

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA



TÍTULO

**El juego motriz como estrategia para desarrollar la creatividad ante retos
físicointelectuales en segundo grado de preescolar**

MODALIDAD

TESIS DE INVESTIGACIÓN

QUE PARA SUSTENTAR EXÁMEN PROFESIONAL

Y OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

P R E S E N T A

CYNTHIA CITLALI MEJIA SERRANO

ASESOR

MTRO. MIGUEL RIVAS INIESTRA

TOLUCA, MÉXICO, JULIO DEL 2021

INDICE

DEDICATORIAS.....	4
INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	8
OBJETIVOS	10
OBJETIVO GENERAL.....	10
OBJETIVOS ESPCÍFICOS.....	10
CAPÍTULO I	
APROXIMACIÓN EMPÍRICA	
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1.2 Diagnóstico.....	11
1.1.3 Historicidad	20
1.1.4 Pregunta de investigación	24
1.1.5 Supuesto De Investigación	25
1.2 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	27
1.2.1 Contexto	27
1.2.2 Contexto Externo	29
1.2.3 Contexto Interno	31
1.3 ÁMBITO DE INTERVENCIÓN DOCENTE.....	33
CAPÍTULO II	
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA.....	
2.1 ESTADO DE CONOCIMIENTO.....	35
2.2 ARTICULACIÓN CATEGORIAL.....	38
2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	39
2.3.1 Creatividad	39
2.3.2 Modelo Geneplore	40
2.3.3 Motricidad	44
2.3.4 Control corporal y conciencia corporal	45
2.3.5 Equilibrio	46
2.3.6 Locomoción	48
2.3.7 Manipulación.....	48

2.3.8 El juego	50
2.3.9 Juego Motriz.....	53
2.4 FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA	55
2.4.1 Metodología de la investigación	55
2.4.2 Perspectiva Cualitativa	57
2.4.3 Recursos	61
2.4.4 Cronograma de Actividades	62
3.1 PLAN DE INTERVENCIÓN DOCENTE.....	64
3.2 APLICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA	70
3.3 EVALUACIÓN REFLEXIÓN DE LA INTERVENCIÓN DOCENTE	75
CONCLUSIONES	82
Referencias Consultadas	85
ANEXOS	87
Anexo 1. Diagrama de Ishikawa	88
.....	88
ANEXO 2. Enfoques del estudio de la creatividad Según Sternberg	89
ANEXO 6. Situación Didáctica: “JUEGO CON NÚMEROS”	95
Anexo 7. Situación Didáctica: “MI CANCIÓN FAVORITA.”	96
Anexo 8. Situación Didáctica: ¿CUÁL TIENE MÁS CAPACIDAD?	97
ANEXO 9. Evidencias de la clase en la que se llevó a cabo la situación didáctica: “Juego con Números”	98
ANEXO 10. Evidencias de la clase en la que se llevó a cabo la situación didáctica: “Mi Canción Favorita”	99
ANEXO 11. Evidencias de la clase en la que se llevó a cabo la situación didáctica: “¿Cuál tiene más capacidad?”	100
Anexo 12. Ejemplo de evaluación en los alumnos a través de: Indicadores de Desempeño y Registro Anecdótico	101

DEDICATORIAS

Dedico mi tesis a:

Mi papá:

Por mantenerme siempre con la visión de terminar mi carrera, por ser una de mis más grandes inspiraciones en la vida, por motivarme y apoyarme económicamente y sobre todo sentimentalmente, gracias por nunca dejarme sola y siempre alentarme a ser mejor persona.

Mi Mamá:

Por tenerme paciencia en cada una de las etapas de mi vida, por motivarme y seguir conmigo de la mano a pesar de todos los obstáculos, por siempre brindarme su amor incondicional, te agradezco que siempre creas en mí y en lo que hago.

Mis hermanos:

Por creer en mí y que podría lograrlo, por todo su apoyo, por alentarme a ser mejor día a día, por depositar en mí sus esperanzas, gracias a mi hermana por todos los sacrificios que hizo junto conmigo al apoyarme de manera física, mental y emocional, por acompañarme en esta trayectoria de la mano.

Mi hija:

Gracias por existir, por ser mi motor, por regalarme vida e inspiración con cada acción que realizas, por nosotras lo voy a dar y lograr todo. ¡Te amo!

Mi asesor:

Maestro Miguel Rivas Iniesta, por todo el apoyo brindado en este proceso, por siempre tener la mejor actitud, ser empático conmigo al mismo tiempo que motivaba a desarrollar un trabajo digno del nivel.

Mis Amigas:

Por acompañarme y aprender junto conmigo, gracias por estar siempre que lo necesitaba, en especial Lizbeth González y Lizeth García, gracias por motivarme siempre que era necesario, por todo el cariño, la paciencia y la comprensión, lo hemos logrado amigas, ¡En hora buena!.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende destacar y clarificar la importancia que tiene el juego motriz, utilizado como estrategia para que los alumnos de segundo grado de preescolar puedan desarrollar su creatividad y de esta manera puedan dar solución a los diferentes retos con los que se puedan enfrentar en la vida cotidiana, contribuyendo a su formación integral.

Esta área del desarrollo en los alumnos suele quedar un poco evadida por los educadores, pues se suele centrar la atención en otros campos de desarrollo personal y social, por lo que, tomando en cuenta que nos encontramos atravesando una contingencia sanitaria, la cual nos impide asistir de manera presencial al escuela, es de importancia poder seguir potenciando en los alumnos sus diferentes habilidades y destrezas que ayuden a consolidar la adquisición de los aprendizajes contribuyendo así a su desarrollo integral.

El apartado de justificación tiene como propósito dar a conocer las razones por las cuales se eligió dar tratamiento al problema y los objetivos que se pretenden alcanzar comprendidos de generales a específicos, los cuales serán guías para poder dar solución al problema detectado.

La presente tesis está compuesta por III capítulos, los cuales abordan diferentes contenidos, pero que están guiados por un mismo fin, el cuál es desarrollar y adentrarnos mejor al área anteriormente mencionada que influye en el aprendizaje de los alumnos, y así poder dar tratamiento al problema detectado.

El capítulo I se titula “Aproximación Empírica” el cuál aborda aspectos muy importantes, ya que es dentro de este capítulo en el cuál se hace la detección del problema y un análisis de todos los campos y áreas de desarrollo personal y social, ya que es importante partir de un análisis y reflexión completo de la práctica, todo esto a través del diagnóstico.

Para poder identificar los factores que influyen y ocasionan el problema, se redacta un sub apartado titulado Historicidad en la que se plantean las

condiciones actuales que han hecho que el problema persista, así como las causas esenciales que generan dicho problema, habiendo uso de algunas herramientas que permiten clarificar este análisis.

Se integra en el mismo capítulo la contextualización de la práctica docente, en donde se destaca la importancia del hacer un análisis del contexto en el que se encuentra la escuela y los alumnos, sobre todo en las condiciones actuales por las que estamos pasando, ya que hay aspectos dentro del contexto que influyen o son aspectos que contribuyen a que la problemática persista.

Por último se integra el ámbito de intervención docente, es en este apartado donde se concreta desde qué perspectiva se va a dar tratamiento al problema detectado en apartados anteriores.

El capítulo II se titula “Fundamentación Teórico Metodológica” el cual contiene algunos antecedentes e investigaciones anteriores que se han realizado sobre el mismo tema, esto dentro del apartado titulado estado del conocimiento, enseguida, se realiza la articulación categorial la cual nos permite tener una idea más clara y ordenada de los contenidos que se van a abordar en el siguiente apartado, el cual se titula Fundamentación teórica en el que se desarrollan todas las categorías sustentando cada una de ellas dentro del trabajo de investigación.

El capítulo III y último de este trabajo se titula “Fundamentación Metodológica”, en donde se define desde qué perspectiva se desarrolla el trabajo de titulación, así como todos los elementos que conforman dicha perspectiva que serán de ayuda para poder consolidar el trabajo de investigación.

El último capítulo de este trabajo se titula “Plan de intervención docente” dentro del cual se establece cómo se llevó el análisis del problema a implementar estrategias y actividades que permitieran dar solución en la medida de lo posible, uno de los apartados se titula aplicación de la intervención docente, en donde se hace un análisis de cómo funcionaron las estrategias y por último la evaluación, en la cual se valoran los avances de los alumnos así como todos los instrumentos utilizados para poder valorar los avances de los alumnos.

Finalmente se integra un apartado de conclusiones, en donde se hace un recuento de todo lo elaborado a lo largo del trabajo, como funcionó y cómo se podría seguir mejorando y dando tratamiento al problema detectado, de la misma forma, se integra un apartado de anexos, en el que se colocan algunos recursos de apoyo, fotografías de evidencia, las actividades elaboradas, entre otros, concluyendo el trabajo con la bibliografía consultada a lo largo de la investigación.

JUSTIFICACIÓN

Estudiar esta problemática para poder utilizar el juego motriz como estrategia para que los alumnos y alumnas de preescolar desarrollen su creatividad de tal manera que puedan enfrentar los diferentes retos físico-intelectuales que se le presenten en preescolar y en su vida cotidiana es importante, ya que forma parte de su formación integral, constituye uno de los aspectos más característicos del preescolar.

Actualmente vivimos en una sociedad muy cambiante, que constantemente presenta nuevos retos, los niños y niñas de edad preescolar deberán de encontrar estrategias que les permitan dar solución a dichos problemas que se enfrenten en su vida cotidiana, en este caso, los alumnos deben permanecer dentro de casa, lo que impide un poco su movilidad, limitando el desarrollo de diferentes habilidades que aportan a su aprendizaje significativo.

Los alumnos de edad preescolar deben estar en constante movimiento, aprenden mientras realizan las cosas, por lo tanto, el hecho de tomar sus clases frente a la computadora limita que pongan en práctica sus diferentes habilidades, de allí se destaca la importancia de potenciar a través del juego motriz estos procesos que aportan diferentes beneficios para la adquisición de aprendizajes de los niños y para superar retos mediante la búsqueda de sus propias estrategias, las cuales adquieren a través de las experiencias.

Los beneficiados con esta investigación serán los alumnos de segundo grado grupo 10, del jardín de niños “Laura Méndez de Cuenca” ya que será con ellos con quien se pondrán en práctica las formas de intervención en las que se utilizará el juego motriz, de tal manera que las mismas impacten de manera positiva en el desarrollo de los niños y niñas de este grupo, así como en su vida cotidiana y en la forma que viven sus clases virtuales.

Al mismo tiempo se benefician los futuros grupos que puedan enfrentar el mismo reto, así como las personas que tengan a su alcance este trabajo, el cual

permitirá que hagan una reflexión sobre la importancia de utilizar el juego motriz como estrategia, identificando todos los aportes al desarrollo del alumno y cómo contribuye a la creatividad de los alumnos, no solo en actividades físicas sino también las cognitivas a las que se enfrenten en la escuela o en casa.

La utilidad de esta investigación radica en la profundización del estudio acerca del impacto que tienen las habilidades motrices, así como su utilidad de estrategia para poder apoyar a los alumnos de preescolar en el desenvolvimiento tanto de su vida cotidiana como la escolar, en la que se enfrenten ante una diversidad de retos que le exigen el uso de diferentes habilidades y capacidades.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una estrategia didáctica mediante en el juego motriz con el fin de mejorar el desarrollo de la creatividad en los alumnos de segundo grado de preescolar ante retos y situaciones físicointelectuales en actividades académicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Identificar la importancia del juego motriz y su impacto en el desarrollo humano a través de la lectura de diferentes autores para reconocer su importancia en la niñez.

-Propiciar en los alumnos nuevas formas de dar solución a los retos físicointelectuales en los que se enfrentan.

-Desarrollar la creatividad en los alumnos mediante la utilización de sus capacidades motrices para resolver problemas en juegos y actividades físicas e intelectuales.

CAPÍTULO I
APROXIMACIÓN EMPÍRICA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para la elaboración de este apartado se parte de la descripción concreta de la situación en la que se pretende intervenir para mejorarla y comprenderla, dando un argumento contundente que resuma los problemas y las premisas esenciales de la investigación, es de importancia ya que guía todo el proceso.

“Plantear el problema conduce a:

- Recolectar datos esenciales mediante observación directa.
- Realizar una inmersión en el ambiente.
- Confirmar o ajustar la muestra inicial” (Sampieri & Mendoza Torres, 2018, pág. 389)

Para Siamperi & Mendoza en este apartado se decide con qué herramientas y en qué lugares se recolectarán los primeros datos y los más relevantes sobre el problema de investigación, partiendo de esta idea, a continuación se presenta el diagnóstico, dentro del cual se identifica el problema detectado en el aula con los alumnos de segundo grado de preescolar.

1.1.2 Diagnóstico

El diagnóstico educativo o pedagógico constituye, entre docente y alumnos, un ejercicio fundamental de aproximación que implica el descubrimiento de aspectos cognoscitivos, actitudinales y aptitudinales del grupo, los cuales, en este caso serán fundamentales para detectar el problema más importante que se desea enfrentar y solucionar con los integrantes involucrados. Una aproximación sobre la que el docente habrá de fundamentar la ejecución del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En preescolar, el diagnóstico no debe verse como una acción unilateral y terminal por parte del docente, sino como una práctica que nos ayudará a guiar nuestra

enseñanza, en función de la información obtenida sobre los aprendizajes que poseen los estudiantes, incluso los que no, así como las situaciones que se dan en torno a lo que pueden seguir aprendiendo.

Partiendo de la idea anterior, se plantea lo que se observó en el periodo de observación y ayudantía en el jardín de niños, así como algunos avances que han tenido los mismos en los procesos de intervención, partiendo de lo observado con el grupo en el que se estoy en práctica.

Actualmente estoy practicando con alumnos de segundo grado grupo 10, está integrado por 26 alumnos de los cuales 8 son mujeres y 18 son hombres, la titular del grupo es la maestra Rosa Ariadne Michiko Tanamachi Rubio, sus edades oscilan entre los 3 y 4 años, dentro del grupo no se encuentra ningún alumno que tenga alguna barrera para el aprendizaje.

Durante este primer contacto con los alumnos, ha sido todo a través de una computadora ya que la evidente situación por la que estamos pasando (COVID-19) no nos ha permitido tener un contacto presencial o físico, por esta misma razón es difícil tener un diagnóstico exacto o acertado al respecto de lo que hacen los alumnos, los avances y los aprendizajes que van adquiriendo.

Al inicio del de este ciclo escolar, hubo una entrevista en donde participaron padres de familia, alumnos, docente titular y yo como practicante , esta entrevista fue para preguntar a los padres sobre algunas aptitudes y actitudes de los alumnos, también para ver las posibilidades con las que contaban, a los alumnos se les preguntaba sobre sus gustos, su color favorito, lo que le causaba miedo, entre otras cosas. De esta entrevista pude notar que para muchos de los niños era el primer contacto que tenían a través de una computadora o celular, en específico una video llamada, por lo que se les dificultaba mucho expresarse con la docente titular por ese medio.

Más tarde el 7 de octubre, tuvimos nuestra primera clase en línea para la cual utilizamos la plataforma Zoom, algunos de los alumnos ya se sentían más cómodos hablando con la docente a través del celular y/o computadora, sin

embargo, a muchos otros todavía se les dificultaba expresarse, tanto con la docente titular como conmigo.

Los alumnos de este grupo en general son muy participativos, como cualquier niño de su edad tiene un periodo de atención corta lo que dificulta que se concentren en actividades muy largas, es por esta razón que las actividades propuestas durante este ciclo escolar han sido cortas, con materiales que pueden tener fácilmente a su alcance sin dejar de lado lo didáctico y que adquieran aprendizajes significativos.

Para tener una mejor concepción de cómo se encuentran los alumnos en las diferentes áreas y campos de formación académica, se hará una breve descripción de cada una de las mismas, a partir del observado en el periodo diagnóstico con los alumnos.

Lenguaje y comunicación.

Adecuando los aprendizajes que se encuentran en el programa a la nueva modalidad de estudio, algunos alumnos tienen dificultad para solicitar la palabra y escuchar las ideas de sus compañeros, ya que estando en casa se distraen con distintos factores de su contexto, lo que les impide estar atentos a prender y apagar su micrófono cuando se le solicita, sin tomar en cuenta que muchos de ellos aún no saben prenderlo y apagarlo, por lo que necesitan la ayuda de sus papás para hacerlo, este aspecto dificulta las actividades por video llamada, ya que en cada clase que se hace de este modo llega un momento en el que se vicia el sonido y no se puede escuchar bien a la maestra.

Al menos el 60% de ellos expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas, también mencionan las características de objetos, personas que conoce u observa, explica cómo es o cómo funciona algo, sin embargo, tanto la entonación como el volumen apropiado para hacerse escuchar y atender es algo que aún se les dificulta.

Les cuesta trabajo responder a por qué o como sucedió algo cuando se trata de una clase en línea ya que como mencioné anteriormente, se distraen mucho con

lo que se encuentra en su contexto cercano, argumenta porque está en acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas, la mayoría de los niños son hijos únicos por lo que conocen tanto palabras como expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, pero se les dificulta saber su significado e identificar algunas diferencias en las formas de hablar de la gente.

Al menos el 80% de los alumnos narra historias que le son familiares habla acerca de los personajes, sus características, las acciones y los lugares donde se desarrolla, asimismo se le facilita comentar a partir de la lectura que escuchen textos, estas son de las actividades que más suelen hacer en las actividades por lo que la mayoría de los alumnos ya lo domina bien.

Los siguientes aprendizajes que tienen que ver con producción, interpretación, intercambio de poemas, juegos literarios, intercambio de textos de la tradición oral, uso de documentos que regulan la convivencia, análisis de medios de comunicación, interpretación de diversos textos cotidianos, son los que al igual que los anteriores se siguen retroalimentando, sin embargo, los que acabo de mencionar aún no los dominan bien.

Pensamiento matemático.

Me he percatado que los alumnos se les dificulta resolver problemas a través del conteo, les ayuda mucho el uso de acciones sobre las colecciones, sin embargo, es evidente durante las clases, escuchar o ver que los padres de familia son quienes les dan la solución a los problemas que se les plantean, no en todos los casos es así, pero al menos al 50% de los alumnos tienen esta barrera que les impide adquirir de manera correcta el aprendizaje.

Los alumnos comunican de manera oral los números del 1 al 10 en diversas situaciones, pero a la mayoría se les dificulta hacerlo de forma escrita, por lo que relacionar el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita sigue siendo un reto para ellos, la mayoría de los alumnos identifica el uso de los números en la vida cotidiana y entiende lo que significa.

En cuanto a las relaciones de equivalencia entre monedas, hemos empezado con las de \$1 en situaciones reales, ficticias de compra y venta, este aprendizaje se les facilitó por la cantidad de moneda que se utilizó aún no ha sido posible identificar con las monedas de los valores más altos. Ubicar objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales, así como puntos de referencia fue uno de los aprendizajes que más se les ha facilitado, ya que la docente titular ha trabajado con ellos este aprendizaje desde el inicio del ciclo escolar.

Entre los aprendizajes que aún se les dificultan esta de reproducir modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos, así como construir configuraciones, comparar distancias mediante un intermediario, identificar la longitud de varios objetos a través de la comparación directa o mediante el uso de intercambio, usar expresiones temporales y de representaciones gráficas para explicar la sucesión de eventos es uno de los aprendizajes que menos se ha trabajado con ellos, por lo cual se les dificulta identificar la temporalidad, pues es muy diferente estar en el aula de clases y anotar diariamente las fechas del día en que estamos, aspectos como este son los que se suelen olvidar cuando se hacen actividades en línea, finalmente contestar pregunta en las que necesite recabar datos, organizarlos a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar preguntas está dentro de los aprendizajes que aún no se trabajan.

Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.

Este campo es uno de los que menos se suelen trabajar, o se dejan mucho de lado, sin embargo, los niños por naturaleza son muy exploradores, esto facilita la adquisición de los aprendizajes, entre los que más dominan está el comunicar sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos, y elementos naturales, utilizando registros propios.

Este campo solo lo trabajamos sólo una vez a la semana y no en clase sincrónica, por lo que las evidencias solicitadas no dan cuenta al cien por ciento de si el niño adquirió el aprendizaje, además de que se ha avanzado muy poco por la misma

situación, practicar hábitos de higiene, por ejemplo, son de los aspectos que les exige la situación actual.

Entre los aprendizajes que menos se han desarrollado ni observado en los alumnos están, obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros seres naturales, lo cual es preocupante ya que es de los primeros y principales aprendizajes de este campo de formación.

Artes

Para este curso los alumnos tienen promotores, según lo que observado tienen una clase asíncrona de promotoría cada dos semanas, Sin embargo suele haber transversalidad con esta área constantemente, por ejemplo, el aprendizaje baila y se mueve con música variada, coordinando secuencias de movimientos y desplazamientos, pues al inicio de cada clase sincrónica la maestra de los saluda con una canción la cual tienen que bailar.

Construir y representar gráficamente y con recursos propios secuencias de sonidos e interpretarlas, relacionar sonidos que escucha con las fuentes sonoras que los emiten, son otros de los aprendizajes que constantemente se trabaja con el grupo, sin embargo, es preocupante que las áreas se dejen de lado, o que sólo las trabajen directamente los promotores.

Educación Socioemocional.

Para muchos de los alumnos este es el primer contacto que tienen con una escuela o con el aprendizaje guiado, por lo que en esta área el propósito es desarrollar en el alumno un sentido positivo de sí mismo y aprender a regular sus emociones, trabajar en colaboración, valorar sus logros individuales y colectivos, resolver conflictos mediante el diálogo, respetar las reglas de convivencia en el aula y escuela actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Al menos el 70% de los alumnos han trabajado de manera positiva con los diferentes aprendizajes abordados a lo largo del ciclo escolar, sin embargo este nuevo modelo de aprendizaje hace que muchos de los alumnos se frustren al

realizar lo que se les pide, lo cual dificulta el persistir en la realización de actividades desafiantes en la toma de decisiones para concluir las, del mismo modo y como se menciona anteriormente, muchos de los papás contribuyen a que no se logre este aprendizaje ya que son ellos quienes están en el trabajo por los alumnos.

Educación física.

A partir del observado en este ciclo escolar, así como en las prácticas anteriores me he podido percatar que la educación física es una de las áreas a las que se le suele dar menor importancia en el desarrollo del niño, pues a pesar de que muchas de las actividades que proponemos como educadoras incluyen el movimiento de los alumnos, por lo tanto a la actividad motriz, no son suficientes pues los alumnos que tienen menor rendimiento en los campos de formación y áreas, son los mismos que nos dominan su corporeidad, por lo que se destaca su importancia en el desarrollo infantil.

La contingencia sanitaria por la que estamos pasando impide que los alumnos puedan jugar libremente como lo hacían en el preescolar, mi primer actividad impartida a los alumnos de manera sincrónica, fue precisamente de esta área, generando una de las razones, en la que fue evidente que no todos los alumnos tenían el espacio suficiente dentro de casa, muchos de ellos viven en espacios pequeños y reducidos misma razón que les dificulta moverse libremente y como lo haría cualquier niño de su edad, especialmente cuando asistían al jardín de niños.

Es necesario decir que las actividades que hasta ahora se han propuesto a los alumnos, no han sido del todo su interés, pues como mencioné anteriormente las actividades son concretas, y cuando se tiene una clase sincrónica los alumnos dejan de prestar atención fácilmente, pues son largas con excepción de los momentos en que saludan a la maestra o se despiden no hay gran movimiento dentro de las actividades, más que estar atentos a lo que comenta la titular, razón que los lleva a estar sentados frente a la computadora.

Esta área contribuye a la formación de los niños al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad, por lo que se identifica la importancia de motivar a la realización de diversas acciones motrices en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se deriven del juego motor, mismo aspecto que no se suele trabajar con los alumnos ya que se le suele dar más importancia al campo de formación de pensamiento matemático o lenguaje y comunicación.

Los alumnos cuentan con una promotora de este campo, de la cual sólo he podido algunas de sus clases, en ellas trabajan con distintos materiales lanzándolos y atrapándolos, cada actividad con un poco más de complejidad que la otra, considero que no es suficiente el tiempo que se le brinda a esta área de acuerdo a los beneficios y aportaciones que tiene en la formación de los niños y niñas de edad preescolar.

Los primeros años son fundamentales en el en el desarrollo del niño y específicamente en el desarrollo motriz, a lo largo de mi formación como docente se detecta que este tipo de áreas están enfocadas a lo deportivo, es decir, a desarrollar o despertar en el en el niño interés por algún deporte en específico olvidándose de qué el primer propósito que debe plantearse es el desarrollo integral que tanto se menciona como objetivo dentro del programa escolar, pero al que no se le dedica el tiempo, esfuerzo ni recursos suficientes.

En general, este campo se centra en las capacidades del desarrollo físico de los niños, se pretende que logren mejor control y conocimiento de sus habilidades y posibilidades de movimiento, por otro lado, se detecta la falta experiencias dinámicas y lúdicas, que participen en juegos y actividades que impliquen acciones combinadas, que manipulen objetos de diversas formas e incluir a los niños con discapacidades.

El desarrollo de la motricidad en esta etapa implica que los niños avancen en sus capacidades físicas al desplazarse en distintas direcciones y diversas velocidades, que participen en juegos y actividades que les demanden ejecutar movimientos y acciones combinadas con coordinación equilibrio.

El preescolar solía ser un espacio propicio en el cual se podían tener oportunidades de juego, movimiento y actividades compartidas, sin embargo la nueva modalidad de estudio a la que nos enfrentamos demanda a los alumnos estar en casa, no todos tienen el espacio suficiente para llevar a cabo estas actividades, por lo cual el alumno no se está desarrollando de forma integral, esto afecta en todas las demás áreas y campos de formación, detectando la necesidad de implementar el juego motriz para que el alumno utilice sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales para resolver problemas en juegos y actividades mediante diversas posibilidades de movimiento.

En relación con lo anterior, se destaca que los alumnos no cuentan con un buen desarrollo de la creatividad motriz, pues tienen dificultad al enfrentarse ante los diferentes retos que se le presentan en su vida cotidiana, así como en las clases que hoy en día tienen en línea y desde casa, se ha observado falta de iniciativa al resolver problemas en los que se ven involucradas sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales, específicamente en actividades físicas, sin embargo, también se ven tanto afectadas como reflejadas en su vida cotidiana.

Es importante que los padres de familia sean partícipes de las actividades que se van a desarrollar, orientando a los alumnos de acuerdo a lo que se proponga en las intervenciones, puesto que suelen pensar que ayudan a sus hijos al darle las respuestas o soluciones en los diferentes retos y situaciones problema que se les plantean, y esto es un obstáculo para que sean ellos por sí mismos quienes hagan uso de la creatividad y la imaginación para poder solucionarlos.

Ya que el juego es una de las actividades que más llaman la atención e interés de los niños, será esencial para poder desarrollar en ellos la creatividad, y de esta manera puedan ser capaces de dar solución a los problemas que se enfrenten tanto en el mismo juego como en actividades físicas mediante sus diversas posibilidades de movimiento.

Con lo anterior se detecta que el problema se genera por la falta de movimiento que tienen los alumnos en casa, impactando de manera perjudicial en las otras áreas de desarrollo personal y social, así como en los campos de formación

académica, ya que no cuentan con autonomía al realizar sus actividades dentro de su vida diaria, conocen y se desenvuelven en el mismo espacio desde hace un año, perjudicando sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales impidiendo la resolución de problemas en juegos y actividades físicas.

1.1.3 Historicidad

El problema detectado con el diagnóstico involucra no sólo a los alumnos y a la docente como motivos o causas del mismo, si no que en él influyen todos los agentes involucrados en la educación y aprendizajes de los niños y niñas, a través de las vivencias generadas en este proceso.

Considerando a la historicidad como una experiencia fundamental de la existencia humana, que genera o va creando el futuro, es necesario reflexionar sobre todas aquellas prácticas que contribuyen a que lo detectado en el diagnóstico permanezca dentro de este proceso en el que los alumnos adquieren aprendizajes.

Este apartado pretende resaltar aquellos acontecimientos que con el paso del tiempo han hecho que el problema detectado persista, Pérez E. (2016) cita a Heidegger cuando dice:

“La historicidad es una experiencia fundamental de la existencia humana, porque ella al estar en el mundo no está siempre ejecutando o llevando a cabo posibilidades que apuntan hacia el futuro, sino que también esas posibilidades responden a un entramado de experiencias previas que heredamos desde nuestros antecesores.” (Pérez, 2016)

En este caso pondremos en el centro la problemática, detectada a través del diagnóstico, la falta de creatividad en los alumnos debido a al poco desarrollo motriz que tienen dentro de casa, ya que actualmente tanto los alumnos, docentes, padres de familia y la sociedad en general, se encuentra atravesando una pandemia, la cual nos impide estar en contacto físico con la sociedad, misma razón que nos exige estar dentro de casa, por lo que las clases se empezaron a llevar a cabo de manera digital.

Respecto a historicismo González A. (2016) menciona que tiene que ver con saber que todo hecho social es histórico, por lo que hoy en día es importante retomar dicho concepto, pues los fenómenos sociales son históricos siempre, es necesario hacer un análisis sobre ello para conocer qué sigue transmitiéndose de él, en este caso la problemática que se detectó, y qué se ha transformado a lo largo de los años.

Por su parte, del Moral (2001) cita a Heidegger al mencionar su formulación de del concepto de historicidad de la siguiente forma:

“Pone en manifiesto que la idea de historia como un acontecer que va con el pasar mismo del tiempo, se rige de acuerdo con el modelo del tiempo lineal, uniforme e irreversible. Lo que va con el pasar del tiempo es lo que deviene del pasado. Al conocimiento histórico se le concierne el pasado; el presente es el punto de referencia para la interpretación del pasado. Así lo muestra el hecho de que la tarea que se propone la historiografía como ciencia sea la explicación del lazo de continuidad entre el pasado y el presente en términos de la relación causa-efecto; Con lo que el pasado se concibe esencialmente como una dimensión en la que se pretende constatar nuestra experiencia del mundo actual en virtud del nexo objetivo que da cuenta de su procedencia”. (pág. 2)

Partiendo de lo anterior, se destaca la importancia de poder retomar todos los aspectos realizados en el trascurso del proceso enseñanza-aprendizaje desde el inicio del ciclo escolar y que al mismo tiempo están influyendo a que esta problemática persista dentro del segundo grado grupo 10, para ello se hará una breve descripción de los aspectos que están más cerca del mismo y por lo tanto tienen mayor influencia.

Con esto estaríamos dando paso a la reflexión y análisis del pasado, estableciendo así la relación causa-efecto entre todos los factores que influyen, concibiendo una explicación más certera sobre el acontecer problemático dentro del grupo.

Los espacios en que los alumnos se desenvuelven actualmente son reducidos, si bien hay algunos alumnos que cuentan con espacios grandes dentro de casa, o alguna área verde, la creatividad no suele estar tan presente como cuando los alumnos iban presencialmente al preescolar, ya que los padres o tutores de los niños suelen estar ocupados con trabajo o asuntos ajenos a la escuela.

El hecho de que en algunos casos los espacios en que se encuentran tomando clases los alumnos son muy reducidos, les impide tener en movimiento el cuerpo, por lo tanto, la resolución de problemas a las que se enfrentan los alumnos y alumnas son muy pocos, pues a muchos de ellos les dejan todo a su alcance, o no les dejan reflexionar sobre las posibles soluciones que ellos mismos podrían dar al problema.

El único momento en el que los alumnos se encuentran atendiendo a diferentes retos y por lo tanto con la creatividad en constante trabajo es cuando están en las clases en línea con la docente titular, conmigo o con los diferentes promotores de la escuela, sin embargo, esto no es todo el tiempo, ya que en ocasiones se suele escuchar que son los padres quienes les dan las respuestas a los alumnos, impidiendo que ellos reflexionen sobre lo que están aprendiendo.

Educadora:

La ausencia de contacto físico con los alumnos impide la constante observación de las habilidades de los mismos, por lo que no es posible tener una idea clara de los niños y niñas, sus avances y logros para decidir cuándo están listos para probar movimientos o acciones más retadoras.

Las actividades propuestas por la educadora implican poco movimiento físico de los alumnos, la motricidad se encuentra presente, sin embargo, la movilización de otros aspectos como lo son la creatividad no se pone en práctica al realizar las actividades propuestas.

En la mayor parte de la clase los alumnos se encuentran sentados frente a la computadora, ya que se les proyectan imágenes o videos, en ocasiones está

presente el juego motriz, pero es muy poco el tiempo en el que se pone en práctica, al inicio de las clases nos saludamos bailando alguna canción, el resto de la misma deben estar atentos a la docente o lo que ella presenta.

No todos los alumnos prestan atención a las actividades realizadas en clase, ya que no es de interés para todos, o suelen alargarse un poco, pues es importante escuchar las participaciones de todos, en esos momentos la atención se pierde y deja de ser interesante para los alumnos.

Alumnos:

Al estar todo el día dentro de casa el uso de la creatividad para resolver diferentes retos es menor, ya que llevan desarrollándose en el mismo entorno desde hace más de un año, conocen bien el espacio por lo tanto no hay formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas.

El interés y motivación que tienen en las clases es muy poco, ya que las actividades realizadas no logran atraer su atención al 100% impidiendo el juego y las actividades al aire libre, por lo tanto, que desarrollen habilidades más amplias.

Están acostumbrándose a una vida sedentaria, en la que se la pasan frente a la televisión, la computadora, el teléfono celular, tabletas electrónicas y video juegos, pues es la forma en que se distraen.

Promotores:

Las actividades realizadas por la mayoría de los promotores tienen pocas posibilidades de movimiento y por lo tanto de creatividad, sólo la promotora de educación física trabaja la competencia motriz, pero el contacto que tienen con ella es de 30min cada 2 semanas.

Directivos:

Se prioriza el desarrollo de los campos de desarrollo personal y social “Lenguaje y comunicación” y “Pensamiento matemático”

Padres de familia:

La mayoría de los alumnos están a cargo de otros familiares, lo que ocasiona falta de motivación para los alumnos durante las clases.

Tanto las evidencias que se solicitan adjuntar en la plataforma Classroom y durante las clases por la plataforma Zoom se puede escuchar que los padres dan la solución a diferentes retos e interrogantes que se le plantean a los alumnos, obstruyendo a que los niños y niñas desarrollen sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales para resolver problemas en juegos y actividades.

Se utilizó como instrumento de reflexión y análisis el diagrama de pescado, ya que este instrumento permite establecer, con claridad, las posibles causas y los factores de influencia en la situación particular del sujeto o en este caso la práctica, con el fin de esclarecer el panorama y tomar decisiones a corto, mediano y largo plazos, que conduzcan al bienestar comunicativo y, por tanto, a mejorar la calidad de vida del mismo. (Anexo 1)

Tal como mencionan Romero E. y Díaz J. (2010) “El diagrama de causa-efecto es una herramienta que permite al fonoaudiólogo enlazar la información para que puede establecer las prioridades, tanto de evaluación como de intervención, y las remisiones pertinentes”

En relación con el diagrama de pescado, se lograron obtener las causas fundamentales que influyen y participan dentro del problema de investigación, con la finalidad de tenerlos claros para a través de la intervención mejorar la situación detectada.

1.1.4 Pregunta de investigación

Este apartado pretende concretar la incógnita que se generó a través de la identificación del problema, por lo que es importante saber definirla e identificar qué forma parte de ella, dicho esto, es el punto de inicio para la investigación pues refleja el interés por el tema de investigación.

Córdoba (2019) indica que “la pregunta incluye un objeto en estudio, y en lo cualitativo el objeto debe ser construido en el campo, no se llega con él, la intención de lo cualitativo es una búsqueda emergente que se orienta a partir de configurar el objeto con la información que se obtiene en el campo” (p.112)

Todo lo planteado hasta ahora define como pregunta de investigación lo siguiente:

¿Qué impacto tiene el utilizar el juego motriz como estrategia para que los alumnos de segundo grado de preescolar ordenen y distingan respuestas motrices ante retos y situaciones, que le impliquen usar la creatividad?

1.1.5 Supuesto De Investigación

El supuesto de investigación permite tener una explicación tentativa de los hechos detectados, por lo tanto, es lo que guía la generación de los nuevos conocimientos, con lo anterior se destaca su importancia para generar el conocimiento teórico.

De acuerdo con Córdoba (2019) “Mediante un determinado análisis, previo a la realización del estudio, permite al investigador identificar:

- Dónde está suponiendo que encontrará la información.
- Dónde no considera mirar.
- Cómo supone que ha de proceder para lograr comprender.
- Qué no considera hacer para lograr comprender.
- Entre otros.” (p.113)

El juego motriz como estrategia contribuirá al desarrollo del niño, a través del conocimiento de su cuerpo, desarrollando su motricidad y particularmente el juego será fundamental para poder lograrlo, de esta estrategia se obtendrá como resultado el desarrollo de la creatividad.

De tal manera que, en las clases en línea, los niños tendrán mayor oportunidad de ejecutar algunos movimientos dentro de casa, lo que les dará apertura a desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad mediante un proceso dinámico y reflexivo, logrando dar solución a diferentes problemas a los que se enfrentan en su vida cotidiana utilizando el pensamiento creativo.

Este énfasis en el movimiento corporal de los alumnos será de beneficio tanto para los padres de familia como para los alumnos, implementando un nuevo estilo de vida frente a la situación en la que nos enfrentamos actualmente, en la cual no podemos salir de casa, pero el desarrollo motriz no deja de ser sumamente importante para nuestro desarrollo cognitivo, social y afectivo.

1.2 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

1.2.1 Contexto

Este apartado nos permite tener un conocimiento más amplio de las características que generan el problema, pues en él se hace un análisis más profundo sobre todo lo que rodea a la situación detectada, lo que nos permite tener un mejor conocimiento e idea de cómo trabajar con el mismo, siendo este análisis un instrumento importante para la recolección de información necesaria e importante dentro de la investigación.

El contexto abarca aquellas circunstancias que se producen alrededor de un evento dado, de un acto o fenómeno, en este caso se llevará a cabo el análisis del contexto interno y externo del jardín de niños “Laura Méndez de Cuenca”

Gonzalvez A. y Marlín A. (2016: 37) citan a Buelens (2002: 357) cuando dicen que “...deben tenerse en cuenta el contexto en la enseñanza (docencia, evaluación y currículum) ya que tiene una importancia fundamental en el aprendizaje. En este sentido, es amplia la literatura que mantiene que el profesorado también desarrolla una determinada concepción de la enseñanza y el aprendizaje, lo cual, junto con los recursos y las competencias docentes de que dispone, tiene una influencia directa en el desarrollo de su tarea docente”

En el artículo “La importancia del contexto en el proceso de enseñanza-aprendizaje” se hace mención a lo siguiente:

El análisis del contexto nos proporcionará:

a) La realidad socio-económica y cultural del entorno: Tipos de viviendas y nivel de calidad, nivel de instrucción y formación de la población, organismos que inciden en la zona, servicios sociales, existencia o no de asociaciones y movimientos culturales, religiosos, deportivos y de ocio, población originaria de la zona o de inmigración, sectores de trabajo de los padres e índice de paro, proximidad o lejanía de los centros de trabajo...

b) La realidad interna del Centro: Titularidad del Centro, su ubicación geográfica, características singulares del Centro, situación administrativa y especialidades del profesorado, características del edificio y espacios disponibles, equipamientos, ratio, tradición pedagógica del centro, existencia de AMPAs y coordinación con el Centro, homogeneidad o heterogeneidad de las líneas metodológicas del profesorado, actitud y motivación del profesorado y de los órganos unipersonales de gobierno para trabajar en sus áreas específicas,...

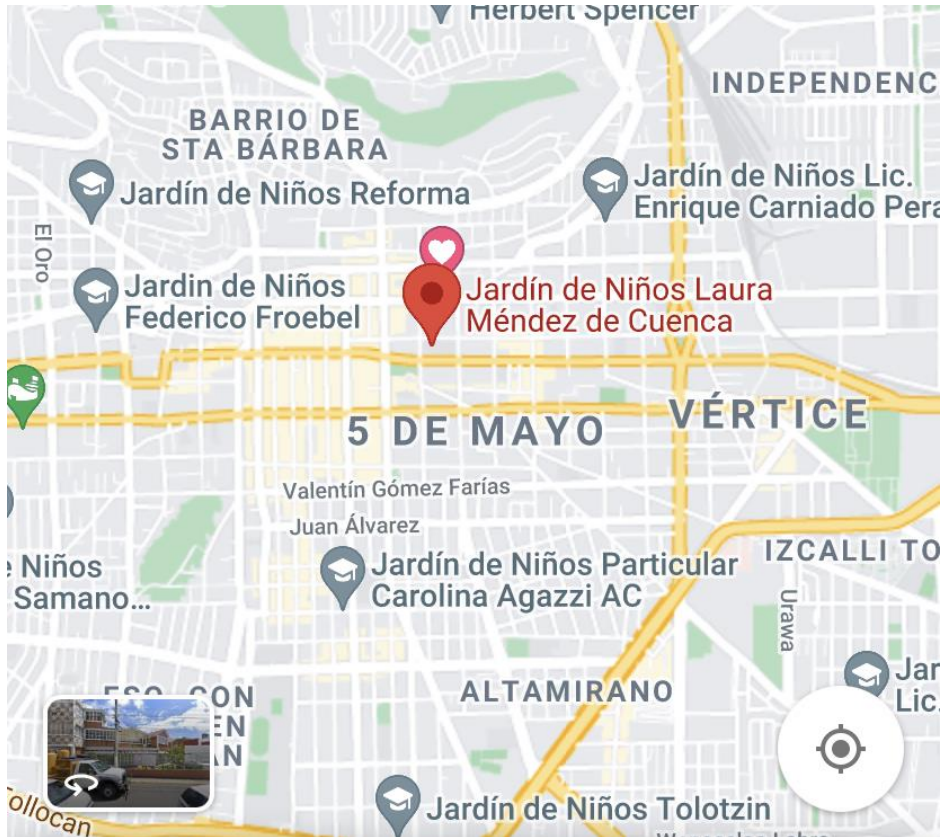
c) El perfil del alumnado: Distribución por niveles, número de niveles, grado de absentismo, desfase escolar, dispersión de los domicilios respecto al centro, las familias, nivel cultural, necesidades educativas especiales... (Contexto, 2009, pág. 4)

Partiendo de esta idea, se puede identificar y resaltar la importancia del contexto dentro de la práctica escolar, y cómo influye en la misma, por lo que a continuación se mencionan algunos aspectos rescatados del contexto en que se desarrolla la problemática detectada.

Es importante recordar que nos encontramos dentro de una nueva modalidad de estudio, en la cual estamos aprendiendo desde casa, por lo que el contexto áulico no se encontrará como tal dentro de estos apartados, así mismo se retoman sólo aquellos aspectos que generan o influyen en la problemática, ya que la falta de asistencia física al preescolar limita la observación de algunos de los factores mencionados.

1.2.2 Contexto Externo

El Jardín de niños “Laura Méndez de Cuenca” está ubicado en la calle Sor Juana I. de La C. 100, Barrio de Sta Clara, 50090 Toluca de Lerdo, Méx.



Mapa con la ubicación geográfica del Jardín de Niños “Laura Méndez de Cuenca”



Fotografías del Jardín de Niños “Laura Méndez de Cuenca” por la parte exterior.

Se encuentra ubicado dentro de una zona urbana, ya que cuenta con los servicios de agua, drenaje, luz, transporte público, la zona en que se encuentra el preescolar es muy concurrida ya que está en el centro de Toluca.

Esta es una zona peligrosa, al ser tan concurrida hay que tener cuidado tanto con las cosas materiales como con la integridad física de cada persona y uno mismos.

Las razones anteriores impiden a los niños poder salir a jugar fuera de casa, pues como se ha mencionado anteriormente no todos ellos cuentan con espacio dentro de casa para hacer otras actividades, contribuyendo de esta manera a la vida sedentaria.

Sobre los tipos de vivienda de la zona y de acuerdo a lo observado en las clases media te la plataforma zoom se pueden encontrar de todo tipo, desde las que cuentan con espacios muy reducidos y otras que son muy grandes y espaciosas.

En cuanto a los tipos de comercio A sus alrededores, se cuenta con papelerías, tiendas de ropa, de tecnología, cerca de la escuela están los portales, cuentan con oficinas administrativas, paqueterías, bancos, puestos de comida, restaurantes, de igual forma frente a la escuela está el se encuentra el Centro Cultural de Toluca. En cuanto a la seguridad, se percibe mucha gente y carros transitando alrededor lo que hace ser una zona riesgosa, en cuanto número de habitantes y medios de transporte, hay alguna patrulla haciendo guardia para la entrada de los niños. En la calle Sor Juana Inés de La Cruz a lado del preescolar hay un negocio de agencias de viajes, entre calle Miguel Hidalgo y Sor Juana Inés de La Cruz está el comercio del Valle de Toluca, en la calle Miguel Hidalgo está el “equilibrio farmacéutico” donde se surten fármacos a lado la Universidad CNCI, en la calle primero de Mayo el Centro Cultural de Toluca, entre calle Primero de Mayo y Sor Juana Inés de la Cruz se encuentra la “oficialía calificadora” y más adelante pero del otro lado de la calle se encuentra la escuela secundaria “Gral. Lázaro Cárdenas”.

1.2.3 Contexto Interno

De manera presencial el Jardín de Niños “Laura Méndez de Cuenca” cuenta con un edificio de dos plantas, en la planta baja se encuentran tres aulas de 1° y cuatro de 2°, en la planta alta están las aulas de 3°, dos de 2° y la dirección, hay una rampa que conecta con un salón de 3° para poder ingresar al salón de danza y a la biblioteca, la rampa sigue hasta poder bajar a donde se encuentra la Dirección General de Preescolar, frente a ella está el auditorio, hacia su derecha están los sanitarios de niñas y niños donde las personas que entran a la dirección también tienen acceso a ellos, del lado izquierdo de la dirección hay dos aulas de 2°, estas aulas son las únicas que no cuentan con sanitarios y hay una bodega para guardar material de educación física, como aros, pelotas de esponja, conos, cuerdas, paliacates, bastones; que son utilizados para el desarrollo de las habilidades de los niños en educación física.

La escuela es de organización completa, cuenta con directora, subdirectora, secretaria escolar, promotores de las áreas educación física, artes, salud e inglés.

Las docentes junto con directivos tienen reuniones cada que lo consideran necesario, las cuales son de manera digital, así mismo se cumplen con los consejos técnicos escolares de cada mes, en donde se planean tanto nuevas estrategias así como los resultados de las ya puestas en práctica, ente otros temas que competen los aprendizajes de los alumnos con el fin de mejorar la calidad de educación que reciben los alumnos.

Actualmente todas las docentes frente a grupo se encuentran dando clases en dos plataformas, en Classroom se suben actividades y los niños adjuntan sus evidencias de trabajo, y en la plataforma Zoom se tienen clases por videollamada de manera sincrónica.

Dentro del aula, la docente sube actividades diariamente a los alumnos, por la plataforma Classroom, los días martes y jueves, tienen clase sincrónica haciendo uso de la plataforma Zoom, donde las clases suelen durar de una hora a

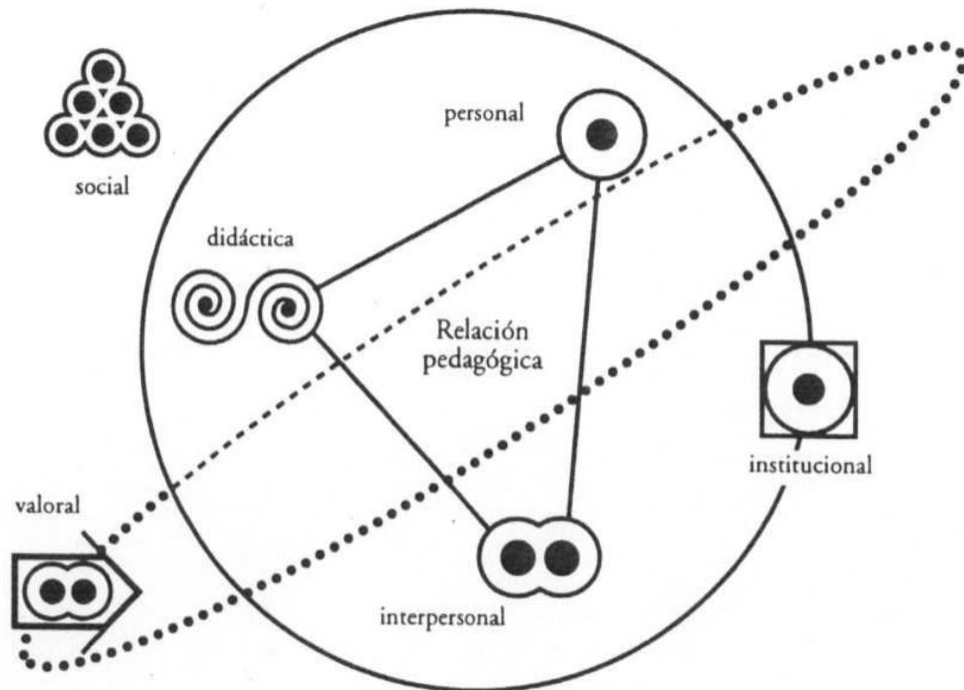
hora y media, a excepción de cuando tienen clases con los promotores de educación física, salud y artes, las cuales se llevan a cabo cada 15 días, ya que para los alumnos suele ser tedioso pasar tanto tiempo frente a la computadora.

Las clases empiezan a las 9:00am por esa misma razón no todos los alumnos despiertan con energía para trabajar en la clase, algunos aún aparecen con sueño, como se mencionó anteriormente, en la mayor parte de la clase estamos sentados frente a la computadora, a excepción de cuando tienen clase con la maestra de educación física, que es el único momento en el que la mayoría de los alumnos tienen actividad física.

1.3 ÁMBITO DE INTERVENCIÓN DOCENTE

Este apartado pretende definir desde qué ámbito y perspectiva se va a trabajar el problema de intervención detectado a través del diagnóstico, pues la intervención docente es la principal labor de los educadores, y es a través de ella como podemos diseñar e implementar diferentes estrategias para mejorar aquellos aspectos que obstaculizan la adquisición de aprendizajes en los alumnos.

De acuerdo con Fierro, Fortul, y Rosas (1999) “Se entiende la práctica docente como una praxis social, objetiva e intencional en la que intervienen los significados las percepciones y las acciones de los agentes implicados en el proceso –maestros, alumnos, autoridades educativas, y padres de familia-, así como los aspectos político-institucionales, administrativos y normativos que, según el proyecto educativo de cada país, delimitan la función del maestro” (pág. 21)



Con lo anterior nos damos cuenta de que el ámbito de intervención es muy amplio, por lo que es necesario definir cómo va a ser nuestra participación para

poder tratar el problema así como poder acercarnos o lograr la solución del mismo, ya que como futuras docentes tenemos la posibilidad de recrear el proceso mediante la comunicación directa, profunda y lo más cercana posible ya que el contacto que hay con ellos no es presencial.

“El propósito de la formación es adquirir la capacidad de reflexionar sobre la propia experiencia, de reelaborarla. La teoría aporta nuevos elementos a la reflexión sobre la experiencia, lo que permite hacer nuevas interpretaciones de las situaciones o problemas de la práctica” (Fierro, Fournul, & Rosas, 1999, pág. 25)

Retomando a las autoras anteriores, en su capítulo I hablan de las dimensiones docentes, organizándolas en 6 que sirven de base para analizar que de ellas se emprende la práctica docente, las cuales son: Personal, Interpersonal, Social, Institucional, Didáctica y Valoral.

En este caso me estaré enfocando en la dimensión didáctica:

“La dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que ellos, los alumnos, construyan su propio conocimiento.” (Fierro, Fournul, & Rosas, 1999, pág. 34)

Partiendo de esta idea, podemos darnos notar que este ámbito es el que actualmente nos sigue manteniendo en contacto con los alumnos, que aunque no es físico, la comunicación que hay con ellos es siempre a través de la didáctica, mismo aspecto que se debe considerar como una fortaleza pues nos brinda la oportunidad de diseñar situaciones de aprendizaje en las cuales podremos estar dando la posible solución a la problemática detectada.

Con lo anterior se establece que la dimensión didáctica será la utilizada en el presente trabajo de investigación con la finalidad de los alumnos puedan expresar la creatividad en la acción motriz mediante la utilización de sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales para resolver problemas en juegos y actividades físicas.

CAPÍTULO II
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA.

2.1 ESTADO DE CONOCIMIENTO

En este apartado se recopilan las consideraciones teóricas e investigaciones, publicaciones, entre otras recientes aportaciones relacionadas con el tema de estudio, se hace una búsqueda y recopilación de algunas fuentes que deberán ser leídas, analizadas e interpretadas para la elaboración de este apartado.

Córdoba (2019) indica que “La investigación de estudios antecedentes debe familiarizar al investigador con el trabajo que desarrollará, donde destacan observar y participar, más que preguntar” (p.111)

Con lo anterior se destaca la importancia de conocer lo que expertos o investigadores anteriores han descubierto o saben respecto al tema, para lograr tener una aproximación al estilo narrativo comprensivo de estas pretensiones.

De la Universidad internacional de la Roja Facultad de Educación como trabajo de fin de grado con el título “ el juego como estrategia de aprendizaje en la primera infancia de educación infantil “ elaborado por Minerva P. Ríos Quilez para obtener el título en magisterio de educación infantil, como directora Virginia García Coll, dentro del trabajo se destaca la importancia del juego en la edad infantil y lo menospreciado que se encuentra dentro del nivel educativo y en general el sistema social, se hace referencia a diferentes teorías que hablan de la contribución del juego dentro del desarrollo socio-educativo del niño en la primera etapa de su vida, por esta razón propone el juego como estrategia concluyendo que éste le permite crear un ambiente discernido en el cual los alumnos se sienten seguros y la estimulación es constante, observando cambios gestuales conceptuales y actitudinales en los alumnos, confirmando que el juego cumple su función de enlazar contenidos conceptuales, procedimentales, actitudinales y fomentar los valores de compañerismo, socialización y el respeto mutuo.

El segundo trabajo de la Universidad pedagógica nacional, en la modalidad de propuesta pedagógica con título “Didáctica de la Motricidad“ para obtener el título de Licenciada en Pedagogía, presentada por Adriana Campos Benhnke, a

cargo de la licenciada Luz María Ramírez Ábrego dentro del cual se detecta poco avance del desarrollo de los alumnos, falta el entusiasmo de las docentes, así como la consideración de la etapa de desarrollo de los alumnos, su propuesta pedagógica se fundamenta en la orientación educativa y de manera específica en el desarrollo motriz del niño a partir de estrategias didácticas para los docentes y padres de familia.

Se identifica que el desarrollo corporal y sus características constituyen las bases del proceso didáctico para incorporar ópticamente en las actividades realizadas en preescolar, misma área que incluye los conocimientos fundamentales del estudio del niño, por lo tanto, si no se tiene un óptimo desarrollo motriz entonces al niño se le va a complicar desarrollar correctamente el lenguaje o poder realizar ciertas actividades.

El tercer trabajo titulado “El desarrollo de la creatividad motriz a través de un recurso didáctico: los cuentos motores en educación infantil “ elaborado por Lucía Gabino Pérez a cargo de los tutores Prof. D. Encarnación Ramírez Fernández y Prof. D. Ana Raquel Ortega como trabajo Fin de Master en junio del 2018, en el cual se establece que la creatividad motriz es la capacidad que posee un sujeto para solucionar de manera original, con imaginación y fluidez problemas de tipo kinestésico, detectando como problema en la poca importancia que se le daba en educación infantil, pretendiendo incentivar el profesorado en la incorporación de cuentos motores en el desarrollo de sus clases.

Cómo resultado se obtuvo que aumentar los niveles de fluidez, potenciar la imaginación y estimular la originalidad ayudaría al sujeto producir un gran número de respuestas motoras, además, conlleva una reducción de estrés ya que el sujeto tiene la capacidad de adaptarse fácilmente y realizar diferentes propuestas.

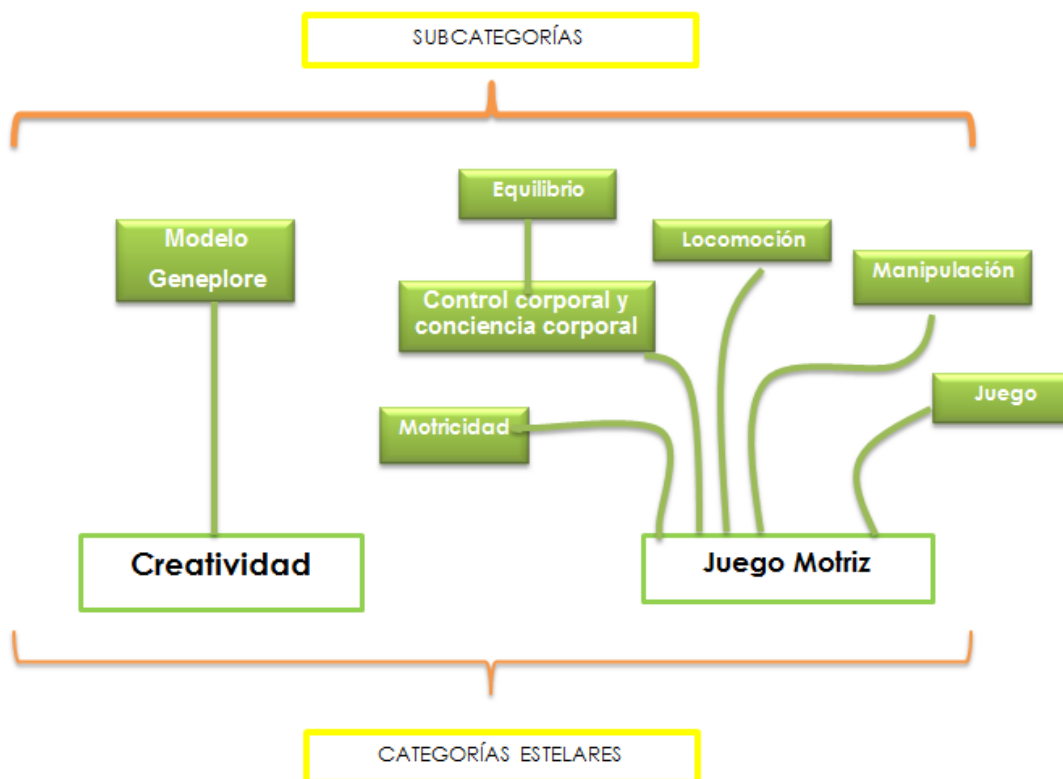
Un artículo publicado en internet, con título “El desarrollo de la creatividad motriz como necesidad educativa” teniendo como autores a Cenizo Benjumea, J. M. y Fernández Truján J. C. (2004) indica que la creatividad motriz es un elemento que debe estar necesariamente presente en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos, hace referencia a la necesidad de fortalecer la

actividad creadora, para que los mismos puedan resolver situaciones imprevistas con mayor creatividad, ya que el ideal es que la esta vaya adquiriendo cada día mayor importancia, que la convierta en un objetivo fundamental de la educación presente y futura.

Una vez analizadas e identificadas las investigaciones recientes que tienen que ver con el tema de investigación de la presente tesis, se presenta a continuación un esquema que da cuenta de la articulación categorial que sustentan este trabajo de tesis.

Dicho esquema tiene propósito establecer los enlaces que hay entre la categoría estelar de esta tesis de investigación, identificada desde el diagnóstico desarrollado en el capítulo I, así como las conexiones que hay entre ellos y los temas a desarrollar para buscar una explicación más exacta y detallada de cada una de las subcategorías.

2.2 ARTICULACIÓN CATEGORIAL.



Como se muestra en el esquema, este apartado dará sustento al juego motriz utilizado como estrategia para desarrollar en los alumnos de preescolar la creatividad ante los diferentes retos que se presenten en su vida cotidiana, dando pie a que continúen con su desarrollo físico, aunque se encuentren adquiriendo aprendizajes dentro de casa.

Tal como manifiesta Miguelez (2006) "La categorización consiste en resumir o sintetizar en una idea o concepto (una palabra o expresión breve, pero elocuente) un conjunto de información escrita, grabada o filmada para su fácil manejo posterior" (p.251).

Este apartado será el soporte teórico, contextual o legal de los conceptos que se utilizaron para el planteamiento del problema en la investigación, de acuerdo con Tamayo (2004) el marco teórico nos ayuda a precisar y organizar los

elementos contenidos en la descripción del problema, de tal forma que puedan ser manejados y convertidos en acciones completas.

2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1 Creatividad

Las transformaciones por las que atraviesan los alumnos hoy en día son cada vez más retadoras, pues la sociedad se encuentra en constante transformación, enfrentando diversas situaciones ante las que los niños y niñas como humanos deben responder y adaptarse de manera eficaz y con claridad.

Barbosa Alvarado (2018) concibe a la creatividad como “La relación entre varios procesos cognitivos comunes que hacen parte del desarrollo de los procesos psicológicos, a partir del conocimiento y la experiencia” (p.7)

Con lo anterior se hace presente la relevancia de generar cambios profundos y elementales en la forma de guiar el aprendizaje de los alumnos, es aquí donde el papel como educadora dentro de una institución debe fomentar espacios y estrategias para el desarrollo de los procesos cognitivos en los niños y niñas, que les dé la posibilidad de responder de una manera creativa a las diversas situaciones a las que debe enfrentarse.

Incluso aun en esta modalidad de estudio a distancia, es necesario potenciar la creatividad de los alumnos, ya que el aprendizaje de manera digital es aún más cansado que el presencial y definitivamente no es la misma adquisición o no es posible apropiarse de los contenidos, de la misma forma, con esto se concluye que debemos formar sujetos capaces de encontrar, aprender y aplicar nuevos conocimientos en situaciones cambiantes y de enfrentar retos que se abren como complejos y novedosos.

Barbosa Alvarado (2018) señala que:

“La primera infancia es una etapa crucial donde empiezan a surgir diversos intereses, producto del proceso de desarrollo y las necesidades de los niños. Por lo tanto, las mediaciones de las familias y los docentes son de

gran relevancia en esta etapa, ya que acompañan y fortalecen dicho desarrollo, permitiéndole que explore, construya e interactúe con su entorno” (p. 9)

Con lo anterior, se hace evidente del trabajo en equipo que debe existir entre las familias y los educadores, no se excluyen las aportaciones de directivos o de otros agentes inmensos en el contexto, pero no cabe duda de que el mayor esfuerzo esta entre los anteriormente mencionados, ya que en esta nueva modalidad somos los que estamos en contacto directo con los alumnos, siendo las familias el principal apoyo para lograr desarrollar este aspecto con los alumnos.

Barbosa Alvarado (2018) cita a Sterbeng (1999) de su libro, a través de los cuales genera diferentes enfoques, los cuales se mencionan a continuación: Enfoque místico, enfoque psicométrico, enfoque pragmático, enfoque psicodinámico, enfoque psicométrico y enfoque personal social, los cuales hacen referencia a diferentes tipos de creatividad influida o desarrollada con diferentes factores, los cuales son formas de representación más avanzadas, se realiza un mapa conceptual para su mejor explicación. (ver Anexo 2)

2.3.2 Modelo Geneplore

La misma autora hace referencia al “Modelo Geneplore” el cual tiene que ver con el trabajo a realizar con los alumnos de preescolar, definido de la siguiente forma:

“El modelo Geneplore desarrollado por los autores Finke, Ward y Smith (1992), permite el estudio de la creatividad por medio de métodos experimentales en los cuales se identifican procesos cognitivos específicos y estructuras que contribuyen al surgimiento de los actos de creatividad y sus productos; así mismo, desarrolla novedosas técnicas para estudiar la creatividad a través de experimentos científicos controlados.

La creatividad según el Modelo Geneplore es entendida como la interacción de un conjunto de procesos cognitivos, en el cual existen dos fases de

proceso cognitivo; la fase generativa: gene, y la fase exploratoria: plore” (Barbosa Alvarado, 2018, pág. 16)

Siendo la fase generativa en la que se construyen las representaciones mentales llamadas “Estructuras preinventivas” y en la exploratoria es en donde se examinan estas estructuras, existiendo en cada una de las fases procesos cognitivos que a la vez dan paso al resultado creativo, a continuación se describen cada una de estas fases de acuerdo con Barbosa Alvarado (2018):

Procesos de la fase generativa

Recuperación desde la memoria: Propicia la evocación de distintas situaciones, personas u objetos que permiten el surgimiento de estructuras preinventivas.

Asociación mental: este proceso se encuentra presente permanentemente en nuestro pensamiento, ya que el solo hecho de observar algún objeto hace que se relacione con un significado o con otro.

Síntesis mental: se define como el proceso en el cual se usan algunos elementos para construir un producto que al tomarlos de forma individual conservan su significado.

Transformación mental: propicia la modificación de imágenes mentales para formar otras nuevas con un propósito específico.

Transferencia analógica: permite trasladar las características de un objeto a otro en apariencia similar, promoviendo la aparición de estructuras preinventivas para el desarrollo de productos novedosos.

Reducción categorial: proceso mediante el cual se agrupa la información esencial en categorías representativas, las cuales son conocidas por todas las personas.

Estructuras preinventivas

Del anterior conjunto de procesos surgen las estructuras preinventivas, que a su vez se encuentran presentes en:

Patrones Visuales: se perciben como ideas mentales que poseen las personas y que representan la forma de los objetos que se observan en la cotidianidad.

Mezclas mentales: propician la combinación mental de las imágenes o representaciones que se traen a la mente.

Categorías hipotéticas: permiten evidenciar categorías de los objetos diferentes a las ya conocidas. Se generan hipótesis nuevas de acuerdo a categorías que se establecen.

Modelos mentales: se definen como las representaciones mentales de imágenes u objetos que se propician en todas las personas.

Combinaciones verbales: permiten la generación de sistemas nuevos que aparecen de la relación entre palabras o frases, se acoplan las características de los objetos en forma verbal.

Fase exploratoria

La siguiente fase es la exploratoria donde se evalúan las características de las estructuras preinventivas antes mencionadas y se identifica su potencial creativo, de particular importancia son esas estructuras cognitivas, «pueden ser pensadas como precursores internos al final, productos creativos externalizados y serían generados, regenerados y modificados a través del curso de la exploración creativa» (Finke, Ward y Smith, 1992, p. 17). Como conjunto de procesos de esta fase los autores refieren:

Búsqueda de atributos: se define como la disposición para encontrar las características de las estructuras preinventivas.

Interpretación conceptual: propicia la comprensión del significado del objeto que se ha producido anteriormente, reconociendo su imagen y concepto.

Inferencia funcional: se define como el proceso en el cual se otorgan nuevos usos al objeto o imagen dada de acuerdo a sus intereses o necesidades.

Cambio contextual: se refiere a la forma en la que se reconoce cómo las estructuras preinventivas se pueden aplicar en un nuevo contexto.

Prueba de hipótesis: se generan hipótesis que permitirán develar lo que puede suceder con el objeto, imagen o idea obtenida.

Búsqueda de limitaciones: se define como el proceso en el cual se reconocen las limitaciones de la estructura preinventiva, es decir, hasta dónde puede llegar y si es funcional o no. ((págs. 16-17)

Este modelo será el que buscaremos identificar y potenciar en los alumnos de preescolar, llevando a cabo cada una de las fases a través de las cuales el alumno será capaz de representar la creatividad, buscando que estén presentes a través del juego motriz y la solución a distintos retos.

Es importante mencionar que los niños y niñas pueden ser creativos en una de las dos fases (fase generativa o fase exploratoria) y no necesariamente ser creativos en ambas, por lo que este modelo es flexible.

Para identificar como estas fases se pueden ver representadas y reflejadas en los niños y niñas de edad preescolar se realiza una tabla de producción tomada de los procesos cognitivos del modelo Geneplore. (ver Anexo 3)

Tomando en cuenta que el problema detectado con los alumnos de segundo 10 fue la falta de movimiento en su vida diaria y por lo tanto de creatividad al solucionar problemas no sólo físicos sino también intelectuales es necesario hacer un análisis sobre la motricidad y los aspectos esenciales a desarrollar en los alumnos a través de los cuales estarán expresando su creatividad.

2.3.3 Motricidad

La motricidad forma parte de la vida del niño desde que nacen, representándola a través de los reflejos que manifiestan, conforme van creciendo sus habilidades motrices se desarrollan, es importante incorporar la definición de motricidad, para lo cual haré referencia a Trigo Aza (1999) quien refiere la motricidad como “La vivencia de la corporeidad para expresar acciones que implican el desarrollo del ser humano” (p. 72)

De acuerdo con Lapresa, Arana y Carazo (2005) “La motricidad voluntaria está constituida por las capacidades perceptivo-motrices. Estas capacidades determinan el conocimiento y dominio del propio cuerpo y del entorno inmediato – espacio y tiempo-, por lo que son determinantes para la consecución de toda habilidad motriz.” (p.26)

Con estas definiciones podemos identificar que los alumnos y alumnas desarrollan sus capacidades motrices con las actividades que realizan día con día, sin embargo, no todas propician o potencian la creatividad a través de las mismas, por lo que es necesario llevarlas al aula con una estrategia.

De acuerdo con Caveda y Viciano (2001) la motricidad implica el desarrollo de 3 aspectos que es necesario enseñar, los cuales se mencionan a continuación:

1. El referido a la evolución del control corporal
2. El referido a la evolución de la locomoción.
3. El referido a la evolución de la Manipulación.

Estos aspectos analizados por los estudios de la evolución del desarrollo del niño, son la base de la que deberemos partir si queremos entender de forma coherente cómo evoluciona y se potencia la motricidad de éste.

Dentro de estos aspectos se encuentran involucradas más habilidades y procesos que están inmersos en la motricidad, para lo cual se desarrolla un mapa que los ejemplifica a manera más detallada. (ver Anexo 4)

A continuación, se hace un análisis más detallado de cada uno de estos elementos que serán la base para comprender y lograr desarrollar en el niño estas habilidades que aportan de manera significativa la adquisición de aprendizajes en los alumnos de preescolar.

2.3.4 Control corporal y conciencia corporal

Dentro de este aspecto los niños y niñas, a partir de su sucesiva adquisición de tono muscular en los diversos segmentos corporales, puede ir adoptando posturas cada vez más autónomas, lo que le irá permitiendo conocer cada vez mejor su cuerpo, tomando progresivamente una mayor conciencia de él.

“Como control corporal y conocimiento corporal vamos a estudiar todas aquellas adquisiciones que van a permitir al niño tener un mejor dominio y por tanto, conocimiento de su cuerpo.” (Conde Caveda & Viciano Garófano, 2001, pág. 45)

Con lo anterior, se hace notar la relevancia de trabajar este aspecto con los alumnos, que si bien no se abordará en específico como un elemento primordial dentro de la estrategia que se va a realizar, es importante que ellos a través de la misma, puedan identificar qué tipo de respuestas pueden tener a los diferentes retos y situaciones en los que se encuentren, siendo cada vez más autónomos de ellos mismos.

Dentro del análisis que realizan Caveda y Viciano (2001) hacen mención de la actividad tónico postural equilibradora (A.T.P.E.) que surge de la síntesis de un conjunto de conceptos que hacen a los niños y niñas controlar y ajustar su cuerpo, adoptando alguna postura que permite el natural y equilibrado desenvolvimiento del cuerpo en el espacio que lo rodea.

“Si desarrollamos adecuadamente el tono muscular del niño, su actitud postural ideal (a través de la educación de hábitos correctos como sentarse bien, tumbarse, dormir, etc.), y su buen equilibrio, nos aseguramos la consecución un buen control y ajuste postural que le ayudará a mejorar su

control y conciencia corporal” (Conde Caveda & Viciano Garófano, 2001, pág. 46)

Partiendo de esta idea identificamos al equilibrio como parte esencial en el trabajo con los alumnos y alumnas de preescolar, pues dentro del programa Aprendizajes Clave se menciona el equilibrio como una habilidad enriquecedora para el trabajo con los alumnos, enfatizando en lo fundamental de que la educadora organice experiencias en las que puedan llevar a cabo dicho estímulo.

2.3.5 Equilibrio

El equilibrio forma parte importante en el desarrollo de los niños y niñas de edad preescolar, ya que el estímulo de esta habilidad hace que su desarrollo cognitivo y emocional sea de mejor calidad, a través de él puede experimentar con su propio cuerpo y el mundo, al mismo tiempo que se adapta a él, se pretende que gradualmente adquieran habilidades más complejas.

“El equilibrio es un elemento esencial para la toma de conciencia corporal, pues sería imposible para el ser humano realizar cualquier acción de movimiento orientado y preciso, si no existiera el control permanente y automático de la equilibración corporal” (Conde Caveda & Viciano Garófano, 2001, pág. 25)

Con lo anterior, se destaca la relevancia del equilibrio para cualquier tipo de ejecución motriz que tienen los alumnos dentro de su vida cotidiana, Vayer (1982) (citado en Conde J. y Viciano V. 2001) menciona que la presencia afectiva del niño en el mundo depende en primera instancia del tono muscular y del equilibrio, por lo que ahora que se encuentran dentro de casa deben mantener en movimiento su cuerpo y seguir desarrollando sus habilidades y destrezas.

Según Capon (1983) “el equilibrio se aprende por falta de equilibrio, puesto que, en una situación de falta de equilibrio, el niño ajustará su centro de gravedad para lograr reequilibrarse, por lo tanto, cuando se habla de equilibrio lo relacionaremos siempre con reequilibración”

La falta de desarrollo de esta habilidad estaría afectando a los niños y niñas en 4 sentidos, los cuales son: visual, el táctil, el cenestésico y el vestibular, por lo que deben ser estimulados, y se irán mejorando en la medida que pongan en práctica su equilibrio, desarrollando estos sentidos, y mejorando al mismo tiempo sus destrezas para adquirir mejores conocimientos, logrando enfrentar los diferentes retos que se le presenten.

De acuerdo con Conde J. y Viciano V. (2001) (pág. 55) el equilibrio se puede definir dentro de 3 tipos, que serán esenciales en el desarrollo de los niños y niñas de edad preescolar, que si bien realizan en actividades cotidianas, se deben seguir desarrollando y estimulando para poder resolver los retos que se planteen.

- A. Equilibrio estático: Es el control de una postura sin desplazamiento. Dentro del equilibrio estático, podemos considerar lo que Fernández Iriarte (1984) establece como otro tipo de equilibrio, denominándolo equilibrio después del movimiento, que se incluye en el equilibrio estático, ya que se considera que el objetivo último es mantener el cuerpo equilibrado de forma estática.
- B. Equilibrio dinámico: Es el que se establece cuando nuestro centro de gravedad sale de la verticalidad del cuerpo y, tras una acción equilibrante, vuelve sobre la sustentación.
- C. Equilibrio de objetos: No se puede considerar como un equilibrio propiamente dicho, ya que trata más bien de una actividad Tónico postural equilibradora de un segmento corporal con respecto a un objeto que intenta mantener. Podemos situar dentro de este tipo de equilibrio, todas aquellas actividades en las que el niño tanto de forma estática como dinámica, tiene que mantener un objeto sin que se le caiga.

Podemos identificar que estos 3 tipos de equilibrio se encuentran presentes en diferentes actividades que los alumnos realizan día con día, sin embargo, es importante destacar su importancia dentro de su desarrollo para que puedan seguir adquiriendo destrezas, al mismo tiempo que implementan estrategias, en las que harán uso de la imaginación y creatividad.

2.3.6 Locomoción

La locomoción conforma el segundo aspecto que se debe desarrollar e identificar para el desarrollo de la motricidad de los alumnos, y se consigue cuando los niños y niñas adquieren un tono muscular adecuado que les permita realizar determinados ajustes posturales a partir de los cuales pueda comenzar a desplazarse.

Este tipo de movimientos están presentes desde los primeros momentos del desarrollo de los alumnos, considerados como los primeros movimientos voluntarios que derivan de los reflejos y que se puede observar cómo evolucionan desde los primeros años de vida, siendo estos, la reptación, el gateo, la trepa, y ponerse de pie, mismos que van tomando un criterio de especificidad derivados de otros desplazamientos naturales y contruidos, como los altos, en donde va alcanzando progresivamente madurez considerable.

Mismos aspectos que se consideran dentro del tipo de experiencias que se deben generar dentro del área de desarrollo personal y social “Educación Física en Preescolar” a través de las cuales se contribuye a la formación integral de las niñas y niños al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad.

La locomoción incluye los patrones elementales, los cuales fueron mencionados anteriormente, junto con desplazamientos naturales y desplazamientos contruidos (ver anexo 5) los cuales estarán integrados dentro de la estrategia a desarrollar con los alumnos, buscando que tengan su cuerpo en movimiento, al mismo tiempo que ganen experiencias que posteriormente les permitan poner en práctica la imaginación y la creatividad.

2.3.7 Manipulación

Por último, la evolución referida a la manipulación conforma el tercer aspecto para lograr un buen desarrollo de la motricidad en la etapa infantil, esta capacidad permite utilizar las manos con destreza, lo que nos permite como seres humanos dar un salto cualitativo con respecto a otras especies.

“Estos reflejos evolucionan con la edad hacia movimientos elementales manipulativos como son, Alcanzar, Tomar o Agarrar, Soltar, Arrojar y Atajar. Estos últimos (arrojar y Atajar) van tomando un criterio de especificidad, derivando en otras formas más complejas de manipulación, como son lanzamientos y recepciones, donde se va alcanzando progresivamente madurez considerable.” (Conde Caveda & Viciano Garófano, 2001, pág. 127)

Es importante lograr un grado de madurez a través de la manipulación ya que esto permite a los niños, además de su desarrollo motriz y la adquisición de experiencias, un acercamiento a lo que continúa en las siguientes etapas de su desarrollo, como lo es la escritura en el nivel de primaria.

Como se mencionó anteriormente los lanzamientos y las recepciones contribuye al proceso evolutivo de la manipulación, por lo que a continuación se describe a qué se refiere cada uno de ellos:

Los lanzamientos: esta acción se desarrolla de manera natural de la interacción de los individuos con los objetos que lo rodean, e implica un proceso previo a partir del cual se desarrolla un proceso cognitivo superior a la locomoción, por su objetivo utilitario para el hombre. Para poder realizarlo se necesita de coordinación dinámica general, fuerza, amplitud de movimiento, velocidad, y coordinación dinámica general

Conde y Viciano (2001) cita a Wickstrom (1990) cuando define el patrón de lanzar como “Toda secuencia de movimientos que impliquen arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos” (pág. 128)

Las recepciones: Es una habilidad básica o movimiento fundamental que evoluciona desde patrones elementales manipulativos como alcanzar, tomar o agarrar. Todos los movimientos encaminados a la recepción de objetos, desde posiciones estáticas o de movimiento, implican una alta intervención de componentes receptivos, sobre todo a nivel visual.

“La habilidad de recepcionar representa uno de los gestos más difíciles de dominar, ya que a los elementos particulares de coordinación se añaden los factores espacio-temporales de apreciación de distancias, velocidades y trayectorias. (Rigal, 1987). Trigueros & Rivera (1991), dan gran importancia a un buen desarrollo de estos aspectos espacio-temporales, para que la apreciación de estas velocidades, distancias y trayectorias se realicen de una forma correcta, y así conseguir que los movimientos para la recepción sean adecuados.” (Conde Caveda & Viciano Garófano, 2001, pág. 131)

Una vez desarrollados los aspectos principales que apoyan el desarrollo motriz en la primera infancia, es necesario abrir paso a la estrategia que va a permitir que se pongan en práctica todas estas habilidades dentro del proceso de adquirir aprendizajes en los alumnos, desarrollando su creatividad y poniéndola en práctica para enfrentar los retos físico-intelectuales.

2.3.8 El juego

El juego resulta de una actividad creativa natural tanto para el niño como para los adultos, cuando un niño juega no hay un aprendizaje anticipado, pues la acción de jugar es auto movida de acuerdo a los intereses personales o impulsos expresivos, la acción de jugar es auto movida de acuerdo a los intereses personales o impulsos expresivos, el juego tolera todo el rango de habilidades de movimiento, por lo que será la vía principal para potenciar a través de la motricidad, la creatividad en los alumnos.

Moyles (1999) Menciona que existe el juego dirigido y el juego libre, el primero hace referencia a un proceso, mientras que el juego libre incluye tanto la situación como el modo y se enmarca dentro del tipo de juego que los profesores han de buscar para el logro de los aprendizajes auténticos, pero al mismo tiempo es una decisión que implica retos para el docente ya que dicho juego puede transformarse en cualquier momento, por lo que es de primordial importancia la planificación, la reflexión, el seguimiento y la valoración del mismo.

A través del juego libre y exploratorio: los niños aprenden algo sobre situaciones, personas, actitudes y respuestas, materiales, propiedades, texturas, estructuras y atributos visuales, aditivos y cenestésicos, dependientes de la actividad lúdica.

A través del juego dirigido: se les propone otra dimensión y una gama más amplia de posibilidades que se extienden hasta y relativo dominio dentro de esa área o actividad.

“Mediante posteriores y más amplias actividades de juego libre es probable que los niños sean capaces de promover, enriquecer y manifestar aprendizaje. Probablemente, cuanto más pequeño sea el niño, más juego exploratorio se requerirá, pero esto guarda relación con los antecedentes generales y la inteligencia del niño; hemos de tener en cuenta que, en sus experiencias preescolares, tanto en el hogar como en grupos de juego, ciertos niños conocen el juego exploratorio de amplio alcance.” (R. Moyles, 1999, pág. 35)

De aquí la importancia de fomentar el juego aún cuando se encuentran en casa, ya que al no asistir al preescolar físicamente se están privando de experiencias que les genera el juego en grupo, muchos son hijos únicos y no tienen la disponibilidad de tiempo de otros integrantes de la familia, por lo que se mantienen en relación y descubrimiento con ellos mismos y el entorno en el que se desenvuelve, que normalmente son espacios limitados, pues se encuentran dentro de casa.

Mediante el juego el niño es capaz de:

- Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.

- Comunicarse, interrogar, interactuar con otros y ser parte de una experiencia social más amplia en la que resultan vitales la flexibilidad, tolerancia y la autodisciplina.

- Conocer y valorarse a sí mismos y las propias fuerzas y comprender las limitaciones personales.

- Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y valores sociales.

Se ha llegado a través del análisis de diferentes autores, a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego. Moyeles (1999) cita a Lee (1997, pág 340) cuando menciona que “El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”

El juego también se encuentra dentro de las 9 estrategias para favorecer el aprendizaje en el programa “Aprendizajes clave” en él se menciona que

“El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que ellos expresen su energía, su necesidad de movimiento, y se relacionen con el mundo” (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral., 2017, pág. 163)

Dentro de este mismo apartado del programa, se hace mención de que no cualquier juego es educativo, ni todas las actividades denominadas juego lo son, por lo que es importante tener siempre una orientación que nos ayude a guiarlo con los alumnos, es decir una finalidad y objetivo a lograr mediante el juego, sin olvidarnos de que estamos buscando conseguir algo con el mismo, por lo que se pone en práctica también la evaluación y análisis de resultados.

En el documento “Aprendizaje A través del juego” de la UNICEF se establece que investigaciones de los últimos 30 años que los primeros 8 años de vida contemplan el periodo más importante para el desarrollo humano, pues es en esta edad que que las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada a la edad adulta.

De los 3 a los 5 años:

Es la época habitualmente conocida como “Periodo Preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este periodo resultan esenciales a estimulación y el aprendizaje derivado de actividades como jugar, leer o cantar, así como la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar calidad. El juego en el periodo preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que le rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad. (UNICEF, 2018, pág. 6)

A partir de la descripción y análisis que se hace del juego y su papel dentro del desarrollo del niño, se puede identificar que el juego aborda tanto a la motricidad como a la expresión mediante la creatividad, por lo que aborda de manera completa la posible solución a la problemática detectada y por lo que se ha elegido como estrategia para tratarlo.

Ahora. es importante definir en específico “El juego motriz” ya que será este el juego que se llevará a cabo con los alumnos para que puedan desarrollar y potenciar las habilidades que anteriormente se han mencionado, de tal manera que los alumnos gradualmente puedan atender, enfrentar, buscar, pensar y crear respuestas a los retos que se le presenten.

2.3.9 Juego Motriz.

Como hemos abordado a lo largo de este apartado, el juego es uno de los elementos educativos más importantes, dando lugar al juego motor un lugar en el proceso enseñanza-aprendizaje, incluso sin importar la etapa educativa en la que se trabaje, sin embargo, hemos analizado también que la etapa preescolar es una de las más importantes para el desarrollo del futuro sujeto perteneciente a una sociedad.

“El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de

los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño / a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía.” (Baena Extremera & Ruiz Montero, 2016, pág. 74)

Este tipo de juego contribuye a que toda relación existente entre el juego y el desarrollo motriz provoca que los niños y niñas que participan en él conquisten su propio cuerpo y el mundo exterior.

Moreno y Rodríguez (s.f., pág. 83) citan a Garaigordobil (1990) cuando hacen referencia a que a través del juego motriz el niño consigue:

- El descubrimiento de nuevas sensaciones.
- La mejora en la coordinación de los movimientos de su cuerpo.
- Estructuración de la representación mental del esquema corporal.
- Exploración de sus nuevas posibilidades sensoriales y motoras
- Descubrimiento de sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Conquista del mundo exterior.

El mismo autor hace referencia a que el juego motriz se despliega a lo largo de la infancia en 3 niveles evolutivos, los cuales son:

- Juegos con su propio cuerpo.
- Juegos con su propio cuerpo y los objetos.
- Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con otros.

Con lo anterior identificamos que a través del juego motriz utilizado como estrategia se estarían tratando todas las subcategorías que forman parte de la problemática detectada, por lo que es la categoría estelar del presente trabajo de investigación.

2.4 FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

2.4.1 Metodología de la investigación

La metodología a utilizar en la elaboración de este documento es la investigación – acción ya que este tipo de metodología se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, escuela o empresa, normalmente utilizada para investigaciones en pequeña escala, preferentemente en las áreas de educación, salud y asistencia social e incluso en administración.

Según Bell, (2005) emprende cambios en las organizaciones, por lo que es usada por aquellos investigadores que han identificado un problema en su centro de trabajo y desean estudiarlo para contribuir a la mejora

La investigación acción “es parecido a los métodos de investigación mixtos, pues utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, su diferencia de éstos se encuentra al centrarse en la solución de un problema específico y práctico”. Creswell (2014, p. 577)

De acuerdo con Martínez Migueles (2006) En la investigación-acción se hace una investigación para conocer y al mismo tiempo solucionar el problema, la IA en el aula considera al docente capaz de analizar y superar tanto las dificultades, limitaciones como problemas, del mismo modo afirma que este ejercicio es algo que suele hacer un buen docente, como actividad rutinaria y cotidiana, este tipo de investigación científica, por lo tanto nos da apretura de utilizarla como modalidad para el trabajo.

“la investigación-acción realiza simultáneamente en la expansión del conocimiento científico y la solución de un problema, mientras aumenta, igualmente, la competencia de sus respectivos participantes (sujetos coinvestigadores) al ser llevada a cabo la colaboración en una situación concreta y usando la realimentación de la información en un proceso cíclico.” (Martínez Miguelez, 2006, pág. 239)

Este tipo de investigación representa un proceso por medio del cual los sujetos son auténticos con investigadores, participando muy activamente en el planteamiento del problema que va a ser investigado, la información que se va obtener al respecto, los métodos y técnicas que se van a utilizar en el análisis y la interpretación de los datos, así como las acciones que se programan para el futuro.

El padre de la investigación-acción es Kurt Lewin, quien lanzó el término por primera vez en 1944, el cual descubrió una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con los programas de acción social, con el fin de que ambos respondieran a los problemas sociales. Lewin argumentaba lo siguiente:

“Mediante la investigación-acción, se puede lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales, conocimiento práctico y teórico. La investigación-acción, consiste en el análisis-diagnóstico de una situación problemática en la práctica, recolección de la información acerca de la misma, conceptualización de la información, conceptualización de la información, formulación de estrategias de acción para resolver el problema, su ejecución, y evaluación de los resultados, pasa es que luego se repetían en forma repetitiva y cíclica.” (Martínez Miguelez, 2006, pág. 240)

Este tipo de investigación es ideal para la vida en el aula, ya que desde la perspectiva de los que intervienen en ella: elaborar, experimentar, evaluar y redefinir, a través de un proceso autocrítico y de reflexión cooperativa más que privada y un enfoque de análisis conjunto de medios y fines, los modos de intervención, los procesos de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo del currículo y su proyección social, y el desarrollo profesional de los docentes: todo esto, con el fin de mejorar y aumentar el nivel de eficiencia de los educadores y de las instituciones educativas.

En este tipo de investigación se genera una reflexión y autocrítica, pausada y prolongada acerca del propio desempeño docente, del ejercicio y desarrollo de

una actuación, la cual genera un auténtico autodiagnóstico que poco a poco, irá consolidando una actitud mayor de autonomía personal y profesional, la cual terminará también en un mayor autoaprendizaje.

Según Schön (1997) se puede lograr el docente-investigador de su propia praxis en medida en que se alcancen las siguientes metas u objetivos parciales:

- a) formar y desarrollar un docente reflexivo en la acción y en la vida cotidiana del aula de clases.
- b) Vincular la teoría y la práctica del docente con el fin de buscar soluciones a problemas educativos.
- c) Reducir el espacio entre quienes producen el conocimiento y aquellos que lo aplican.
- d) Promover al docente como sujeto y objeto de la producción de conocimiento práctico derivado de sus experiencias de aula.
- e) Promover una imagen del docente más compenetrado con su realidad y con su práctica.

2.4.2 Perspectiva Cualitativa

Para poder llevar a cabo lo anteriormente mencionado, es importante destacar que el tipo de investigación-acción que se va a llevar a cabo en este trabajo tiene una perspectiva cualitativa, también llamada humanista, ya que en esta modalidad de investigación no es única, en la práctica investigativa de esta perspectiva se recogen discursos información (en sentido amplio) Y en tal labor se acepta la incorporación de la subjetividad en oposición a la labor cuantitativa científica, donde se procuran datos específicos también llamados duros.

Desde la perspectiva cualitativa quien investiga debe saber que el supuesto es que la realidad se construye, es cambiante interactúa con el sujeto, los objetos y sus circunstancias, lo cual es único e irrepetible y, por lo tanto no es posible la objetividad y esto lleva a asumir la subjetividad durante el proceso de investigación, tampoco hay preocupación por lograr la verdad, ya que todo se

apoya en la condición de que el investigador quiere comprender y posee capacidad de intuición.

Para Muñoz Razo (2011) Las investigaciones desde la perspectiva cualitativa "...Se fundamentan más en estudios descriptivos, interpretativos e inductivo, los cuales se utilizan para analizar su realidad social al amparo de un enfoque subjetivo. Su objetivo es explorar, entender, interpretar y describir el comportamiento de la realidad en estudio, no necesariamente para comprobarla..."(p. 22).

De acuerdo con García Córdoba (2019) para elaborar el proyecto de investigación es necesaria la convicción del tesista de qué es factible lograr su inclusión o participación investigativa sin perturbar al grupo o ambiente en estudio, menciona las partes del proyecto, las cuales se resumen a continuación:

1. La portada, la cual se elabora de acuerdo a los lineamientos establecidos por el Instituto.
2. Introducción, descripción breve que se presenta sobre el tema de investigación y el proceder propuesto.
3. Estudios antecedentes donde se realiza una revisión exhaustiva de trabajos de investigación existentes de la modalidad que ha elegido.
4. Preguntas de investigación, para la cual se recomienda elegir un grupo específico, una situación o un espacio donde logre su inclusión y termine su modalidad de estudio.
5. Objetivo, apartado que mediante un enunciado refiere a la dirección cognitiva que es guía en el proceso de investigación.
6. Hipótesis, posibilita que el investigador mire y tenga conciencia de su perspectiva reduccionista, verificacionista y cuantitativa.
7. Justificación, debe expresar las razones por las cuales se considera una desventaja no realizar la investigación.

8. Descripción fundamentada y operativa del proceder, es una descripción preliminar de cómo se llevará a cabo el estudio.

9. esquema de acopio de información, se refiere a los fundamentos o principios de la modalidad de investigación.

10. Cronograma, el cual es un calendario tentativo del proceso de investigación.

11. Bibliografía tentativa, es el sustento teórico de la modalidad.

Es importante mencionar algunos instrumentos y herramientas que apoyarán nuestra investigación cualitativa para poder llevar a cabo las partes del documento anteriormente mencionadas, como lo son la evaluación ya que esta tiene un lugar protagónico en el proceso educativo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la práctica pedagógica de los docentes de una manera articulada tanto con la enseñanza como con el aprendizaje.

Según Aprendizajes Clave (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral., 2017)

“evaluar promueve reflexiones y mejores comprensiones de aprendizaje al posibilitar que docentes, estudiantes y la comunidad escolar contribuyan activamente a la calidad de la educación. Éste es el enfoque formativo de la evaluación y se considera así cuando se lleva a cabo con el propósito de obtener información para que cada uno de los factores involucrados tome decisiones que cruzan el cumplimiento de los propósitos educativos.”
(p.127)

Para lograrlo se requieren de estrategias e instrumentos de evaluación variados, que sean apoyo para obtener evidencias de diversa índole y conocer con mayor precisión los aprendizajes, las necesidades de los estudiantes, así como los avances.

A continuación, se mencionan algunas estrategias e instrumentos que apoyarán la evaluación a lo largo del trabajo:

Observación: esto es una de las principales estrategias utilizadas al nivel escolar, ya que permite recabar información el momento de una situación o actividad.

Entrevistas: Este instrumento es importante ya que nos permite recabar datos mediante una conversación que tiene un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.

Diario de la educadora: es un instrumento que nos permite recoger observaciones de hechos considerados relevantes para el docente y contribuyen el conocimiento de la realidad del grupo de estudiantes, así como plasmar y reflexionar críticamente nuestra propia actividad teórica-práctica.

Rúbricas: Este instrumento nos permite tener información sobre los avances y áreas de oportunidad con los alumnos, pues se utilizan indicadores de desempeño para colocar el grado de conocimientos, habilidades, actitudes, en una escala determinada.

2.4.3 Recursos

En este apartado se elabora una tabla que contiene los recursos, tanto los humanos como los materiales, que tendrán un papel fundamental a lo largo del desarrollo de la investigación desde la perspectiva cualitativa.

Recurso	Quién o qué	Uso
Humanos	<p>Alumnos</p> <p>Educadora</p> <p>Directivos</p> <p>Padres de familia</p>	<p>Para poner en práctica las estrategias planeadas y poder potenciar lo que se espera en el trabajo.</p> <p>Tener un mejor conocimiento del grupo y trabajar en equipo para lograr los objetivos.</p> <p>Mantener una constante comunicación e información sobre acontecimientos importantes en la institución y con los alumnos.</p> <p>Los padres tendrán un papel esencial en el desarrollo y cumplimiento de los objetivos en el desarrollo de las actividades.</p>
Materiales	<p>Situaciones de aprendizaje.</p> <p>Materiales didácticos diversos</p>	<p>Tener una organización y coherencia en la realización de la intervención docente.</p> <p>Apoyar la estrategia y motivar a los alumnos en la realización de cada una de las actividades.</p>

Tecnológicos	Computadora	Como herramienta para estar presentes en las clases en línea y poder contactar a la mayor cantidad de alumnos.
	Celular	Para lograr rescatar evidencias fotográficas y de video, del mismo modo, para que los alumnos puedan tomar las propias y adjuntarlas en sus tareas.
	wifi	Para poder tener una comunicación cercana con alumnos y padres de familia.

2.4.4 Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	FECHA											
	2020					2021						
	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J
Protocolo de tesis												
Búsqueda del estado del arte de mi temática												
Diagnóstico de la práctica docente												
Búsqueda y consulta de bibliografía para sustentar mi documento de investigación												
Introducción												
Índice												
Construcción del Capítulo I de la Tesis de investigación												
Planteamiento del problema												
Preguntas de investigación												
Elaboración del supuesto												

CAPITULO III
PLAN DE INTERVENCIÓN DOCENTE

3.1 PLAN DE INTERVENCIÓN DOCENTE

Después de haber detectado la problemática a través del análisis y la reflexión en el diagnóstico abordado en el capítulo I, toca abrir paso a la estrategia planeada para dar solución al problema, para lo cual se hace una intervención con los alumnos.

Como se plantea en la perspectiva cualitativa de la investigación-acción, al mismo tiempo que se procura atender las necesidades que abarca el problema, es necesario seguir entendiéndolo, haciendo uso de los diferentes teóricos que se han revisado a lo largo del trabajo, siendo agentes partícipes dentro del mismo.

Dicho proceso de planeación pone en el centro y como guía la solución del problema detectado, continuando con este proceso de problematización, conociendo y entendiendo de esta manera las causas que lo generan, para lo cual se precisaron las carencias dentro del grupo que generaban una deficiencia en el desarrollo de las habilidades y destrezas en los alumnos, por lo que en este proceso será necesario poner en práctica la detección, investigación, desarrollo, aplicación, reorientación y evaluación.

Al mismo tiempo que se realiza este proceso como parte de la solución a las necesidades de los alumnos, tiene como fin llevar a cabo el plan de acción, el cual está integrado por diferentes situaciones didácticas, así como las acciones que necesariamente tienen relación con la solución de la misma, para lo cual se presenta una tabla con la estrategia de trabajo que se siguió.

Actividades Teóricas	Actividades Metodológicas	Actividades de intervención o mejora	Periodo Tentativo.
Revisión del plan y programa "Aprendizajes Clave 2017"	Observación y análisis del área de desarrollo personal y social	Realización del diagnóstico a través de la observación.	Diciembre 2020

	“Educación Física”		
Reflexión de los resultados obtenidos en el diagnóstico.	Análisis de la información.	Detección del problema.	Enero 2021
Problematización del problema detectado.	Diagrama de Ishikawa.	Causas del problema desde los agentes que influyen en el aprendizaje de los niños y niñas de segundo.	Enero 2021
Lectura de la metodología sobre la investigación-acción.	Construcción del trabajo de investigación bajo esta metodología.	Investigación desde una perspectiva cualitativa.	Diciembre 2020- Junio 2021
Investigación sobre las subcategorías, categorías estelares y estrategia didáctica.	Construcción del análisis teórico para el trabajo de investigación.	Diseño del plan de acción considerando referentes teórico conceptual.	Marzo 2021
Revisión del plan y programa Aprendizajes Clave 2017. Referentes teóricos conceptuales respecto al tema	Diseñar las situaciones didácticas para atender el desarrollo de la creatividad ante retos físico-intelectuales,	Integración de las 3 situaciones didácticas.	Abril 2021

de investigación.	utilizando como estrategia el juego motriz.		
Plan de acción.	Aplicación del plan de acción integrado por las situaciones didácticas.	Recogida de la información sobre los análisis obtenidos.	Mayo/Junio 2021
Herramientas de evaluación, evidencias fotográficas, videos y producciones de los alumnos.	Evaluación del plan de acción integrado por las situaciones didácticas	Análisis de la información obtenida a través de los avances y logros de los alumnos.	Junio 2021
Evaluación de la propuesta didáctica.	Análisis de los objetivos, hipótesis y pregunta de investigación.	Reflexiones sobre lo logros y reorientaciones.	Junio 2021

En este punto es importante hacer énfasis en que, como se abordó en el capítulo I del presente trabajo, la organización de la titular, llevada a cabo por las exigencias directivas, impedía la intervención directa esta área, sin embargo a través del análisis de los referentes teóricos y de la organización en la forma de planear, se logró hacer una transversalidad con los contenidos.

La investigación fue un aspecto fundamental para la realización del plan de intervención, tomándola como una actividad habitual, tiene como medio recoger la información necesaria para responder una pregunta con el fin de resolver un hecho problemático.

De acuerdo con Kelinger (1985) la investigación, es “una actividad sistemática, controlada, empírica y crítica, de proposiciones hipotéticas sobre supuestas relaciones que existen entre fenómenos naturales, a través del cual se obtiene el conocimiento científico o ciencia”. Con esto destacamos la presencia de la indagación, haciendo referencia a la búsqueda de algo.

Por lo tanto, dentro del plan de intervención el docente juega un papel importante, como profesional de la educación siendo capaz de proponer sus propias preguntas, para responder a las necesidades de los alumnos dentro del aula, obteniéndolas a través de las investigaciones educativas, en las que adquiere capacidades, actitudes y competencias, de acuerdo con Rael (2009):

1. Capacidad de reflexión sobre la práctica. La reflexión es fundamental para la innovación, sobre todo desde el punto de vista práctico. Donde esta permitirá tomar conciencia de los pasos a seguir y de las mejoras que pueden sucederse.

2. Actitud de autocrítica y evaluación profesional. Permite al maestro seguir el proceso de manera adecuada.

3. Capacidad de adaptación a los cambios. Frente a lo desconocido el maestro en su faceta investigadora deberá ser capaz de superar el miedo al cambio y apostar por la tolerancia y nuevas formas de enseñanza-aprendizaje.

4. Capacidad de iniciativa y toma de decisiones. Se necesita un líder de los proyectos de investigación que sean capaz de tomar la iniciativa en su propio trabajo y en el trabajo de los demás.

5. Trabajo en equipo. Los procesos de innovación docente requerirán del trabajo en equipo de diferentes profesionales en su desarrollo y evaluación.

6. Voluntad de auto perfeccionamiento. Convirtiéndose esta actitud en un motor del propio proceso investigador. Donde el docente intentará buscar nuevas formas de superar los proyectos antes realizados.

En este sentido, es importante mencionar el área que da sustento e importancia a la estrategia y al problema detectado, el cual tiene su base en el programa Aprendizajes Clave para la Educación Integral (2017) específicamente en el área de desarrollo personal “Educación Física” dentro del cual se establece como: “Forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niños, niñas y adolescentes al desarrollar su motricidad...” (pág. 329)

Estableciendo lo siguiente:

Dentro de sus propósitos generales y en el que se basa el presente trabajo, el siguiente:

- Emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presenten en el juego, establecer formas de interacción motriz, y convivencia con los demás y fomentar el respeto por las normas y reglas.

Dentro de los propósitos por nivel educativo, en los establecidos para la educación preescolar, se toma principalmente el siguiente:

- Ordenar y distinguir diferentes respuestas motrices, ante retos y situaciones individuales y colectivas, que implican la imaginación y la creatividad. (pág. 329-330)

Es importante hacer mención de que los retos y situaciones de manera colectivo en esta modalidad son imposibles de realizar con sus compañeros de manera física, por lo que se presentarán situaciones en las que se acompañen de su tutor al realizar actividades que impliquen lo anterior.

A continuación se nombran actividades realizadas en las que los alumnos se enfrentaron ante retos situaciones que implicaban poner en práctica la creatividad para resolverlos utilizando el juego y la motricidad:

ACTIVIDAD	ACCIÓN	OBJETIVO	ESTRATEGIA	EVALUACIÓN
Juego con	Realizar un	Que los alumnos	El juego	Observación y

Números	juego con el twister de números.	pongan en práctica sus habilidades creativas dando solución a través de las capacidades motrices, a través de la conciencia corporal y la locomoción		registro a través de los indicadores de desempeño, así como el registro anecdótico por alumno.
¿Cuál tiene más capacidad?	Uso de líquidos, para identificar la cantidad de recipientes.	Desarrollo del equilibrio a través de la conciencia corporal, y la evolución de la manipulación. Uso del modelo Geneptore, con los procesos de: Memoria, Asociaciones mentales, Síntesis mentales y transformación Mental.	Situación Didáctica	
Mi canción favorita.	Reproducción de las canciones favoritas de los alumnos.	Desarrollo de la conciencia corporal a través del modelo Geneptore.	Juego	

Las actividades enunciadas enlistan las que fueron principalmente desarrolladas para abordar la problemática atendiendo al desarrollo de sus capacidades motrices a través del juego, de tal manera que ponían en práctica su creatividad a través del modelo Geneptore.

Respecto a lo anterior, es necesario mencionar que el uso de las capacidades motrices y los procesos generativos del modelo Geneptore estuvieron presentes en otras actividades aunque no fueron planeadas de manera directa, es decir, cuando al inicio de cada clase sincrónica (2 veces a la semana) nos saludábamos con una canción, la cual implicaba el movimiento del cuerpo llevando a cabo la conciencia corporal y la locomoción, en el caso de la manipulación al realizar otro tipo de actividades al tomar, agarrar, soltar, alcanzar, otro tipo de objetos.

3.2 APLICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

En este apartado se hace una descripción más detallada y específica sobre cada una de las actividades planeadas en relación con la solución a la problemática, tomando en cuenta que la intervención en este ciclo escolar con los alumnos de 2 grado grupo “10” del preescolar “Jardín de Niños Laura Méndez de Cuenca” fue muy limitada, sin embargo se atendió a ello en medida de lo posible, pues la contingencia sanitaria a causa de COVID-19 impidió la comunicación y contacto físico y directo con los alumnos.

Es importante, mencionar que no todos los alumnos registrados en la lista del grupo se conectaban a las clases, por lo que la observación, evaluación y desarrollo del propósito con las actividades y el plan de acción fue limitado a sólo el 70% de los alumnos.

El propósito de las propuestas es:

- Desarrollar 3 situaciones didácticas que favorezcan en los alumnos de 2 grado de preescolar las subcategorías a través de la categoría estelar, retomando

aspectos teóricos y conceptuales, así como la estrategia didáctica que favorecerá el desarrollo de la motricidad y creatividad.

En este punto es importante mencionar que “Las situaciones o secuencias didácticas que se incorporan a la planeación son un conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas, diseñadas con la intención educativa y compuestas por tres momentos: inicio, desarrollo y cierre”. (SEP, Evaluar y Planear, 2018, pág. 12)

Las actividades están integradas por 3 situaciones didácticas, las cuales se enuncian a continuación:

- Situación Didáctica: “Juego con números”
- Situación Didáctica: “¿Cuál tiene más capacidad?”
- Situación Didáctica: “Mi canción Favorita”

La primera actividad que se realizó fue “Juego con Números” (ver Anexo 6) teniendo como aprendizaje esperado el siguiente: identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende que significan; Como aprendizaje transversal: Identifica sus habilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio, y coordinación.

Al inicio de la actividad se recuperaron conocimientos previos sobre los números a través de preguntas como: ¿recuerdan la actividad en la que buscamos los números en la vida cotidiana? ¿Alguien quiere compartir en donde ha visto números? ¿Cuáles son sus usos?, posteriormente se procedió a explicar que haríamos un juego utilizando los números.

Durante el desarrollo de la actividad se realizaron las siguientes preguntas: ¿Cómo podremos hacer para identificar cada número utilizando nuestro cuerpo? ¿Qué partes del cuerpo podrían utilizar?, esto con la finalidad de rescatar sus procesos de la fase generativa del modelo Genplore, los cuales son: Recuperación desde la memoria, la asociación mental, síntesis mental, transformación mental, transferencia analógica y reducción categorial, con las cuales se identificó qué

percepción tienen en cuanto a su conciencia corporal, en donde mencionaron que partes de su cuerpo utilizarían y qué estrategia realizarían para cumplir con el objetivo del juego, los alumnos tuvieron diferentes respuestas, para algunos fue complicado reflexionar y mencionar que podrían utilizar otras partes del cuerpo además de las manos, pero al menos el 80% de los alumnos que se conectaron en la clase mencionaron que podrían utilizar sus manos, pies e incluso con los codos, con lo que se rescataron los conocimientos que tienen de su conciencia corporal.

Mediante la realización del juego llevaron a cabo las acciones que ellos mismos sugirieron como parte del desarrollo, dando paso con esto a la fase exploratoria que implica: búsqueda de atributos, interpretación conceptual, inferencia funcional, cambio contextual, prueba de hipótesis y búsqueda de limitación, a través de las cuales se llevó a cabo el uso de la creatividad, pues al observar los números en el piso, reconocieron y exploraron las características, los reconocieron y utilizaron para realizar el juego, reconociendo de esta manera el concepto del objeto, explorando algunos usos del mismo, encontrando soluciones al reto que se les planteó, comprobando las hipótesis que antes se plantearon, reconociendo así un nuevo uso del objeto y hasta dónde puede llegar a ser útil, generando una nueva experiencia la cual servirá para sus próximos procesos de la estructura Preinventiva del modelo Geneplore.

Al mismo tiempo que generaban los procesos de esta estructura Preinventiva y la fase Exploratoria del modelo Geneplore, desarrollaron su motricidad a través de la motricidad, desarrollando la conciencia corporal, la locomoción y la manipulación, pues debían colocar el pie (derecho e izquierdo) en algún número, así como la mano (Izquierda y derecha) logrando así con la estrategia desarrollar la creatividad para atender a retos.

El tipo de equilibrio desarrollado en esta actividad de acuerdo con Conde J. y Viciara V. (2001) fue el "Equilibrio de objetos, en el que se lleva a cabo una actividad tónico postural equilibradora de un segmento corporal con respecto a un

objeto que intenta mantener, en esta caso fue mantener los pies y manos el número que ellos mismos proponían. (Ver Anexo 10)

La segunda actividad se tituló “Mi canción Favorita” (Ver anexo 7) teniendo como aprendizaje esperado el siguiente: Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Al inicio de esta actividad se realizaron preguntas para rescatar conocimientos previos, nuevamente en cuanto a su conciencia corporal, las cuales fueron: ¿Qué partes de cuerpo mueven cuando bailan? ¿Qué movimientos suelen hacer?, las respuestas fueron variadas y se pudo observar los movimientos que ellos hacen, para lo que algunos tuvieron dificultad al explicar el movimiento sin embargo lo pudieron demostrar frente a la cámara pues se les solicitó que bailen como lo han hecho antes, en esta etapa de la actividad se desarrollaron las estructuras de la fase preinventativa, las cuales se mencionaron anteriormente.

Posteriormente se procedió a explicar las reglas del juego, las cuales consistían en reproducir la canción favorita de cada uno de ellos, y al pausarla ellos debían quedarse estáticos en la posición que estuvieran haciendo en el baile, esto con la finalidad de desarrollar el control corporal y la conciencia corporal, haciendo énfasis específicamente en el equilibrio, al mismo tiempo que se favorecía al aprendizaje esperado, en donde reconocían las formas de participación e interacción en juegos, para este punto ya tenían una experiencia previa, la cual fue la actividad anterior, que como se mencionó antes, generó nuevas situaciones que podían recordar para la construcción de producciones creativas.

En el desarrollo de la actividad se observó que la motricidad de los alumnos mejoró, en específico el equilibrio fue complicado de realizar para al menos el 10% de los alumnos, en esta actividad estuvo presente el modelo Geneplore, ya que a través del proceso exploratorio de la actividad pasada dieron paso a nuevos conocimientos para su proceso preinventativo.

En este caso, el equilibrio desarrollado fue el equilibrio dinámico, el consiste en que nuestro centro de gravedad sale de la verticalidad del cuerpo y tras una

acción equilibraste vuelve a su posición, pues después de mantenerse en su postura final durante el baile, volvían a una posición estática de su cuerpo. (ver Anexo 11)

La tercera actividad titulada “¿Cuál tiene más capacidad” (ver Anexo 8) teniendo como aprendizaje esperado: Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos. ; y como aprendizaje transversal: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión de sus movimientos. ; Al inicio de la actividad se presentó un video con la finalidad de que reconocieran qué es la capacidad, posteriormente se les preguntó: ¿Qué entendieron por capacidad?, ¿Con los materiales que tenemos podríamos medir la capacidad de los recipientes?, ¿Cómo lo harían?, con la última pregunta se dio paso a la fase preinventativa del modelo Geneplore, en donde tuvieron que reconocer los objetos que tenían y posteriormente pensar en alguna estrategia que fuera funcional para que pudieran llevar a cabo el reto planteado, que consistía en identificar la capacidad de sus recipientes.

Durante el desarrollo de la actividad procedieron a dar paso a la fase exploratoria del modelo Geneplore, que consiste en poner en práctica lo que pensaron y reflexionaron en la fase preinventativa, durante este proceso llevaron a cabo su motricidad, además de la conciencia corporal, específicamente en la manipulación, pues implicó utilizar las manos con destreza, permitiendo su desarrollo y que esta capacidad continúe su evolución, esta actividad es considerada de las más complicadas en edad preescolar pues implica mucha precisión ya que utilizaron líquidos, dando paso a la utilización de la manipulación en una de sus formas más complejas, dentro de las cuales se encuentra los lanzamiento y la recepción, en este caso se utilizó la recepción, ya que implicó el tomar el objeto para poderlo vaciar en otro, añadiendo factores espacio-temporales de apreciación, en esta caso de distancias.(ver Anexo 12)

3.3 EVALUACIÓN REFLEXIÓN DE LA INTERVENCIÓN DOCENTE

La evaluación conforma uno de los aspectos y herramientas más importantes no solo en la educación si no en la vida diaria, cuando nos planteamos ¿Qué? Y ¿Para qué?, posteriormente cómo podremos lograr ese objetivo, al alcanzar la meta es importante identificar qué fue funcional y qué no, generando experiencias que nos permiten mejorar para una próxima vez.

Por lo anterior, en este apartado se hará en análisis y la reflexión, no solamente de las actividades, si no en general de la estrategia, de los instrumentos utilizados, la evaluación de las actividades en sí y cómo estas influyeron en los alumnos dando tratamiento al problema.

“...es la guía fundamental para determinar qué queremos que nuestros alumnos aprendan, cuales son aquellos conocimientos clave, básicos para su desarrollo como personas, que consideramos que deben adquirir y desarrollar. Pero si no sabemos para qué, no podemos definir qué, haciendo inútil cualquier tipo de reforma curricular.

Esto no trae a otro problema: Si nos abemos para qué enseñamos, y por lo tanto, no sabemos qué enseñar para lograr estos objetivos, ¿Cómo vamos a elegir la mejor estrategia para enseñarlo?, ¿Cómo vamos a evaluar qué, en efecto nuestros niños y jóvenes están aprendiendo lo que como sociedad consideramos fundamental?” (Ravela, Picaron, & Loureiro, 2017, pág. 14)

Con lo anterior, se destaca la importancia de la evaluación dentro de las actividades con los alumnos, por lo que se empezará con la reflexión de las situaciones didácticas que complementaron el plan de acción con la finalidad de favorecer, atender y dar solución a la problemática detectada.

“Para los docentes, la articulación de la evaluación con su práctica cotidiana es un medio para conocer el proceso de aprendizaje de sus alumnos e identificar el tipo de apoyos que requieren para alcanzar los Aprendizajes esperados mediante nuevas oportunidades para aprender. La información

recabada en las evaluaciones y las realimentaciones les brinda un reflejo de la relevancia y pertinencia de sus intervenciones didácticas y les permite generar un criterio para hacer las modificaciones que atiendan las dificultades y obstáculos del aprendizaje, así como potenciar las fortalezas de los alumnos, lo cual mejora la calidad de su práctica pedagógica.” (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral., 2017, pág. 127)

A partir de este concepto logramos identificar el papel de la evaluación dentro de las situaciones didácticas, pues en las evaluaciones recogidas en las actividades podemos identificar qué elementos es necesario modificar o en qué aspectos se debe potenciar a los alumnos, identificando sus habilidades, capacidades y destrezas.

La evaluación ocupa un lugar protagónico en este plan de acción, las herramientas utilizadas para evaluar el desempeño de los niños y niñas en las situaciones didácticas fueron: la observación, el registro anecdótico y la valoración a través de indicadores de desempeño, tomando en cuenta que las actividades se llevaron a cabo de manera digital, se decidió que todas se realizaran en las clases sincrónicas, que se realizaban los días martes, ya que era el único día que se me permitía la intervención con los alumnos, además de contemplar que la mejor forma de identificar los avances de los alumnos era con observación en tiempo real, ya que en evidencias fotográficas no se podría identificar realmente lo que realiza el alumno y los videos implican mayor esfuerzo por parte de los alumnos, además de que no todos tienen internet y el subir un video gasta más los datos móviles de los tutores, por lo que la entrega de evidencias disminuye.

Como se menciona en el programa Aprendizajes Clave (2017) “Para ello se requieren estrategias e instrumentos de evaluación variados para, por un lado, obtener evidencias de diversa índole y conocer con mayor precisión los aprendizajes y las necesidades de los estudiantes y, por el otro, para que el proceso de evaluación sea justo. Esto implica considerar los aprendizajes por evaluar partiendo de que no existe un instrumento que valore, al mismo tiempo conocimientos, habilidades, actitudes y valores, ya que la estrategia o el

instrumento deben adaptarse al objeto de aprendizaje con el fin de obtener información sobre los progresos alcanzados por los estudiantes.” (pág. 129)

En las actividades evaluadas con los indicadores de desempeño se limitaban mucho los alcances que tenían los alumnos respecto al propósito de la actividad, de ellas se obtuvieron más avances en cuanto al aprendizaje en sí, es decir, sobre el verbo de desempeño empleado en cada una de ellas, a partir de esto se logró valorar qué aspectos eran necesarios fortalecer, en este caso, a pesar del poco movimiento que los alumnos tienen dentro de casa tenían buena conciencia corporal, sin embargo fue necesario fortalecer el control corporal, ya que las actividades motrices llevadas a cabo en este proceso enseñanza-aprendizaje limitaba mucho sus posibilidades.

Respecto a otros elementos de la motricidad como lo son la locomoción y manipulación, había que fortalecerlas, fue a través de la observación plasmada en el registro anecdótico que se observaron los avances en estos aspectos, obteniendo como resultado que los alumnos utilizan las manos con destreza, el grado de facultad dependía de la actividad, pero llegamos a una de las acciones más complejas la cual es una recepción, llevada a cabo en la actividad “¿Cuál tiene más capacidad” y sobre la locomoción se obtuvo mejor desarrollo con cada una de las actividades planeadas para la solución del problema y en otras que realizaban con la docente titular, a través de las cuales adquirieron un mejor tono muscular, que les permitía realizar ajustes corporales para lograr desplazarse. Cabe mencionar que como se analizó en el marco teórico del capítulo II, estas capacidades se desarrollan y por lo tanto, se fortalecen en medida de las experiencias que tengan y a lo largo de su vida.

Retomando el propósito general y por nivel educativo en el que nos guiamos para el desarrollo del presente trabajo, en cuanto emplear la creatividad, ordenar y distinguir respuestas motrices, se desarrolló y complementó a lo largo de las situaciones didácticas, que fueron reducidas en cuanto a la cantidad de actividades, pero enriquecedoras para potenciar lo ya mencionado.

Sobre la creatividad e imaginación, se identificó a lo largo de la observación y la realización de las preguntas planteadas a los alumnos, sin duda el modelo Geneptore estuvo siempre presente en las formas de reflexión de los alumnos, que al mismo tiempo eran demostradas en las 2 fases que implica este modelo, traduciéndolas a su vez, a través de su creatividad al resolver los retos que fueron planteados.

A través del mismo instrumento de evaluación: Registro anecdótico y Observación; Se obtuvo como resultado una evolución en ambas fases del modelo Geneptore, ya que al principio de la intervención con los alumnos sólo se identificaban los primeros procesos de la fase preinventiva, que implica la recuperación desde la memoria y la síntesis mental en las cuales recuerdan experiencias anteriores, similares a la nueva situación que se enfrentan, por lo tanto, hacía falta generar los procesos de transformación mental, transferencia analógica y reducción categorial, a través de las cuales proponían nuevas situaciones con las que podrían solucionar con creatividad este nuevo reto o situación, abriendo paso a los procesos exploratorios en los que el niño aplica todo lo que ocurrió en las estructuras preinventivas, comprobando sus hipótesis y adquiriendo nuevas experiencias, esto último fue lo que a través de las situaciones didácticas se logró desarrollar en ellos.

Dentro del documento Evaluar para Aprender (2018) se mencionan 3 enfoques metodológicos, los cuales son: Cualitativa, Cuantitativa, Cualicuantitativa, en este caso hacemos uso del enfoque cuantitativo que es definido como la que "...centra su atención en las actividades, formas, medios y dinámicas en que el aprendizaje se produce. Para concretarse emplea escalas nominales y de orden jerárquico, como categorías, caracteres y atributos, entre otras. Para eliminar las dudas sobre su validez y confiabilidad, se deben utilizar diversos instrumentos que sirvan para corroborar los resultados." (pág. 14)

En este punto es importante hacer referencia a lo que se establece en Evaluar y Planear (2018) respecto a la planificación con relación a la evaluación:

“Al planear, los docentes efectuamos un plan de trabajo en el aula con el fin de organizar las acciones de enseñanza que se llevarán a cabo a lo largo de un periodo (ciclo escolar, trimestre o de manera mensual y semanal). El propósito de la planeación es asegurar la coherencia entre las actividades de aprendizaje y las intenciones didácticas. En la planeación se expresa una propuesta didáctica que, de manera general, responde a las preguntas: qué se espera que los alumnos aprendan, cómo se favorece el aprendizaje y en qué momento se va a realizar cada acción.” (pág. 4)

Respecto a lo anterior, se plantea la importancia de la planeación del docente dentro del grupo como principal recurso para el desarrollo de actividades y estrategias que favorezcan la adquisición de los aprendizajes en los alumnos, y que estos sean significativos llevando de la mano, como otro recurso elemental dentro de este proceso a la evaluación.

“El octavo principio pedagógico del Modelo Educativo indica que es necesario entender la evaluación como un proceso vinculado con la planeación y el aprendizaje, es decir, debemos proponer desde la planeación los momentos, finalidades, estrategias e instrumentos de evaluación, con miras al logro de los Aprendizajes esperados; evidentemente, siempre se puede corregir, complementar, cambiar o enriquecer la propuesta, de acuerdo con las características y necesidades de nuestros estudiantes. Asimismo, señala que:

- La evaluación no busca únicamente medir el conocimiento memorístico. Es un proceso que resulta de aplicar una diversidad de instrumentos y de los aspectos que se estiman.

- La evaluación del aprendizaje tiene en cuenta tres variables: las situaciones didácticas, las actividades del estudiante y los contenidos.

- La evaluación parte de la planeación, pues ambas son dos caras de la misma moneda: al planear la enseñanza, contextualizada al entorno de los estudiantes, planteando opciones que permitan a cada quien aprender y

progresar desde donde está, el profesor define los aprendizajes esperados, y la evaluación mide si un estudiante los alcanza.

- La evaluación forma parte de la secuencia didáctica como elemento integral del proceso pedagógico, por lo que no tiene un carácter exclusivamente conclusivo o sumativo. La evaluación busca conocer cómo los estudiantes organizan, estructuran y usan sus aprendizajes en contextos determinados para resolver problemas de varios niveles de complejidad y de diversa índole.” (pág. 18)

Tomando en cuenta lo anterior, se realiza ahora una reflexión en cuanto a las situaciones didácticas abordadas con los alumnos como medio para atender al problema que fue detectado a través del diagnóstico, en donde se tomó en cuenta cada uno de los campos de formación académica, así como de las áreas de desarrollo personal y social.

Las situaciones didácticas se realizaron con base a las principales habilidades que había que potenciar en los alumnos, en todas se llevó a cabo el modelo Geneplore, al mismo tiempo que lo iban enriqueciendo día con día y con cada una de las actividades realizadas, dando paso con esto a la expresión de su creatividad.

En cuanto al juego motriz, se tuvo presente en todas las actividades, sin embargo, considero que dentro de 2 de las 3 actividades se perdió un poco el concepto del juego, esto no quiere decir que no se desarrollaran sus competencias motrices, ya que estuvieron presentes en las 3 actividades, sin embargo, de acuerdo a lo desarrollado en el la fundamentación teórica en el capítulo II, fue sólo en la situación didáctica “Juego con Números” en la que se llevó a cabo como una actividad creativa natural de los niños y niñas de segundo grado grupo 10, a través del juego dirigido.

A través de estas situaciones didácticas los alumnos enriquecieron su forma de ordenar y distinguir, no sólo respuestas motrices, si no cognitivas, ante los diferentes retos que les plantaban en diferentes situaciones dentro de las clases,

favoreciendo de esta forma el desarrollo su creatividad ante retos físico-intelectuales que les prestan, aunque se planearon con fin de favorecer la problemática sólo 3 situaciones didácticas, ellos llevaban a cabo el modelo Geneplore en otras actividades en las que también desarrollaban su motricidad.

CONCLUSIONES

En este apartado se plantean las conclusiones a las que se llega a través del proceso de análisis, reflexión e investigación llevado a cabo para tratar el problema de investigación “el impacto de utilizar el juego motriz como estrategia para que los alumnos de segundo grado de preescolar ordenen y distingan respuestas motrices ante retos y situaciones, que le impliquen usar la creatividad”, por lo que conforma la parte final de la tesis de investigación, tiene como propósito presentar las ideas que se lograron desarrollar y construir con el proceso investigativo que se presentan a continuación.

Se plantea que el diagnóstico conforma una parte primordial en la práctica educativa, ya que fue a través de esta que se detectó el problema de investigación, así mismo el análisis y reflexión del programa de estudio conforma una acción esencial para detectar y seleccionar qué elementos y áreas son las que se van a tratar en el trabajo llevado a cabo con los alumnos.

En análisis de los diferentes referentes teóricos, permitió tener una visión más amplia y clara sobre el plan de las situaciones didácticas, dentro de esta reflexión se logró dar más relevancia al juego motriz como estrategia para desarrollar la creatividad, ya que dio sentido a la forma en que los alumnos podrían lograr mejorar estos aspectos, así como el impacto que tiene dentro de su vida cotidiana y escolar.

Aunque el desarrollo de la motricidad en los alumnos de edad preescolar está presente en todas sus actividades, es necesario que las educadoras tengan presente el poner en práctica situaciones que le impliquen el movimiento de los alumnos y alumnas, sobre todo en la situación actual por la que atravesamos, pues la contingencia sanitaria a causa de COVID-19 limita aún más posibilidades de los niños y niñas, por lo que se logra identificar un avance en las formas de participación e interacción de los alumnos en clase, mejorando cada día las respuestas que planteaban ante los diferentes retos en las que debían poner en práctica su creatividad.

En cuanto al desarrollo de la creatividad, es por un lado, natural por parte de los niños hacer uso de la imaginación y la creatividad en su vida cotidiana, sin embargo, no es lo mismo a utilizar estas habilidades para enfrentar retos, fue a través del modelo Geneplore que se llevó a cabo el desarrollo de la misma, haciendo uso de las preguntas planteadas en el inicio de las actividades y posteriormente poniendo en práctica sus hipótesis en el desarrollo, que sus procesos se fueron modificando de tal manera que las demás actividades y su vida diaria llevaran a cabo este modelo.

Finalmente se mencionan los principales hallazgos obtenidos del juego motriz como estrategia para desarrollar la creatividad en alumnos de segundo grado de preescolar:

- El desarrollo de la motricidad en edades tempranas es fundamental para la adquisición de otros aprendizajes, así como habilidades y destrezas que adquieren los alumnos a esta edad.

- El juego motriz conformó la mejor estrategia para desarrollar la creatividad en los alumnos, ya que a través de ella pudieron llevar a cabo las diferentes fases del modelo Geneplore en donde tanto las habilidades físicas como intelectuales estuvieron presentes al resolver los diferentes retos.

- Las habilidades motrices se desarrollan día con día en los alumnos a esta edad, sin embargo, es necesario nunca desestimar la importancia que tienen dentro del desarrollo de las actividades, por lo tanto, siempre buscar llevarlas a cabo e ir incrementando su dificultad para lograr la madurez en ello.

- El hecho de que el proceso enseñanza-aprendizaje se esté llevando desde casa, en espacios limitados, no impide que los alumnos puedan desarrollar sus habilidades motrices y de expresión en la creatividad a través de actividades y en este caso el juego, incluso cuando no se realizó de manera colaborativa presencialmente, existió interacción con los compañeros y con sus tutores.

Se comprueba de esta forma que la actividad motriz como estrategia favorece el desarrollo de la creatividad en alumno de segundo grado de

preescolar, teniendo beneficios no sólo físicos si no también intelectuales, sin limitarse solo a la vida escolar, si no en la cotidiana, contribuyendo así a la formación integral de los alumnos de edad preescolar.

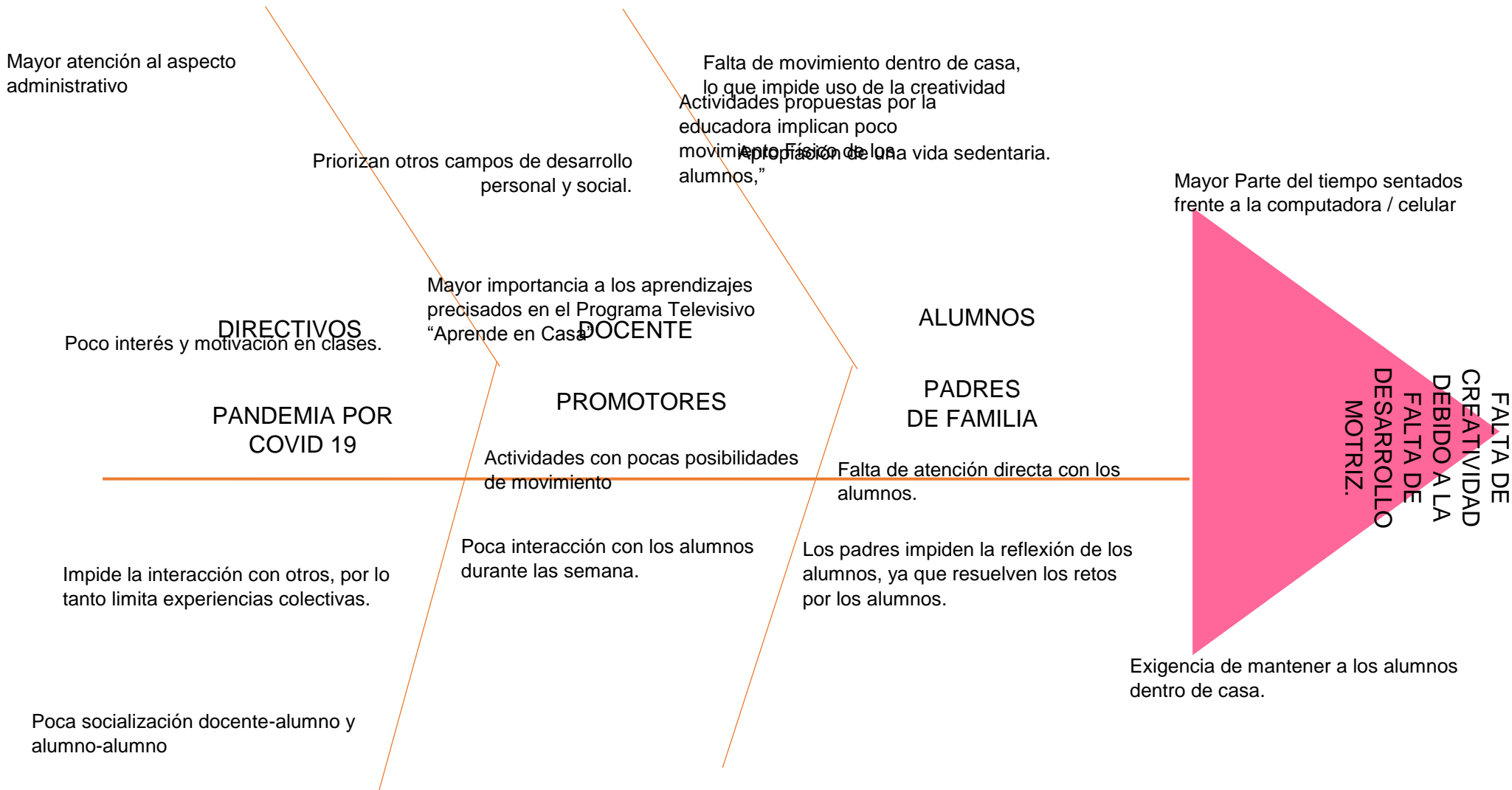
Referencias Consultadas

- Baena , A., & Ruíz, P. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 12.
- Barbosa Alvarado, L. A. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: Juega, idea, explora y dibuja*. Bogotá: Magisterio.
- Conde Caveda, J. L., & Viciano Garófano, V. (2001). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Magtala: Aljibe.
- Contexto, L. I. (2009). La Importancia del Contexto en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Temas para la Educación*, 7.
- Córdoba, F. G. (2019). *LA TESIS Y EL TRABAJO DE TESIS en las perspectivas cuantitativa, cualitativa y tecnológica*. (Primera ed.). México: LIMUSA.
- del Moral, J. M. (2001). Historicidad y temporalidad en el ser y el tiempo de M. Heidegger. *Signos Filosóficos*, 10.
- Fernandez Trujan, J. C., & Cenizo Benjumea, J. M. (Agosto de 2004). *Dilnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065701>
- Fierro, C., Fourtul, B., & Rosas, L. (1999). *Transformando la práctica docente* (1° ed.). México: Paidós Mexicana.
- Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O. R., & Gómez Barreto, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 27.
- Jiménez , F. (2011). Aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Laitnoamericana de Estudios Educativos*, 26.
- Lapresa Ajamil, D., Arana Idiakez, J., & Carazo Gómez, J. (2005). *pautas para la educación de contenidos al desarrollo psicomotor de prebenjamines y benjamines*. Logroño: Universidad de la Roja.
- Martínez Miguelez, M. (2006). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. México: Trillas.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la Motricidade en la edad infantil. *Revista Espirales*, 9.
- Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (s.f.). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. *Deposoft*, 69-103.
- Pérez, E. V. (2016). HISTORICIDAD COMO EXPERIENCIA FUNDAMENTAL EN SER Y TIEMPO DE MARTIN HEIDEGGER. *Scielo*, 8.
- R. Moyles, J. (1999). *El juego en la educación Infantil y primaria*. Madrid: Morata.

- Rael, I. (2009). La investigación de la práctica docente. *Revista de Innovación y experiencias educativas.*, 17.
- Ravela, P., Picaron, B., & Loureiro, G. (2017). *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula?. reflexiones y propuestas de trabajo para docentes.* México: SEP.
- Sampieri, R. H., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y Mixta.* (1 ed.). Ciudad de México: McGraw-Hill.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral.* México: SEP.
- SEP. (2018). *Evaluar para Aprender. La evaluación formativa y su vínculo con la enseñanza y el aprendizaje.* México: SEP.
- SEP. (2018). *Evaluar y Planear.* México: SEP.
- SEQ. (2020). *Educación Física.* Quitana Roo: SEQ.
- Trigo Aza, E. (1999). *Creatividad y Motricidad.* -: INDE.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego.* -: UNICEF.
- Uribe Pareja, I. D. (s.f.). Motricidad y desarrollo humano. *Educación Física y Deporte*, 5.

ANEXOS

Anexo 1. Diagrama de Ishikawa



ANEXO 2. Enfoques del estudio de la creatividad Según Sternberg

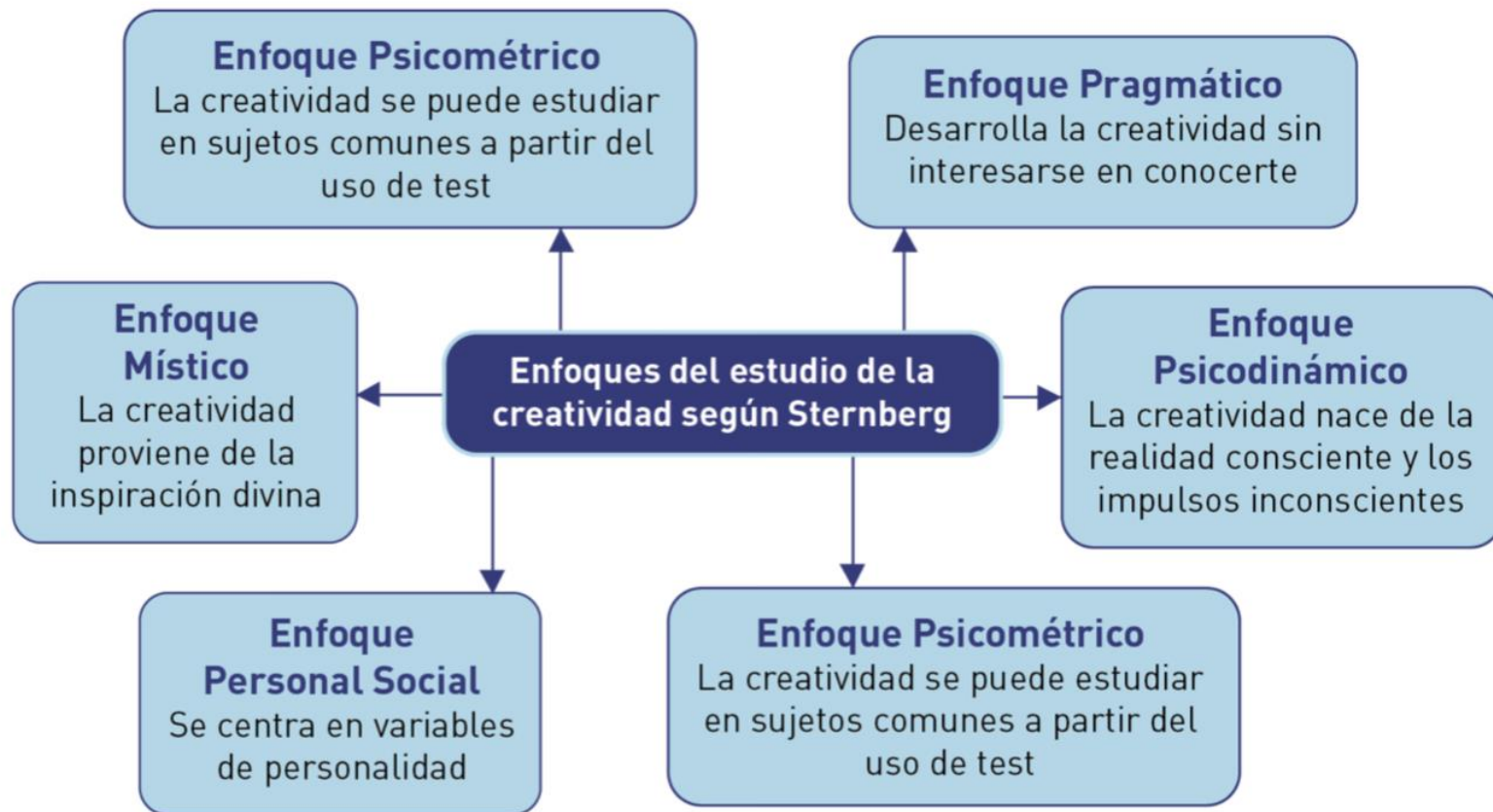


Figura 2. Enfoques del estudio de la creatividad según Sternberg.
Adaptada de Sternberg 1999.

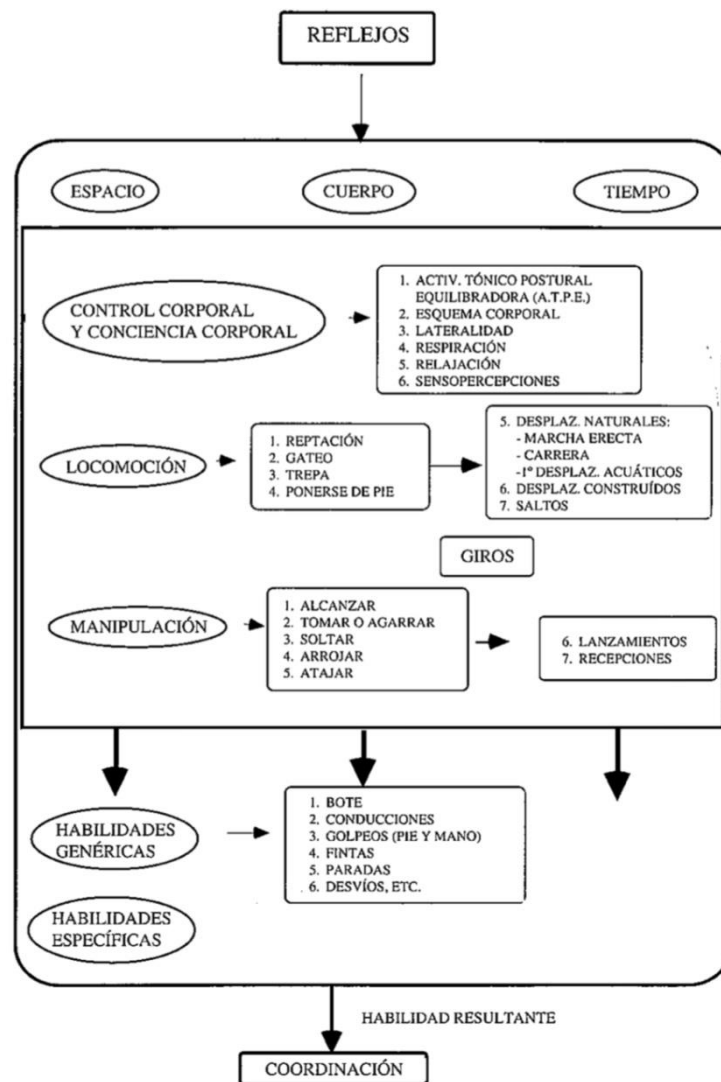
ANEXO 3. Procesos cognitivos creativos del modelo Geneptore

Procesos generativos ²	¿Qué significa?	Se observa cuando el niño	Preguntas orientadoras
Memoria	En este proceso se traen a la mente representaciones que han sido observadas y que simbolizan un esquema en la mente.	Recuerda situaciones, objetos, lugares, etc., para la construcción de producciones creativas como dibujos, pintura, etc.	¿Puedes recordar los colores del arco iris? ¿Qué color te gusta más y qué objetos tienes de ese color?
Asociaciones mentales	Se relacionan dos o más imágenes o elementos de acuerdo a sus características o sucesos que se presentaron.	Relaciona dos imágenes en su mente que le permiten elaborar un producto creativo.	¿Qué pasaría si unimos una flor con un computador? ¿Que resultaría de unir un perro con un balón?
Síntesis mentales	En esta se observan las partes que conforman el todo, simplificando su contenido descubriendo una nueva relación.	Reconoce las partes de un objeto y sabe su función, descomponiéndolas y armándolas de nuevo.	¿Cómo podrías hacer un tren con cajas de cartón?
Transformación mental	Se reordenan mentalmente los elementos para formar otros nuevos con base en estos.	Al observar una imagen y agregarle algunas características se convierte en otra con diferente uso, por ejemplo, un piano volador.	¿Qué resultaría si dibujas una bicicleta con alas de murciélago? ¿Cómo te imaginas un árbol de animales?

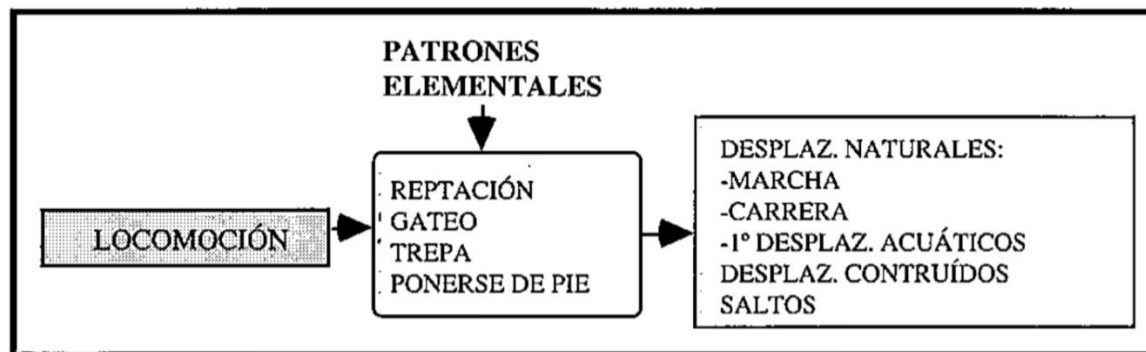
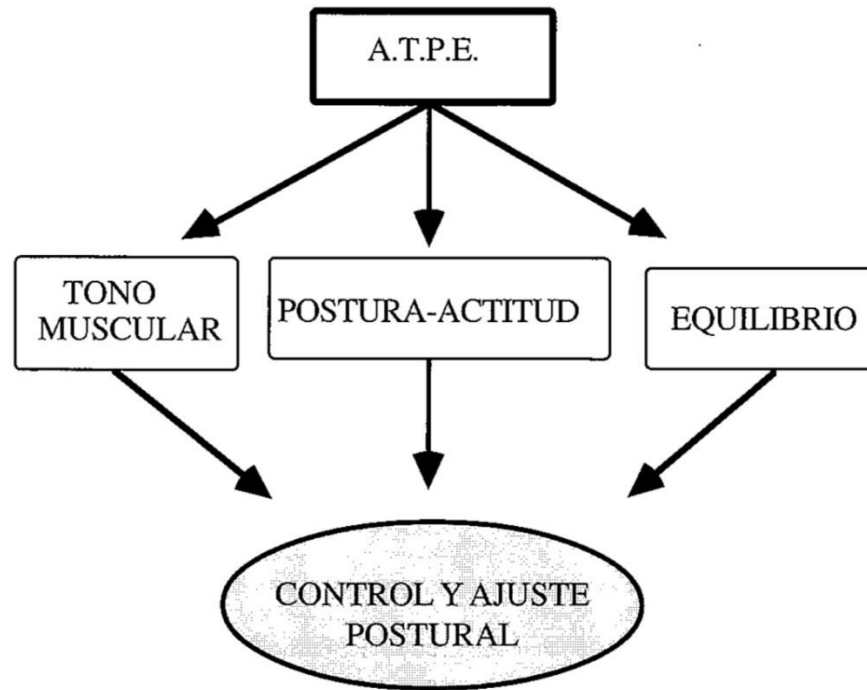
Transferencia analógica	En esta se conceden los significados de una imagen u objeto a otro, de acuerdo a unas relaciones ya establecidas.	Es capaz de adjudicar otros significados a las nuevas creaciones que realiza.	¿A qué se parece la pelota con resortes que dibujaste?
Reducción categórica	Se sintetizan los objetos mentalmente y de acuerdo a categorías establecidas en la mente, se agrupan.	Logra discriminar las características dadas para pensar en algo más concreto.	¿Si tuviéramos que crear un superhéroe, cuál sería su característica fundamental?
Procesos exploratorios	¿Qué significa?	Se observa cuando el niño	Preguntas
Búsqueda de atributos	Se basa en la exploración de las características del objeto o imagen, obtenida en las estructuras preinventivas.	Al observar el objeto creado comienza a explorar reconociendo sus características, para qué sirve y cómo lo puede utilizar de acuerdo a sus atributos.	¿Qué características tiene el objeto que creaste? ¿Qué podemos ver en este objeto, de qué se compone?
Interpretación conceptual	Busca definir de forma conceptual, la imagen o elementos que se generan en las estructuras preinventivas.	Reconoce el concepto de un objeto al utilizarlo para sus juegos y actividades diarias.	¿Qué tipo de juegos podrías realizar con el objeto que creaste?

Interpretación conceptual	Busca definir de forma conceptual, la imagen o elementos que se generan en las estructuras preinventivas.	Reconoce el concepto de un objeto al utilizarlo para sus juegos y actividades diarias.	¿Qué tipo de juegos podrás realizar con el objeto que creaste?
Inferencia funcional	Se evalúan los posibles usos de una imagen u objeto, determinando nuevos usos a los mismos.	Reconoce un objeto y explora los nuevos usos que pueda tener.	El objeto que creaste, ¿puede tener otra función?
Cambio contextual	En este proceso se valora si la hipótesis es verdadera o no, por medio de pruebas realizadas por los niños.	Logra encontrar soluciones a los problemas, luego de realizar algo y verificar si sirve o no.	¿Qué piensas que sucederá con el objeto que creaste?
Prueba de hipótesis	En este proceso se valora si la hipótesis es verdadera o no, por medio de pruebas realizadas por los niños.	Logra encontrar soluciones a los problemas, luego de realizar algo y verificar si sirve o no.	¿Qué piensas que sucederá con el objeto que creaste?
Búsqueda de limitaciones	A partir de los procesos anteriores se inicia la recopilación de los datos que dan cuenta qué limitaciones tiene la estructura preventiva generada.	Reconoce cómo se emplea el objeto que creó y hasta dónde puede llegar a serle útil, empieza a reconocer sus limitaciones.	¿Qué crees que el objeto que creaste no haría?

ANEXO 4. Clasificación de las diversas habilidades motrices.



ANEXO 5. Conceptos de Actividad Tono Postura y Equilibrio



ANEXO 6. Situación Didáctica: “JUEGO CON NÚMEROS”

DÍA DE CARITAS PINTADAS

Fecha: 27/04/2021

CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL	ORGANIZADOR CURRICULAR		APRENDIZAJE ESPERADO	TEMA-GUÍA	ESTRATEGIA DE TRABAJO	TEMAS TRANSVERSALES
	1	2				
Pensamiento Matemático	Número, álgebra y variación	Número	Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende que significan.	Números en juegos	Situación Didáctica	Identifica sus habilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio, y coordinación.

SITUACIÓN DIDÁCTICA “JUEGO CON NÚMEROS”

ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO		RECURSOS
¡Comenzando el viaje!	<p>Saludar a los alumnos.</p> <p>Rescatar los comentarios de la actividad del día lunes: ¿a qué jugaron con sus papás? ¿Les gustó? ¿Se divertieron?</p> <p>Recordar los usos de los números mediante las siguientes preguntas: ¿recuerdan la actividad en la que buscamos los números en la vida cotidiana? ¿Alguien quiere compartir en donde ha visto números? ¿Cuáles son sus usos?</p> <p>Explicarles el juego: twister de números.</p> <p>Pedir a los papás que coloquen los números del 1 al 9 en el piso como se muestra en la pantalla.</p>	<p>-Acceso a Internet</p> <p>-Dispositivo con cámara</p> <p>-Acceso a zoom</p> <p>-Hojas con números del 1 al 9</p>
A través del camino.	<p>Preguntar a los alumnos: ¿Cómo podremos hacer para identificar cada número utilizando nuestro cuerpo? ¿Qué partes del cuerpo podrían utilizar?</p> <p>Ahora los pequeños deberán levantarse, invitar a cada uno a mencionar un número y todos deberán pararse en él, deberán ser rápidos.</p> <p>Posteriormente ir agregando partes del cuerpo con el número y el pequeño deberá colocarse según la instrucción.</p>	
Fin del viaje.	<p>-Preguntar: ¿Los números también nos sirvieron para jugar? ¿Qué juegos conocen en donde se utilicen los números?</p> <p>Invitarlos a realizar otro juego con números en casa.</p> <p>Pedir a los papás que tomen foto mientras los alumnos jugaban, si realizan otro juego también tomarles foto y adjuntarlas en la tarea de Classroom</p>	

Indicadores de desempeño:

Logrado: Conoce algunos usos de los números y los utiliza en situaciones de juego

En proceso: Utiliza números en situaciones de juego.

Requiere Apoyo: Identifica algunos usos de los números

Anexo 7. Situación Didáctica: “MI CANCIÓN FAVORITA.”

CONCURSO DE DISFRACES

Fecha: 30/04/2020

CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL	ORGANIZADOR CURRICULAR		APRENDIZAJE ESPERADO	TEMA-GUÍA	ESTRATEGIA DE TRABAJO
	1	2			
Educación Física	Competencia Motriz	Creatividad en la acción Motriz	Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia.	Baile	Juego

SITUACIÓN DIDÁCTICA “MI CANCIÓN FAVORITA”

ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO		RECURSOS
¡Comenzando el viaje!	<p>Saludar a los alumnos. Preguntar ¿Les gusta bailar? Invitarlos a pensar en su canción favorita, pues la bailaremos. Preguntar: ¿Qué partes de cuerpo mueven cuando bailan? ¿Qué movimientos suelen hacer? Pedir que bailen como lo han hecho antes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a Internet - Dispositivo con cámara - Acceso a zoom - Video - Bocina
A través del camino.	<p>Explicar que en esta actividad pondremos en práctica nuestro equilibrio pues consiste en cuando la canción se detenga dejar de movernos y quedarnos en nuestra postura final. Comentar que el alumno que no logre mantener su postura deberá bailar “la pelusa” Comenzar a realizar la actividad.</p>	
Fin del viaje.	<p>Realizar ejercicios de respiración para relajar el cuerpo. Preguntar: ¿Qué partes de cuerpo movieron al bailar? ¿Qué movimientos lograron ver que hacían sus compañeros?</p>	

Indicadores de desempeño:

Logrado: Reconoce formas de interacción con los demás, además de identificar su conciencia corporal, desarrollar su equilibrio y locomoción.
En proceso: Reconoce formas de interacción pero se le dificulta llevar a cabo el equilibrio y la locomoción.
Requiere Apoyo: Reconoce formas de interacción, pero no tiene conciencia corporal.

Anexo 8. Situación Didáctica: ¿CUÁL TIENE MÁS CAPACIDAD?

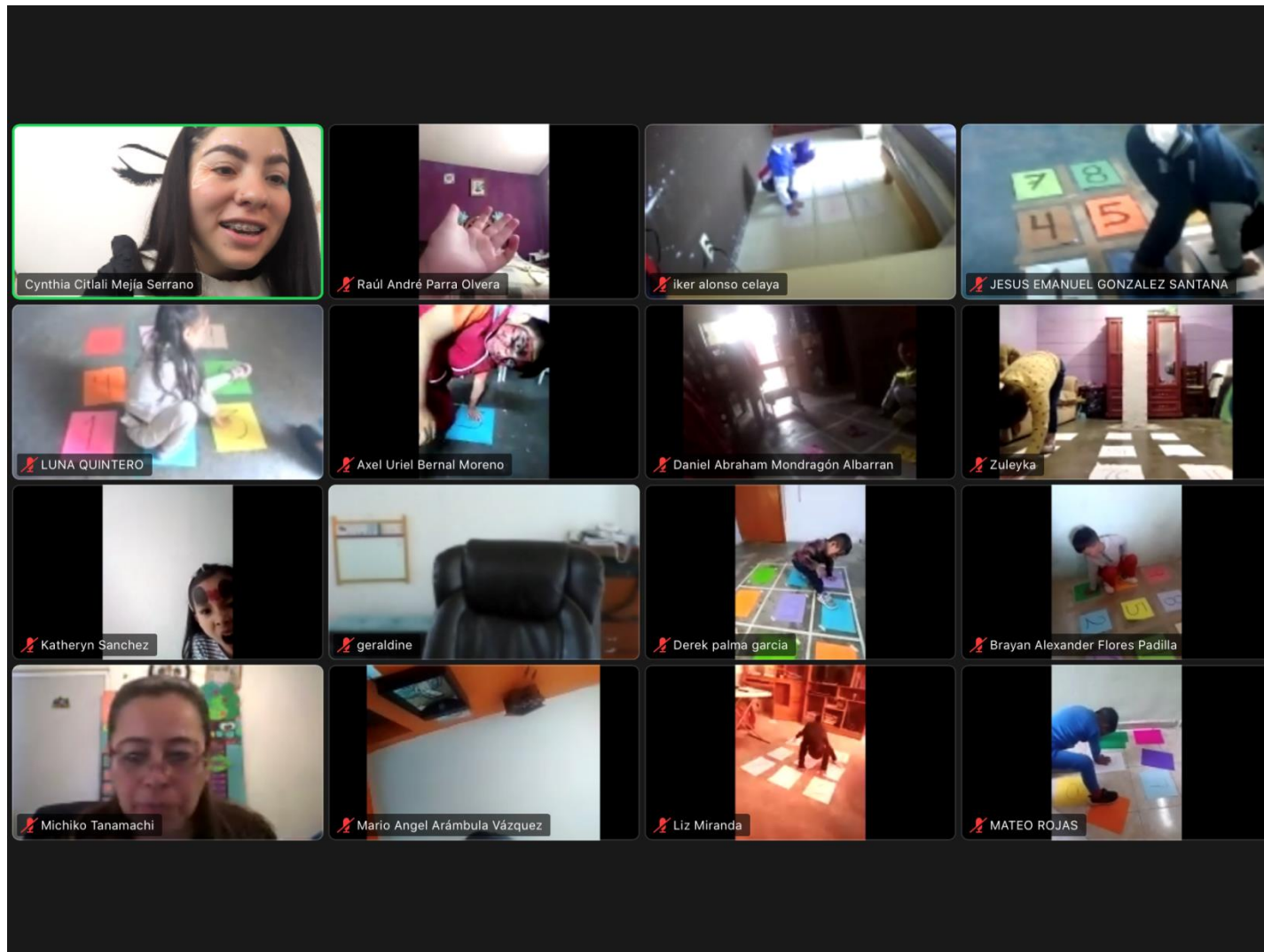
Fecha: 15/junio/2021

CAMPO DE FORMACIÓN O ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL	ORGANIZADOR CURRICULAR		APRENDIZAJE ESPERADO	TEMA- GUÍA	ESTRATEGIA DE TRABAJO	TEMAS TRANSVERSALES
	1	2				
Pensamiento Matemático.	Forma, Espacio y medida.	Magnitudes y medidas.	Usa unidades no convencionales para medir la capacidad con distintos propósitos.	capaci- dades	Situación Didáctica	Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión de sus movimientos.

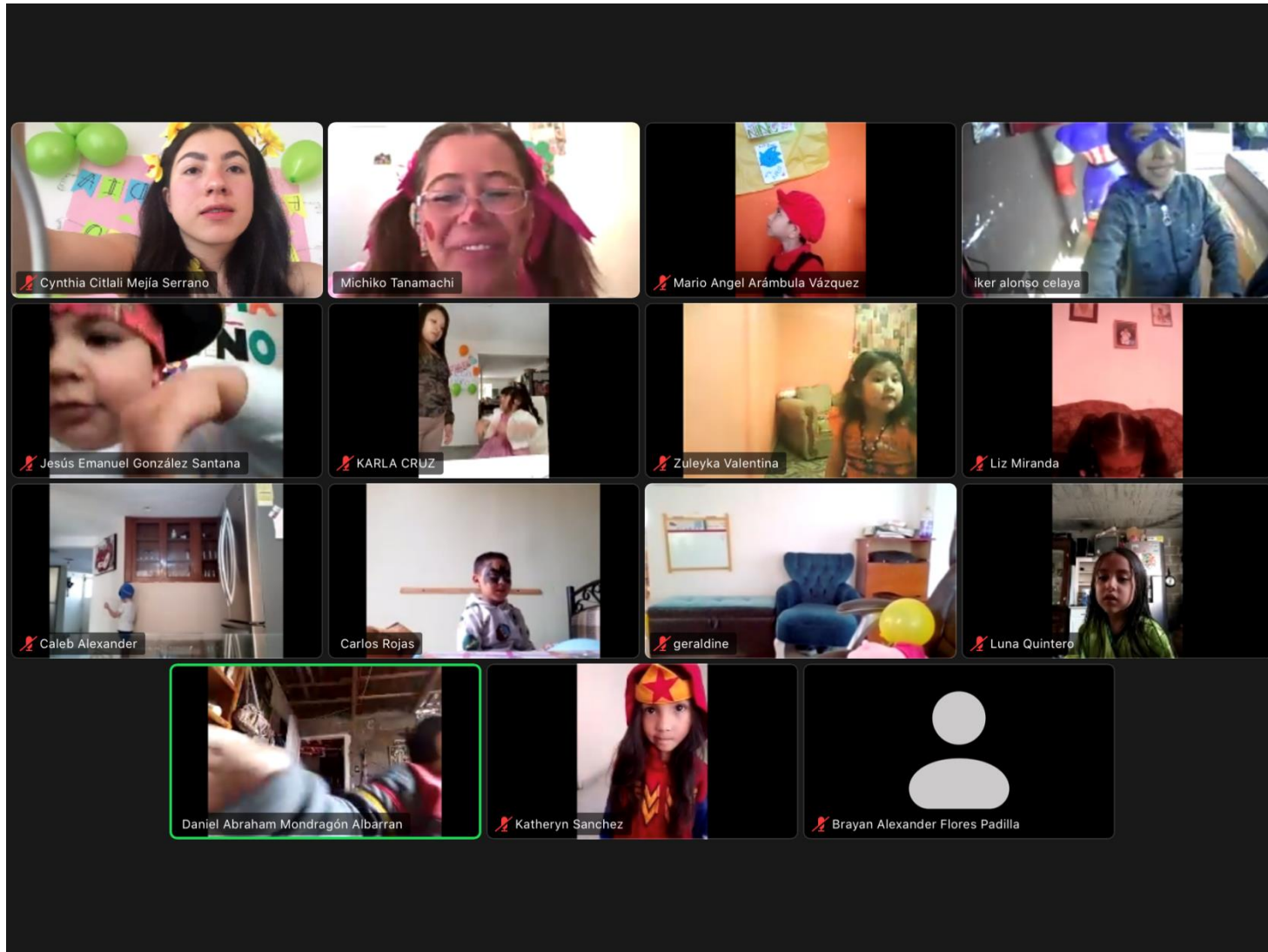
SITUACIÓN DIDÁCTICA “¿CUÁL TIENE MÁS CAPACIDAD?”

ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO		RECURSOS
¡Comenzando el viaje!	<p>Saludar a los alumnos. Pedir que coloquen sobre la mesa sus recipientes. Observar el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=93C59nQvtvA Preguntar: ¿Qué entendieron por capacidad?, ¿Con los materiales que tenemos podríamos medir la capacidad de los recipientes?, ¿Cómo lo harían?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acceso a Internet - Dispositivo con cámara - Acceso a zoom - Video: https://www.youtube.com/watch?v=93C59nQvtvA - 3 recipientes grandes en los que puedan colocar agua (de diferentes tamaños) - 1 vaso de agua. - 1 Hoja - Lápiz/ crayolas
A través del camino.	<p>Invitarlos a utilizar el material y comprobar las ideas que tienen. Preguntar: De todos los recipientes que tienen en la mesa, ¿Cuál creen que tiene más capacidad (es decir que le alcanza más agua)?, ¿Cuál tiene menos capacidad? Anotar en la hoja sus supuestos. Comenzar a comprobar utilizando agua y el vaso, para saber cuántos vasos ocuparon para llenar cada recipiente.</p>	
Fin del viaje.	<p>Pedir que en la hoja anoten de qué recipientes determinaron la capacidad y cuántos vasos de agua alcanzó en cada uno. Mandar una foto de la hoja de registro.</p>	
<p>Indicadores de desempeño:</p> <p>Requiere Apoyo: Identifica qué es la capacidad pero determina sólo con ayuda la de menos de 2 recipientes. En proceso: Identifica qué es la capacidad y determina la de 2 recipientes. Logrado: Identifica qué es la capacidad y determina la de 3 recipientes.</p>		

ANEXO 9. Evidencias de la clase en la que se llevó a cabo la situación didáctica: “Juego con Números”



ANEXO 10. Evidencias de la clase en la que se llevó a cabo la situación didáctica: “Mi Canción Favorita”



ANEXO 11. Evidencias de la clase en la que se llevó a cabo la situación didáctica: “¿Cuál tiene más capacidad?”



Anexo 12. Ejemplo de evaluación en los alumnos a través de: Indicadores de Desempeño y Registro Anecdótico

Fecha: 27/04/2021

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD: “JUEGO CON NÚMEROS”

Aprendizaje esperado: Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende que significan.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	
Requiere apoyo	Identifica algunos usos de los números
En proceso	Utiliza números en situaciones de juego.
Destacado	Conoce algunos usos de los números y los utiliza en situaciones de juego

ALUMNOS	Requiere apoyo	En proceso	Destacado	Comentarios
Alcántara Ruiz Lucio David (David Ruiz)				
Alonso Celaya Iker (Dolores Celaya)				Tiene buena motricidad, y puede mediante el juego desarrollar su creatividad, si embargo es necesario fortalecerla.
Arámbula Vázquez Mario Angel (Roció Vázquez Marquez)				
Ó				
Flores Martínez Marcus Andrés (Britt Martínez)				
Flores Padilla Brayan Alexander				
Gómez Pichardo Santiago (Gerardo Gómez Robles)				

González Santana Jesús Emanuel (Adriana Santana)				
González Miranda Diegi Kerim				
Hernández Palemón Camila				
Huerta Pérez Derek Santiago				
Jiménez Lavanderos Leonardo Malet (Amira Lavanderos)				
Mondragón Albarrán Daniel Abraham (Jوسفeldragons)				Requiere fortalecer más el proceso en la creatividad expresada a través del juego motriz.
Morranchel Ramírez Carol Geraldine (Eizabeth Ramírez)				
Munguía Martínez Eidan Daniel (Mari Martínez)				
Nolasco Cruz Karla Daniela (Karla Cruz)				
Palma García Derek (Carlos Palma)				Buena conciencia corporal, es necesario fortalecer el desarrollo de la creatividad con más juegos que impliquen la motricidad.
Parra Olvera Raul Andre (Andrea Olivera)				Hace falta más expresión y desarrollo de la creatividad.
Quintero Quintero Luna				
Ramírez Peña Isabella				
Reyes Martínez Zuleyka Valentina (Vicky Martínez)				
Rojas Cruz Carlos Mateo (Nayeli Cruz)				
Sánchez De Leon Jehu Yazaret (Génesis León)				
Solís Sánchez Katheryn Julissa (Jess Campuzano)				

Tamayo Quijano Caleb Alexander (Ana Vanessa Quijano)			Es necesario fortalecer el desarrollo de la motricidad.
Valderas Bonifacio Liz Miranda (Lina BM)			

REGISTRO ANECDÓTICO

ALUMNO	OBSERVACIONES
1. Caleb Alexander Tamayo Quijano	Logró identificar algunos usos de los números, además de que en el juego tuvo buen equilibrio, sólo se utilizó el rango de 1-9 por lo que identificó muy bien la relación de los números con las partes del cuerpo.
2. Derek Palma García	Es uno de los alumnos más participativos, se encuentra en nivel destacado ya que conoce diferentes usos de los números y los utilizó en situación de juego. Tiene buena conciencia corporal, identificó partes de su cuerpo como las manos y pies para poder identificar los números, en cuanto al equilibrio se le dificultó mantenerse en la misma posición, la expresión de la creatividad la desarrolló al pensar cómo podría localizar los números y después ponerlo en práctica.
3. Daniel Abraham Mondragón Albarrán	Logró utilizar los números en situación de juego, sin embargo no logré escuchar que mencionara algunos usos diferentes. Su conciencia corporal es limitada, no participó para proponer formas de utilizar el cuerpo para identificar los números, sin embargo, sí llevó las acciones a cabo.
4. Iker Alonso Celaya	Iker se encuentra en un nivel destacado ya que logró mencionar algunos usos de los números en su vida cotidiana y también los utilizó en situación de juego. También usó su creatividad para mencionar cómo podría utilizar el cuerpo en la actividad, su manipulación con los números fue buena, al momento de integrar los pies no logró muy buen equilibrio, sin embargo, siempre mantuvo una buena actitud para desarrollar esta habilidad.
5. Liz Miranda Balderas Bonifacio	Está en proceso, sí logró utilizar los números en situación de juego, sin embargo, no mencionó otros usos de este, se le dificultó un poco recordarlos, ya que en clases anteriores había tenido participaciones del mismo tema. Liz tiene un buen control corporal, la creatividad la expresó más no fue posible identificar los procesos de la fase preinventativa, ya que no participó para mencionar sus hipótesis.
6. Luna Quintero Quintero	Se encuentra en nivel destacado, además de identificar el uso de los números en diferentes situaciones y en juego, también mencionó otros juegos en los que se utilizan los números (Escondidas, avioncito, stop), Tiene una buena conciencia corporal, sin embargo, hace falta desarrollar el control corporal, en cuanto a manipulación y equilibrio se necesita desarrollar más, a través de esa actividad desarrolló su locomoción.
7. Mario Ángel Arámbula Vázquez	Logró utilizar los números para jugar, pero no mencionó otros usos. Tiene control corporal, pero no se logró escuchar su creatividad ya que no participó en este aspecto, por lo que no se pudo identificar que pusiera en práctica la fase preinventativa y posteriormente la

	exploratoria.
8. Karla Daniela Nolasco Cruz	Logró mencionar el uso de los números que ella conoce, además de mencionar situaciones de juego en que se utiliza, su participación es activa en cada una de las actividades, se mostró con interés y gusto ante la clase. Sobre la fase preinventativa la puso en practica al mencionar de qué forma podían identificar los números haciendo uso de su cuerpo para después llevar a cabo la fase exploratoria en la que demostró una conciencia y control corporal a través de la locomoción, equilibrio y manipulación.
9. Zuleyka Valentina Reyes Martínez	Se encuentra en nivel destacado, al igual que algunas de sus compañeras, realizó la actividad y propuso diferentes formas de utilizar los números en situaciones de juego, por lo que se encuentra en nivel destacado. Demostró y desarrolló la creatividad a través de las dos fases del modelo Geneplora, al mencionar sus hipótesis basándose en experiencias pasadas, el control corporal que tiene es deficiente, hace falta que desarrolle más el equilibrio y la manipulación.
10. Jesús Emanuel González Sánchez	Identificó al menos un uso de los números, además de que estuvo con mucha actitud e interés en la clase, posteriormente propuso nuevas actividades que fueran de juego y utilizaran los números. Demostró el uso de la creatividad poniendo en práctica las dos fases del modelo Geneplora, además tiene buena conciencia corporal, sobre el control corporal hace falta desarrollarlo, ya que no tiene buen equilibrio, la manipulación es buena, pero al integrar los pies se le dificulta mantener equilibrio.
11. Carol Geraldine Morranchel Ramírez	La participación de Geraldine fue muy escasa, incluso en las otras actividades estuvo distraída, no sabe prender su micrófono, al parecer se encuentra en el trabajo de su papá, por lo que él esta ocupado, y no puede tener su atención con ella. No se logró identificar la fase preinventativa del modelo Geneplora, y en cuanto a su desarrollo motriz, le hace falta fortalecer el control corporal.
12. Raúl André Parra Olivera	Se encuentra en nivel destacado, logró identificar el uso de los números en diferentes situaciones, además de realizar el juego con números que propuse, su actitud siempre fue buena y de interés ante la clase. Desarrolló su motricidad durante la creatividad, tiene buen control corporal, sin embargo es necesario que se encuentre en más situaciones para que tenga mejor desarrollo de la creatividad.
13. Katheryn Julissa Solís Sánchez	Se encuentra en proceso, ya que logró utilizar los números en situación de juego, pero no otras situaciones en las que los utiliza, sin embargo tiene interés y buena actitud en la clase.



"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México"

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

ASUNTO: Aprobación del Trabajo de Titulación

C. PROFRA. LORENA LILA MÁRQUEZ IBÁÑEZ
DIRECTORA DE LA ESCUELA
NORMAL No. 3 DE TOLUCA
PRESENTE

AT'N.
DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

Por este medio, informo a usted que la estudiante Cynthia Citlali Mejía Serrano de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan de Estudios 2012, concluyó el Trabajo de Titulación: El juego motriz como estrategia para desarrollar la creatividad ante retos fisicointelectuales en segundo grado de preescolar, en la modalidad de: Tesis de Investigación.

Una vez que ha cumplido satisfactoriamente con los requisitos establecidos para sustentar el examen profesional, se Aprueba dicho documento, en la ciudad de Toluca, México, a los veintiún días del mes de junio de dos mil veintiuno, a fin de que la interesada proceda a la realización de los trámites correspondientes.

Sin otro particular, quedo de usted.

ATENTAMENTE

MTRO. MIGUEL RIVAS INIESTRA

c.c.p. Mtro. Joaquín Reyes Gutiérrez, Jefe del Departamento de Control Escolar

"EDUCAR PARA DESARROLLAR UNA CONCIENCIA HUMANITARIA"



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México"

ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

No. de oficio: 181-1-2/2020-2021

ASUNTO: Autorización del Trabajo de Titulación

Toluca, Méx., 29 de junio de 2021

C. CYNTHIA CITLALI MEJÍA SERRANO
DOCENTE EN FORMACIÓN
P R E S E N T E

Por este medio, la Comisión de Titulación de la Institución, tiene a bien informarle que la estructura del trabajo que presentó se apega en lo general a las condiciones establecidas en el documento de Orientaciones Académicas para la Elaboración del Trabajo de Titulación, publicado por la Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación de la Secretaría de Educación Pública.

Con sustento en la aprobación emitida a su trabajo de titulación por parte del Asesor Académico, y una vez que ha cubierto los requisitos académico-administrativos (cubrir la totalidad de créditos del plan de estudios, constancia de servicio social y oficio de aprobación del trabajo por parte del asesor académico), se hace de su conocimiento que ha sido **AUTORIZADO** el documento denominado: El juego motriz como estrategia para desarrollar la creatividad ante retos fisicointelectuales en segundo grado de preescolar en la modalidad de: **TESIS DE INVESTIGACIÓN**.

Por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación del Examen Profesional.

Se informa a usted para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE



DRA. MA. DEL CARMEN SALGADO ACACIO
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE
TITULACIÓN



Vo. Bo.



PROFFA. LORENA LILA MÁRQUEZ IBAÑEZ
DIRECTORA

c.c.p. Mtro. Joaquín Reyes Gutiérrez- Jefe del Departamento de Control Escolar

"EDUCAR PARA DESARROLLAR UNA CONCIENCIA HUMANITARIA"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL No. 3 DE TOLUCA

AV. JOSÉ MA. PÉREZ BARRÉS S/N. 1189, COL. UNIVERSIDAD, TOLUCA ESTADO DE MÉXICO, C.P. 71600
TELÉFONO: 716 211 2411 Y 716 211 27
C.C.T. 11894962
www.en3toluca@edgseps.gob.mx