su entorno” (pág. 129) es entonces que el movimiento va ligado con la motricidad ya que se efectúan uno con el otro logrando el desarrollo de este, teniendo en cuenta el lugar, la determinación, los puntos de partida y el objetivo en sí.

1.6.2 Percepción

La percepción, en este sentido, es una actividad o acto que incluye algún elemento sensible intelectual o nocional, por lo cual es una actitud sensible que, aunque se diferencia del concepto de sensación en sentido estricto, lo contiene, puesto que puede haber sensación sin percepción, pero no puede haber percepción sin sensación.

“La percepción se plantea como un elemento constitutivo de la motricidad por la importancia que tiene la sensibilidad para configurar lo que somos en el mundo y cerciorarnos que estamos en él, es decir, es imprescindible para la trascendencia de la existencia”. (Corraze, pág.70)

1.6.3 Intencionalidad

La intencionalidad es otro elemento que se comporta como constituyente de la motricidad en tanto que, aporta a su concepción como fenómeno integral y propio de la complejidad humana. Este elemento se configura y se entiende en relación con otros componentes humanos como los sentidos, la inteligencia y la sensibilidad, pero sobre todo con la conciencia.

“Las acciones son actividades orientadas hacia un objetivo que define los comportamientos, en su precisión de que la acción intencional es la categoría más fundamental de la psicología, pero es una noción biológica original, dado que esa búsqueda de un objetivo no es algo ajeno ni exterior que penetra en los organismos, sino que es una capacidad propia y sistemática implícita en la organización biológica del ser”. (pág. 71)

1.6.4 Espacialidad

La espacialidad es un elemento constitutivo de la motricidad en tanto es una dimensión explicativa de lo social en general.

“La espacialidad, y su objetivación como espacio, no es un dato dado en el que transcurren las relaciones sociales o un simple epifenómeno sin relación con las dimensiones humanas como la motricidad. Por el contrario, la espacialidad y el espacio social son un factor relevante y comprensivo a la hora de entender lo humano”. (pág. 72)

1.6.5 Temporalidad

La temporalidad es el otro elemento constituyente de la motricidad, que al igual que la espacialidad tiene un carácter más estructural, que como se dijo, lo configuran como una categoría central de las ciencias sociales.

“La perspectiva temporal es un elemento fundamental para conocer la realidad, dado que el sujeto no conoce desde la eternidad cualquier situación y ésta no puede ser comprendida real y profundamente porque somos esa realidad. Merleau-Ponty (1975, p.438), refiere que el mundo no es accesible sino a quien está situado tanto en una espacialidad como en una temporalidad, y es desde allí que abraza su direccionalidad”. (pág. 73)

Cada una de estos elementos constitutivos son sumamente importantes para la motricidad debido a que, son especificaciones que se deben de ser a lo largo del desarrollo de este mismo con un fin, por lo tanto, debemos de actuar y llevar a cabo cada una de ellas, para que a lo largo de la vida sean funcionales como objetivos. ¿Pero que fundamenta la motricidad? como lo sugiere Rigal (citado por Benjumea, 2009).

La sustenta la corporeidad y el acto motor significativo entendido este como los efectos o cambios de estado, producidos por procesos propioceptivos. A partir de esta visión es que se muestra la composición de la motricidad humana y sus elementos constitutivos, para la configuración de la motricidad humana las características que definitivamente hacen parte del proceso motor. (pág. 34)

En resumidas palabras la motricidad es un proceso complejo de interdependencia y conciencia individual y social que el sujeto desarrolla con base a los siguientes elementos constitutivos y habilidades motrices: la percepción, el acto motor, la intencionalidad, la temporalidad, la espacialidad y la corporeidad; que a su vez se dinamizan mediante características determinantes: individualidad, complejidad, simbolismo, interacción, trascendente, contextualización e historicidad; componentes que están en constante relación e interacción, como procesos cognitivos, físicos, emocionales, sociales, espaciales que comprometen una conciencia del ser humano frente a sus acciones motrices y las traduce en motricidad.

Capítulo II: El juego como estrategia en edad preescolar

En edad preescolar se trabaja con alumnos de entre tres a seis años por lo que el aprender algo es muy complejo a su edad, debido a que debe existir dinamismo para que este sea comprendido, es por ello que la construcción de un conocimiento en esta etapa de vida, de un niño preescolar, es investigar, jugar, y conocer, mediante actividades, dinámicas de juegos que permitan despertar su curiosidad.

En la infancia, el juego es una actividad que acompaña a la experiencia cotidiana de los niños y las niñas, hay que afirmar que este, el alumno lo realiza de manera innata, y para que esto logre tener un impacto significativo en el aprendizaje del alumno, es necesario que una persona le dé sentido a ciertas acciones que realiza espontáneamente. De esta manera se suma un significado cultural.

La finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante este mismo, los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite, rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen.

El juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado la tendencia de considerarlo como una ofensiva pérdida de tiempo, ahora se valora la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

Hay que reconocer, que esta estrategia, responde a una necesidad de funcionar, de permanecer en movimiento y de descubrir el mundo a través de él y es una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano neurológico, físico, cognitivo, psicológico y social. Ese disfrutar, es supremamente importante, porque se hace extensivo a toda la vida; la actitud positiva que una persona pueda tener frente al mundo, depende en gran medida de las experiencias placenteras de esta estrategia.

Es por ello que, al implementar la estrategia del juego, se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción.

Se puede afirmar con el programa de aprendizajes clave 2017, el juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicias condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros.

2.1 Un recorrido a la estrategia del juego.

El juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes.

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

Toda actividad donde implicará un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones.

Según afirma Torres (2007), (como se citó en Lomelli, 1993):

“El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p.143).

Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17). Se hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el diálogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... “el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad” (Bañeres et al. 2008, p.119).

Aquí el autor plantea cómo es que estos juegos de crianza o tradicionales, que surgen desde abuelos, y hoy en día siguen teniendo la misma importancia, y más aún siguen significando para los niños y las niñas. Además, se debe comprender la importancia de cada uno de ellos, para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia, todo ello ayuda a la formación integral de los niños y las niñas.

2.2 Periodización de la edad preescolar en la teoría de la actividad del juego.

Desde el punto de vista práctico la adquisición de la cultura se da en forma de enseñanza y crianza como actividades particulares en las diferentes etapas del niño y estas primeras actividades podrían ser llamadas como juego para él, si aceptamos la tesis de Vygotsky de que la enseñanza (crianza) conduce al desarrollo, entonces, el desarrollo psicológico depende del tipo de organización de esta misma es posible elegirla como proceso espontáneo y natural, pero también es posible elegir estos procesos como base de los logros de las teorías psicológicas contemporáneas una de ellas la teoría histórico cultural.

Podemos dividir el primer año de vida en dos etapas principales: la comunicación personal afectiva y la comunicación práctico personal en el primer caso el motivo de la comunicación es el adulto cercano mientras que en la comunicación práctico personal, se mueve hacia los objetos que utiliza el adulto en la actividad de juego, en la primera etapa los objetos aún no existen para el infante como objetos y acciones en la segunda etapa los objetos empieza atraer la atención del niño dentro de la ejecución de las acciones propias del adulto y de las acciones conjuntas, cabe señalar que las acciones del niño en esta etapa aún no poseen un carácter objetual, es decir que no son acciones específicas, por ejemplo, el menor agarra los objetos los tira, los pasa de un lugar a otro, por lo tanto este es su medio de entretenimiento aunque aún no lo sepa aunque aún no lo conozca, siendo así que la sociedad por la que este rodeado mencionan que el niño está jugando.

Por otro lado, los siguientes dos años de vida se desarrolla y significado en el sentido amplio de esta palabra el significado verbal el significado objetal y el significado de las acciones objetales, en esta etapa el adulto sirve como promotor de la interacción del niño con el mundo de los objetos, si en la edad anterior veía a estos a través del adulto en esta otra, ve al adulto a través de los objetos, es importante entender que dicha actividad de juego es posible si el chico no tiene cierta libertad e Independencia personal por tanto la separación de la madre como resolución de la crisis de la edad anterior es fundamental. El niño juega con los objetos, los toca, los huele, los prueba, los avienta y realiza diversos tipos de juegos constrictivos con ellos. Los objetos con los que interactúa son diversos materiales, formas, y tamaños, todos los rasgos de los objetos con los que juega se reflejan en su lenguaje.

En la edad preescolar que es de tres a seis años de edad, las relaciones sociales constituyen la línea general del desarrollo y la línea subordinada es la de los aspectos teóricos-operacionales. La situación social del desarrollo puede denominarse como la institución preescolar, debido a que la familia no puede garantizar la organización de esta actividad de juego. La inclusión del niño en la actividad del juego es en la presencia de un colectivo infantil. En este colectivo cada quien retoma diversos roles y despliega la actividad de su representación; el juego requiere de un espacio suficiente y de tiempo prolongado para su realización dichas condiciones no se pueden cumplir en la familia debido a que en ella no se garantiza la participación de un colectivo amplio de niños de una misma edad, si es cierto que las familias pueden convivir con los niños, pero, esta situación social del desarrollo es el preescolar, es decir, un colectivo infantil organizado para la realización de la actividad como el juego temático de roles sociales.

Siendo descritas las etapas a continuación se muestra una tabla que resume cada una de estas con su desarrollo, con la finalidad de conocer su proceso y avance década uno de ellos.

Muestra específicamente la evolución que tiene el niño el entrar en contacto con un contexto social y su desenvolvimiento en juegos de placer hasta juegos sociales, cada una de estas categorías son ejecutadas en solo 2 contextos el familiar y el escolar que

implica una serie de habilidades a desarrollar como también de exigencias y complejidades en el juego. Estas categorías son a bases de creatividad de cada niño, ejecutándolas de diferente manera y del contexto que lo rodea. Cada una de ellas son importantes para la maduración del niño, a lo largo del tiempo. (ver tabla 1)

Tabla 1

“Etapas de periodización en niños de cero a seis años de edad”

Edad cronológica (aproximada)	Edad psicológica (referencia a la edad del niño)	Actividad rectora	Neoformaciones
0 – 1 año	Primera edad	Comunicación afectivo-emocional.	Lenguaje, caminata, propio “yo” del niño
1 – 3 años	Preescolar temprana	Juego de manipulación con objetos.	Significado de objetos, palabras y acciones, personalidad independiente del niño.
3 – 6 años	Preescolar básica	Juego temático de roles sociales.	Imaginación, actividad voluntaria, personalidad y motivación cognitiva amplia.

Nota: Esta tabla facilita la visualización de cada una de las etapas de juego por las que el niño pasa antes y durante de la educación preescolar (Tabla Solovieva Y., Quintanar L. 2012)

2.3 Concepto del juego

Los juegos conforman las actividades mediante las cuales pueden lograrse los objetivos relacionados con el movimiento estos no deben transformarse en rígidos estereotipos donde sólo se adiestra al niño a ser obediente a que cumpla con lo que el maestro le pide sino formar seres pensantes y es por ello este mismo debe ser el eje vertebral de estos logros y así los niños aprenderán divirtiéndose.

Piaget hace referencia al juego es casi asimilación pura, es decir, pensamiento orientado en el sentido dominante de la satisfacción individual, expresa que este mismo, comienza por confundirse con el conjunto de conductas sensomotoras de las cuales no constituyen un polo de los comportamientos que necesitan acomodación y se reproducen por puro placer funcional, es decir, que el niño disfruta de jugar debido

a que la manipulación de diversos materiales así como también la ejecución de movimientos del cuerpo, le causa sensaciones de placer.

Asimismo, el autor K. Gross menciona que el juego es un “placer funcional” ya que con él se obtienen diversas satisfacciones al realizarlo siendo así que se desarrolle aún más la creatividad y la imaginación de cualquier niño; atendiendo a esto Wallon opina que “el juego del niño se parece a una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función de todas las posibilidades” (Wallon, 1979, p. 82), es por ello que el juego es de suma importancia en el desarrollo infantil ya que cada uno de estos pueden ser creados por el mismo o por adultos que lo acompañan sino de esto una actividad muy satisfactoria para él como también favorable para el desarrollo del niño, siendo una clave fundamental para que el niño no se aburra me hice realizando actividades mecánicamente sino que a partir de sus intereses necesidades y posibilidades se puede ofrendar a sí mismo y con otros estrategias espontáneas.

Desde un enfoque cognitivo, el autor Piaget afirma que el juego es la actividad más agradable que todo ser humano experimenta desde la etapa inicial, creando un cúmulo de experiencias para formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a las niñas y los niños a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran.

A través del juego las niñas y los niños:

- Desarrollan la coordinación de sus movimientos.
- Conocen su cuerpo y sus posibilidades de acción en un espacio determinado.
- Desarrollan su capacidad para dar nuevos significados a los objetos, lo que les permite adquirir nuevos aprendizajes.
- Comprenden su entorno y desarrollan habilidades de pensamiento como: lógica, análisis, síntesis, memoria, entre otras.
- Desarrollan su creatividad e imaginación
- Se relacionan entre sí a través de las diferentes formas de expresión.
- Adquieren gradualmente autonomía al explorar su mundo familiar y social.
- Respetan turnos y desarrollan tolerancia a la frustración.

- Manifiestan sus necesidades, emociones e intereses.
- Adquieren hábitos y valores.

El juego influye en el desarrollo del niño en tres formas:

Favorece la zona de desarrollo próximo (ZDP): es la diferencia que existe entre el nivel de desarrollo real del niño que puede determinarse por la resolución independiente de un problema y el nivel más elevado de desarrollo potencial, determinado por la resolución de problemas bajo la guía del adulto.

Facilita la separación del pensamiento, de las acciones y de los objetos: en el juego los niños actúan conforme a ideas interiores, más que a la realidad y esto favorece su pensamiento abstracto.

Facilita el desarrollo de la autorregulación: a través del juego el niño inhibe y contiene su conducta de acuerdo al rol que adquiere en el mismo. (Manujlenko e Istomina, 1977)

A su vez la vida y los intereses del niño se relacionan estrechamente en el juego convirtiéndose éste en una manifestación espontánea en la que el niño sigue sus instintos y satisface sus necesidades. Asimismo el juego es un medio de exploración para desarrollar iniciativas e Independencia en el sino también se encuentra como una forma de interacción social, por lo que, a través de este hay un crecimiento en el habla, vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de sus impulsos y movimientos, la curiosidad, las estrategias para la solución de problemas, la cooperación, empatía y la participación grupal, siendo así que favorezca al desarrollo cognitivo emocional y social, sin olvidar que también funciona, como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta.

El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos

ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

2.3.1 Características del juego.

Hay ciertas características del juego que es necesario señalar y que nos pueden orientar en una relación con la búsqueda de logros de aprendizaje, por medio de esta herramienta fundamental de la infancia:

Como primer lugar en el hogar hay un contenido de placer, aunque no hay signos exteriores de regocijo el que juega lo disfruta, y esto es válido en cualquier edad.

Como segunda característica el juego agota su finalidad en sí mismo. “Sus motivaciones son intrínsecas y no se hayan al servicio de otros objetivos” (Garvey, 1977, p. 14), esta contradicción con el intento de lograr fines educativos por medio del juego sólo se puede resolver mediante una transacción.

A su vez como tercera característica el juego es espontáneo libremente elegido nunca obligatorio de que a veces algunos niños no quieren participar en el juego, pero fácilmente terminan por ser atrapados por la fascinación que la actividad promueve si un niño sistemáticamente no quiere jugar debemos pensar que algo serio le está pasando.

La cuarta característica del juego y sobre todo el juego simbólico es hacer como si no es un acto directo a los niños, por ejemplo, están haciendo un juego agresivo, cuando la agresión es directa fuera de las normas que se han acordado esta transgresión acaba como un juego tal vez el paradigma de esta cualidad del juego se da en los deportes.

Por última característica todo juego es social por definición o prepara el niño para los roles sociales o para comprender y asimilar el mundo de las personas y los objetos. (ver figura 3)



Figura 3. “Características del juego, retomado de Soloviera Y., Quintanar L., 2012, pág. 35. Elaboración propia.

Estas características del juego, cumplen un papel muy importante en la edad preescolar, debido a que estos pueden surgir de manera espontánea sin cumplir un fin en específico, sino solo por placer de jugar y divertirse, pero en particular, a esta edad tienen límites y reglas para cumplir una finalidad de aprendizaje, que a lo largo del tiempo con lo que se practican cada uno de los juegos pueden evolucionar y cambiar para ser más atractivos a ellos, cumpliendo funciones sociales y culturales, motrices, intelectuales y emocionales al interactuar con la realidad.

2.3.2 Etapas del juego.

Cada una de estas etapas menciona el proceso o el avance que tiene el niño con cada uno de los juegos desde sus inicios hasta culminar su infancia.

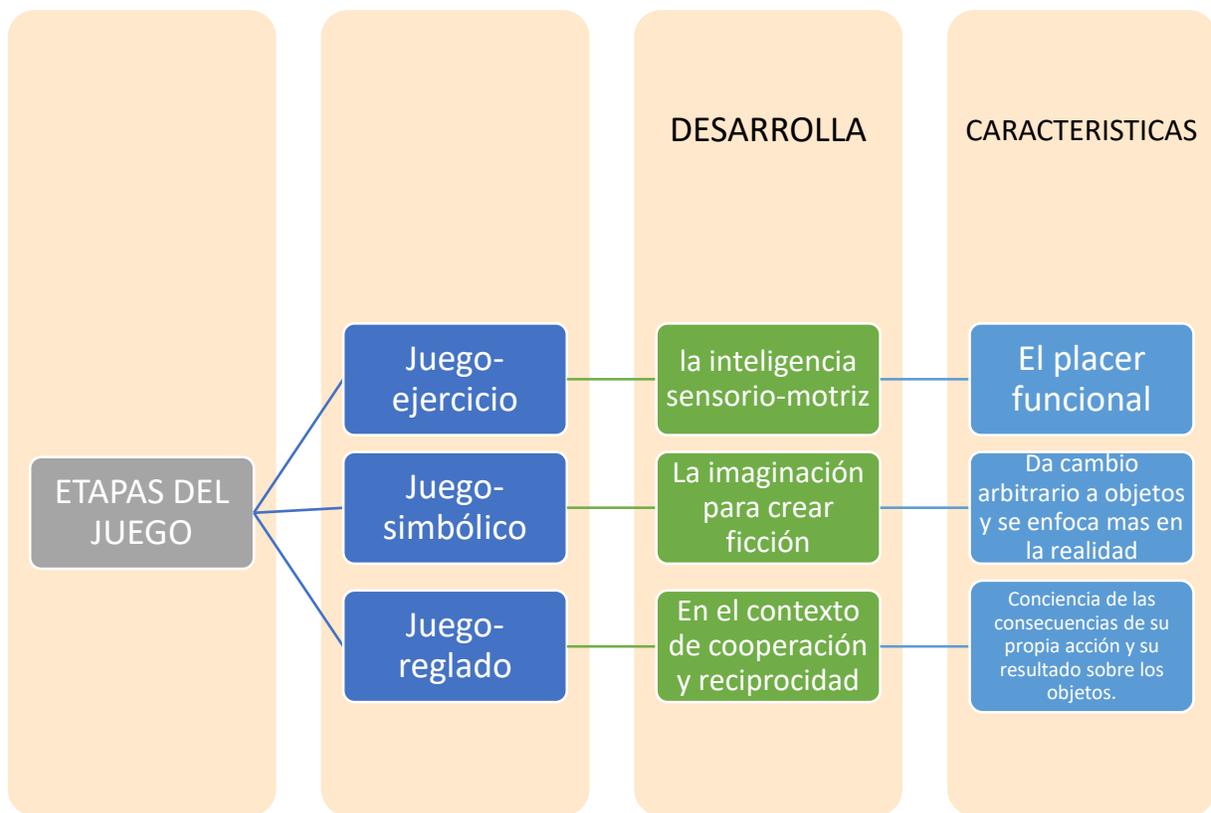


Figura 4. "Etapas del juego, retomado de Soloviera Y., Quintanar L., 2012, pág. 47. Elaboración propia.

El juego-ejercicio

"Esta primera etapa se refiere a la inteligencia sensorio-motriz que se desarrolló desde el nacimiento hasta el año y medio o dos de la vida se da paralelamente al desarrollo del juego ejercicio cuya característica principal es el placer funcional". (pág. 47)

Es decir que, los juegos sensorio motrices permiten el ejercicio de las funciones, pero el niño busca repartirlos y es adaptación de los esquemas elementales a un objeto se da sobre otro con el propio cuerpo este juego ejercicio no desaparece sino queda integrado al comportamiento simbólico cada vez que se conocen objetos o juguetes nuevos como también las primeras manipulaciones se siguen mostrando en este tipo de juego.

El juego-simbólico

"En esta etapa principalmente se utiliza la ficción ya que, al principio símbolos propios no convencionales que pasen una situación vivida a una situación simbólica a través de la institución que lleva implícita una hipótesis la parte de la vida se inventa como

una forma de llenar el vacío de lo no conocido por medio de un juego en cuyo contexto es válido, crear, inventar, sin temor a equivocarse”. (pág. 47)

Siendo así que esta proyección de los esquemas simbólicos se da sobre objetos nuevos y el juego permite comprender mejor las funciones por ejemplo el niño que hace como que duerme aplica este esquema a otros objetos por ejemplo hacer dormir a una muñeca a un oso etcétera como también incluye aspectos invitados de los padres de familia y del contexto que lo rodea la representación de los roles ocupa un lugar muy importante en esta etapa del juego pues por este medio el niño al mismo tiempo que trata de comprender los roles de mamá papá afirma su propia identidad como miembro de la familia.

Es entonces que este juego simbólico comienza a dar un cambio al uso de los objetos ya que se va haciendo menos arbitrario y más acorde con la realidad este juego se hace más realista con más detalles y los símbolos comienzan a compartirse con los compañeros del juego.

El juego reglado

“Este comienza a estructurarse a partir de los cuatro años de edad evolucionando y concentrarnos en formas más complejas y elaboradas durante el período de las operaciones lógicas concretas donde alcanza su plenitud los códigos de reglas incluyen desde las transiciones de generaciones pasadas que implican un ritual que se da en los juegos tradicionales hasta forma totalmente aleatoria y momentáneas producidas por un grupo en situación de juego”. (pág. 47)

A su vez da sentido y razón de ser del juego encuadrando lo con el contexto de cooperación y reciprocidad que son elementos muy importantes del proceso de socialización este permite al niño ponerse en el lugar del otro y aceptar las reglas aceptando esto momentáneamente va dejando de lado los intereses propios que estos solo pueden darse cuando el niño está capacitado para tomar conciencia de las consecuencias de su propia acción y su resultado sobre los objetos.

2.4 Teorías sobre la estrategia del juego.

Al hablar del juego, existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre este mismo, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar. Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar, que a continuación se mencionan.

2.4.1 Friedrich Von Schiller.

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795). Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que, va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

Por ello, el juego es una actividad física la cual le sirve al niño para distraerse y descansar, además de liberar energía, este autor menciona que sirve para recrearse sentir placer y el sentimiento de libertad.

Mediante el juego el niño es capaz de usar con toda libertad su imaginación, crear juegos por medio de los cuales expresa, sentimientos, o situaciones por las que está pasando. Además de que es una salida para el niño para desahogar tanto su energía física como sus problemas y sentimientos.

2.4.2 Moritz Lazarus.

Con la teoría del descanso, Lazarus expone que el juego es una actividad que sirve para recuperarse y descansar, después de haber consumido gran parte de nuestra energía, en actividades cotidiana.

El juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles. Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883). Para Lazarus, el

juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga. "El juego es más que nada una actividad desgastante, sino una actividad mediante la que el niño se relaja de otras actividades como por ejemplo estudiar, además de recuperar energías". (Smith; 2005 p. 46).

2.4.3 Karl Groos.

Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es "la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo" y tiene como requisito básico la juventud. Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente. El juego es una manera por la cual el niño descarga y libera sus frustraciones, miedos y alegrías, además de que le ayuda desarrollar sus sentidos, su cuerpo y su mente.

Karl Groos, ya citado, formuló una clasificación basada en el contenido de los juegos. La primera categoría se llama "juegos de experimentación", en ésta se agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos. La segunda categoría llamada "juegos de funciones especiales" involucra los juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación.

2.4.4 Herbert Spencer.

Entre las teorías del presente tenemos la explicación que da Herbert Spencer sobre el juego. Spencer considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador.

Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un "excedente" para que surja el juego. El biólogo Spencer sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

El niño mediante el juego libera todas sus energías, además de distraerse de las actividades diarias como la escuela, el juego es un conjunto de actividades físicas que el niño realiza para divertirse, pero inconscientemente se está ayudando a su desarrollo social, motriz e intelectual.

Cada una de estas teorías, aportan al aprendizaje basado en el juego, y tienen similitudes específicas, dicho las teorías anteriores el docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, físico, emocional e intelectual, a lo largo que estas teorías nos aportan para la ejecución de estrategias, orientadas hacia la consecución de los objetivos propuestos, y los principios que comandan la enseñanza de los juegos no deben obviarse en el momento de su puesta en práctica. Es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas en alumno.

Para finalizar, los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal.

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

2.5 El juego como estrategia didáctica.

Teniendo en cuenta lo dicho previamente

“El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Con lo que refiere entonces al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que

“Se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica, ahora bien, también se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento, es decir, hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros.

Comprendiendo entonces, cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra.

"El juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (Sarle, p.173)

es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica.

Para ello es rescatable lo que bien plantea Sarlé en el año 2006, “enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza” (p.197). Es entonces que, en la escuela el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando.

El juego se puede definir como modelo de una situación que implica un conflicto que requiere ser resuelto el juego es análogo a una situación real de conflicto que necesariamente incluye un sistema de valores. Y como estrategia principalmente es una fuente de creación, imaginación y comprensión de lo que se quiere aprender, el diseño de esta estrategia es hacer relevante el conocimiento, fomentar el aprecio del alumno por sí mismo y por las relaciones que establece en el aula, con el fin de conjugar una serie de factores de tiempo, espacio, características y necesidades particulares del grupo, materiales y recursos disponibles, para que de esta manera favorecer al alumno a su vez, tomando el control de su proceso de aprendizaje.

El programa de aprendizajes clave de educación preescolar 2017, menciona que

“Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal”,(pág, 37)

Siendo así que, el valor del juego en la educación 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 procesos de razonamiento y de aprendizajes importantes, por lo que puede ser utilizado con una intención clara, congruente con los propósitos educativos (creación de estrategias para resolver un problema, enriquecimiento del lenguaje, desarrollo de la imaginación, empatía, trabajo en colaboración). No cualquier juego es educativo, ni todas las actividades denominadas juego lo son.

Hay que tomar en cuenta que, 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 otro(s), acuerdos para asumir distintos 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 y van desarrollando de manera progresiva la propia motricidad tanto fina como gruesa. 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 pequeños juegos con esos mismos, al paso de que cada uno va complejizando cada juego y metiendo creatividad en ellos, van formando poco a poco la corporeidad.

El uso de esta estrategia durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá despertar el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. Es en este sentido que Azucena Caballero (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: “[...] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” (p.164).

Se presenta de manera general la información de las teorías más relevantes sobre el juego. (Ver tabla 2)

Tabla 2.

“Teorías del juego”

TEORÍA	AUTOR	ASPECTOS RELEVANTES
Teoría del preejercicio	Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

TEORÍA	AUTOR	ASPECTOS RELEVANTES
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

Nota: Cada una de las teorías del juego es sumamente importante y aporta a un proceso de desarrollo tanto motriz, cognitivo, etc., de cada persona, pero, aún más en cada niño dentro y fuera del ámbito escolar. Teorías sobre el juego retomado de Gallardo y Fernández (2010, pág. 29).

Capítulo III: Desarrollo de la motricidad en edad preescolar.

Durante la edad preescolar, el desarrollo tiene cambios sumamente importantes, y es así como el niño, a partir de los dos años va mejorando habilidades como correr, saltar, trepar, bailar entre otras. Es entonces que seguirá perfeccionándolas de forma progresiva, todos estos avances permiten desarrollar, el ejercicio global de la motricidad se basa en la consecución de los objetivos en los juegos y la expresión libre, y en la coordinación dinámica general, donde el juego constituye el cauce para la expresión de la personalidad y para la evolución de la imagen del cuerpo. Los juegos aspiran a conseguir para la niñez tanto su autonomía como su socialización. La expresión libre tanto verbal como corporal se conseguirá exteriorizando su afectividad y, en la medida en que se consiga crear un ambiente de confianza y de comprensión, pasarán de la expresión libre al juego dramático, es por ello que el desarrollo de la motricidad es sumamente importante para su vida futura. Es entonces que, el desarrollo de la motricidad a esta edad, permite al área sensorial-motriz una capacidad exploradora que fomenta el aprendizaje y estimula el desarrollo intelectual de la niña y el niño; abarcando las habilidades para moverse, desplazarse, explorar, conocer y experimentar el entorno que los rodea, así mismo la motricidad y el movimiento humano, no puede concebirse sólo como conocimiento puro sino como un complejo entramado de conocimientos aplicables a la educación y a la formación del hombre por medio de la propia actividad motriz; dado que el movimiento es el cambio de posición físico-biológico que le permite al individuo desplazarse y motricidad la forma de expresión del ser humano.

3.1 Principios del desarrollo motor.

Existen diversas características principales dentro del desarrollo motor que pertenecen al desarrollo evolutivo del niño preescolar.

La primera característica, es la participación entre la maduración nerviosa y la propia autónoma, con las influencias del ambiente, lo que encamina a la segunda característica la presencia de una diferenciación entre movimientos espontáneos globales y coordinados específicos y, a su vez con mayor precisión; y por último la

tercera característica es, la garantía del desarrollo céfalo-caudal es decir aquel que ciudades de la cabeza haciendo por el tronco y piernas y pies esto explicaría porque los bebés controlan primero su cabeza hacia los dos meses de nacidos a los cinco pueden controlar la posición de sentado y aproximadamente a los 12 meses mejorar los movimientos de las piernas existe también la ley de maduración denominada próximo distal la cual considera que el primero se desarrollan las zonas cercanas al eje central de la estructura corporal y posteriormente las zonas periféricas.

Desde luego que dicho desarrollo se verá afectado por dos grandes causas el ambiente y las posibilidades que dicho medio le brindan al niño para aprender producto de múltiples experiencias y factores de tipo intrínseco como las características hereditarias y físicas las cuales poco pueden modificarse en edades tempranas únicamente el niño que domina el uso del cuerpo puede actuar sobre los elementos del entorno y establecer relaciones entre ellos es decir desarrollar su inteligencia.

En el gráfico siguiente se describe los aspectos centrales acerca del desarrollo de los patrones motores del niño durante la edad preescolar.

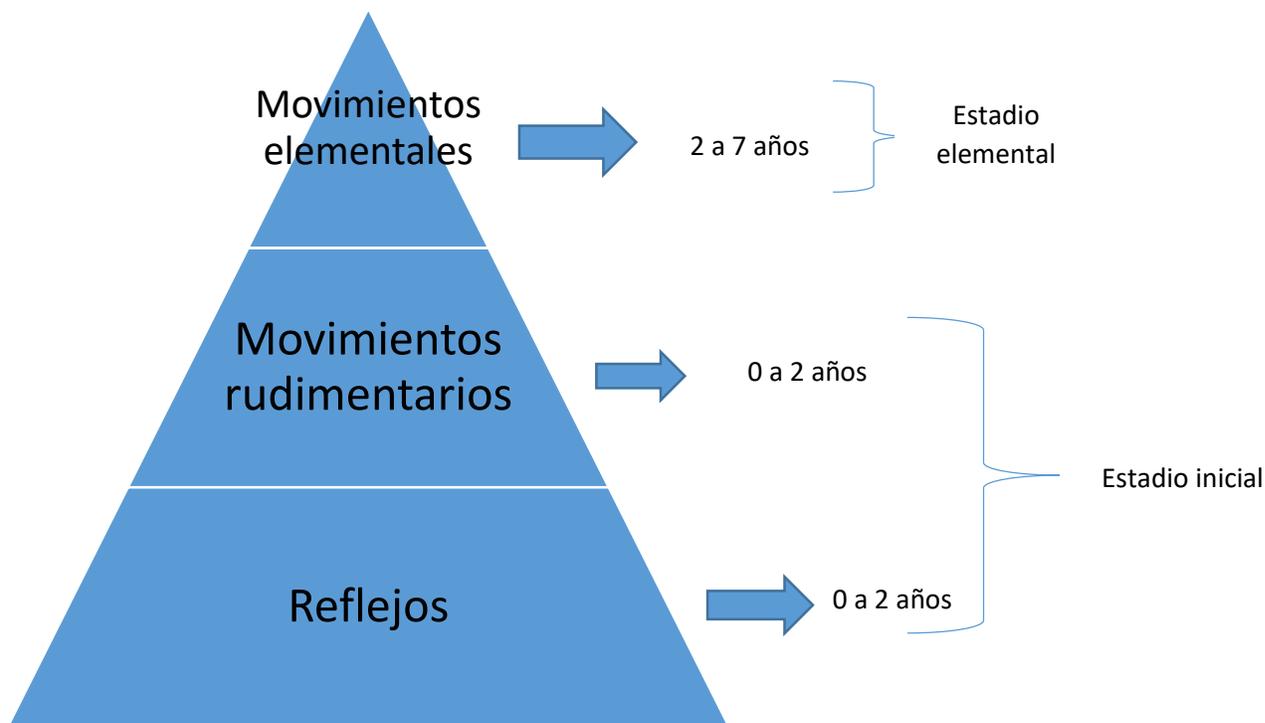


Figura 5. Fases del desarrollo motor de acuerdo a Gallahue (1982). Fuente: Pires (1993).

3.2 Desarrollo motor de 0 a 6 años.

La mayoría de los niños desarrolla sus habilidades motoras en el mismo orden y a aproximadamente la misma edad. En este sentido, casi todos los autores están de acuerdo en que estas capacidades están pre-programadas genéticamente en todos los niños. El ambiente desempeña un papel en el desarrollo, de modo que un ambiente enriquecedor a menudo reduce el tiempo de aprendizaje, mientras que un ambiente empobrecido produce el efecto contrario.

Wallon, es un personaje destacado que investigó la psicología del niño, cuyo desarrollo está influido, a su parecer, por la maduración biológica y por el medio social, este mismo postula que destaca la función del comportamiento motor en la evolución psicológica del niño; es así como, menciona que la motricidad participa en la elaboración de todas las funciones psicológicas y luego acompaña a los procesos mentales.

Para él, existen 5 etapas en el desarrollo motor del niño que es:

- ✚ Impulsivo (6 a 12 meses): Descarga de energía muscular, tales como gritar y llorar.
- ✚ Sensomotor (12 a 24 meses): Se mueve en función del exterior, desea explorar.
- ✚ Proyectivo (2 a 3 años): La motricidad se convierte en un medio de acción hacia el conocimiento del mundo exterior.
- ✚ Personalístico (3 a 5 años): Adquiere experiencias por medio de los otros (padres) y toma conciencia de su propia persona.
- ✚ De las diferenciaciones: (5 a 10 años): Deja la percepción global del mundo y desarrolla la inteligencia motriz.

Es entonces que su idea central sobre este desarrollo motor es principalmente que el niño posee 2 funciones: La tónica, que es contracción muscular mínima para mantener una postura, y realiza un poco gasto energético y la Fásica o clónica, donde principalmente es capaz de sincronizar sus movimientos para un fin determinado.

Por otro lado, Jean Le Bouch logro interesarse en profundizar en el movimiento humano, por lo tanto, postula el término, psicocinética, donde critica la especialización

temprana considerando que los niños deben evitar estereotipos motores desde temprana edad, así mismo defendiendo la plasticidad infantil.

Es por ello que él edifica este desarrollo motor en 3 etapas para la edad preescolar.

- ✚ Cuerpo impulsivo (0 a 3 meses): Todo movimiento está dominado por las necesidades orgánicas, su motricidad básica es alimentación y sueño.
- ✚ Cuerpo vivido (3 meses a 3 años): Establece relaciones entre lo que desea y el mundo que lo rodea, como también el niño se siente atraído por todo, experimenta tocando todo lo que puede, y también se experimenta así mismo como generador de emociones.
- ✚ Cuerpo percivido (3 a 7 años): Es la verdadera separación del niño para la vida futura, en el motor adquiere sus capacidades perceptivo-motrices de manera contundente, se desataca el desarrollo de actividades sensoriales y de ajuste postural.

A su vez, que sus ideas centrales son destacar la percepción temporal, espacial, equilibrio y coordinación entre otras, esto para el desarrollo de las capacidades perceptivas del niño.

Es importante tener en cuenta que, aunque los niños pasan por estadios similares a lo largo de su desarrollo, se debe de considerar que las características generales pueden variar en cada niño de acuerdo a sus particularidades individuales. La caracterización motriz señalada por los autores solo constituye una aproximación a la realidad, debido a que en algunos niños se pueden manifestar niveles de desarrollo que están por encima o por debajo de las características mencionadas. (Ver figura 6)

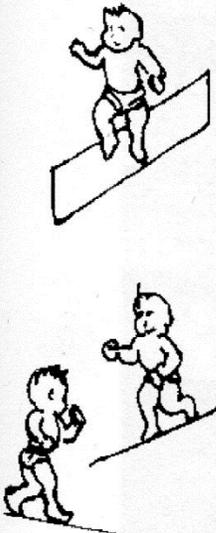
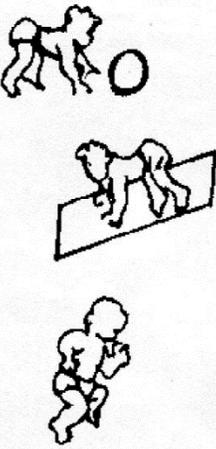
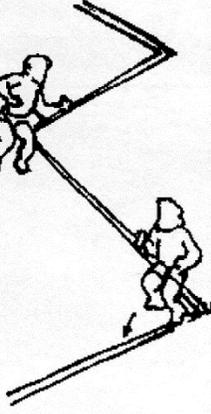
1-2 AÑOS	2-3 AÑOS	3-4 AÑOS	4-5 AÑOS	5-6 AÑOS
				
				
				
				

Figura 6. Caracterización motriz del niño (1 a 6 años) Gonzalez R. 2001

3.2.1 Desarrollo motor de cinco a seis años

Una diferencia total a lo largo de la estancia a nivel preescolar, es específicamente en esta edad la ejecución de las acciones son de mayor calidad, que manifiesta, además, un aumento considerable en el desarrollo de las capacidades motrices: el niño lanza más lejos, corre más rápido, y muestran mayor coordinación, equilibrio y orientación dentro de otras capacidades coordinativas en la ejecución de los movimientos. Estas capacidades se manifiestan al saltar con un pie, lateralmente y hacia atrás, al mantener el equilibrio al caminar por vigas, de la misma manera son capaces de combinar acciones más complejas como lanzar, rebotar y la captura de pelota, también son capaces de percibir el espacio al saltar una cuerda o lanzar una pelota, así mismo regulas sus movimientos al lanzar un objeto y correr para pasar saltando un obstáculo a pequeña altura.

Realizan un salto de longitud cayendo con semiflexión de las piernas y buena estabilidad, saltan con un pie y con los 2 dan saltitos laterales y hacia atrás y realizan la reptación con movimientos de brazos y piernas en el suelo.

Lo anterior mencionado, lo afirma la autora Gonzales en el año 2001, con los estudios que realizo en diversidad de escuelas a nivel preescolar en un mismo grado, entendido esto y teniendo una base de lo que deben de lograr los niños a la edad de cuatro a seis años.

3.3 Relación entre el juego y la motricidad.

La estrategia del juego, potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. En estos juegos, los niños:

- Descubren sensaciones nuevas
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio)

- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico-temporal).
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

Se muestra la relación interna que tiene la motricidad cada una de las capacidades motrices, destacando la fusión de las manifestaciones singulares de la motricidad el deporte, el juego y la danza, como también tres grandes campos recreativa, lúdica y expresiva. Cada uno de estos, puede notarse que se relacionan totalmente con la motricidad y surgen de este mismo concepto. (ver figura 7)

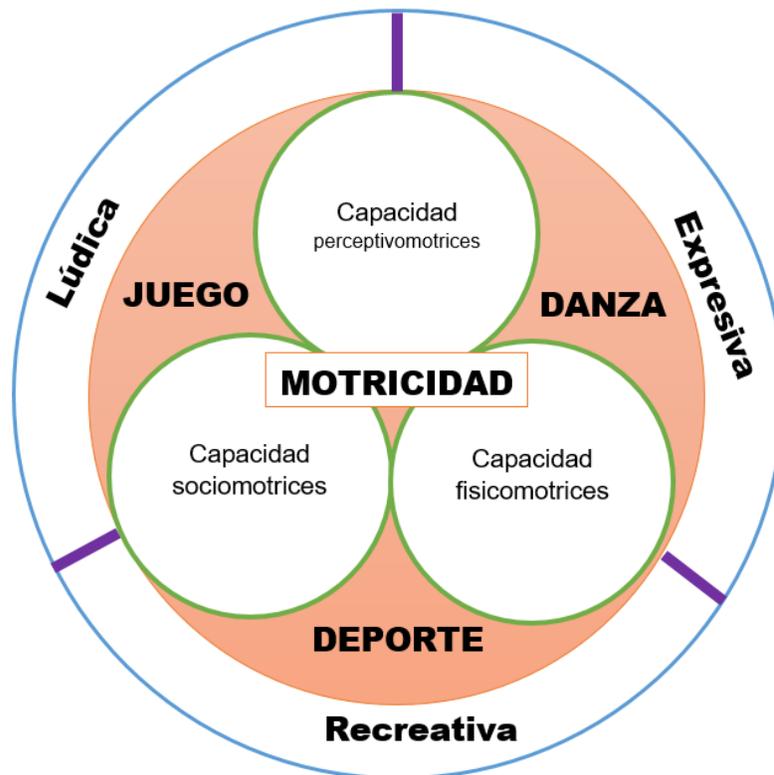


Figura 7. Motricidad, Martínez C. El juego y el desarrollo infantil, 1999.

La motricidad gruesa puede ser un dominio del propio cuerpo debido a que, cada movimiento, cada juego y cada interacción con algún material corresponde al favorecimiento de esta, siendo así, los juegos que estimulen los movimientos armoniosos de los músculos, la agilidad y el equilibrio son importantes, las propuestas de juegos para esta etapa son usar **ula-ula**, entrar y salir en un tubo como un gusanito, saltar con los dos pies sobre obstáculos para trabajar el equilibrio, los bolos, la carretilla, tiro al blanco, circuitos de saltos pequeños, circuitos de plantillas para los pies diferenciando derecha e izquierda, pelota quemada, entre otros. Afirma Mariscal que estos juegos también permiten trabajar la lateralidad de los niños que ya definen si son zurdos o derechos. De cinco a seis años, los niños tienen las bases elementales de la motricidad.

3.3.1 Habilidades y destrezas motrices en niños de 5 a 6 años.

De acuerdo con Gallahue, “Todos los seres humanos nacemos con un potencial adquirido por la especie para poder desarrollar los patrones básicos de motricidad” (pág., 45) es decir, que podemos llevarlos de un potencial innato a una habilidad y destreza motriz, en consecuencia, del grado de desarrollo que alcanzan las habilidades de estas etapas depende de gran medida de las oportunidades en calidad y variedad, de las experiencias motrices que vivencien.

Podemos decir, entonces, que las habilidades se dividen en tres tipos:

- Motrices básicas
- Genéricas
- Específicas

Respecto a las primeras, son comunes a todas las personas y fundamentan aprendizaje cada vez más complejos en el niño, se agrupan en dos tipos: los movimientos que implican el manejo del propio cuerpo y los movimientos en los que la acción se centra en el manejo de los objetos, en el primer grupo se agrupan la marcha, la carrera, el equilibrio, el salto, los giros, las rodadas, reptar etc.

Las habilidades genéricas son aquellas en las que el niño, una vez dominados los patrones o movimientos fundamentales recibe una formación global, válida para cualquier actividad física.

Por ultimo las habilidades específicas, se elaboran producto de gestos técnicos propios de cada deporte educativo, como lo es el botar, lanzar, atrapar, patear, correr etc.

Por lo que, la característica principal de las tareas a esta edad las hallamos en la variedad y diversidad, dado que el propósito es incrementar el número de unidades motrices básicas, teniendo que dejar que el niño vivencie corporalmente las tareas motrices más diversas para que pueda integrarlas a su vida diaria. (ver grafico 8).

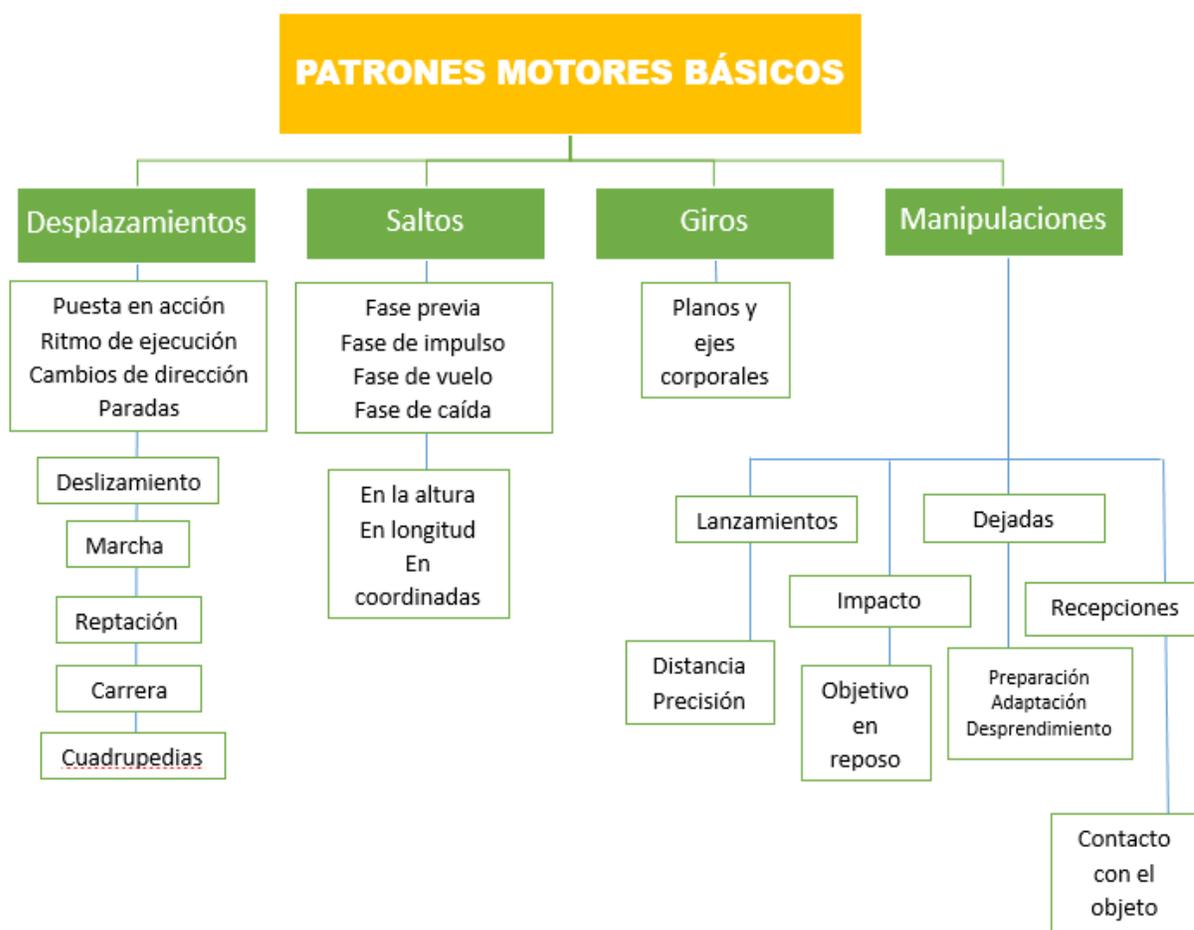


Figura 8. Patrones Motrices Básicos, retomado de Soloviera Y., Quintanar L., 2012, pág. 93. Elaboración propia.

3.3.2 Juegos motores.

El juego motor adquiere una importancia fundamental como actividad que el niño puede llegar a realizar, de hecho, se constituye en la tarea más alegre, divertida y representativa que este pueda llevar a cabo en la escuela.

Estos juegos motores tienen 5 características fundamentales según Ruiz Omeñaca:

1. El juego motor implica a la persona en su globalidad, desde la práctica inicialmente vinculada a la corporeidad y la motricidad, es decir, el cuerpo y el movimiento se convierten en dos realidades antropológicas con las cuales se puede educar al niño reafirmando su corporeidad y la conciencia de sí.
2. El juego motor contextualiza y dota de sentido a la propia acción motriz, es decir, mientras se centre en un aprendizaje puede ser alcanzado.
3. El juego motor posee un carácter vivencial, cada uno de ellos permite explorar sus límites y crear escenarios lúdicos cada vez más complejos.
4. El juego motor conecta con las motivaciones de los participantes, que pueden entenderse en movimiento, seguridad y descubrimiento por jugar.
5. El juego motor posee una indudable naturaleza relacional, las relaciones de comunicación se muestran de manera más abierta, es por eso que se manifiestan de forma práctica con el encuentro con el otro.

Mencionado esto en el juego motor fluyen modos de pensar, sentir y actuar estrechamente vinculados con el mundo de los valores personales y sociales.

Estos juegos motores ocupan un lugar especial en las actividades del niño preescolar, y estos son ejecutados en sesiones planificadas y en aquellas libremente seleccionadas por los niños. En la edad de 5 a 6 años la mayoría de los juegos motores se clasifican dentro de la agilidad, pues esta capacidad exige desarrollarse en gran medida mediante las diversificadas actividades lúdicas, apareciendo elementos como el equilibrio, la coordinación, orientación etc. Estos juegos radican en que posibilitan la plena incorporación de todas las partes del cuerpo en el movimiento.

Al desarrollar los juegos, los niños aplican lo que han aprendido a partir de sus vivencias y esto da como resultado que los niños de 5 a 6 años participen en la construcción y organización del mismo juego. Sin embargo, cada niño se manifiestan las habilidades y capacidades motrices con diferente nivel de desarrollo.

El método de este tipo de juego, es la mejor vía para lograr que surjan sensaciones de libertad, deseos de acción, de compartir con otros, de descubrir. Esta es una forma de guiar la actividad motriz ya que los niños las aceptan y las ejecutan con entusiasmo tratando así de vencerlas. Por lo tanto, podemos decir que a través del tiempo han variado los métodos y formas, pero el juego, ese particular y especial estrategia no ha sufrido modificaciones.

Capítulo IV: Marco metodológico

4.1 Enfoque de la investigación

El concepto de metodología es el eje fundamental de una investigación debido a que proporciona una serie de herramientas teórico-prácticas para la solución de problemas mediante el método científico. Estos conocimientos representan una actividad de racionalización del entorno académico y profesional fomentando el desarrollo intelectual a través de la investigación sistemática de la realidad, Como parte de la lógica, la metodología se ocupa del estudio del método, de la descripción, explicación o justificación de los métodos de investigación. (Bernal, 2006), en tanto que, como conjunto de unidades operativas del proceso investigativo, sigue las fases del método científico a través de tareas concretas.

La metodología es la ciencia que enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo dar la estrategia a seguir en el proceso (Sampieri R. 2014, pág. 39) es decir que, es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación y el objeto de estudio de la metodología de la investigación. Se puede definir como el proceso de Investigación, el cual está conformado por toda una serie de pasos lógicamente estructurados y relacionados entre sí. Es entonces que, a lo largo de la historia de la ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento (como el empirismo, el materialismo dialéctico, el positivismo, la fenomenología, el estructuralismo) y diversos marcos interpretativos, como el realismo y el constructivismo, que han abierto diferentes rutas en la búsqueda del conocimiento, debido a las diferentes premisas que las sustentan, desde el siglo pasado tales corrientes se conjuntaron en dos aproximaciones principales de la investigación: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo.

La investigación cualitativa podría entenderse como "una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y vídeo cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y

artefectos”. Esta investigación consiste en la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación, es decir, que la acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, en mismo un ciclo.

Según Jiménez-Domínguez (2000) “los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos”, es por ello que la investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta, este método cualitativo es en su totalidad una pieza de la investigación sistemática conducida con procedimientos rigurosos, aunque no necesariamente estandarizados .

El método cualitativo o no tradicional se orienta a profundizar casos específicos y no a generalizar. “Los investigadores que usan el método cualitativo buscan entender una situación social como un todo, teniendo en cuenta sus propiedades y su dinámica” (Bonilla y Rodríguez, 2000). (ver figura 9) Su interés no es propiamente la medición sino la cualificación y descripción del fenómeno a partir de rasgos determinantes, según sean percibidos los elementos mismos que integran la situación estudiada.



Figura 9. Fuente: Bonilla y Rodríguez, 1997. p. 76.

Así mismo, este tipo de investigación se compone de diversos métodos y estrategias para lograr la investigación, esta investigación se basa en Investigación-Acción

El termino investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Elliott, el principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo define la investigación-acción en 1993 como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (pág. 90). La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

En 1984 la investigación-acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica.

[..] una forma de indagación autorreflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo). (kemmis, pág., 76)

La finalidad de la Investigación-Acción es resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar prácticas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales. Los pilares sobre los cuales se fundamentan los diseños de investigación-acción son:

- ✚ Los participantes que están viviendo un problema son los que están mejor capacitados para abordarlo en un entorno naturalista.
- ✚ La conducta de estas personas está influida de manera importante por el entorno natural en que se encuentran.

- ✚ La metodología cualitativa es la mejor para el estudio de los entornos naturalistas.

Al realizar esta breve introducción de lo que debe de comprender esta investigación, estará sustentada con el modelo de Kemmis (1989), apoyándose en el modelo de Lewin, elabora un modelo para aplicarlo a la enseñanza. El proceso lo organiza sobre dos ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación. Ambas dimensiones están en continua interacción, de manera que se establece una dinámica que contribuye a resolver los problemas y a comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela.

El proceso está integrado por cuatro fases o momentos interrelacionadas: planificación, acción, observación y reflexión. Cada uno de los momentos implica una mirada retrospectiva, y una intención prospectiva que forman conjuntamente una espiral autorreflexiva de conocimiento y acción.

El modelo de Kemmis se representa en una espiral de ciclos (ver figuram10), cada ciclo lo componen cuatro momentos:



Figura 10. Modelo de Kemmis, espiral de ciclos retomado de Campos H. 2015)

- El desarrollo de un plan de acción críticamente informado para mejorar aquello que ya está ocurriendo.
- Un acuerdo para poner el plan en práctica.
- La observación de los efectos de la acción en el contexto en el que tienen lugar.
- La reflexión en torno a esos efectos como base para una nueva planificación, una acción críticamente informada posterior, etc. a través de ciclos sucesivos.

Por consiguiente, en cada uno de los ciclos se plantea una hipótesis de acción.

Primer ciclo:

- La aplicación de diversos juegos favorecerá el desarrollo de la motricidad gruesa en el grupo de tercer grado grupo “E” de edad preescolar.

Segundo ciclo:

- La aplicación de juegos con ejecuciones meticulosas y precisas, favorecerá el desarrollo de la motricidad fina en el tercer grado del grupo “E” de edad preescolar.

En la investigación cualitativa hay que tener en cuenta lo que dice (Tejedor, 1986) “la estadística, al proporcionarnos la medida de los fenómenos aparece como instrumento principal del estudio pedagógico concreto. Y habrá de ser entendida como la ciencia que, analizando los datos reales, posibilita el contacto con las estructuras de los sistemas formales, poniendo en juego el doble proceso de inducción-deducción.” para que la investigación sea más estructurada.

Es importante reconocer que la estadística juega un papel muy importante en el desarrollo de las investigaciones, una adecuada selección de las técnicas de análisis garantiza confiabilidad y veracidad a la investigación, por ende, es importante que el investigador tenga claro: identificar las técnicas de muestreo para seleccionar la muestra, identificar las variables a estudiar, que tipo de variable son y el método más apropiado para el respectivo análisis de los datos recogidos.

Es necesario que en las investigaciones particularmente en las cualitativas se apliquen las técnicas estadísticas en sus procesos de investigación con el fin de obtener mejores conclusiones, complementados con datos obtenidos de la aplicación de los métodos de dicha investigación.

4.2 Escenario de la investigación

4.2.1 Contexto escolar.

El preescolar “Nicolás Guillén”, se encuentra localizado en zona urbana, ubicada en calle Vergelito S/N, Col. Benito Juárez, código postal 57000 en el municipio de Nezahualcóyotl, esta se encuentra localizada sobre Amanecer Ranchero y Bordo de Xochiaca, colindando al norte con Av. Bordo de Xochiaca, oeste con calle el Clavelero al este con Av Vicente Villada finalmente al sur Av. Amanecer Ranchero en el Estado de México, con C.C.T 15EJNO614E, turno Matutino con un horario de atención de 8:30 a 13:30 horas, cuenta con una matrícula de 250 alumnos aproximadamente.

La infraestructura de la institución está conformada con 8 estructuras con planta baja distribuido en 9 aulas para los grados de segundo a tercero con una docente frente a grupo, 2 direcciones escolares, 1 supervisión escolar, las aulas están equipadas con escritorio, silla para el docente, pizarrón mesas trapezoidales, con poca iluminación, poco material didáctico y escasa ventilación, 4 patios escolares, 2 áreas de juegos, módulos de sanitarios para niños, niñas y docentes.

La comunidad es de nivel socioeconómico medio y medio bajo (datos obtenidos de INEGI 2010) el 6.4% de los padres solo curso primaria, 41 9% secundaria, 45.1% preparatoria, el 6.4% tiene estudios superiores datos obtenidos de las fichas de inscripción de la institución (2018-2019), regularmente ambos trabajan en actividades como el comercio informal, empleados, obreros, (65%) son amas de casa. El contexto social de la localidad se ve influenciado por el bajo nivel cultural de los habitantes, donde prevalece un ambiente de violencia e inseguridad. La mayoría de los alumnos cuentan con el apoyo familiar en la revisión de trabajos, tareas, cumplimiento de materiales aun cuando algunas madres trabajan se encargan de esta labor al llegar a casa después de su jornada.

4.2.2 Inserción al campo.

Entrega de un oficio a la directora Lizbeth Yareni Escalona Hernández del preescolar “Nicolás Guillén” para que nos permita el acceso al campo y en el cual, de la misma manera, se informe que todos recabados en la investigación, tendrán un grado alto de confidencialidad, usando como métodos claves en lugar de nombres en cada uno de los instrumentos a aplicar para realizar la investigación.

4.2.3 Temporalidad.

Longitudinal debido al requerimiento de un largo período de tiempo para su ejecución y el investigador conoce sus variaciones desde el inicio hasta la culminación. En donde se ha tenido ingreso al campo en un tiempo prolongado. (Comienzo: agosto 2019 y Termino: junio 2020).

4.2.4 Población y muestra.

La investigación se llevará a cabo a los alumnos de nivel preescolar del Jardín de Niños “Nicolás Guillén” ubicado en Cd. Nezahualcóyotl, Colonia Benito Juárez. Con una muestra por conveniencia, que se desarrollará específicamente en el grupo 3° “E”, el cual está conformado actualmente por 27 alumnos (13 niños y 14 niñas) que oscilan entre 5 y 6 años de edad, como totalidad de la población a estudiar.

4.3 Diseño y estrategias del primer ciclo para la recolección de datos.

Se realizó una serie de instrumentos dirigidos a los alumnos de acuerdo al tema principal de esta investigación; motricidad gruesa y estrategia del juego, incorporando algunas técnicas como la observación y preguntas abiertas.

4.3.1 Análisis de instrumentos.

Este análisis de instrumentos es sumamente primordial porque es un inicio para determinar factores predominantes del desarrollo de la motricidad, esta aplicación de instrumentos (entrevista semiestructurada, lista de cotejo) se realizaron en el preescolar “Nicolás Guillén” específicamente en el grupo de 3° grado grupo “E”, el cual cuenta con 14 niñas y 13 niños de entre 4 y 5 años de edad, la cual según Piaget menciona que el niño de esta edad se encuentra en la etapa preoperacional los niños

empiezan a ganar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás y por esta razón, son capaces de actuar y hacer juegos de rol.

Y de acuerdo al esquema corporal el autor Le Bouch, se encuentran en la etapa de discriminación perceptiva (tres a siete años), mencionando que el niño se encuentra en un desarrollo progresivo de orientación del esquema corporal, y el niño es capaz de dirigir su atención sobre la totalidad de su cuerpo y sobre cada uno de los segmentos corporales.

Es entonces, cuando interviene este análisis en los resultados arrojados en los instrumentos de evaluación diagnóstica, teniendo en cuenta a las etapas de desarrollo de los autores antes mencionados, para saber también, como el programa de Aprendizajes Clave 2017, alude al desarrollo motriz y el esquema corporal determinándolo con aprendizajes esperados específicos a esta área de desarrollo, por lo tanto, los resultados arrojan lo siguiente:

24 alumnos conocen lo que es la respiración y tres alumnos no identifican lo que es el proceso de respiración, hay que recordar que la respiración es de suma importancia en nuestra vida diaria y más aún en esta etapa debido a que el alumno controla su respiración para manejar su cuerpo de diferentes maneras, sin embargo, se tiene que enseñar a los niños a ser conscientes de su propia respiración, para que el mismo pueda darse cuenta de cómo respira permitiéndole saber cómo se siente, ya sea, tranquilo, nervioso o enfadado, para volver a la calma cuando lo necesita. Es aquí donde la mayor parte del grupo conoce lo que es la respiración y busca una explicación para expresarte cómo funciona, solo esos tres alumnos necesitan apoyo para identificar la respiración, apoyándolos a saber que con ella puedes controlar todo su cuerpo. (ver grafica 1, anexo 24)

Así mismo, los hábitos posturales son de suma importancia durante la etapa de preescolar mantener una buena postura es esencial en nuestro día a día. Una mala postura corporal puede afectar la salud y el funcionamiento, así como la estatura, equilibrio y movilidad o simplemente la imagen que damos a los demás, es por ello que en esta grafica dio como resultado que 18 alumnos identifican los hábitos posturales correctos y nueve alumnos no los identifican, por lo tanto, hay que trabajar

en la identificación de estos hábitos para después llevarlos a cabo, y con el paso del tiempo y practica logren formar ese hábito favoreciendo la actividad motriz como lo es el equilibrio, sin embargo, destacar que la relajación es resultado de la propia respiración debido a que, con ella los niños puede ayudar a aumentar la confianza en uno mismo, la memoria y la concentración, lo cual permite mejorar la calidad del aprendizaje, ya sea tras una actividad intelectual o física y así canalizar sus energías produciendo bienestar global, esto se tiene que ir trabajando poco a poco con estimulaciones y actividades dentro y fuera del aula para potenciar el bienestar del alumno. (ver grafica 2 y 3, anexo 25)

Más de la mitad del grupo no conoce ni identifica lo que puede llegar a hacer con su cuerpo y este es aspecto fundamental, ya que con lo que el alumno puede comunicarse y relacionarse con el mundo que les rodea; por lo que a partir del propio movimiento y en el marco de la interacción social, a lo largo de esta investigación, los alumnos deberán aprender a conocer su propio cuerpo y utilizarlo como medio de expresión y, sobre esta base, construirán su identidad personal. (ver grafica 4, anexo 26)

Es importante resaltar que más de 70% de los alumnos de este grupo, están en proceso de identificación de límites con las distintas partes del cuerpo ya que como cuando hablamos de "conocimiento del cuerpo" nos referimos, de acuerdo con Tasset (1980), a que el alumno tome conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones que éstas tengan, de manera estática o en movimiento, con el mundo externo. Y, en cuanto al "control del cuerpo", hay que decir que se encuentra íntimamente ligado al correcto funcionamiento y dominio de cada movimiento, o sea del esquema corporal, es decir, sobre: tonicidad, esquema postural, control respiratorio, lateralización, estructuración espacio -temporal y control motor práxico, es por ello de suma importancia trabajar mucho en este aspecto de porque aportará mucho control del cuerpo de sí mismo. (ver grafica 5, anexo 27)

Se puede mostrar principalmente que el alumno saber hacer e identifica movimientos corporales básicos tanto el nombre como la acción, el uno termino que no lograron identificar ninguno de los alumnos fue reptar ya que no era muy común o escuchada por los alumnos pero ya cuando se explicó brevemente la composición de la palabra

lograron hacer la actividad, aquellos alumnos que no pudieron identificar estas actividades, me pude dar cuenta que son alumnos, de hijos únicos o al cuidado de los abuelos lo puede provocar un poco de inseguridad, miedo y falta de motivación por los movimientos corporales. (ver grafica 6, anexo 28)

Cabe mencionar que todos los alumnos describen a detalle que actividades o que movimientos puede hacer con sus manos, pies, brazos y piernas logrando realizar distintos movimientos de manera secuencial, llevando a cabo la estrategia de resolución de problemas ya que imaginaban y realizaban diversificadas actividades. (ver grafica 7, anexo 29)

Es entonces que cinco alumnos no logran identificar la noción espacial, para favorecer el establecimiento de las relaciones espaciales es importante considerar que el niño adquiere las primeras nociones en función de su propio cuerpo y progresivamente, las transfiere a los objetos y a su entorno inmediato. (ver grafica 8, anexo 30)

A continuación, se muestra detalladamente lo que realizo cada alumno con apoyo de estas tablas estratégicas (ver tabla 3, anexo 23).

Los nombres de los niños y niñas del grupo 3° “E” se cambiaron para salvaguardar la integridad de cada uno de los alumnos.

Tabla 4

“Actividades de diagnóstico”

ASPECTO	ACTIVIDAD	Logra por sí mismo la actividad		Logra con ayuda la actividad.		No logra la actividad aun con ayuda.	
		NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS
Equilibrio	Mantiene el equilibrio al levantar el pie por 5 segundos.	6	7	4	4	4	2

Orientación	Se ubica al frente, atrás, aun lado en el centro respecto a la posición de un objeto.	13	8	1	2	0	3
Reacción	Camina y se detiene a una señal.	6	9	8	4	0	0
Ritmo	Realiza movimientos de extremidades superiores e inferiores alternándolos.	5	2	7	9	2	2
Lanzar	Lanza una pelota en la dirección que se le indica.	6	3	4	5	4	4
Atrapar	Atrapa una pelota solamente utilizando las manos.	1	4	8	7	5	2
Inducir	Puede utilizar la mano para conducir un aro de forma continua	1	0	0	0	13	13

ASPECTO	ACTIVIDAD	Logra por sí mismo la actividad		Logra con ayuda la actividad.		No logra la actividad aun con ayuda.	
		NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS
Equilibrio	Mantiene el equilibrio al levantar el pie por 5 segundos.	J. V.	Y. T.	S. D.	M. J.	A. A.	
		P. G.	Y. S.	R.	L. T.	I. Y.	J. M.
		M. L.	D.	P.	S. O.	K. P.	I.O.
		R. Y.	I. S.	E. A.	A. B.	N. M.	
		J.	Á.				
		Y.	A. Y.				
			S.				

ASPECTO	ACTIVIDAD	Logra por sí mismo la actividad		Logra con ayuda la actividad.		No logra la actividad aun con ayuda.	
		NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS
Orientación	Se ubica al frente, atrás, aun lado en el centro respecto a la posición de un objeto.	J. V.					
		P. G.					
Reacción	Camina y se detiene a una señal.	S. D.	S. Y.				
		M. L.	D.				
		A. A.	M. J.				
		R. Y.	I. S.	R.	I. O.		Y. T.
		I. Y.	A. Y.		A. B.		J. M.
		J.	S.				Á.
		Y.	L. T.				
		P.	S. O.				
		K. P.					
		N. M.					
		E. A.					
					Y. T.		
Ritmo	Realiza movimientos de extremidades superiores e inferiores alternándolos.		Y. S.	J. V.			
		P. G.	D.	S. D.			
		R.	M. J.	M. L.	J. M.		
		J.	I. S.	A. A.	S.		
		Y.	Á.	R.	L. T.		
		P.	I. O.	I. Y.	S. O.		
		E. A.	A. Y.	K. P.			
			A. B.	N. M.			
Lanzar	Lanza una pelota en la dirección que se le indica.	J. V.					
		M. L.					
		I. Y.	Y. S.	P. G.	D.		Y. T.
		J.	M. J.	S. D.	A. Y.	A. A.	J. M.
		Y.	S. O.	R.	S.	R. Y.	I. S.
		E. A.		P.	L. T.	K. P.	Á.
					A. B.	N. M.	I. O.

ASPECTO	ACTIVIDAD	Logra por sí mismo la actividad		Logra con ayuda la actividad.		No logra la actividad aun con ayuda.	
		NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS	NIÑAS	NIÑOS
Atrapar	Atrapa una pelota solamente utilizando las manos.	J. V	I. S. I. O. A. Y. A. B.	S. D.	Y. S.	P. G.	
				M. L.	D.	A. A.	Y. T.
				R.	M. J.	R. Y.	J. M.
				J.	Á.	K. P.	I. Y.
				Y.	S.	N. M.	
				P.	L. T.		
				E. A.	S. O.		
Inducir	Puede utilizar la mano para conducir un aro de forma continua	J. V.				P. G.	Y. T.
						S. D.	Y. S.
						M. L.	D.
						A. A.	M. J.
						R. Y.	J. M.
						R.	I. S.
						I. Y.	Á.
						J.	I. O.
						Y.	A. Y.
						P.	S.
		K. P.	L. T.				
		N. M.	S. O.				
		E. A.	A. B.				

Nota: Se especifica lo que cada alumno del grupo 3 "E" logra realizar o no, de cada una de las actividades de movimientos de locomoción, como de manipulación. Elaboración propia, (Reynoso, 2020)

4.3.2 Diagnostico Individual Área de Desarrollo Personal y Social Educación Física En Preescolar.

ALUMNO: A. R. A. B.

Muestra habilidad para reaccionar ante las indicaciones que se le dan, mantiene el equilibrio por poco tiempo, efectúa algunos ejercicios que implican avanzar de un lugar a otro alternando movimientos y se esfuerza por utilizar herramientas de trabajo como un aro o pelota, dentro de los ejercicios físicos.

ALUMNO: A. G. E. A.

Mantiene una posición de equilibrio, establece relaciones de espacio con habilidad, también muestra capacidad para reaccionar ante las indicaciones que se le dan;

efectúa algunos ejercicios que implican avanzar de un lugar a otro alternando movimientos y lanza o atrapa una pelota con cierta precisión.

ALUMNO: A. M. S. O.

Logra hacer el armado de rompecabezas pequeños, participa con facilidad dentro de los juegos en el patio, trata de ser cuidadoso al aplicar las normas de seguridad, pero a veces se le dificulta un poco. Su capacidad de reacción se ve reflejada en todo momento, mantiene el equilibrio, identifica nociones de espacio, realiza movimientos alternando extremidades superiores e inferiores y puede lanzar una pelota en la dirección que se le indica.

ALUMNO: A. T. N. M.

Muestra agrado por efectuar diversos ejercicios físicos; mantiene el equilibrio y tiene buena capacidad de orientación, se esfuerza por emplear de manera dinámica una pelota lanzándola con fuerza y atrapándola. Refleja habilidad para armar diversos rompecabezas.

ALUMNO: A. R. L. T.

Participa de forma activa dentro de las actividades físicas reflejando habilidad para mantener el equilibrio por menos de cinco segundos y refleja capacidad para ubicarse ante los espacios que se le solicita. Es perseverante en el armado de rompecabezas.

ALUMNO: B. L. I. Y.

Muestra habilidad en el armado de pequeños rompecabezas, puede hacer diversos ejercicios durante la sesión de educación física, se ubica atendiendo a diversas nociones de espacio y trata de utilizar instrumentos de trabajo bajo las indicaciones que se le dan.

ALUMNO: C. M. R.

Refleja agrado por efectuar ejercicios físicos; al participar en educación física atiende a las indicaciones, cambia de movimientos y actividad cuando se le indica y refleja

facilidad para armar rompecabezas. El utilizar herramientas de trabajo para ejecutar diversas acciones aún está en proceso.

ALUMNO: C. P. S.

Participa con empeño para tratar de hacer diversos movimientos durante la clase de educación física, mantiene el equilibrio y puede orientarse según la indicación que se le dé. Es capaz de armar rompecabezas de forma individual y colectiva.

ALUMNO: F. M. A. Y.

Participa dentro de los juegos en el patio, puede mantener el equilibrio, se orienta en el espacio que se le solicita, reacciona ante una señal para cambiar de actividad, lanza y atrapa una pelota con facilidad, así como logra efectuar diversos movimientos donde alterna el uso de extremidades superiores e inferiores

ALUMNO: G. M. I. O.

Refleja habilidad en el armado de rompecabezas con alto grado de complejidad, participa en las sesiones de educación física, es atento para hacer alto y también fue de los únicos compañeros que lanzo y atrapo con facilidad una pelota.

ALUMNO: H. J. A. Y.

Participa dentro de las actividades de educación física realizando diversos movimientos puede mantener el equilibrio y también atiende fácilmente al cambio de actividad.

ALUMNO: J. H. I. S.

Realiza el armado de pequeños rompecabezas, puede mantener el equilibrio, se ubica dentro del espacio que se le solicita, tiene buena capacidad de reacción y es uno de los pequeños con mayor habilidad para lanzar o atrapar con fuerza una pelota

ALUMNO: O. P. J. M.

Se integra en la realización de actividades físicas que implican orientarse en el espacio bajo diversas consignas, refleja cierta capacidad para reaccionar ante la indicación que

se le da y cambiar de actividad; pero también requiere favorecer el uso de instrumentos variados para efectuar actividades físicas ya sean de forma individual o colectiva.

ALUMNO: R. C. M. J.

Muestra facilidad para orientarse al realizar diversos ejercicios físicos y tiene capacidad de reacción, al lanzar una pelota en la dirección que se le indica. Tiene habilidad para atender en los juegos individuales y colectivos las medidas básicas de seguridad. Reconoce todos los segmentos corporales básicos de su cuerpo.

ALUMNO: U. M. D.

En las sesiones de educación física, refleja cierto control de sus movimientos corporales al saltar, mantiene el equilibrio en juegos colectivos; se desplaza o mueve su cuerpo ante las indicaciones que se le realizan y se ubica con habilidad en diversos espacios que se le indican.

ALUMNO: V. T. Y. S.

Participa en actividades físicas reflejando habilidad para orientarse, atiende a indicaciones para cambiar de movimiento o actividad y tiene cierta habilidad para atrapar una pelota utilizando ambas manos. Mantiene el equilibrio y realiza movimientos que implican utilizar sus extremidades superiores e inferiores de forma alternada.

ALUMNO: V. A. Y. T.

Refleja una participación dinámica dentro de la educación física atiende con habilidad a la consigna de detenerse o cambio de actividad y también tiene capacidad para equilibrar su cuerpo.

ALUMNO: C. M. R. Y.

Participa en los diversos ejercicios físicos dentro o fuera del aula, le es fácil mantener el equilibrio, de igual manera refleja buena capacidad para atender a un cambio de actividad, muestra habilidades para orientarse en el espacio indicado, sólo le es algo complicado girar un aro, así como lanzar o atrapar una pelota.

ALUMNO: M. O. P.

Logra hacer el armado de rompecabezas con un número elevado de piezas, participa dentro de los juegos en el patio, mantiene el equilibrio y posee habilidad para ubicarse ante las indicaciones que se le dan, se desplaza según las nociones de espacio que se le solicitan y tiene facilidad para lanzar una pelota utilizando la direccionalidad indicada.

ALUMNO: G. R. K. P.

Refleja una participación dinámica dentro de la educación física y muestra facilidad para ubicarse según la indicación que se le dé, atiende con habilidad a la consigna de detenerse o cambio de actividad y también tiene capacidad para equilibrar su cuerpo.

ALUMNO: M. C. A. A.

Manifiesta agrado por participar en las sesiones de educación física y refleja habilidad para orientarse, es importante seguir favoreciendo su capacidad para equilibrar, reaccionar, así como desarrollar su habilidad para atrapar o manejar diversos instrumentos como un aro o una pelota.

ALUMNO: P. S. M. L.

Participa en los diversos ejercicios físicos dentro o fuera del aula, mantiene el equilibrio al levantar un pie por cinco segundos, se ubica en relación a nociones de espacio que se le solicitan; también efectúa acciones que implican lanzar una pelota en la dirección que se le indica.

ALUMNO: P. G. Y.

Participa en las actividades físicas reflejando un desarrollo importante de sus habilidades físicas debido a que mantiene el equilibrio, logra ubicarse ante las indicaciones que se le dan, de igual manera tiene facilidad para lanzar y atrapar una pelota utilizando solamente las manos. Su coordinación le permite ser parte de la escolta.

ALUMNO: R. C. S. D.

Se integra al trabajo relacionado con la educación física y muestra habilidad para reaccionar ante una señal, puede orientarse con facilidad según las indicaciones que se le dan y presenta facilidad para armar rompecabezas con un nivel de complejidad elevado

ALUMNO: R. M. P. G.

Muestra agrado por participar en actividades físicas y puede realizar los movimientos que se le indican, refleja habilidad para mantener el equilibrio, su capacidad de reacción y orientación son los aspectos en los que se observa mayor desarrollo, de la misma forma reconoce en ella o en otros los segmentos corporales básicos y logra armar diversos rompecabezas de manera individual o colectiva.

ALUMNO: S. M. J. V.

Es perseverante ante el armado de rompecabezas pequeños, grandes de forma individual o colectiva. Tiene disposición para efectuar diversas actividades físicas y puede realizar los movimientos que se le indican, logra mantener el equilibrio y refleja habilidad en su capacidad de orientación y la destreza para usar instrumentos variados atendiendo a diversas consignas. Su desarrollo físico le permite ser integrante de la escolta escolar.

ALUMNO: T. M. J.

Refleja buena coordinación de su cuerpo y puede efectuar desplazamientos que implican atender varias indicaciones a la vez por lo que forma parte de la escolta del Jardín. Efectúa el armado de rompecabezas y muestra empeño para tratar de hacer diversos movimientos durante las clases de educación física, reconoce la indicación cuando se le solicita detener o cambiar una actividad; corre, brinca, equilibra, se orienta y hace uso creativo de diversas herramientas dentro de juegos individuales o colectivos.

4.3.4 Primer ciclo del plan de acción.

El siguiente plan de acción se muestran diversos juegos en donde se favorecen los movimientos de locomoción, movimientos de manipulación y movimientos de estabilidad, utilizando diversas herramientas y materiales para su ejecución.

Es fundamental organizar experiencias dinámicas y lúdicas en las que los alumnos puedan rodar, correr, saltar, brincar, girar, trepar, reptar, marchar, alternar manos y pies derecha e izquierda, deslizarse, entre otros movimientos para que, de manera gradual, vayan adquiriendo habilidades más complejas de coordinación y equilibrio de acuerdo con sus posibilidades y características físicas.

Tabla 3

“Primer plan de acción”

<p>C.C.T 15EJN0614E</p> <p>DOCENTE EN FORMACIÓN: Reynoso Espinosa Michelle Monserrat</p>	<p>PREESCOLAR: “Nicolás Guillén”</p> <p>GRADO: Tercero</p> <p>GRUPO: “E”</p>
<p>ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Educación Física En Preescolar</p>	
<p>ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Competencia motriz</p>	<p>ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Desarrollo de la motricidad</p>
<p>APRENDIZAJE ESPERADO: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	
<p>PLAN DE ACCIÓN PRIMER CICLO</p>	
<p>OBJETIVO: Lanzar y capturar paliacate de diversas formas.</p>	<p>ESTRATEGIA: Juego</p>
<p>MATERIAL: • Paliacate • Aro</p>	
<p>SESIÓN 1</p>	
<p>PARTE INICIAL</p>	<p>“El equipo” Caminar dispersos en parejas, a la señal, se unen parejas con otras y continúan caminando, hacia delante, de un lado, hacia el otro, saltando con 2 pies, en un pie, en el otro pie. A otra señal vuelven a caminar en parejas iniciales.</p>
<p>PARTE PRINCIPAL</p>	<p>“El paliacate” Lanzar el paliacate en forma de bola, y capturándolo con manos, pies, y cabeza. Lanzar el paliacate hacia arriba y capturarlo dentro del aro.</p>
<p>OBJETIVO: Controlar movimientos de extremidades en diversos ritmos.</p>	<p>ESTRATEGIA: Juego</p>
<p>MATERIAL: • Alguna superficie en el cual golpear.</p>	
<p>SESIÓN 2</p>	

PARTE INICIAL	“Marchando a ritmo”	<p>Caminar lentamente dando golpes fuertes con los pies que a la vez irán bajando de fuerza hasta ser suaves y caminar en silencio.</p> <p>Se menciona la palabra “Pez” y cada que se diga esa palabra aplaudirán 1 vez, (debido a que esa palabra tiene solo una silaba), seguirán con la palabra “Pato” como estas son 2 silabas aplaudirán 2 veces (cada aplauso en cada silaba), y así sucesivamente con la palabra “Pájaro” y “Papagayo”.</p>
PARTE PRINCIPAL	“Mis manos tienen ritmo”	
SESIÓN 3		
OBJETIVO: Controlar su cuerpo al ser transportado.		ESTRATEGIA: Juego
		MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas
PARTE INICIAL	“¿A dónde voy?”	Gatear en forma recta sobre la colchoneta, seguir diferentes direcciones rectas, zing-zang, diagonal etc.
PARTE PRINCIPAL	“Rueda y rueda”	Rodar sobre una colchoneta, sin salirse de ella.
SESIÓN 4		
OBJETIVO: Movimiento de extremidades (Brazos y piernas) para transportarse en diferentes áreas.		ESTRATEGIA: Juego.
		MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Gusano. • Colchonetas.
PARTE INICIAL	“Figuras”	Pasar sobre las colchonetas gateando, en 4 tanto pecho arriba como pecho abajo, y reptando, al finalizar tendrán que armar una figura con sus cuerpos.
PARTE PRINCIPAL	“Quien llega primero”	En posición en 4 (pies y brazos), pasar gateando, reptando y pecho arriba por el gusano, competencia entre niños y niñas.
SESIÓN 5		
OBJETIVO: Controlar sus movimientos y fuerza con objetos.		ESTRATEGIA: Juego
		MATERIAL: <ul style="list-style-type: none"> • Portería. • Palo • Balón. • Bolos
PARTE INICIAL	“Los bolos”	Por equipos, se lanza una pelota y deberá derribar las botellas que se encuentran enfrente de él.
PARTE PRINCIPAL	“Mete gol”	Colocar el balón frente al alumno, y con ayuda del palo golpeará el balón y este tendrá que ser metido dentro de la portería.
SESIÓN 6		

OBJETIVO:		
Desarrollar la habilidad de lanzar mediante velocidad, fuerza y distancia.	ESTRATEGIA: Juego	MATERIAL: • Costal.
PARTE INICIAL	“Atrapa loco”	Lanzar hacia arriba el costal, para lograr cazarlo con ambas manos.
PARTE PRINCIPAL	“Quien llega más lejos”	Con apoyo de medidas de distancia, se lanzara un costal de manera individual y el que llegue más lejos será el ganador.
SESIÓN 7		
OBJETIVO:		
Favorecer la habilidad ojo-mano al golpear una piñata.	ESTRATEGIA: Juego	MATERIAL: • Piñata • Palo
PARTE PRINCIPAL	“Dale-Dale”	Entre niños y niñas tendrán dos piñatas que tendrán que ser golpeadas con el palo, agarrándolo con ambas manos para poder romper la piñata, al tomar los juguetes o dulces tendrán que colocarlos dentro de una bolsa.
SESIÓN 8		
OBJETIVO:		
Brincar con extremidades inferiores	ESTRATEGIA: Juego	MATERIAL: • Cajas de zapatos
PARTE INICIAL	“Binca la cajita”	Colocar las cajas distribuidas por todo el patio, tendrán que saltarlas con dos pies, un pie, y alternando pies.
PARTE PRINCIPAL	“La torre de marfil”	En equipos de niñas y niños uno a uno tendrán que colocar su caja para formar una torre de ellas sin que se caigan.

Nota: Cada una de las actividades a realizar del primer momento del plan de acción para su ejecución.
Elaboración (Reynoso, 2020)

4.3.4 Diagnóstico Grupal Actualizado.

Área De Desarrollo Personal Y Social: Educación Física En Preescolar

Organizador Curricular 1: Desarrollo de la motricidad.

Organizador Curricular 2:

- ✚ Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.
- ✚ Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.

Un 67% de los alumnos E. A., S. O., I. Y., R., S., A. Y., I. S., M. J., D., Y. S., Y.T., R.Y., P., K.P., Y., S.D., J.V. y J. realiza movimientos de locomoción como brincar con un pie, con ambos pies juntos, con paso yogui (alternando un pie y el otro).

Un 73% de los alumnos E. A., S.O., I.Y., R., S., A.Y., I.S., M.J., D., Y.S., Y.T., R.Y., P., K.P., Y., S.D., J.V., L.T., P.G. y J. realiza movimientos de manipulación como lanzar un objeto hacia una dirección específica o algún compañero, también esto lo hacen realizando desplazamientos laterales a una velocidad promedio estos mismos logran cachar el objeto con las manos o con el cuerpo como apoyo, esto realizándolo repetidas veces ya sea con manos y con pies, lanzan y cachan objetos desde un paliacate, una pelota, un balón y un costal de bajo peso.

Un 63% de los alumnos E.A., S.O., I.Y., R., A.Y., I.O., J.M., M.J., D., Y.S., Y.T., P., M.L., Y., S.D., J.V., y J. logra mantener el equilibrio estando en su pie dominante (izquierdo o derecho) durante 5 a 8 segundos o en superficies una tabla (biga) caminando en un sentido con rapidez.

El grupo se muestra interesado e intrigado por los juegos así mismo desean participar de la mejor manera y con un ímpetu de competición, se apoyan para logran un mejor trabajo y poder ganar dentro de los juegos.

El grupo le gusta utilizar diversos materiales para la realización de juegos como pelotas tanto pequeñas como grandes, balones, conos, canastos, cajas, etc. Un 63% del grupo logra mantener una precisión y control en sus movimientos para poder realizar cada juego, E.A., S.O., N.M., L.T., I.Y., R., R.Y., P., K.P., A.A., M.L., Y., S.D., P.G., J.V., J. y Y.S.

4.3.5 Segundo ciclo del plan de acción.

Por cuestiones de covid-19 y aislamiento voluntario que se está viviendo actualmente se llevó a cabo una planificación adecuada y práctica, autorizada por la directora Lizbeth Yareni Martínez Escalona del preescolar “Nicolás Guillén” y la docente titular Marisela Sánchez Sánchez para poder realizar los juegos dentro de los hogares de

cada alumno, así mismo la docente en formación efectuó videos explicando paso a paso los juegos y como estos se llevarían a cabo.

Tabla 4

“Segundo plan de acción”

C.C.T 15EJN0614E	PREESCOLAR: “Nicolás Guillén”	DOCENTE EN FORMACIÓN: Reynoso Espinosa Michelle Monserrat
GRADO: Tercero	GRUPO: “E”	ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Educación Física En Preescolar
ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Competencia motriz	ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Desarrollo de la motricidad	APRENDIZAJE ESPERADO: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos. Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
Día 1	Día 2	Día 3
Objetivo: Mejorar su equilibrio y su coordinación. “El avioncito” Dibujar en el suelo un avioncito e invita a tus familiares a jugarlo de manera tradicional, posteriormente con pies juntos brincando en cada uno de los cuadros y también alternando pies.	Objetivo: Favorecer coordinación ojo-mano y fuerza al lanzar objetos a diversas distancias. “Lanzo calcetines” Hacia una cubeta se debe de encestar 5 veces tus calcetines hechos bolita, llegando al número diez aléjate un paso hacia atrás así hasta llegar a encestar 15 calcetines.	Objetivo: Dominar las partes del cuerpo para poder golpear el globo. “El globo loco” Dominar el globo con las siguientes partes del cuerpo: Mano derecha, mano izquierda, Brazos, codos, rodillas, cabeza, y todas las partes del cuerpo. Puedes poner la música que quieras y hacerlo al ritmo de ésta.
Día 4	Día 5	Día 6
Objetivo: Mejorar su equilibrio y su coordinación. “El laberinto en casa” Con la ayuda de alguien de la familia, se formará un pequeño circuito de obstáculos (cubetas,	Objetivo: Favorecer la coordinación, fuerza y control con objetos “Tiro al blanco” Con un gis se dibuja 3 círculos en el piso (grande, mediano y chico) y con ayuda de un	Objetivo: Favorecer movimientos de extremidades y equilibrio. “Pesar con los pies” Acostado en el piso boca arriba, colocar una cubeta en la parte superior de la cabeza y en la parte inferior

pelotas, tupper, calcetines) el alumno pasa sobre y aun lado de ellos recogiendo calcetines hasta que llegue al final del circuito.

Día 7

Objetivo: Mejorar su equilibrio y su coordinación ojo-pie.

“De aquí para allá”

Sentados en una silla, colocar enfrente 2 cubetas o recipientes grandes en uno colocaras diversos objetos pequeños para trasportarlos uno a uno al otro recipiente, y tendrá que ser realizado de la misma manera con los pies, competir con un familiar.

Día 10

Objetivo: Coordinación de extremidades uno a uno con diversas velocidades.

“Imitando animales”

En este juego tendrán que imitar el caminar de los siguientes animales: Lagartija: Reptar, Gato: Gatear, Elefante: En 4 patas (apoyando pies y manos), Cangrejo: posición en cunclillas y caminando de lado, cada uno de ellos en diferentes velocidades lento y rápido.

papel mojado o calcetín deberá lanzarlo para ser atinado en diversos puntos especificos que se indiquen.

Día 8

Objetivo: Favorecimiento de fuerza en extremidades superiores.

“La carretilla”

Con ayuda de un adulto, deberá de tomar las piernas del niño, y este tendrá desplazarse solo con los brazos rodeando objetos.

Día 11

Objetivo: Favorecimiento de la percepción visual y puntería.

“No lo dejes caer”

Con ayuda de un adulto, este debe lanzar al niño un calcetín y deberá ccharlo con los brazos para posteriormente derribar objetos o peluches de alguna superficie.

colocar pequeños objetos (peluches, pelotas, tupper etc.)

Tomar con los pies el objeto y subiendo las piernas tendrás que colocarlo en la cubeta

Día 9

Objetivo: Dominar brazos, piernas para favorecer puntería y equilibrio.

“Los bolos”

Colocar en el piso 6 botellas de plástico u objetos que se puedan derribar con una pelota, estos tendrán que ser derribados a una distancia considerable. Competir con algún familiar.

Día 12

Objetivo: Favorecer el equilibrio y percepción motriz.

“Que no te toque”

Con ayuda de un adulto, se colocará en el centro de un área específica el girara una cuerda que a su vez el niño tendrá que brincar cada vez que se acerque.

Día 13	Día 14	Día 15
<p>Objetivo: Lograr desarrollar la percepción ojo-pierna. "Pasa por aquí"</p> <p>Con ayuda de tu familia, este tendrá que estar colocado de rodillas y con las palmas en el piso el niño debe de pasar por debajo de todos, cuando haya terminado, acostados el tendrá que pasar por encima caminando y arrastrándose repetir el proceso 3 veces.</p>	<p>Objetivo: Favorecimiento de coordinación en piernas "La viborita"</p> <p>2 personas tomarán una cuerda y esta tendrá que ser movida de arriba debajo de un lado a otro, formando ondulaciones que el niño tendrá que brincar y esquivar para no ser mordido por la cuerda.</p>	<p>Objetivo: Dominar brazos, piernas para favorecer puntería y equilibrio. "Simón dice"</p> <p>Un adulto dirá las siguientes órdenes y las realizará con el niño: Brincar en un pie (cambiar de pie), brincar en 2 pies, paso yogui (elevar rodillas), paso de niño (paso de caperucita roja), talones hacia atrás, brincar y cruzar pies alternadamente, cada uno de ellos 10 veces. Ejemplo: Simón dice que, demos 10 saltos con el pie izquierdo.</p>

Nota: Se hace mención de cada una de las actividades, que se desarrollará con los alumnos dentro de cada a causa de la pandemia (Reynoso, 2020)

Capítulo V: Análisis de resultados de la intervención.

5.1 Resultados Del Primer Ciclo Del Plan De Acción.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos del primer plan de acción mediante las actividades de juego registradas en un instrumento de lista de observación por ello dio como resultado lo siguiente:

Un 52% de los alumnos lograron desarrollar las actividades con la estrategia del juego con efectividad mientras que hubo alumnos 48% que aun muestran torpeza para realizar la ejecución de estos movimientos entre ellos son D., Y.S., Y.T., R.Y., P., K.P., A.A., M.L., Y., S.D., P.G., J.V., y J. las 3 actividades que más se les dificultó fue saltar con los 2 pies, cachar con la cabeza el paliacate, y cachar con el pie el paliacate debido a que no lograban mantener el equilibrio o visualizar el lugar donde podría caer el paliacate, muchos se divertían al jugar en estas actividades mientras que hubo 2 alumnos que mostraron desesperación por no lograr ninguna de las actividades, esto al miedo a lastimarse.

Al inicio del juego, se pudo notar que el 22% de los alumnos que son A. B., E.A., S.O., N.M., L.T. y I.Y. de no lograron coordinar oído-pie debido a que no iban al ritmo en que se indicaba o la velocidad de esta misma, por lo tanto, al realizarlo con las manos les era mínimamente más fácil, pero también hubo mucha torpeza en el ritmo de sus movimientos, esto porque se pedía tal palabra para su ejecución del movimiento y lo realizaban muy lento o se convertida en doble sonido. El 78% realizó de mejor manera cada actividad de juego, porque mostraban entusiasmo y competitividad por ver quien lo realiza de mejor manera.

El grupo se encontraba motivado por realizar el juego, el 67% logra gatear sobre línea recta mientras que el 33% I. O., A.Y., I.S., J.M., M.J., D., Y. S., Y.T. y R.Y., se les dificultó debido a que al ejecutar y coordinar el movimiento de brazo-pierna ellos mismos pisaban sus extremidades o manos, como también, por realizarlo a una gran velocidad, es decir, que no seguían la dirección de línea recta y por ello, tropezaban con sí mismos, por otro lado, un 81% A.B., E.A., S.O., N.M., L.T., I.Y., R., S., A.Y., I.O.,

A.Y., I.S., J.M., M.J., D., Y.S., Y.T., R.Y., P., K.P., A.A. y M.L., no lograron rodar debido a que no sabían cómo impulsarse para lograr rodar, todos ellos necesitaron de ayuda, pero aun así solo era de 1 a 2 vueltas, las que lograron dar.

El 33% de los alumnos no logra poder gatear de una manera constante mientras 19% de estos mismos no pueden moverse con sus extremidades superiores e inferiores boca arriba dando un total del 52% de alumnos que no lo logran ejecutar con efectividad, quienes son: I.O., A.Y., I.S., J.M., M.J., D., Y.S., Y.T., R.Y., P., K.P., A.A., M.L. y P.G. Se les complica mucho reptar debido a que era su primer acercamiento con ese tipo de movimiento, por lo tanto, no muchos tienen la habilidad como también fuerza en sus extremidades inferiores como superiores.

El 63% de los alumnos logran golpear el balón de 2 a 3 veces para insertarla dentro de la portería. La direccionalidad de cada uno de ellos aún no es precisa. Mientras que el 37% de los alumnos A.B., E.A., I.O., J.M., K.P., A.A., M.L., P.G., J. y I.Y. no logran insertar el balón dentro de la portería, por distintos factores de fuerza, direccionalidad, equilibrio, y ubicación espacial. Cada uno de ellos estaba mostrar motivado y respetando la dinámica del juego.

Durante la primera vez que lanzaron el costal se notó que, ninguno lograba llegar al segundo nivel a excepción de Y.T., R., A.Y., y J.V., son los únicos alumnos que lograron llegar al tercer nivel y un poco más. Debido a que los otros se les dificulto lanzar se realizó con ayuda, un poco de impulso, dando como hecho, que solo algunos llegaran al segundo nivel, como lo es, I.Y., I.O., M.J., J., Y., y S. Dando como 63% de alumnos A.B., E.A., S.O., N.M., L.T., A.Y., I.S., J.M., D., Y.S., R.Y., P., K.P., A. A., M.L., S.D. y P.G. que aún se les dificulta tomar el costal y lanzarlos con la fuerza suficiente, así como también posicionar el cuerpo y brazo que le permita lanzarlo correctamente.

El 100% de los alumnos logra ejecutar en movimiento óculo-manual que le permite golpear efectivamente, de manera constante y fuerte la piñata.

Un 52% de los alumnos en este caso, niñas, lograron realizar el juego con efectividad debido a que su precisión, equilibrio, y movimiento óculo-manual exacto para efectuar la pirámide de cajas y que esta se mantuviera en equilibrio. El 48% de los alumnos en

este caso niños, no colocaban correctamente con precisión la caja, lo que provocaba que se cayera, ni ellos tenían control de sí mismos (cuerpo) para reaccionar al instante en caso de caerse. (ver grafica 9-15, anexos 31-45)

5.1.1 Análisis de resultados.

Se vació la información obtenida mediante las guías de observación para su análisis e interpretación que da resultado que los alumnos del tercer grado grupo “E” se encuentran en proceso de desarrollo de su habilidad motriz, como también del movimiento locomotor, de manipulación y de estabilidad, es decir, motricidad.

Teniendo en cuenta, la hipótesis mencionada durante el primer ciclo, se comprobó un avance en cada uno de los alumnos, es decir, que con cada una de las actividades mencionadas progresaron los niños a favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que es el primer inicio para conformar esta misma, mientras que de pasar de movimientos torpes se lograron movimientos más centrados y específicos.

En los resultados del plan de acción se observa que 18 alumno se encuentra en un nivel medio-bajo, donde aún hace falta desarrollar habilidades y destrezas para concretar una motricidad, y poder evolucionarla a lo largo de su vida. Dentro de la intervención los alumnos, se encontraron motivados para realizar el dinamismo de los juegos, su enjundia y disposición también se hizo notar, la ejecución de cada movimiento de estabilidad, locomoción y manipulación fue concretado con apoyo de la docente en formación y por cada uno de los alumnos, debido al tiempo de cada juego, se daba oportunidad para que los alumnos siguieran intentando para lograr el objetivo, aunque les fue difícil, al no tener antes experiencia suficiente con las áreas de desarrollo personal y social, específicamente en Educación física con esta intervención se observó que van conociendo sus posibilidades y límites al ejecutar movimientos corporales que impliquen coordinación y equilibrio, como correr, saltar, rodar, girar, reptar, y marchar, también, desplazarse en distintas posiciones, direcciones y velocidades, dando por hecho, aún hace falta desarrollar diversos movimientos que impliquen mantener el equilibrio en situaciones de reposo (parado, sentado y acostado), y en actividad física (como girar y brincar). Estas actividades físicas con los alumnos se realizaron de manera individual para poder alcanzar los objetivos.

5.2 Resultados del segundo ciclo del plan de acción.

DÍA 1: “El avioncito”.

Un 41% de los alumnos L.T., I.A., I.Y., R.Y., I.O., A.A., A.B., S.O., N.M., D., y R., realizaron el juego del avioncito efectivamente, cumpliendo con el dinamismo del juego, jugándolo de manera tradicional, brincando solo con el pie izquierdo (también con el derecho), brincando con ambos pies y siempre acompañado del padre de familia, se puede observar como cada uno se divierte aprendiendo y conoce nuevos desafíos para lograr concretar el juego con el padre de familia, la ejecución de los movimientos son claros y precisos notando un avance significativo en cada uno de estos alumnos.

Un 37% de los alumnos Liam Tadeo, E.A., I.Y., R.Y., I.O., A.A., A.B., S.O., N.M., y R, realizó de manera efectiva este juego “Lanzo Calcetines” de manera favorable, se puede percatar que varios de ellos se les complico ensartar el calcetín dentro de la cubeta, pero después de varios intentos lograban realizarlo, con el control de su cuerpo específicamente del brazo y así mismo la fuerza con la que lanzaban, la ejecución de cada movimiento se volvía más preciso y aún más controlado, logrando así ensartar repetidamente hasta que este les fuera más sencillo realizarlo, con diversas distancias, dando un aprendizaje notable en los movimientos de manipulación.

Un 15% del grupo, J.M., Y., J., M.L, llevo a cabo la actividad de manera efectiva mostrando habilidad para brincar los distintos obstáculos (palos, macetas, tupper, cubetas, tubos) que se presentaron de diversas maneras, con pies juntos, pie izquierdo, pie derecho, trotando, en zing-zang etc. Se puede observar que cada uno mostraba empeño y motivación por competir con su familiar para logran ganar y ejecutar cada movimiento, cada vez estos se volvían más amplios y con más rapidez por lo que se podía ver el avance significativo al efectuar cada uno de los movimientos locomotores y utilizando diversos materiales que tenían al alcance.

El 15% del grupo 3° “E”, J.M. Y., J., y M.L. llevo a cabo el juego de manera favorable y dinámica con apoyo de los padres de familia destacando que se dificultó lograr ensartar en el círculo más pequeño, pero, después de varios intentos lo conseguían, el favorecimiento de los movimientos de manipulación de materiales es significativo

para el favorecimiento de la motricidad gruesa. Es uno de los juegos que más complejos y difíciles para los alumnos, debido a que, controlar sus movimientos, en fuerza y precisión les era complicado. (ver grafica de 16 – 19, anexo 46- 49)

Para las siguientes actividades, a partir de la número 5 a la número 15 no se pudieron culminar debido a la carga de trabajo, a los alumnos como a los padres de familia, como también por cuestiones del aislamiento voluntario, a causa del Covid-19, este exceso de trabajo fue por parte de la docente titular, como programa de USAER, y promotoría (docente de educación para la salud, docente de inglés y docente de Educación Física) por lo tanto, dio paso a que los padres de familia mostrarán inconformidad y desacuerdo con las tareas que a diario se dejaban de todos los docentes inmersos en el preescolar, como también trabajo de la docente en formación.

5.2.1 Análisis de resultados.

Los alumnos del tercer grado grupo “E” lograron un avance significativo a pesar de que solo se realizó por pocos alumnos el incremento de sus habilidades motrices como sus destrezas se hicieron notar al ejecutar cada juego y movimiento, debido a que se encontraban motivados porque cada uno de los alumnos se encuentra con algún familiar de apoyo, y aún más de base, los juegos ejemplificados por la docente en formación que le permitieron al alumno mantenerse en confianza, pero sin en cambio, aún falta reconocer que cada uno de los alumnos deben seguir desarrollando su motricidad gruesa para perfeccionar su motricidad fina, y precisarla a lo largo de su vida.

Teniendo en cuenta, la hipótesis antes mencionada se puede decir, que resultado significativo para los niños, esta no se cumplió o comprobó en su totalidad, pero si hubo un avance en cada uno de ellos, por ejemplo, al brincar, al lanzar, ensartar y encestar algún objeto dentro de otro, ejecutar movimientos más precisos como se menciona anteriormente. El avance de cada uno de los niños, notable en su desarrollo como en la madurez de su cuerpo.

En estos juegos se hizo notar que cada alumno, tuvo más precisión en lanzar algún objeto hacia una dirección específica logrando ensartarla en el objeto determinado, su

movimiento de estabilidad se vio, altamente favorecido debido a que, los alumnos podían mantener el equilibrio al estar su cuerpo en movimiento o en alguna zona estable, respetando los límites y organización de cada juego, permitiendo desafiar a un más su habilidad y destreza de sí mismos para desarrollar su motricidad. El desarrollo de la habilidad de precisión se favorece cuando los alumnos ponen en juego sus movimientos y el intelecto en actividades en las que manipulan diversos materiales, instrumentos y herramientas; necesitan tiempo y oportunidades para explorarlas y conocer cómo son, cómo se utilizan y para qué sirven y es así que, poco a poco los alumnos logran mayor control de su cuerpo para impulsar el lanzamiento.

De acuerdo a los objetivos planteados, se puede decir que no fueron logrados en su totalidad, pero estos mismos fueron desarrollados y mejorados para lograrse a lo que se tuvo en el alcance y la disposición, es por ello que el progreso y desempeño que tuvieron los alumnos a lo largo de esta investigación es notable y sobresaliente.

Teniendo en cuenta lo anterior entre los movimientos de locomoción, manipulación y precisión esta, 21 alumnos logran saltar con ambos pies, así mismo saltar con un pie (alternándolo), 23 alumnos logran realizar movimientos precisos de manipulación como lo es lanzar un costal, una pelota, un paliacate y cacharlo al mismo tiempo, pese a su masa, peso y densidad del material, 19 alumnos mantienen equilibrio por más de 8 segundos con el pie que se siente más seguro, 18 alumnos logran rodar por sí solos controlando su cuerpo y la velocidad que lleva cada uno, 17 alumnos reptan de una manera constante, y hacia una misma dirección.

5.3 Propuesta de intervención

A continuación, se muestra la propuesta de intervención que consiste de 10 sesiones donde se desarrollan movimientos de locomoción, de manipulación y estabilidad, esta propuesta consiste de variaciones de tareas motrices y juegos como también el objetivo de cada actividad que aparece expresado en función de las habilidades motrices logre desarrollar.

Tabla 5

“Actividades de propuesta de intervención”

ACTIVIDAD 1

OBJETIVO	Ejecutar desplazamientos en parejas de diferentes formas por planos de altura.
PARTE INICIAL	Caminar dispersos en parejas. A la señal, se unen unas parejas con otras y continúan caminando, hacia adelante, de un lado y del otro lado, saltando hacia adelante y a un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar en las parejas iniciales.
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none">• Se les propone jugar con las cuerdas en parejas: caminar y saltar por arriba de cuerdas colocadas a una altura del suelo de 25 a 30 cm. Alternar pasando lateralmente.• Cada niño realizará lanzamiento y captura de la cuerda: hacia adelante y atrás, con dos manos y una, alternadamente.• Conducir la pelota con la cuerda, llevándola cada niño de la forma deseada. Continuar realizando lanzamientos de la pelota, individualmente, en parejas y tríos (en diferentes posiciones).• Caminar por un banco o muro haciendo equilibrio con un objeto que se coloca en distintas partes del cuerpo: la cabeza, el hombro.• Se propone jugar a: “El salto musical”.• Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida.• El docente con un instrumento musical (de percusión) marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos etc. No debe de dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la llegada. El primero en llegar sustituye al educador, ocupando su papel.
PARTE FINAL	Caminar lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suaves hasta caminar en silencio.

ACTIVIDAD 2

OBJETIVO	Realizar desplazamientos de diferentes formas por escaleras en distintas posiciones.
----------	--

PARTE INICIAL	<p>Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo.</p> <p>Continuar caminando y al encontrarse con el amigo dar palmadas uniendo las dos manos de cada uno: arriba, abajo, al frente, a un lado y otro.</p>
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar escaleras en el suelo y caminar pasando entre cada peldaño, por arriba de estos apoyando manos y pies, por los bordes con las piernas separadas, por arriba de los peldaños haciendo equilibrio. • Colocar las escaleras horizontalmente a una pequeña altura y caminar hacia adelante y lateralmente entre los peldaños. Posteriormente colocarla inclinada en uno de sus extremos para subir y descender apoyando manos y pies. • Se les propone el juego: "Gato y ratones". Los niños se situarán alrededor de un círculo grande dibujado en el suelo o marcado con cuerda en el área. El educador estará agachado en el centro con los ojos cerrados. A la señal los niños se desplazan en cuadrúpeda hacia el docente, imitando a los "ratones" y al encontrarse cerca, el docente que hace de "gato" dirá "miau, miau" y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture. Se repite libremente. • Cada niño capturado pasa a ser gato de forma que aumenten la cantidad de niños perseguidores.
PARTE FINAL	<p>Al final del juego, se sientan en el círculo para cantar una canción.</p>
<p>ACTIVIDAD 3</p>	
OBJETIVO	<p>Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones por planos en el suelo y verticales. Conducir utilizando dos objetos.</p>
PARTE INICIAL	<p>Caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacia el lugar donde el docente produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El docente lo repite cambiándose a un lugar diferente del área o salón.</p> <p>Cada niño camina, trota o salta según el sonido del instrumento musical que ejecuta el educador. Estos desplazamientos se realizarán dispersos.</p>

PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Construir caminos con aros y bastones para pasar por ellos caminando, trotando, saltando, apoyando manos y pies; hacia adelante, lateralmente, y lento hacia atrás, caminando y apoyando manos y pies. • Conducir el aro con el bastón, hacia adelante, hacia atrás, siguiendo u na línea recta, curva, rápido y lento. • Conducir el bastón con el aro, hacia adelante, hacia atrás, lento y rápido. • Se propone jugar a: "El tren", se organizan 4 grupos de niños colocándose uno detrás del otro (tren). Frente a los grupos se trazará una línea en el suelo. A partir de esta línea y perpendicular a ella, se trazarán dos líneas paralelas que sigan la dirección que ha de recorrer el tren (línea de ferrocarril). • La separación entre líneas es de 10 centímetros. • A la señal, los niños formados en un tren, sostenidos por la cintura caminarán entre las líneas sin tocarlas. El tren avanza rápido y lento. Se destaca el grupo que llega primero a la línea final, mantenidos en el agarre por la cintura y por dentro de las líneas trazadas.
PARTE FINAL	<p>Caminar lentamente entre líneas trazadas y expresar las vocales con sonidos largos.</p>
<p>ACTIVIDAD 4</p>	
OBJETIVO	<p>Realizar desplazamientos bordeando y pasando objetos. Lanzar objetos a distancia.</p>
PARTE INICIAL	<p>Los niños en parejas sin entrelazarse. Un niño de la pareja sigue al otro imitando sus movimientos. El adulto puede ir dando indicaciones como caminando, trotando, saltando o moverse como diferentes animales u objetos. A una señal se intercambian los papales en la pareja. Cada niño expresará los movimientos que puede realizar con su cuerpo cuando el docente indica las partes a mover: cabeza, brazos, tronco, piernas, pie.</p>

PARTE PRINCIPAL

- Colocar objetos dispersos a una pequeña distancia, para caminar sobre ellos (hacia adelante, atrás y lateralmente); bordearlos: caminando y trotando; pasarles por arriba: caminando, trotando y saltando (hacia adelante, atrás y lateralmente).
- Realizar lanzamientos a cajas colocadas en el suelo (varias cajas), a una pequeña distancia del niño.
- Colocar una cuerda larga a una pequeña altura del suelo (25-30 cm), atada por los dos extremos y pasar por arriba en cuadrúpeda, caminando, trotando (hacia adelante, lateralmente) y por abajo en cuadrúpeda y reptando. Se pueden llevar objetos pequeños en el cuerpo.
- Se propone el juego: "Inventamos entre todos". Se traza en el suelo una línea de salida y otra de llegada a una distancia de 3 m. Los niños se ubican uno al lado del otro en varios grupos que se colocan uno detrás del otro. A la señal el primer grupo se desplaza completo hasta la línea de llegada. Este desplazamiento puede ser como los niños lo seleccionen: caminando, trotando, saltando, en cuadrúpeda, pero el grupo que continúa debe realizar un desplazamiento diferente al del grupo anterior y así sucesivamente. Se estimulan los grupos que sean capaces de realizar un desplazamiento diferente, poniéndose todos de acuerdo en poco tiempo y realizándolo en conjunto. No se deben repetir los mismos movimientos entre grupos.

PARTE FINAL

En cada grupo de niños se entrelazan por las manos y caminan lentamente por todo el espacio.

ACTIVIDAD 5

PARTE INICIAL

- Los niños caminan dispersos. Al encontrarse con el amigo continúan con el movimiento que señale el adulto: saltando, trotando, girando. Parados en parejas quedando de espaldas, mover la cabeza a un lado y otro mirando a su pareja "las orejas se encuentran".
 - Las parejas de espaldas, entrelazados por los brazos, bajar el cuerpo lentamente hasta quedar sentados y después balancearse hacia adelante y hacia atrás. Tratar de pararse sin soltarse de las manos y caminar lentamente. Cuando un niño camina hacia adelante, el otro niño camina hacia atrás y posteriormente alternan la dirección.
-

PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer pelotas de papel para lanzarlas y capturarlas en parejas: al frente, por arriba, desde el pecho, por debajo; de espalda, lanzar y girar, lanzar y dar palmadas y otros movimientos creados por los niños. • Cada niño camina por un banco o muro llevando un objeto pequeño en la cabeza (sin tocarlo con las manos). Se varía caminando hacia adelante, atrás, lateralmente, caminar y detenerse realizando giros, agacharse, quedarse sobre un solo pie y otros movimientos incorporados por los niños. • Se invita al juego: "Las ardillas y sus cuevas". Cada niño con un aro (cueva), se coloca dentro de éste. A la señal del adulto los niños (ardillas) salen a dar un paseo. A otra indicación de "A sus cuevas", todos corren a ocupar su lugar. El adulto también corre a tratar de ocupar el aro que éste libre, que dando un niño sin aro. Cuando se repite, el niño que se quedó da las señales de salida ocupando el lugar del docente. Se repite varias veces para alternar el niño que sin aro. En cada repetición el adulto y los niños sugieren una forma diferente de desplazamiento para desplazarse a las "cuevas" (imitando diferentes animales). • En la última repetición el docente no participa para que cada niño que cada niño quede con un aro.
PARTE FINAL	<p>Caminar lentamente pasando por todos los aros colocados en el suelo.</p>
ACTIVIDAD 6	
OBJETIVO	<p>Saltar desde planos a alturas y correr en zing-zang.</p>
PARTE INICIAL	<p>Caminar y pararse según el sonido de instrumento. Cuando quedan en la posición de parado, el docente realiza diferentes indicaciones como reflexionar y estirar los brazos alternando (empujando algo imaginario) arriba, al frente, abajo y lateralmente, mover el tronco a un lado y otro, elevar una y otra pierna flexionada.</p>

PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar desde arriba de bancos, u objetos con cierta altura. Individualmente, en pareja y pequeños grupos. La caída se realiza en una superficie suave. • Colocar objetos en el área (dispersos y separados) y correr en zigzag de un objeto al otro. Individual y en parejas. • Se propone el juego: "Los equilibristas". • Los niños en pequeños grupos uno detrás del otro. Cada niño tendrá una bolsa rellena y una distancia de 2,5 m se señalará la línea final. • A una señal del docente, los niños se colocarán un saco relleno en la cabeza y caminarán tratando que no se le caiga hasta la línea final. Todos los grupos salen a la señal. Se destacan los grupos que logren mantener el saco de la cabeza, hasta la línea final. En cada repetición se caminará cada vez más rápido.
PARTE FINAL	<p>Caminar lentamente, dispersos por toda el área, llevando la bolsa en la cabeza.</p>
<p>ACTIVIDAD 7</p>	
OBJETIVO	<p>Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones por arriba de planos y correr en grupos bordeando objetos.</p>
PARTE INICIAL	<p>Organizar varias parejas, tríos, y cuartelo. Caminar en esos grupos. A la señal seguirse los de los mismos grupos (parejas siguen parejas, etc.). Se vuelven a dispersar y se repite variando el desplazamiento saltando, trotando y caminando.</p> <p>Los niños se sientan en parejas, unidas las espaldas, las piernas recogidas y realizan torsión del tronco a un lado y otro siguiendo el movimiento con la vista (mirar hacia atrás: por un lado y el otro).</p> <p>Se sientan frente a frente, con los pies unidos para realizar los siguientes movimientos: llevar las piernas arriba sin separar los pies (sentir las piernas "duras"), flexionar y extender las piernas y otros.</p>

PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Pasar sobre cuerdas colocadas entre 25 y 30 cm del suelo, caminando, en cuadrupedia, saltando, trotando. • Se organizan en parejas y tríos, distribuyendo objetos por toda el área para caminar y correr, entrelazados por las manos, bordeando todos los objetos que se encuentren dispersos. • Se propone el juego: "Paseo por los puentes". • Los niños en 3 o 4 grupos. A una distancia de 1 m y frente a cada grupo, se colocará una tabla inclinada por uno de sus extremos (altura de 25 cm del suelo) y un banco con un objeto pequeño en el centro. • Cuando el docente de la señal los niños saldrán caminando como desee cada cuál, por cada uno de estos materiales: Al llegar al objeto colocado en el centro del banco pasarán por arriba sin tocarlo con los pies. El docente irá indicando diferentes formas de pasarlo. El niño que al pasar el objeto lo toca o pierde el equilibrio sustituye al educador en su papel.
PARTE FINAL	El último recorrido por los materiales se realizará caminando lentamente.
ACTIVIDAD 8	
OBJETIVO	Rodar objetos a objetivos a distancia y golpear-conducir con dos objetos.
PARTE INICIAL	<p>Caminar dispersos y realizar saltos según el sonido del instrumento (dos golpes = dos saltos) y continuar caminando.</p> <p>Parados en el lugar y dispersos. Poner las piernas "duras" para tocar los pies. Se realiza en diferentes posiciones: sentados, de pie, piernas unidas, separadas.</p> <p>Poner los brazos "duros" y realizar diferentes movimientos con las manos (abrir y cerrar, unir y separar, palmear, agitar).</p>
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Rodar la pelota hacia objetos pequeños colocados a distancia para tratar de derrumbarlos o moverlos de su lugar. Incorporar bastones o aros para conducir y rodar la pelota con uno de estos materiales: individual, en parejas, tríos. • Se invita al juego "El coche". Los niños organizados en varios grupos, uno detrás del otro y colocados en una línea de salida. A 3 m se dibuja una línea de llegada. Cada niño del grupo sostendrá en sus manos un bastón o aro y una pelota. A la señal del docente, los grupos salen conduciendo o rodando la pelota con el aro o bastón, como si fuera un "coche". • Al llegar a la línea final, regresan de igual forma. Se repite cada vez llevando el "coche" más rápido.

PARTE FINAL	El último recorrido en el juego se realiza muy lento y en silencio.
ACTIVIDAD 9	
OBJETIVO	Desplazamiento de diferentes formas por planos en el suelo y escalar por planos inclinados.
PARTE INICIAL	<p>Caminar dispersos por el área dando pasos largos y cortos: hacia adelante, atrás y lateralmente. Cuando se indique hacia atrás realizar pasos cortos.</p> <p>Se distribuye una cinta a cada niño, repitiéndose cintas de igual color centro del grupo. A la señal del educador, los niños caminan dispersos llevando Ja cinta en una mano y la otra: hacia arriba, abajo, a un lado y otro. A la señal de "buscar tu color", se agrupan los niños que poseen las cintas de colores iguales. Antes de repetir el desplazamiento se intercambian las cintas entre los niños de manera que se alterne el color a identificar. Cuando se vuelven a dispersar varía el desplazamiento: trotando, saltando y los movimientos a realizar con la cinta: llevarla en el cuerpo, agitarlas.</p>
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se organizan en tres o cuatro grupos y construyen caminos con las cintas, colocándolas: rectas, con curvas, ondulaciones, para pasar por arriba y de un lado al otro de las cintas: caminando, apoyando manos y pies, saltando, trotando. • Cada niño recoge su cinta para lanzarla: arriba, hacia adelante, hacia atrás. • Se propone el juego: "Buscando mi casa". • Los niños en parejas. Uno de la pareja construye con su cuerpo una casa, según su iniciativa. El otro niño se coloca dentro de la casa (cuerpo de su pareja). A la señal los niños que se encuentran dentro de la casa se desplazan con el educador hasta un lugar a distancia colocándose de espaldas a la "casa". En ese momento cada niño que hace el papel de casa cambia de forma y también de lugar. El docente observa cuando estén listos, procurando que los niños que se encuentran con él no vean lo que está ocurriendo, para dar la señal de: "A sus casas". Cada niño corre a ocupar su "casa". Se repite alternando a los niños en su papel (el que hizo de casa pasa a ocuparla).
PARTE FINAL	Caminar lentamente llevando una cinta en una y otra mano al frente para soplarla.

ACTIVIDAD 10

OBJETIVO	Lanzar y saltar de diferentes formas y en distintas direcciones.
PARTE INICIAL	<ul style="list-style-type: none">• Los niños caminan dispersos por el área, a la señal rítmica, se paran y a otra señal continúan caminando. Cada vez que se paran, se les dan diferentes indicaciones como mirar al niño que tiene a la derecha, mirar al de la izquierda, al del frente, al que queda detrás. Entre cada movimiento se incorpora un desplazamiento.• Caminar dando golpes suaves y fuertes con los pies acompañados de palmadas con las manos.• Caminar, trotar y saltar alternadamente, al encontrarse con un amigo entrelazarse por las manos y continuar con el desplazamiento que estén ejecutando.• Se les propone jugar con las cuerdas, primero individualmente: lanzándolas (hacia arriba, atrás), saltándolas (bailar la suiza) y otros movimientos creados por los niños. Posteriormente en parejas: un niño mueve la cuerda en el suelo tratando de tocar los pies de su compañero que saltará para evitarlo. Al ser tocado, se invierten los papeles. En tríos: dos niños sostienen la cuerda dándole vueltas y el tercero la salta en el centro. Se cambian los papeles entre niños del trío.
PARTE PRINCIPAL	<ul style="list-style-type: none">• Se propone el juego: “La cola”. Cada niño ata su cuerda en la cintura dejando un extremo sobrante: “Cola”. Un niño del grupo hará el papel del perseguidor (sin cuerda). A la señal del docente, este niño comenzará a perseguir a los otros tratando de agarrarlos por la cuerda (cola). Cuando lo logre, el niño agarrado pierde su cuerda “cola” y se amarra el perseguidor, alternándose los papeles.
PARTE FINAL	Caminar cada vez más lento hasta sentarse y realizar: movimientos con los ojos: mirar arriba, abajo, a un lado, al otro y cerrar los ojos.

Nota: Cada actividad realizada en esta propuesta de intervención apoyará al alumno a poder desarrollar a un más sus movimientos de locomoción de manipulación y de estabilidad. (Reynoso, 2020)

Por lo tanto, este capítulo abre un panorama muy amplio sobre la realidad de la motricidad dentro del ámbito escolar, al notar la falta de experiencia, habilidad, y

destrezas en cada uno de los alumnos para favorecer su motricidad, como también el acompañamiento de cada uno de los docentes inmersos en el preescolar “Nicolás Guillén”, sin en cambio, se notó un avance notable en cada uno de los alumnos, desarrollando y favoreciendo su propia motricidad, debido a que, con cada una de las actividades que se llevaron a cabo, se apoyaba a cada integrante del grupo (3° “E”) dando nuevas oportunidades de aprendizaje y sobre todo madurando en la ejecución de cada uno de sus movimientos pasando ser realizar movimientos torpes a un movimiento con estabilidad y precisión cada vez de mayor magnitud, que a lo largo del tiempo irá perfeccionando con aún más experiencias en el ámbito de la educación física.

Conclusiones

Se puede decir que el desarrollo es un proceso que se inicia con la vida misma del alumno, este implica una serie de cambios y adaptaciones que se manifiestan de manera visible y contundente, porque cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades sobre todo las motoras. Estos cambios tienen que ver con la posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, pero también, con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. La motricidad cumple con las condiciones de ser un sistema dinámico abierto e inteligente, donde toda actividad física o mínima acción, permite que las habilidades y capacidades establezcan relaciones estimulando el desarrollo físico y psíquico de los alumnos a partir de una intervención racional, que permita incrementar la motricidad de la manera más amplia posible, abriendo espacios a la creatividad motriz.

La evolución del niño, es sinónimo de concienciación y conocimiento cada vez más profundo de su cuerpo, el niño es su cuerpo, pues es a través de él que todo el niño elabora sus experiencias vitales y es entonces que, 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 o que desempeñan un papel importante para su motricidad logran ser desarrollados, que pone en evidencia las interrelaciones existentes entre el crecimiento general y la organización progresiva del sistema nervioso, es por ello que el desarrollo de la motricidad se produce por la combinación de influencias de la maduración y las influencias del medio (educativo).

La educación preescolar representa un espacio propicio en el cual pueden tener oportunidades de juego, movimiento y actividades compartidas que favorezcan su desarrollo físico.

En la edad de los 5 a 6 años el desarrollo de la motricidad de los niños es más significativo ya que adquieren un mayor control y coordinación de los movimientos de su cuerpo, por lo tanto, son más independientes y aprenden de cada experiencia, y es por ello que se debe dar importancia al juego como máximo exponente pedagógico para un mejor desarrollo integral del niño como hace referencia los aprendizajes clave de educación preescolar.

La etapa preescolar es un periodo sensitivo para el aprendizaje y en la misma se forman los rasgos del carácter que determinan la personalidad del individuo. Las experiencias cognitivas y motrices de que se apropia el niño en estas edades, si además están acompañadas por la afectividad que este necesita: afecto, buen trato, atención etc., garantizan el desarrollo armónico e integral como máxima aspiración de la educación.

Es de suma importancia el ejecutar movimientos corporales que impliquen coordinación y equilibrio, como correr, saltar, rodar, girar, reptar, trepar y marchar, desplazarse en distintas posiciones, direcciones y velocidades, mantener el equilibrio en situaciones de reposo (parado, sentado y acostado), y en actividad física (como girar y brincar), participar en juegos que involucren realizar acciones combinadas, con niveles de coordinación cada vez más complejos (correr y saltar; correr y lanzar; saltar y lanzar; y correr, saltar y lanzar), y que estos sean de manera individual y por equipos para lograr resolver problemas en acciones que implican el movimiento de distintas partes del cuerpo, sin olvidar que utilizar herramientas, instrumentos y materiales, de manera eficaz y segura, en juegos, requieren de control y precisión en sus movimientos, lanzar y atrapar objetos de diversos tamaños, como pelotas (esponja, unicel, plástico), globos, bolsas de frijol o aros y empujar, jalar, rodar y patear objetos de diferente peso y tamaño.

Otro aspecto importante de tomar en cuenta es que el alumno aprende a manejar su cuerpo, controlar sus músculos gruesos antes de controlar movimientos de estabilidad y precisión, para lograr ver lo que él es capaz de hacer con su cuerpo, y lo principal, es el medio más adecuado para aprender mientras se divierten.

Es entonces que conforme al objetivo general planteado aún inicio de esta investigación da como resultado que, los alumnos en un principio mostraban muchas áreas de oportunidad dentro del área de desarrollo personal y social, específicamente en educación física en preescolar, sin embargo, a lo largo de cada actividad y dinámica de juego aplicadas dentro del grupo, apoyó el favorecimiento del desarrollo de su motricidad, yendo paso a paso de movimientos torpes a movimientos más precisos y específicos, mostrando un resultado significativo en la madurez del cuerpo de cada

uno de los alumnos, a pesar de no concretar completamente todos los ciclos se logró un avance notable en cada uno de ellos.

Por lo tanto, al concluir esta investigación se puede decir, que la motricidad es un elemento primordial para el desarrollo integral del niño dentro de la edad preescolar, debido a que la motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca, es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan (óculo-manual) y la motricidad gruesa es aquella que hace referencia a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se trata de movimientos grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo, esto se logra a través de diversos factores y es así que en esta investigación se hizo mención que el juego como estrategia brinda oportunidades para entender el mundo, practicar nuevas habilidades, asumir roles, intentar tareas novedosas, resolver problemas complejos que de otra forma no enfrentarían, explorar, descubrir, experimentar utilizando los sentidos, su inteligencia y creatividad, el juego en el niño esencial, por lo cual se debe aprovechar para la educación. sin embargo, no existe una edad determinada para alcanzar las habilidades y que estas continúan desarrollándose y perfeccionándose a lo largo de la vida en la medida en que se tengan oportunidades.

Referencias

- Aguirre, E. M. (2002). *Licenciatura en Educación Física. Plan de estudios 2002*. Mexico.
- Ardila, R. (1975). Motivación. En R. Ardila, *Psicología del aprendizaje* (págs. 81-100). Mexico: Siglo XXI.
- Conde Caveda, J. y. (1998). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Málaga: Aljibe.
- Francisco, A. C. (2001). *Para no aburrir al niño. Formas jugadas y juegos para la etapa preoperatoria*. Mexico, D.F.: Trillas.
- Grieshaber, S., & S. Cannella , G. (2005). Un closet desordenado en el aula para niños pequeños. En S. Grieshaber, & G. S. Cannella, *Las identidades de la educación temprana diversidad y posibilidades* (pág. 14). Mexico: FONDO DE CULTURA ECONOMICA.
- Martínez Criado, G. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: OCTAEDRO.
- P. Lipsitt, L., & W. Reese, H. (1983). *Desarrollo infantil*. Mexico: Trillas.
- Paoletti, R. (1979). Procesos de adaptación del acto motor y estudio de las praxias. En R. Rigal, R. Paoletti, & M. Portmann, *Motricidad: Aproximación psicofisiologica* (págs. 31 - 58). Madrid-España: Augusto E. Pila Teleña.
- Pera, C. (2012). El cuerpo, icono cultural de nuestro tiempo. En C. Pera, *Desde el cuerpo* (págs. 21-39). Mexico, D.F.: Cal y Arena.
- Ponce de León Elizondo, A. y. (2010). *Ponce de León Elizondo, A. y Alonso Ruiz, R.A. [Coord.] (2010). Motricidad en Educación Infantil. Propuestas prácticas para el aula*. Madrid: Editorial CCS.
- Rius, E. B. (2017). *Aprendizajes Clave Para La Educación Integral Educación Preescolar*. Mexico.
- Rodríguez, C. G. (2001). *Educación física en preescolar*. Barcelona-España: INDE.
- Soloviera, Y., & Quintanar Rojas, L. (2012). *La actividad de juego en la edad preescolar*. México: Trillas.
- Sosa, M. A., Chávez Lopez, R., & Torres García, F. (2013). *La educación física*. México: Trillas.
- Bueno, M. L. et al (1990). *Educación Infantil por el movimiento corporal 2º ciclo 3-6 años*. Madrid: Gymnos.
- Conde Caveda, J.L y Viciano Garófano, V. (1998). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Málaga: Aljibe.
- Le Boulch, J. (1997). *El movimiento en el desarrollo de la persona*. Barcelona: Paidotribo.
- Lleixá Arribas, T. (1995a). *La Educación Física de 3 a 8 años*. Barcelona: Paidotribo.
- Ponce de León Elizondo, A. y Alonso Ruiz, R.A. [Coord.] (2010). *Motricidad en Educación Infantil. Propuestas prácticas para el aula*. Madrid: Editorial CCS.

Ponce de León Elizondo, A.[Coord.]; (2009) . La educación motriz para niños de 0 a 6 años.
Madrid: Madrid: Biblioteca Nueva.

Anexos

Anexo n° 1

Tashro 13

EDUCACIÓN FÍSICA					DIBUJA TU CUERPO
ASPECTO	ACTIVIDAD	LOGRA POR SI MISMO LA ACTIVIDAD	LOGRA CON AYUDA LA ACTIVIDAD	NO LOGRA LA ACTIVIDAD AUN CON AYUDA	
EQUILIBRIO	MANTIENE EL EQUILIBRIO AL LEVANTAR UN PIE POR 5 SEGUNDOS	✓			
ORIENTACIÓN	SE UBICA AL FRENTE, ATRÁS RESPECTO A LA POSICIÓN DE UN OBJETO			✓	
REACCIÓN	CAMINA Y SE DETIENE A UNA SEÑAL	✓			
RITMO	REALIZA MOVIMIENTOS DE EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES ALTERNÁNDOLOS			✓	
LANZAR	LANZA UNA PELOTA EN LA DIRECCIÓN QUE SE LE INDICA			✓	
ATRAPAR	ATRAPA UNA PELOTA UTILIZANDO SOLAMENTE LAS MANOS			✓	
INDUCIR	PUEDE UTILIZAR LA MANO PARA CONDUCIR UN ARO DE FORMA CONTINUA RECORRIENDO UNA DISTANCIA DE 2 METROS				

Anexo n° 2

Angel Juan Manuel 9

EDUCACIÓN FÍSICA					DIBUJA TU CUERPO
ASPECTO	ACTIVIDAD	LOGRA POR SI MISMO LA ACTIVIDAD	LOGRA CON AYUDA LA ACTIVIDAD	NO LOGRA LA ACTIVIDAD AUN CON AYUDA	
EQUILIBRIO	MANTIENE EL EQUILIBRIO AL LEVANTAR UN PIE POR 5 SEGUNDOS			✓	
ORIENTACIÓN	SE UBICA AL FRENTE, ATRÁS RESPECTO A LA POSICIÓN DE UN OBJETO			✓	
REACCIÓN	CAMINA Y SE DETIENE A UNA SEÑAL		✓		
RITMO	REALIZA MOVIMIENTOS DE EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES ALTERNÁNDOLOS			✓	
LANZAR	LANZA UNA PELOTA EN LA DIRECCIÓN QUE SE LE INDICA			✓	
ATRAPAR	ATRAPA UNA PELOTA UTILIZANDO SOLAMENTE LAS MANOS			✓	
INDUCIR	PUEDE UTILIZAR LA MANO PARA CONDUCIR UN ARO DE FORMA CONTINUA RECORRIENDO UNA DISTANCIA DE 2 METROS				

Anexo n° 3

REGINA

EDUCACIÓN FÍSICA

ASPECTO	ACTIVIDAD	LOGRA POR SI MISMO LA ACTIVIDAD	LOGRA CON AYUDA LA ACTIVIDAD	NO LOGRA LA ACTIVIDAD AUN CON AYUDA
EQUILIBRIO	MANTIENE EL EQUILIBRIO AL LEVANTAR UN PIE POR 5 SEGUNDOS		✓	
ORIENTACIÓN	SE UBICA AL FRENTE, ATRÁS RESPECTO A LA POSICIÓN DE UN OBJETO		✓	
REACCIÓN	CAMINA Y SE DETIENE A UNA SEÑAL	✓		
RITMO	REALIZA MOVIMIENTOS DE EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES ALTERNÁNDOLOS	✓		
LANZAR	LANZA UNA PELOTA EN LA DIRECCIÓN QUE SE LE INDICA		✓	
ATRAPAR	ATRAPA UNA PELOTA UTILIZANDO SOLAMENTE LAS MANOS		✓	
INDUCIR	PUEDA UTILIZAR LA MANO PARA CONducir UN ARO DE FORMA CONTINUA RECORRIENDO UNA DISTANCIA DE 2 METROS			✓

DIBUJA TU CUERPO

Anexo n° 4

ISABELLA

EDUCACIÓN FÍSICA

ASPECTO	ACTIVIDAD	LOGRA POR SI MISMO LA ACTIVIDAD	LOGRA CON AYUDA LA ACTIVIDAD	NO LOGRA LA ACTIVIDAD AUN CON AYUDA
EQUILIBRIO	MANTIENE EL EQUILIBRIO AL LEVANTAR UN PIE POR 5 SEGUNDOS			✓
ORIENTACIÓN	SE UBICA AL FRENTE, ATRÁS RESPECTO A LA POSICIÓN DE UN OBJETO	✓		
REACCIÓN	CAMINA Y SE DETIENE A UNA SEÑAL		✓	
RITMO	REALIZA MOVIMIENTOS DE EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES ALTERNÁNDOLOS		✓	
LANZAR	LANZA UNA PELOTA EN LA DIRECCIÓN QUE SE LE INDICA	✓		
ATRAPAR	ATRAPA UNA PELOTA UTILIZANDO SOLAMENTE LAS MANOS			✓
INDUCIR	PUEDA UTILIZAR LA MANO PARA CONducir UN ARO DE FORMA CONTINUA RECORRIENDO UNA DISTANCIA DE 2 METROS			

DIBUJA TU CUERPO

Anexo n° 5

PEPERA EDUCACIÓN FISICA

ASPECTO	ACTIVIDAD	LOGRA POR SI MISMO LA ACTIVIDAD	LOGRA CON AYUDA LA ACTIVIDAD	NO LOGRA LA ACTIVIDAD AUN CON AYUDA	DIBUJA TU CUERPO
EQUILIBRIO	MANTIENE EL EQUILIBRIO AL LEVANTAR UN PIE POR 5 SEGUNDOS	✓			
ORIENTACIÓN	SE UBICA AL FRENTE, ATRÁS RESPECTO A LA POSICIÓN DE UN OBJETO	✓			
REACCIÓN	CAMINA Y SE DETIENE A UNA SEÑAL	✓			
RITMO	REALIZA MOVIMIENTOS DE EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES ALTERNÁNDOLOS			✓	
LANZAR	LANZA UNA PELOTA EN LA DIRECCIÓN QUE SE LE INDICA		✓		
ATRAPAR	ATRAPA UNA PELOTA UTILIZANDO SOLAMENTE LAS MANOS			✓	
INDUCIR	PUEDA UTILIZAR LA MANO PARA CONDUCIR UN ARO DE FORMA CONTINUA RECORRIENDO UNA DISTANCIA DE 2 METROS			✓	

Anexo n° 6

ANGEL EDUCACIÓN FISICA 7

ASPECTO	ACTIVIDAD	LOGRA POR SI MISMO LA ACTIVIDAD	LOGRA CON AYUDA LA ACTIVIDAD	NO LOGRA LA ACTIVIDAD AUN CON AYUDA	DIBUJA TU CUERPO
EQUILIBRIO	MANTIENE EL EQUILIBRIO AL LEVANTAR UN PIE POR 5 SEGUNDOS	✓			
ORIENTACIÓN	SE UBICA AL FRENTE, ATRÁS RESPECTO A LA POSICIÓN DE UN OBJETO			✓	
REACCIÓN	CAMINA Y SE DETIENE A UNA SEÑAL	✓			
RITMO	REALIZA MOVIMIENTOS DE EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES ALTERNÁNDOLOS		✓		
LANZAR	LANZA UNA PELOTA EN LA DIRECCIÓN QUE SE LE INDICA			✓	
ATRAPAR	ATRAPA UNA PELOTA UTILIZANDO SOLAMENTE LAS MANOS		✓		
INDUCIR	PUEDA UTILIZAR LA MANO PARA CONDUCIR UN ARO DE FORMA CONTINUA RECORRIENDO UNA DISTANCIA DE 2 METROS				

Anexo n° 7

NOMBRE DEL ALUMNO: Toshiro .

INDICADOR	EJERCICIOS	SI	NO	Observaciones.
LOCOMOCIONES EN DIVERSAS VARIANTES				
DE LA CABEZA	Arriba	X		
	Abajo	X		
	Izquierda		X	
	Derecha		X	
	Círculos	X		
DE BRAZOS	Círculos		X	
	Abducción	X		
	Inducción.	X		
	Alternados		X	
DE PIERNAS	Extensión	X		
	Flexión	X		
	Alternadas	X		
AL CAMINAR	Sobre línea.	X		
	Sobre cuerda		X	
	Sobre viga a una altura.		X	
	Libremente sin chocar.		x	
	Sigue un ritmo determinado. (Lento – rápido).	X		
	Con puntas de los pies	X		

	Esquiva obstáculos.	x		
AL CORRER	Sobre senda.		X	
	A una distancia.		x	
	Sobre tabla inclinada.	X		
	Sobre banco o tabla a una altura	x		
	Sigue el ritmo determinado (lento – rápido).	X		
	Esquivando obstáculos	X		
AL SALTAR	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)	X		
	De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)	X		
	Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)	x		
	Combinaciones (entre ambas formas de salto).		X	
MANIPULACIÓN				
AL LANZAR	Lanzar (con dos manos y con una alternando)		X	
	Desde diferentes posiciones.	X		
	Hacia diferentes direcciones.	X		
	Con diferentes partes del cuerpo.	X		
AL RODAR	Libremente	X		
	Hacia un lado y a la inversa		X	
	Detener con un objeto o el pie.	X		
	Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	x		
	Camina en cuadrupedia sobre manos y rodillas		X	
	Camina en cuadrupedia sobre manos y pies		X	

	Repta debajo de obstáculos	x		
--	----------------------------	---	--	--

Anexo n° 8

NOMBRE DEL ALUMNO: Melannie.

INDICADOR		EJERCICIOS	SI	NO	Observaciones.
LOCOMOCIONES EN DIVERSAS VARIANTES					
DE LA CABEZA		Arriba	X		
		Abajo	X		
		Izquierda		X	
		Derecha		X	
		Círculos	X		
DE BRAZOS		Círculos		X	
		Abducción		X	
		Inducción.		X	
		Alternados		X	
DE PIERNAS		Extensión	X		
		Flexión	X		
		Alternadas	X		
PRESICIÓN					
AL CAMINAR		Sobre línea.	X		
		Sobre cuerda		X	
		Sobre viga a una altura.		X	
		Libremente sin chocar.		x	

	Sigue un ritmo determinado. (Lento – rápido).	X		
	Con puntas de los pies		X	
	Esquiva obstáculos.	X		
	Sobre senda.		X	
	A una distancia.	X		
AL CORRER	Sobre tabla inclinada.	X		
	Sobre banco o tabla a una altura		X	
	Sigue el ritmo determinado (lento – rápido).	X		
	Esquivando obstáculos	X		
AL SALTAR	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)	X		
	De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)	X		
	Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)	x		
	Combinaciones (entre ambas formas de salto).		X	
MANIPULACIÓN				
AL LANZAR	Lanzar (con dos manos y con una alternando)		X	
	Desde diferentes posiciones.	X		
	Hacia diferentes direcciones.		X	
	Con diferentes partes del cuerpo.		x	
AL RODAR	Libremente	X		
	Hacia un lado y a la inversa		X	
	Detener con un objeto o el pie.	X		
	Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	x		

	Camina en cuadrupedia sobre manos y rodillas		X	
	Camina en cuadrupedia sobre manos y pies	x		
	Repta debajo de obstáculos	x		

Anexo n° 9

NOMBRE DEL ALUMNO: Dylan .

INDICADOR	EJERCICIOS	SI	NO	Observaciones.
LOCOMOCIONES EN DIVERSAS VARIANTES				
DE LA CABEZA	Arriba	X		
	Abajo	X		
	Izquierda	X		
	Derecha	X		
	Círculos	X		
DE BRAZOS	Círculos		X	
	Abducción	X		
	Inducción.	X		
	Alternados		X	
DE PIERNAS	Extensión	X		
	Flexión	X		
	Alternadas		X	
AL CAMINAR	Sobre línea.		X	
	Sobre cuerda		X	
	Sobre viga a una altura.		X	
	Libremente sin chocar.		X	
	Sigue un ritmo determinado. (Lento – rápido).	X		
	Con puntas de los pies		X	

	Esquiva obstáculos.	x		
AL CORRER	Sobre senda.		X	
	A una distancia.	X		
	Sobre tabla inclinada.		X	
	Sobre banco o tabla a una altura		X	
	Sigue el ritmo determinado (lento – rápido).	X		
	Esquivando obstáculos		x	
AL SALTAR	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)		x	
	De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)	X		
	Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)	x		
	Combinaciones (entre ambas formas de salto).		X	
MANIPULACIÓN				
AL LANZAR	Lanzar (con dos manos y con una alternando)		X	
	Desde diferentes posiciones.		x	
	Hacia diferentes direcciones.	X		
	Con diferentes partes del cuerpo.		x	
AL RODAR	Libremente	X		
	Hacia un lado y a la inversa		X	
MOVER	Detener con un objeto o el pie.	X		
	Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	x		
	Camina en cuadrupedia sobre manos y rodillas	x		
	Camina en cuadrupedia sobre manos y pies	X		

	Repta debajo de obstáculos	x		
--	----------------------------	---	--	--

Anexo n° 10

NOMBRE DEL ALUMNO: Jade Valentina .

INDICADOR	EJERCICIOS	SI	NO	Observaciones.
MOVIMIENTOS DE LOCOMOCIÓN.				
DE LA CABEZA	Arriba	X		
	Abajo	X		
	Izquierda	X		
	Derecha	X		
	Círculos	X		
DE BRAZOS	Círculos	X		
	Abducción	X		
	Inducción.	X		
	Alternados	X		
DE PIERNAS	Extensión	X		
	Flexión	X		
	Alternadas	X		
AL CAMINAR	Sobre línea.	X		
	Sobre cuerda	X		
	Sobre viga a una altura.	X		
	Libremente sin chocar.	X		
	Sigue un ritmo determinado. (Lento – rápido).	X		

	Con puntas de los pies	X		
	Esquiva obstáculos.	X		
AL CORRER	Sobre senda.		X	
	A una distancia.		x	
	Sobre tabla inclinada.	X		
	Sobre banco o tabla a una altura	X		
	Sigue el ritmo determinado (lento – rápido).	X		
	Esquivando obstáculos	X		
	AL SALTAR	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)	X	
De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)		X		
Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)		X		
Combinaciones (entre ambas formas de salto).			X	
MANIPULACIÓN				
AL LANZAR	Lanzar (con dos manos y con una alternando)	x		
	Desde diferentes posiciones.	X		
	Hacia diferentes direcciones.	X		
	Con diferentes partes del cuerpo.	X		
AL RODAR	Libremente	X		
	Hacia un lado y a la inversa	X		
MOVER	Detener con un objeto o el pie.	X		
	Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	X		
	Camina en cuadrupedia sobre manos y rodillas	X		

	Camina en cuadrupedia sobre manos y pies	X		
	Repta debajo de obstáculos	x		

Anexo n° 11

NOMBRE DEL ALUMNO: Obed.

INDICADOR	EJERCICIOS	SI	NO	Observaciones.
DE LA CABEZA	Arriba	X		
	Abajo	X		
	Izquierda	X		
	Derecha	X		
	Círculos	X		
DE BRAZOS	Círculos		X	
	Abducción	X		
	Inducción.	X		
	Alternados		X	
DE PIERNAS	Extensión		X	
	Flexión	X		
	Alternadas	X		
AL CAMINAR	Sobre línea.	X		
	Sobre cuerda	X		
	Sobre viga a una altura.		X	
	Libremente sin chocar.	X		
	Sigue un ritmo determinado. (Lento – rápido).	X		

	Con puntas de los pies	X		
	Esquiva obstáculos.		X	
	Sobre senda.		X	
AL CORRER	A una distancia.	X		
	Sobre tabla inclinada.	X		
	Sobre banco o tabla a una altura		X	
	Sigue el ritmo determinado (lento – rápido).		x	
	Esquivando obstáculos	X		
AL SALTAR	Con las dos piernas (hacia diferentes direcciones con desplazamiento, a una distancia)		X	
	De profundidad (saltar obstáculo a una altura, con o sin carreras de impulso)	X		
	Con una pierna (alternadamente con desplazamiento, a una distancia)	X		
	Combinaciones (entre ambas formas de salto).	X		
AL LANZAR	Lanzar (con dos manos y con una alternando)		X	
	Desde diferentes posiciones.		X	
	Hacia diferentes direcciones.	X		
	Con diferentes partes del cuerpo.	X		
AL RODAR	Libremente	X		
	Hacia un lado y a la inversa	x		
MOVER	Detener con un objeto o el pie.		X	
	Golpear (con un pie y una mano alternadamente y con implementos)	x		
	Camina en cuadrupedia sobre manos y rodillas		X	
	Camina en cuadrupedia sobre manos y pies		X	

	Repta debajo de obstáculos		x	
--	----------------------------	--	---	--

Anexo n° 12



Anexo n° 13



Anexo n° 14



Anexo n° 15



Anexo n° 16



Anexo n° 17



Anexo n° 18



Anexo n° 19 y 20



Anexo n° 22

Anexo n° 22

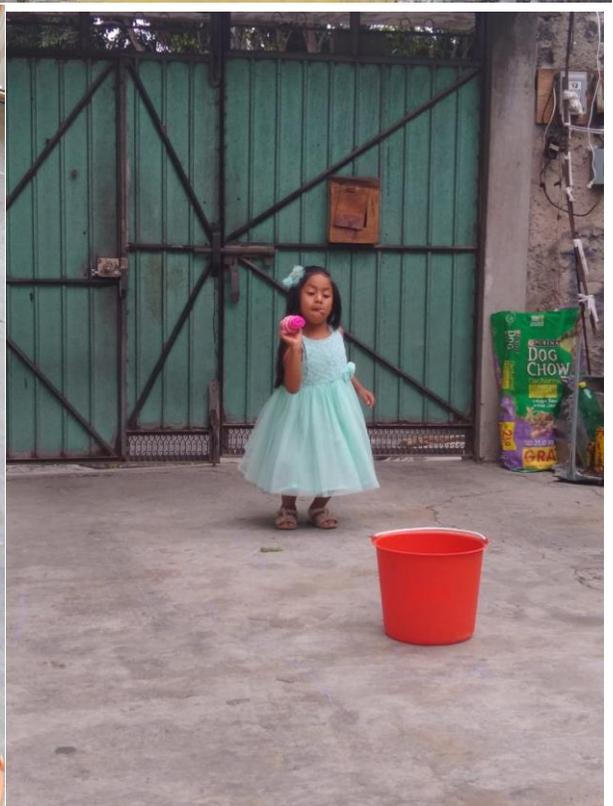


Tabla 6

“Lo que realiza mi cuerpo”

INDICADORES	NIÑAS		NIÑOS	
	SI	NO	SI	NO
Identifica los hábitos postules correctos.	11	3	7	6
Identifica la respiración.	14	0	10	3
Identifica la relajación.	11	3	13	0
Identifica sus posibilidades de distintas partes del cuerpo.	9	5	4	9
Identifica límites de distintas partes del cuerpo.	4	10	3	10
Identifica movimientos corporales. (Correr, saltar, rodar, girar, reptar y marchar).	12	2	8	5
Describe que puede hacer con su cuerpo. (Manos, pies, brazos, piernas).	14	0	13	0
Ubica el lugar que ocupa las partes de su cuerpo en relación con otras. (Arriba de, debajo de, delante de, atrás de).	12	2	10	3
Produce sonidos con diferentes partes del cuerpo.	7	7	6	7
Mantiene el equilibrio en situaciones de reposo	5	9	2	11
Mantiene el equilibrio en situaciones de movimiento	3	11	2	11
Describe las sensaciones que experimenta en su cuerpo, después de estar en actividad física y reposo.	9	5	8	5

ACTIVIDAD	NIÑAS	NIÑOS
Describe las sensaciones que experimenta en su cuerpo, después de estar en actividad física y reposo.	 E. A.	 S.O.
	 I. Y.	 S.
	 R. Y.	 A. Y.
	 K. P.	 I. O.
	 P.	 A.
	 Y.	 M. J.
	 S. D.	 D.
	 J. V.	 Y. S.
	 J.	
	 E. A.	 S.O.
Identifica los hábitos postules correctos.	 N. M.	 S.
	 I. Y.	 A. Y.

ACTIVIDAD	NIÑAS	NIÑOS
	R.	I. S.
	K. P.	M. J.
	P.	D.
	Y.	Y. S.
	S.D.	
	P. G.	
	J. V.	
	J.	
Mantiene el equilibrio en situaciones de movimiento	P. G.	A. Y.
	Y.	S. Y.
	J.	
Mantiene el equilibrio en situaciones de reposo.	P. G.	Al. Y.
	J. V.	S. Y.
	Y.	
	R.	
	J.	
	E. A.	A. B.
	N. M.	S. O.
	I. Y.	L. T.
	R.	S.
	R. Y.	A. Y.
Identifica la respiración.	K. P.	I. O.
	A. A.	A.
	P.	I. S.
	M. L.	J. M.
	S. D.	M. J.
	Y.	D.
	P. G.	S. Y.
	J. V.	Y. T.
	J.	
	E. A.	A. B.
	N. M.	S.
	I. Y.	A. Y.
	R.	I. O.
Identifica la relajación.	K. P.	A.
	P.	I. S.
	S. D.	J. M.
	Y.	M. J.
	P.	D.
	J. V.	Y. S.
	J.	
Identifica sus posibilidades de distintas partes del cuerpo.	E. A.	A. Y.
	I. Y.	Y. S.
	R. Y.	D.
	K. P.	S.
	P.	

ACTIVIDAD	NIÑAS	NIÑOS
Identifica límites de distintas partes del cuerpo.	Y.	
	S. D.	
	J. V.	
	J.	
	Y.	A. Y.
	J.	Y. S.
	I. Y.	S.
	P.	
	E. A.	A. B.
	N. M.	S. O.
	I. Y.	L. T.
	R.	S.
	R. Y.	A. Y.
Describe que puede hacer con su cuerpo. (Manos, pies, brazos, piernas).	K. P.	I. O.
	A. A.	A.
	P.	I. S.
	M. L.	J. M.
	S. D.	M.
	Y.	D.
	P. G.	Y. S.
	J. V.	Y. T.
	J.	
	E. A.	A. B.
	I. Y.	S. O.
	R.	L. T.
	R. Y.	S.
Ubica el lugar que ocupa las partes de su cuerpo en relación con otras. (Arriba de, debajo de, delante de, atrás de).	K. P.	A. Y.
	P.	I. O.
	M. L.	I. S.
	S. D.	M. J.
	Y.	D.
	P. G.	Y. S.
	J. V.	
	J.	
	E. A.	S.
	I. Y.	A. Y.
	P.	I. S.
	S. D.	M. J.
	Y.	D.
J. V.	Y. S.	
Produce sonidos con diferentes partes del cuerpo.	J.	
	E. A.	S. O.
	I. Y.	S.
	P.	A. Y.
	S. D.	I. O.
	Y.	M. J.
	J. V.	D.
	J.	Y. S.
	E. A.	
	N. M.	S. O.
	I. Y.	S.
	R.	A. Y.
	R. Y.	I. O.
R. Y.	A.	

ACTIVIDAD	NIÑAS	NIÑOS
	✚ K. P.	✚ M. J.
	✚ P.	✚ D.
	✚ M. L.	✚ Y. S.
	✚ Y.	
	✚ S. D.	
	✚ P. G.	
	✚ J. V.	

Nota: Los resultados que arrojaron los instrumentos de diagnóstico para identificar las áreas de oportunidad de cada uno de los alumnos, con lo que puede hacer de con su cuerpo. Elaboración propia (Reynoso, 2020)



Gráfica 1. "Identifica la respiración"



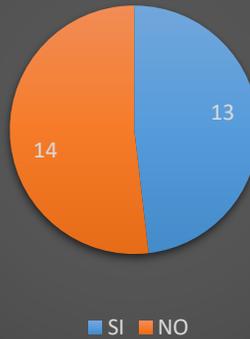
Gráfica 2. "Identifica los hábitos posturales correctos"

Identifica la relajación



Gráfica 3 "Identifica la relajación"

Identifica sus posibilidades de distintas partes del cuerpo



Gráfica 4 "Identifica sus posibilidades de distintas partes del cuerpo"

Identifica límites de distintas partes del cuerpo.



Gráfica 5 "Identifica límites de distintas partes del cuerpo."

Identifica movimientos corporales. (Correr, saltar, rodar, girar, reptar y marchar).



Gráfica 6. "Identifica movimientos corporales".

Describe que puede hacer con su cuerpo. (Manos, pies, brazos, piernas).



Gráfica 7. "Describe que puede hacer con su cuerpo".

Ubica el lugar que ocupa las partes de su cuerpo en relación con otras. (Arriba de, debajo de, delante de, atrás de).



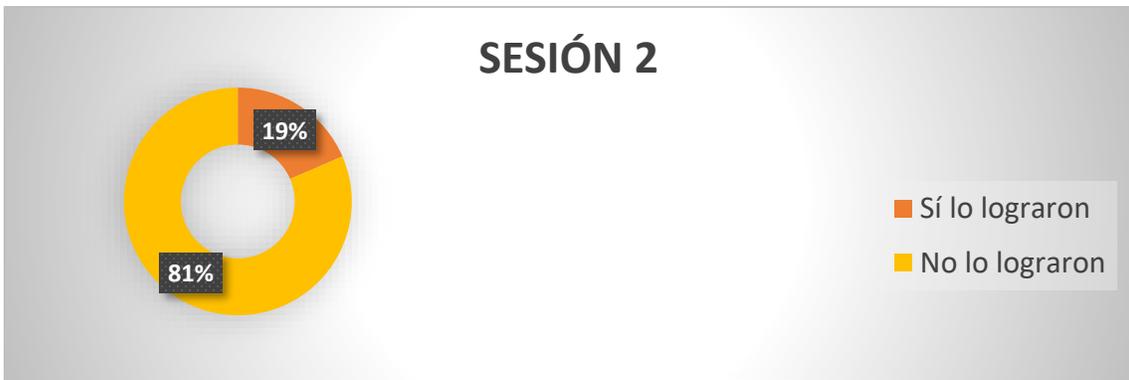
Gráfica 8. "Ubica el lugar que ocupa las partes de su cuerpo en relación con otras".

SESIÓN 1



Gráfica 9. "SESIÓN 1 PLAN DE ACCIÓN"

SESIÓN 2

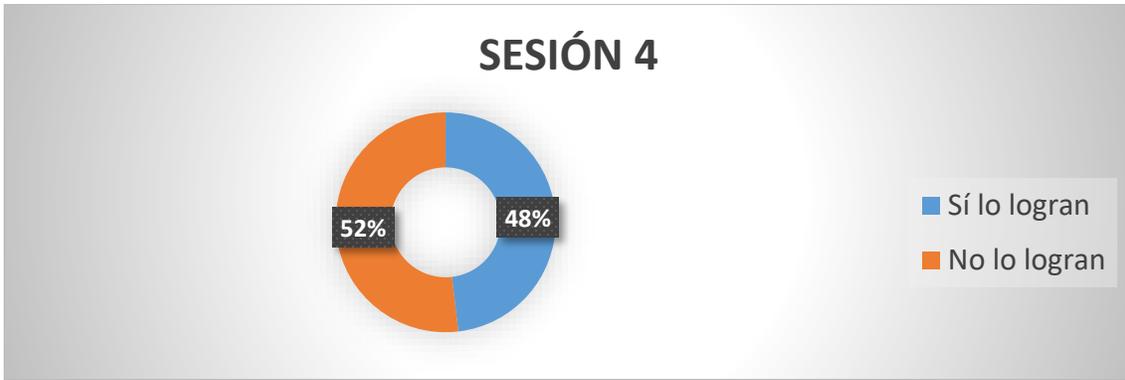


Gráfica 10 "SESIÓN 2 PLAN DE ACCIÓN"

SESIÓN 3

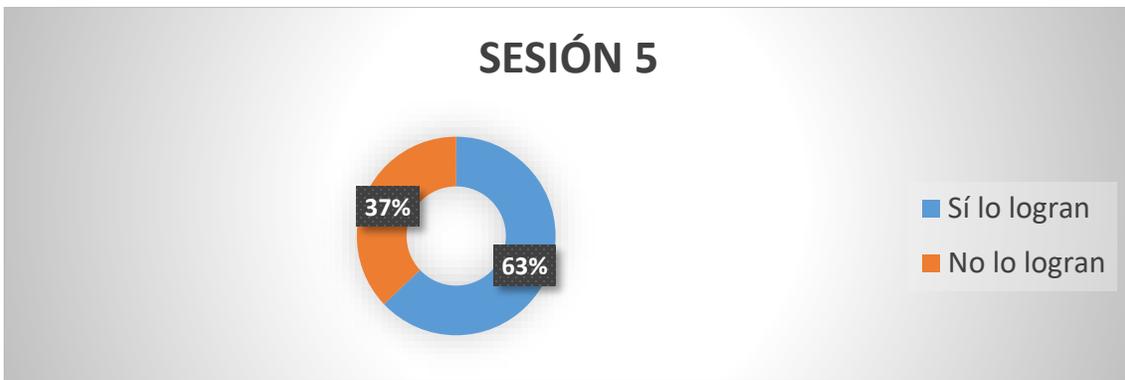


SESIÓN 4



Gráfica 11" SESIÓN 4 PLAN DE ACCIÓN"

SESIÓN 5



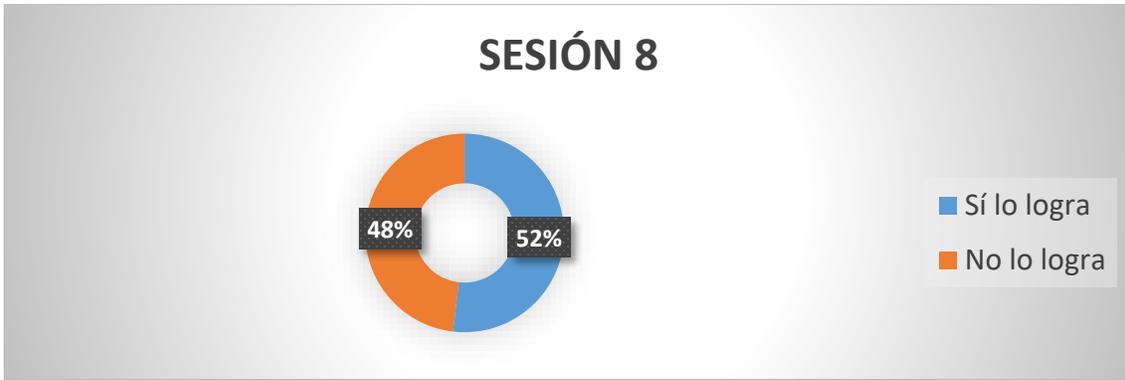
Gráfica 12"SESIÓN 5 PLAN DE ACCIÓN"

SESIÓN 6



Gráfica 13"SESIÓN 6 PLAN DE ACCIÓN"

SESIÓN 8



Gráfica 14"SESIÓN 8 PLAN DE ACCIÓN"

DÍA 1: "El avioncito".



Gráfica 15"EL AVIONCITO"

Día 2: "Lanzo Calcetines".



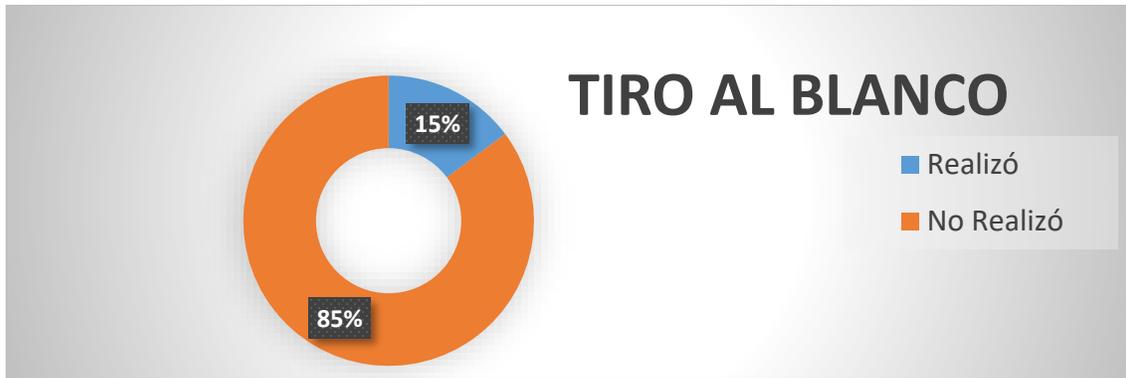
Gráfica 16"LANZO CALCETINES"

Día 3: "Laberinto en casa"



Gráfica 17"LABERINTO EN CASA"

Día 4: "Tiro al Blanco".



Gráfica 18"TIRO AL BLANCO".