

El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de primer grado de preescolar

Estrella Johana Cruz Carrizales
Facultad de Educación
Licenciatura en Educación preescolar
Universidad de Morelos

Durante el ciclo escolar 2019-2020 se realizó la práctica profesional en el jardín de niños del Instituto Soledad Acevedo de los Reyes el cual se encuentra ubicado en la Colonia Zambrano, calle Camino al Vapor C.P. 67500, Cd. Morelos, Nuevo León, en el grupo de primer grado, con un total de 11 alumnos. A principios del ciclo escolar se realizó un diagnóstico para medir el nivel de conocimiento de los alumnos en los diversos contenidos; reflejando un área de oportunidad en cuanto al desarrollo de la motricidad fina. Para intervenir sobre la problemática, se estableció como objetivo general hacer una intervención pedagógica con la finalidad de utilizar el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina. En base a la metodología de la investigación - acción se elaboró una planeación en la cual se especificaron las estrategias, acciones y actividades a seguir a fin de dar cumplimiento al objetivo general del estudio y lograr con esto los aprendizajes esperados. Durante la aplicación de las secuencias didácticas, se observó cómo fueron mejorando los alumnos en cuanto a su habilidad motriz fina, además se incluyeron actividades lúdicas para generar en los alumnos interés, motivación y participación constante. Los resultados y las evidencias del trabajo realizado manifiestan una mejoría de manera notable; así mismo, se favorecieron y fortalecieron las competencias profesionales que se requieren en cumplimiento del desarrollo integral del docente en formación siendo implementadas desde el inicio y a lo largo de la formación docente. La competencia profesional más destacada es el diseño de planeaciones didácticas, aplicando conocimientos pedagógicos y disciplinares en respuesta a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Keywords: Juegos, motricidad, preescolar

Plande acción

En este capítulo se hace la descripción del grupo y contexto escolar del Instituto Soledad Acevedo de los Reyes, en el que se realizó la práctica docente. De igual forma se argumenta el tema de estudio.

Para describir el grupo con el que se trabajó es necesario conocer el espacio áulico, el contexto en el que se encuentra la institución, nivel socioeconómico y el ambiente social y familiar de los alumnos de primer año del jardín de niños antes mencionado, en el que se desarrolló la intervención docente durante el periodo del ciclo escolar 2019 - 2020. El Instituto Soledad Acevedo de los Reyes se encuentra ubicado en la Colonia Zambrano, calle Camino al Vapor C.P. 67500, Cd. Morelos, Nuevo León.

La institución cuenta con el liderazgo de la Directora General, Maestra Sany Rangel, y como coordinadora del área de preescolar se encuentra la Profesora y Lic. Carlota Rueda de León, responsable inmediata de 68 estudiantes inscritos y activos en los niveles correspondientes a su edad dando en total cuatro grupos, uno de primero, uno de segundo y

dos de tercero. Cada grupo cuenta con una maestra titular, una maestra de música, una maestra de educación física, una psicóloga (que es compartida en los niveles básicos de preescolar, primaria y secundaria) y una auxiliar en formación docente.

La distribución de la infraestructura del preescolar es la siguiente: cuenta con una dirección, cuatro aulas de clase de las cuales dos cuentan con baños, una sala de usos múltiples; para las demás aulas se instalaron baños en el pasillo, cuentan con área verde, área de juegos, una bodega, y acceso a dos canchas que son utilizadas para basquetbol y voleibol, la iluminación natural es apropiada ya que cuenta con varias ventanas de tamaño propicio que permiten la entrada de la luz solar; de igual manera cuenta con luz artificial a través de lámparas de barra fluorescente, así como también el acceso a la ventilación de manera óptima que toda aula requiere. El salón cuenta con aire acondicionado en su interior, varios frisos en los que se colocan ilustraciones alusivas a los distintos campos formativos; también cuenta con áreas interactivas que estimulan el conocimiento del alumno tales como el rincón de lectura, área de construcción o juego, y el rincón

de las matemáticas.

Cabe destacar que el nivel socioeconómico de las familias es medio alto por tal motivo está representada la institución por padres profesionistas con estatus de empleado de planta, e incluso en algunos casos, empleadores y emprendedores; debido a esto la economía reflejada en el contexto educativo es considerada en nivel medio alto.

En la mayoría de los casos, se observa que son familias muy participativas, comprometidas y preparadas, así como también que profesan una religión, familias que reflejan un alto grado de responsabilidad hacia los hijos las cuales participan de manera activa al momento de ser solicitado el apoyo en bienestar de sus hijos en procura de una formación integral.

Descripción de los participantes y su interacción en el aula

El siguiente apartado es el diagnóstico del grupo del primer grado perteneciente al Jardín de niños del Instituto Soledad Acevedo de los Reyes, perteneciente a la Zona Escolar No.50, está ubicado en la Colonia Zambrano, Cd. Montemorelos, Nuevo León. En primer lugar, se describe el entorno familiar de los alumnos, posteriormente se hace un recuento de los recursos disponibles en aula de clases y finalmente se comenta sobre los procesos de aprendizaje de los alumnos.

El grupo de primero de preescolar dio inicio con nueve alumnos, cinco niños y cuatro niñas, posteriormente se incorporaron dos alumnas más. Las edades oscilan entre dos y tres años y se encuentran en la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, según Piaget (citado en Wadsworth, 1992). En el análisis académico realizado a los alumnos al inicio del ciclo escolar 2019-2020 se observó que la mayoría presenta dificultad para identificar los números, de igual manera las vocales y la motricidad fina se percibía desatendida, probablemente por falta de tiempo o por ser considerada intrascendente, sin embargo, es necesario considerar que esto es debido a la etapa de desarrollo en la cual se encuentran los estudiantes.

Es necesario que el docente de este nivel conozca los estilos de aprendizaje de cada uno de los alumnos con el motivo de trabajar de manera más personalizada e identificar sus necesidades, así como sus intereses, con la intención de lograr que accedan a los aprendizajes esperados. Es por esto que se aplicó una prueba sobre los “estilos de aprendizaje” y tomando en cuenta los resultados, se valoró que en el grupo el 50 % de los niños son preponderantemente Kinestésicos, el 30 % visuales y el 20 % son auditivos, estos resultados son muy importantes para saber qué estrategias utilizar con ellos, ya que la mayoría requieren tener un contacto físico con materiales diversos ya que con la ayuda de esto se estimula su sentido del tacto el cual es crucial en el desarrollo de la motricidad fina. En cuanto a los estilos de aprendizaje auditivo y visuales es necesario involucrar a los alumnos en actividades

musicales, estímulos auditivos y usar materiales visualmente atractivos.

Focalización del tema o programa

Con la finalidad de conocer las características del grupo e identificar las necesidades que éste presenta, así como detectar sus fortalezas y ventanas de oportunidad, se realizó un diagnóstico para recopilar estos datos que permitirán la eficacia de las estrategias a utilizar.

Desde el primer día se implementó la herramienta de la observación y la recopilación de información relevante por medio del diario docente, permitiendo con ello el análisis pertinente para realizar el diagnóstico con apoyo de fichas de trabajo, mismas que permitieron la detección de un bajo rendimiento académico al realizar cada una de las actividades motrices. En cambio, en relación al aspecto socioemocional se observó que predomina la cordialidad, solidaridad y tolerancia, con excepción de algunos de los participantes considerando su falta de madurez emocional, sin embargo se les dificulta seguir instrucciones y esperar su turno. Gracias a esta evaluación hemos decidido centrar nuestro tema de investigación en la problemática de la habilidad motriz de los alumnos y respondiendo de igual manera a lo antes observado durante las prácticas docentes anteriores.

De igual manera se pretende reforzar el diseño de planeaciones didácticas aplicando estrategias lúdicas con la intención de mantener a los alumnos motivados y a la expectativa; y como consecuencia participativos. Otra área que reforzar, es como consecuencia de la anterior, el diseño de planeaciones didácticas aplicando estrategias pedagógicas y disciplinares, respondiendo a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Por tal motivo y como resultado de la información recopilada el tema de investigación es el siguiente: “El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en alumnos del primer grado de preescolar”

Revisión teórica

La revisión bibliográfica constituye el marco teórico que se asocia con el tema del presente informe de prácticas. A continuación, se presenta y analiza de manera organizada enfoques de diferentes teóricos e investigaciones realizadas que se consideraron relevantes para sustentar el tema y así, el encuadre correcto.

Motricidad fina

Ciertos contenidos como lo son la lengua materna (preescritura), educación plástica, conocimiento del mundo de los objetos y nociones elementales de las matemáticas, propician, por su contenido, la posibilidad de ejercitar habilidades

motrices (Cabrera Valdés, 2019). Si bien no hay un concepto establecido, consensuado y unificado de la definición de motricidad fina, existen vertientes que llegan a tergiversar el concepto como tal. En el presente Informe de Práctica Profesional se pretende englobar las diferentes corrientes conceptuales para llegar a concretar una definición específica. Para la Real Academia Española (2020), motricidad se define como la capacidad del sistema nervioso central de producir la contracción de un músculo o la capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento. Cabe mencionar que solo nos referimos a la motricidad de forma general y no de manera específica a la motricidad fina.

El concepto de motricidad fina es relativamente nuevo. Anteriormente se consideraba que el cuerpo y sus movimientos eran meramente mecánicos, sin embargo, con la llegada de la psicomotricidad este fue quedando obsoleto hasta el grado de ser reemplazado por el propuesto por la psicomotricidad. Entonces, es posible decir que la psicomotricidad divide a la motricidad en fina y gruesa (Morán, 2017), y es de aquí donde partiremos para llegar a un concepto más clarificado.

Morán (2017) comenta que una de las teorías de Piaget afirma que la inteligencia se constituye a partir de la actividad motriz del niño o niña y se entiende, desde el punto de vista de la psiquiatría, que la motricidad como función tónica no es solo una tela de acción para el movimiento corporal, sino un modo de relación con el otro. Esto nos lleva a pensar que la motricidad no se refiere solo movimientos, sino que también abarca interacción, o que al menos, es necesaria para que esta se lleve a cabo. Es por ello que se intenta manejar un concepto que englobe no solo músculos, articulaciones o huesos, sino que abarque de igual forma el trasfondo psicológico-social que este representa. La psicomotricidad fina, en el ámbito escolar, se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza de manera básica con sus manos a través de la coordinación óculo-manual (Belkis, 2007). Dentro de estas acciones podemos encontrar la pintura, el rasgado, uso de herramientas o tomar cubiertos. El mismo Pentón (2007), comenta que la motricidad gruesa es aquella habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener la postura de la cabeza, mantener el equilibrio y las extremidades al sentarse gatear y ponerse de pie, así como desplazarse con facilidad, ya sea corriendo o caminando.

A esta altura podemos decir que la motricidad fina no es solo un concepto que hace referencia a la movilidad, sino que este involucra elementos anatómicos, fisiológicos y sociales, así como una repercusión psicológica. Esto a mediano y largo plazo permitirá al individuo desarrollarse en el ámbito social y funcional dentro de una sociedad. La definición más cercana simple y compacta es la que propone autores como Burke Beltrán et al. (2001) y Muñiz (2006), los cuales coinciden al decir que la actividad motriz fina involucra mo-

vimientos de ajuste y precisión de las manos en la prensión y ejecución para realizar movimientos.

Se puede extender la definición anterior por la propuesta por Borges (citado en Simon Benzant, 2015), el cual comenta que la actividad motriz fina es:

“aquella que garantiza la integración de las funciones neuropsicológicas, esqueléticas y musculares, requeridas para hacer movimientos pequeños, precisos y coordinados que sólo se desarrollan como resultados de un proceso madurativo e ininterrumpido, asociado a las formas en que se les organiza el proceso de apropiación de la experiencia basada en conocimientos” (p. 34).

Borges no solo enfatiza los movimientos pertinentes que caracteriza la motricidad fina, sino que añade los elementos que deben estar presentes para que esta se pueda llevar a cabo como parte de una integración para su función. De igual manera, y quizá de forma no explícita, habla de un proceso y desarrollo madurativo e ininterrumpido; este proceso el cual creemos que se debe de llevar a cabo desde el momento de la concepción, es la estimulación temprana. Si bien este es el primer autor que habla de un proceso y un desarrollo, no es el único. Sabemos ahora que la motricidad fina se desarrolla y no es algo que adquirimos de manera espontánea y completa, sino es algo gradual que algunos pueden desarrollar en momentos más tempranos en la vida e incluso que pueden existir discrepancias en el desarrollo entre individuos, de ahí la importancia de los procesos específicos para alcanzar un adecuado desarrollo motriz en los niños a su temprana edad.

Para Simón-Benzant (2015), “el concepto de motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación óculo-manual (la coordinación de la mano y el ojo)” (p.101). Estas acciones requieren armonía y control de los movimientos regulados por los nervios, los cuales mandan señales en milésimas de segundo a los músculos y articulaciones del miembro superior; las destrezas de la motricidad fina se desarrollan con el tiempo, experiencia, conocimiento y requieren de apoyo oportuno. Se añade otro punto importante al concepto previamente acuñado y es el apoyo oportuno para que se lleve a cabo el desarrollo de la motricidad en los niños; sin apoyo este desarrollo se verá menguado y repercutirá, como ya hemos comentado, no solo en la función principal, sino a nivel social y psicológico del menor. En último sentido y con el fin de completar el concepto buscado, es indispensable usar las palabras de Zaporózhets (1988), cuando mencionó que la motricidad fina son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil donde la vista y el tacto faciliten la ubicación de los objetos. De esta definición rescatamos el hecho de que la motricidad fina en casi su totalidad debe de estar motivada por un sentido útil de la acción. Esto nos permite diferenciar la motricidad fina de algunas habilidades en las cuales se da el movimiento

de los músculos junto con las articulaciones, provocando los movimientos parecidos a los que un ser humano realizaría de manera voluntaria. De esta manera se llega a un concepto más global en donde nos damos cuenta que la motricidad fina no es solo la repetición o la simplicidad de la expresión de movimientos finos, sino que implica ciertos movimientos que involucran de manera simultánea los ojos, el tacto y parte esencial del cerebro. Estos movimientos tienen un fin específico y no están dados por un patrón al azar, de igual manera cabe mencionar que dichos movimientos se desarrollan y forman parte de un proceso, por lo que no todos tendremos la misma capacidad en un momento dado pero, con la práctica y la estimulación necesaria se puede llegar a desarrollar de manera que se pueda crear un vínculo cerebral fuerte. Este proceso de motricidad tiene afectaciones, sean favorables o no, sobre el individuo y su relación en la sociedad, puesto que al estar alterado este proceso, habrán consecuencias en el entorno social y psicológico del individuo.

El juego

El juego en la educación es una corriente que lleva mucho tiempo dentro de la mente y acciones de los educadores, y es de importancia individual e institucional ya que forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, de la UNICEF (2018), quien tiene como objetivo asegurar que antes del 2030 todas las niñas y los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria.

Hablar de juego, es hablar de diversión, de entretenimiento o de participación activa, todos tenemos la capacidad de reconocer un juego cuando lo vemos sea el escenario que sea. Sin embargo, varios autores coinciden en definir características claves en cuanto se planea hablar de las experiencias lúdicas. Para Smith (2008) algunas de ellas son las siguientes: El juego es divertido: como se mencionó anteriormente, hablar de juego es hablar de diversión, y esta es una característica primordial, ya que el niño debe de reír y disfrutar del juego abiertamente. El juego es iterativo: los juegos, en general, llevan al niño a probar ideas, a comparar, a crear nuevas ideas, y por medio de la aceptación o el rechazo de estas ideas (hipótesis) es como el niño crea un aprendizaje más profundo. El juego es provechoso: de manera indirecta los niños juegan para crear experiencias, es por ello que el juego debe de tener un fin provechoso, sea este el más adecuado o no, esa experiencia creada seguida del aprendizaje. El juego invita a la participación activa: en la mayoría de los niños el interactuar y centrarse en el juego les resulta fácil. A menudo combinan todos sus sentidos con el fin de lograr el objetivo del juego o para interactuar con los demás jugadores. Por último, el juego se considera socialmente interactivo: el juego que nos lleva a aprender, por lo general, es aquel que permite a los niños transmitir ideas y realizar lazos fuertes de

interacción social con los pares (Fundación LEGO, 2017).

Al estudiar estas características nos podemos dar cuenta que el juego es una actividad inherente al ser humano, es algo que buscamos y desarrollamos de manera neta, pues nos da una de las sensaciones que nos hace sentir vivos, la diversión y el disfrute que como humanos necesitamos. Sin embargo, como acabamos de mencionar, el juego produce experiencias que crean conocimientos y en este mismo sentido es que, a través del juego, el niño va afianzando los conocimientos y es aquí donde se encuentra nuestro primer desglose, ya que hablamos de afianzar, por lo tanto podemos decir que para que un juego nos lleve al conocimiento es necesario tener saberes previos de lo que se quiere enseñar en el juego, siendo este una retroalimentación en donde a mayor cantidad de conocimiento que deseamos afianzar, mayor cantidad de juego que deberíamos implementar, esto hablando de manera objetiva en lo que refiere a educación.

Sabemos de forma conceptual y práctica que es en los primeros años de vida del niño en donde se debe enseñar con mayor interés sobre los temas más importantes en la vida, como comenta White (1975), en la infancia y en la juventud, deberían combinarse la enseñanza práctica y literaria y nutrir con conocimiento la mente, se debería de educar la mente para pensar, la memoria para recordar y adquirir el hábito de ser útiles en el hogar. Si bien White no habla de juegos o formas diferentes para enseñar, hace referencia a la enseñanza práctica, ese tipo de enseñanza en la que corresponde introducir los juegos lúdicos para el aprendizaje. La implementación del juego lúdico debería de ser parte de un proceso escalonado, donde primeramente se debe de adquirir conocimiento conceptual en el aula y posteriormente llevar ese conocimiento a la práctica por medio del juego, este proceso nos garantiza el aprendizaje óptimo del alumno.

Este entendimiento, de que la enseñanza y el aprendizaje son más receptivos durante la infancia, nos lleva a mirar lo dicho por Yturalde (2009) cuando señala que los juegos lúdicos pueden estar presente en las distintas etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que tiene el juego lúdico en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer que el juego lúdico puede ser un detonador de aprendizaje. Este desarrolla varios ámbitos o aspectos en el alumno, como el desarrollo psicosocial, el moldeamiento de la personalidad, deja ver valores y puede orientarse a la adquisición de saberes, esto sin olvidar la diversión, la creatividad, el placer y el conocimiento, este autor resalta la importancia de la introducción del juego lúdico como herramienta de aprendizaje.

Para ir formando un concepto más amplio, tenemos hasta ahora, que el juego lúdico tiene un fin el cual es afianzar los conocimientos previos adquiridos durante la clase, sabemos que estos juegos o métodos de aprendizaje son mejores en edades más tempranas, específicamente en los alumnos de

preescolar o los primeros años de primaria, permitiendo con esto visualizar la importancia de introducir el juego en la enseñanza ya que no solo trata de aprendizaje sino que engloba desarrollo en otras áreas del niño, como psicosocial, física, motriz, creatividad, valores y diversión, por mencionar algunas.

Si bien la mayoría de los autores, al hablar de juego lúdico refieren la importancia que ejerce hacia el aprendizaje a través de actividades intencionadas, que se obtiene al realizar estos, en el apartado siguiente nos centraremos en el juego lúdico desde una perspectiva diferente, quizá no tan estudiada como la anteriormente mencionada.

El juego lúdico como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en alumnos del primer grado de preescolar

Los movimientos libres, el tocar, sentir, oler, mirar, el distinguir formas, el experimentar el mundo que lo rodea, hace que el niño aumente sus movimientos y conocimientos reforzando su autoestima y seguridad.

Kephart (citado en Mijangos, 2005), comenta que:

“para que se dé el aprendizaje de una manera efectiva, la percepción y el movimiento, considerando este último como el medio por el cual el niño adquiere conciencia de lo que lo rodea y de sí mismo, debe de marchar simultáneamente, de modo que el aprendizaje lleve una gran variedad de experiencias sensoriales y de movimientos” (p. 2).

Indirectamente, estamos hablando de un ganar-ganar al momento de introducir el juego en el aprendizaje, ya que este estimula la motricidad en el niño y permite a su vez que experimente y fortalezca su propiocepción en una atmósfera y en un espacio, siendo este uno de los objetivos que se alcanza con la motricidad fina.

Olano (1993) menciona que el movimiento es esencial en el desarrollo del niño, ya que facilita el paso hacia el pensamiento conceptual, sus relaciones con los demás, su carácter, e igualmente las adquisiciones de nociones básicas. Entonces por medio de esta definición podemos decir que la actividad motriz fina es la antesala, o en sí misma, el punto de partida de la inteligencia, ya que motiva al niño a aprender lo que juega; esto es más importante aún al darnos cuenta como la motricidad fina está estrechamente ligada con el juego. Como vimos en apartados anteriores, la motricidad fina se desarrolla y el juego lúdico es el desarrollador esencial en este ámbito. Moreno y Rodríguez (s.f.) señalan que el juego motriz es uno de los principales mecanismos de interacción con los demás y en los niños es cuando más importancia tiene, ya que comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes.

En esta misma línea podemos encontrar el comentario de Gil, Contreras y Gómez (2008) al decir que el juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores en donde se concilian la acción, pensamiento y lenguaje. El

juego permite construir de manera Indirectamente, estamos hablando de un ganar-ganar al momento de introducir el juego en el aprendizaje, ya que este estimula la motricidad en el niño y permite a su vez que experimente y fortalezca su propiocepción en una atmósfera y en un espacio, siendo este uno de los objetivos que se alcanza con la motricidad fina.

Olano (1993) menciona que el movimiento es esencial en el desarrollo del niño, ya que facilita el paso hacia el pensamiento conceptual, sus relaciones con los demás, su carácter, e igualmente las adquisiciones de nociones básicas. Entonces por medio de esta definición podemos decir que la actividad motriz fina es la antesala, o en sí misma, el punto de partida de la inteligencia, ya que motiva al niño a aprender lo que juega; esto es más importante aún al darnos cuenta como la motricidad fina está estrechamente ligada con el juego.

Como vimos en apartados anteriores, la motricidad fina se desarrolla y el juego lúdico es el desarrollador esencial en este ámbito.

Moreno y Rodríguez (s.f.) señalan que el juego motriz es uno de los principales mecanismos de interacción con los demás y en los niños es cuando más importancia tiene, ya que comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes.

En esta misma línea podemos encontrar el comentario de Gil, Contreras y Gómez (2008) al decir que el juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores en donde se concilian la acción, pensamiento y lenguaje. El juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio y las conductas motrices y a su vez encajar en su medio físico y social como vimos con anterioridad. Siguiendo este concepto se puede decir que el juego motriz dentro de los juegos lúdicos es sin duda la pieza clave en el desarrollo de la actividad motriz fina en el infante.

Acercándonos aún más al punto donde se espera llegar, podemos acuñar lo dicho por Zapata (1989), cuando menciona que la actividad vital del niño es el juego y que es indispensable entender esto para orientarnos hacia el aprendizaje por medio de los juegos motores que logran, además de un aprendizaje significativo, un desarrollo en la motricidad fina del niño si de juegos específicos hablamos, o de motricidad gruesa si a estos corresponde el tipo de juego. Tomando en cuenta esto, podemos aclarar que, dependiendo el tipo de juego, tendremos diferentes logros en los niños, puesto que no todos los juegos nos darán el mismo desarrollo en la motricidad fina, aunque debemos recordar que sí nos darán conocimientos, independientemente del desarrollo motor que se ejercite en esa actividad. La lúdica debe ser definida como experiencia cultural y no únicamente ligada al juego. Ahora bien, los juegos lúdicos no son dimensiones o actividades, no es una ciencia, sino son prácticas desraizadas de un proceso inherente al desarrollo humano como vimos anteriormente, que conlleva a una adquisición de conocimientos. Por lo tanto, podemos decir que este tipo de juegos deben de estar li-

gados a la cotidianidad, deben de estar también enfocados a atravesar o más bien, usar toda la corporalidad humana, para llegar a nuestro objetivo que es desarrollar la motricidad fina.

Podemos decir que a pesar de ser un proceso, la motricidad es una estrategia que debe ser implementada de manera diaria si es que se quiere entrelazar con los juegos lúdicos, por lo tanto es de importancia la planeación de este tipo de juegos y no solo quedar en la simplicidad del momento ni en la espontaneidad de los mismos, sino que deben de llevar un fin, un propósito, un tiempo y una meta que de igual manera debería de ser medible, sin olvidar que es por medio de la diversión y la concentración total del niño que llegaremos a cumplir el objetivo que queremos, que en este caso es la formación de actividades motrices finas. Aterrizando ideas, podemos conceptualizar que la motricidad fina es un proceso que se puede llegar a desarrollar, mejorar y expandir con actividades específicas como lo es el juego lúdico, igual podemos afirmar que este último fomenta el desarrollo y la adquisición de nuevos conocimientos, no solo a lo que se refiere a motricidad fina, sino también a lo que conlleva la participación selectiva, la adquisición y el empleo de valores, así como el fomento de cultura y propiocepción del menor.

Por último, al unir estos dos términos, podemos reafirmar lo visto al decir que la buena armonía y sinergia del juego lúdico nos lleva al desarrollo, estimulación y asimilación de movimientos finos en el niño y que estos a su vez nos hacen mejorar las habilidades en los diferentes juegos, sin olvidar las múltiples ventajas que a nivel de enseñanza estos nos proporcionan al implementarlos en clases.

Fundamentación Filosófica

El presente informe de prácticas profesionales está basado en el desarrollo integral del niño, bajo la filosofía de la educación cristiana, que se desarrolla con un fuerte fundamento de la Biblia y se apoya en los escritos de Elena G. de White, que, por inspiración divina brindó sabios consejos sobre la mejor forma de construir el conocimiento en las diferentes áreas del pensamiento humano.

La autora sostiene que la educación del niño debe ser desarrollada de manera integral, esto quiere decir que todas sus áreas deben ser fortalecidas, todo esto es un compromiso que los participantes en la educación de un niño deben asumir; estas áreas de vital importancia son el desarrollo físico, mental y espiritual White (2009). La motricidad fina involucra el desarrollo físico debido al fortalecimiento de los músculos que se requieren para estas acciones y, de igual forma involucra el desarrollo de la mente debido a la maduración neuronal que se necesita. También enfatiza que el niño debe ser puesto en situaciones que desarrollen sus músculos y facultades físicas, no privarles de la ejercitación ya que este es un factor muy importante que complementa todos los demás conocimientos académicos y no debe ser excluido de la educación escolar, White (1975).

Este concepto es de vital importancia y no es nuevo. La Biblia, en el libro de Génesis, en el capítulo dos habla del Edén, en donde se fundó la primera escuela que había de servir de modelo para toda la humanidad. En ese lugar, en medio de bellos paisajes de la naturaleza, recibieron educación los primeros alumnos. Sin embargo, debían tener una ocupación útil que fortaleciera su cuerpo, ampliara su mente y desarrollara su carácter. “Dios el Señor tomó al hombre y lo puso en el jardín del Edén para que lo cultivara y lo cuidara” (Gen.2:15).

La palabra de Dios siempre ha sido una guía excelente en todos los aspectos de la vida, ¿por qué dejar de lado sus valiosas enseñanzas en la educación de los pequeños que Dios ha dejado a nuestro cargo y por los cuales Dios nos pedirá cuentas?

En el presente informe de práctica profesional se toma como base la investigación acción con la finalidad de repercutir en la práctica del docente. Tomando en cuenta que las hipótesis de acción tratan de dar respuestas a los interrogantes:

- ¿Qué se puede hacer para superar el problema identificado?
- ¿Qué acciones ejecutar?

De esta forma se establece como hipótesis de acción: La implementación del juego como estrategia didáctica con la intención de desarrollar la motricidad fina, en los alumnos de 1° grado del Instituto Soledad Acevedo de los Reyes.

Formulación de la hipótesis de acción

En el presente informe de práctica profesional se toma como base la investigación acción con la finalidad de repercutir en la práctica del docente. Tomando en cuenta que las hipótesis de acción tratan de dar respuestas a los interrogantes:

¿Qué se puede hacer para superar el problema identificado?

¿Qué acciones ejecutar?

De esta forma se establece como hipótesis de acción: La implementación del juego como estrategia didáctica con la intención de desarrollar la motricidad fina, en los alumnos de 1° grado del Instituto Soledad Acevedo de los Reyes.

Construcción del plan de acción

En el plan de acción el alumno normalista da a conocer el objetivo general y específicos que se pretenden lograr. También, describe y justifica las acciones y estrategias que se seleccionaron. Así mismo, los propósitos de las acciones, que deben ser evaluables y medibles; se incluyen los sujetos que ejecutarán las tareas y los agentes educativos involucrados. Por último, los recursos que se utilizarán y las técnicas de recogida de datos.

El objetivo general que se realizará dentro del plan de acción es desarrollar la motricidad fina por medio de estrategias

lúdicas con la intención de innovar en la manera tradicional de estimulación en este aspecto.

A continuación se presentan los objetivos específicos a implementar:

- Hacer un cambio en la práctica docente con el fin de implementar actividades innovadoras en cuanto al desarrollo de la motricidad fina.
- Fortalecer en los alumnos la habilidad de la motricidad de tal forma que se mantengan motivados y participativos en todo momento.
- Comprobar que es posible desarrollar la motricidad fina con muchas actividades y materiales distintos.

Metodología

La metodología empleada en este documento es la investigación- acción, ya que permite al docente implementar un plan de acción a partir de una problemática identificada en el aula, considerando así el planteamiento de una hipótesis para las intervenciones pedagógicas.

La modalidad de trabajo elegida es el Informe de Prácticas Profesionales, que consiste en la elaboración de un documento analítico-reflexivo del proceso de intervención, realizado por el estudiante en su periodo de prácticas profesionales, en éste se describen las acciones, estrategias, los métodos y los procedimientos llevados a cabo con la finalidad de mejorar y transformar la práctica profesional.

Esteban (2003) afirma que la investigación-acción contribuye a la reflexión sistemática y analítica de la práctica profesional con vistas a mejorar en forma progresiva el quehacer docente, en aspectos como: el uso de diversas estrategias de aprendizaje, formas de organización, diferentes modalidades de trabajo, el uso de estrategias de evaluación, recursos didácticos innovadores entre otras.

El proceso de investigación-acción se caracteriza fundamentalmente por su carácter crítico, su flexibilidad e interactividad en todas las etapas o pasos del ciclo. Este modelo de “espiral de ciclos” lleva al docente a considerar cuatro etapas: clasificar y diagnosticar la situación problemática para la práctica, formular estrategias de acción, comprobar hipótesis, el resultado lleva a una nueva aclaración y diagnóstico de la situación problemática Sandín (2003) (citado en Esteban, 2003).

Análisis del primer ciclo de intervención y propuesta de mejora para el segundo ciclo de intervención

Este apartado está dedicado a la descripción de las acciones implementadas, tanto en el primer ciclo de intervención como en el segundo; de igual forma se analizan los aprendizajes adquiridos por los alumnos y las competencias profesionales favorecidas por la maestra titular, adjunto a esto se

produce una propuesta de mejora que constituyó la base para el segundo ciclo de intervención.

A lo largo de la intervención se empleó el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina, para lo cual se diseñaron actividades con la intención de que los alumnos pudiesen poner en práctica su habilidad motriz y fortalecerla. Dichas actividades se evaluaron a través de una lista de cotejo que puede ser observada en el anexo 1.

Las acciones implementadas durante el primer ciclo de intervención son las siguientes:

1. Seamos científicos. 2. Mascotas 3. ¡Fiesta! 4. Artistas

Aprendizajes de los alumnos

Con estas intervenciones se pretende mejorar la habilidad motriz fina de los alumnos con la intención de tonificar los músculos más pequeños permitiendo así la precisión en los movimientos de las manos. Al analizar las observaciones y recopilar la información que nos permitió evaluar el progreso de cada uno de los alumnos me percaté que existe una mejoría notoria en la motricidad fina.

Esta mejoría confirma que las innovaciones implementadas tienen buenos resultados, sin embargo algunas de las estrategias empleadas tienen potencial para lograr mejores resultados.

En este primer ciclo de intervención se aplicaron cuatro estrategias en donde el objetivo era que el alumno lograra fortalecer su motricidad fina a través de distintas estrategias de juego, que permitan que el niño fortalezca sus músculos y logre ejercer un mejor control sobre su pulso.

Durante la implementación de las acciones, los estudiantes fueron el centro de atención en el proceso educativo para el logro de los aprendizajes, partiendo de los saberes previos y los intereses de los alumnos, lo cual permite al docente ejercer un mejor control de grupo.

Se propició que el ambiente fuera favorable para que el alumno estuviera en constante acercamiento a las actividades planeadas para alcanzar un aprendizaje significativo. Es imprescindible establecer en la planeación los aprendizajes esperados que los alumnos deben adquirir, ya que en estos se encuentra la raíz del diseño de las actividades, de igual forma se identifica un propósito, encaminado a la mejora de los aprendizajes.

A continuación, se mencionan los aprendizajes esperados, las estrategias implementadas, los recursos que se utilizaron, la participación de los padres de familia y los alumnos y maestro.

En la aplicación de las actividades se detectaron áreas de oportunidad, fortalezas al momento de implementar la secuencia; en algunas de ellas los alumnos tuvieron dificultad al realizarlas, debido a que algunos de ellos han tenido muy poco acercamiento a la estimulación motriz lo cual tiene como producto la dificultad para realizar de manera adecuada las actividades planteadas.

El control del grupo es importante, por esta razón las estrategias se planearon de manera que fueran interesantes para los alumnos, se logró manteniéndolos motivados y participativos en todo momento.

De igual manera el tiempo es un factor muy importante en la aplicación, sobre todo cuando el tiempo disponible es reducido. La jornada escolar en este jardín es bastante controlada y ocupada, los niños tienen varias asignaturas en un mismo día, debido a esto el tiempo de aplicación del cual hemos dispuesto fue de 11:20 am a 12:05 pm en los lunes, jueves y viernes.

Situación 1

¡Seamos científicos!

Los aprendizajes esperados de esta situación pertenecen al área de educación física y al campo de exploración y comprensión del mundo natural y social, estos aprendizajes son los siguientes:

- Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
- Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.

A modo de introducción e indagación de los saberes previos la maestra cuestionó a los alumnos preguntando si sabían lo que es un científico y un experimento, los niños tenían una vaga idea de estos dos conceptos así que la maestra procedió a explicarlo. Posteriormente invitó a los alumnos a ser científicos y hacer experimentos, a lo cual ellos accedieron muy animados.

La maestra mostró a los niños cada uno de los ingredientes a utilizar haciendo énfasis en la función habitual y el color de cada uno de ellos. Se repartieron los utensilios e ingredientes a cada uno de los niños.

Una vez listos para comenzar con el experimento la maestra daba indicaciones visuales y verbales de cada uno de los pasos haciéndolos simultáneamente con los alumnos. Al terminar el experimento se explicó la reacción que se observó, finalmente, los niños dibujaron el experimento.

Esta secuencia de trabajo se repitió en los siguientes dos días de aplicación con el experimento correspondiente, siempre comenzando con un repaso de lo aprendido en las clases anteriores.

Los niños se mantuvieron muy motivados y participativos, se aprendieron cada uno de los ingredientes de los experimentos y los procedimientos de los mismos. En esta semana se realizaron tres experimentos: la leche mágica, la erupción del volcán y por último el fluido no newtoniano. Con estas

actividades se trabajaron cuatro de los seis aspectos de la motricidad fina que se pretendían favorecer, éstos son: boleado, amasado, pinza, trazo.

En la evaluación se observaron estos cuatro aspectos y en los resultados se refleja un nivel de control motriz bajo y en algunos casos prácticamente nulo. A continuación, se muestra la gráfica que refleja los resultados de la evaluación de esta semana.

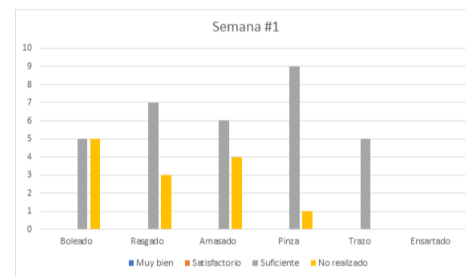


Figura 1. Gráfica de resultados

Para mejorar la intervención es necesario llevar un control del tiempo ya que puede extenderse más de lo deseado. Se recomienda usar límite de tiempo por secciones y medir por medio de un cronómetro de alarma.

Situación 2

“Mascotas”

Esta situación se enfocó en el área de educación física y de igual forma en el campo de exploración y comprensión del mundo natural y social, los aprendizajes fortalecidos son los siguientes:

- Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
- Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.

En esta semana solo se aplicaron dos actividades ya que el lunes fue día feriado.

La primera actividad comenzó cuestionando a los alumnos acerca de las mascotas, preguntando si tienen una en casa, qué animal es y cuál es su nombre. Posteriormente los niños vieron el cuento de Julián y su mascota, en el cual la mascota se perdió. La maestra preguntó a los niños si querían ayudar a Julián a encontrar su mascota, los alumnos accedieron muy emocionados. Para esto la maestra preparó una ficha de trabajo en grande para cada niño en la cual debían seguir el trazo con plumones de distintos colores varias veces.

La segunda actividad comenzó con un repaso de lo aprendido en la clase anterior y haciendo reflexión en los tipos de animales que son domésticos y salvajes. Posteriormente la maestra invitó a los niños a tener una mascota imaginaria en

el salón, poco a poco con la participación de todos se decidió que la mascota era un gato, hembra y se llamaba Pelusa. Los niños procedieron a fabricar la comida de Pelusa con hojas recicladas, las cuales rasgaron para posteriormente hacer bolas, simultáneamente la maestra dibujó a la mascota en papel bond, recortando al parte de la boca por la cual se alimentará a la mascota.

En ambas actividades los niños estuvieron muy atentos y sobre todo muy participativos, con esto concluimos que les gusta mucho hablar de sus mascotas y los que no tienen una quisieran tenerla. En esta situación se fortalecieron: el rasgado, boleado y el taza. En la observación es notorio que las actividades son cada vez más fáciles para los niños, comprobamos que poco a poco se fortalecen los músculos y con ellos la precisión. Claro que en algunos más que en otros. A continuación, se muestran los resultados de la evaluación de esta semana.

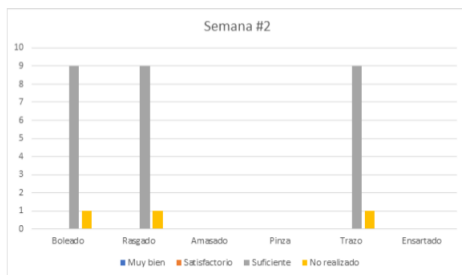


Figura 2. Gráfica de resultados

Situación 3

¡Fiesta!

Estas actividades se fundamentan principalmente en el área de educación física sin embargo se agregó énfasis a las artes. Los aprendizajes esperados son los siguientes:

- Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
- Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.

Para comenzar la maestra cuestionó a los alumnos acerca de las fiestas, los elementos que las componen, para qué son, cómo son; posteriormente les cuestiona acerca del día del amor y la amistad, el significado que tiene, lo que se celebra y por qué.

Estos cuestionamientos se agruparon unificando estos dos conceptos, con lo cual se propuso a los alumnos hacer una fiesta por el día del amor y la amistad, el propósito era que los alumnos con ayuda de la maestra organizaran su propia fiesta, para esto cada día harán algo para ir completando los elementos de una fiesta. El primer día crearon sus propias

decoraciones con popotes y corazones, los fueron ensartando en un estambre intercalando los elementos. Esto trajo como resultado unas serpentinatas de decoración muy acorde a la celebración.

El segundo día nos convertimos en reporteros, para comenzar analizamos la vestimenta y el trabajo de un repostero, esto con ayuda de imágenes y videos. Posteriormente pasamos a hacer nuestro postre con toda la indumentaria necesaria, respetando todos los protocolos de higiene. La maestra frente a los alumnos haciendo la receta junto con ellos para que puedan ver cómo hacer todo. Con esta actividad reforzamos el amasado y el boleado.

El tercer día fue el de la fiesta, pero antes de celebrar nos tocó decorar y acomodar todo y para esto se les asignó distintas responsabilidades a los niños. Al tener todo listo celebramos y los alumnos estaban muy emocionados por su fiesta.

En esta situación notamos que las texturas también son importantes en este tema ya que dependiendo de las sensaciones se estimula el cerebro, algunos de los niños no amasaban bien pero no porque no tuviesen la fuerza o la habilidad necesaria, sino que la textura les resultaba un poco desagradable y casi ni la querían tocar. Sin embargo, también hubo niños que si necesitaron un poco de ayuda en el amasado y el boleado. A continuación, se muestran los resultados de la evaluación de esta semana.

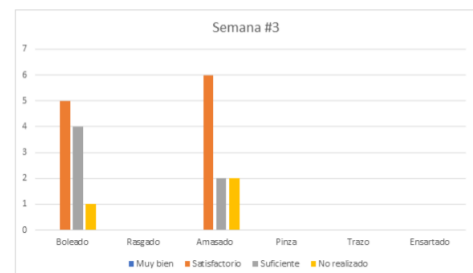


Figura 3. Gráfica de resultados

Más que una propuesta de mejora, es recomendable recalcar el enorme potencial de la repostería ya que es una actividad que en pocas ocasiones se realiza como estrategia lúdica, sin considerar la importancia que esta conlleva debido a la manipulación de diferentes materiales que provocarían en los niños alegría, interés, motivación, intercambio de ideas y lo más importante la interacción con materiales didácticos diversos, ciertamente que esta estrategia tiene mucho potencial, de igual manera en la cocina como Chef.

Situación 4

“Artistas”

Para esta situación se han tomado en cuenta dos áreas de desarrollo personal y un campo formativo; educación física, artes y pensamiento matemático, y los aprendizajes esperados que se reforzaron son los siguientes:

- Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
- Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.
- Comunica de manera oral y escrita a los números del 1 al 10 en diversas situaciones y diferentes maneras, incluida la convencional.

La secuencia de esta situación fue la misma en los tres días, comenzamos con un repaso de los números por medio de cantos y con apoyo del ukelele, este canto ya se había implementado en las semanas anteriores así que los niños ya se la sabían. Al hacer este repaso también lo hacíamos con ayuda de unas láminas señalando cada número al mencionarlo.

También se seleccionaba a dos o tres niños por día y se les pedía que señalaran ciertos números a modo de evaluación.

Lo siguiente en la actividad era repasar las herramientas de un artista, ver el video de la técnica del día y colocarse los mandiles si la actividad lo requería.

En la planeación se reflejan tres actividades sin embargo por falta de tiempo y saturación de actividades, varias solicitadas por la propia Institución, impidió que para el día jueves se pudieran llevar a cabo la actividad correspondiente.

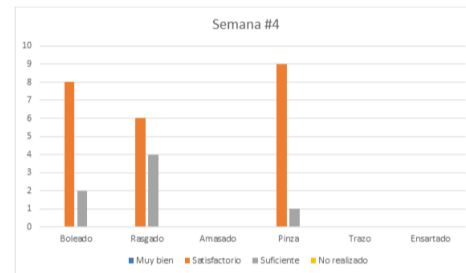
El lunes tocó la técnica del muralismo, analizamos un video animado de Diego Rivera y sus murales, posteriormente pasamos a hacer nuestro propio mural de arcoíris enfatizando la historia de Noé y la promesa de Dios para nosotros, para esto los niños usaron papel crepe que rasgaron e hicieron bolas grandes para pegarlas en el dibujo de arcoíris que la maestra preparó previamente en papel bond. Cada sección del arcoíris tenía un número y cada número correspondía a un color.

El viernes usamos la técnica de la esponja para hacer una pintura abstracta, para esto nos colocamos los mandiles, repartimos recortes de los números y pegamento. Los niños comenzaron pegando los números en una hoja blanca, posteriormente se le entregó una esponja y un platito con tres colores de pintura a cada niño. Los niños pintaron descubriendo combinaciones de colores.

Esta actividad fue muy productiva ya que se hizo bastante énfasis en la motricidad fina pero también en los números, cabe recalcar que los alumnos presentaron dificultades en aprender los número y en estas actividades se percibe mejoría e interés por los números, de igual forma quisiera aclarar que se decidió hacer

el repaso de los números con música y gracias a esta implementación notamos que una de la niña que presentaba dificultad con los números es muy musical y se le facilita mucho aprenderse los cantitos.

A continuación, se muestra una gráfica que refleja los avances en la habilidad motriz de esta semana.



Competencias docentes

A continuación se especifican las competencias docentes que se desarrollaron durante el primer ciclo de intervención.

1. Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Realiza diagnósticos de los intereses, motivaciones y necesidades formativas de los alumnos para organizar las actividades de aprendizaje.

Diseña situaciones didácticas significativas de acuerdo a la organización curricular y los enfoques pedagógicos del plan y los programas educativos vigentes.

Elabora proyectos que articulan diversos campos disciplinares para desarrollar un conocimiento integrado en los alumnos.

Realiza adecuaciones curriculares pertinentes en su planeación a partir de los resultados de la evaluación.

Diseña estrategias de aprendizaje basadas en las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con el nivel escolar de los alumnos.

Esta competencia se comenzó a fortalecer desde el inicio de las prácticas profesionales ya que desde el principio comenzamos analizando los saberes previos de cada alumno por medio del diagnóstico general y el diario docente para registrar el comportamiento de estos.

2. Genera ambientes formativos para propiciar la autonomía y promover el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica.

- Utiliza estrategias didácticas para promover un ambiente propicio para el aprendizaje.
- Promueve un clima de confianza en el aula que permita desarrollar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- Favorece el desarrollo de la autonomía de los alumnos en situaciones de aprendizaje.
- Establece comunicación eficiente considerando las características del grupo escolar que atiende.
- Adecua las condiciones físicas en el aula de acuerdo al contexto y las características de los alumnos y el grupo.

Hemos considerado esta competencia muy importante ya que, aunque tengamos las mejores planeaciones del mundo, si no se propicia un ambiente óptimo y de confianza en el aula, todos los esfuerzos son en vano.

Para algunas de las actividades salimos del salón, en otras acomodamos las mesas de otra manera e incluso trabajamos en el piso, todo esto para un mejor ambiente de aprendizaje. De igual manera, durante las observaciones se notaron cuestiones de indisciplina debido a la ubicación espacial de los niños, por esta razón se hicieron cambios de lugar.

3. Aplica críticamente el plan y programas de estudio de la educación básica para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los alumnos del nivel escolar.

- Establece relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y programas de estudio de la educación básica.
- Aplica metodologías situadas para el aprendizaje significativo de las diferentes áreas disciplinarias o campos formativos.
- Emplea los recursos y medios didácticos idóneos para la generación de aprendizajes de acuerdo con los niveles de desempeño esperados en el grado escolar.

Con relación a esta competencia hemos fortalecido la mayoría de los campos formativos y áreas de desarrollo haciendo uso de más de un aprendizaje significativo por situación con la intención de garantizar aprendizajes significativos. Y como ya hemos mencionado antes hemos planeado las actividades conforme a los saberes previos de los alumnos y el programa de aprendizajes claves.

4. Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

- Aplica estrategias de aprendizaje basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con el nivel escolar de los alumnos.
- Promueve el uso de la tecnología entre sus alumnos para que aprendan por sí mismos.
- Emplea la tecnología para generar comunidades de aprendizaje.
- Usa los recursos de la tecnología para crear ambientes de aprendizaje.

A lo largo de las intervenciones hemos integrado la tecnología en varios aspectos de la implementación, tales como comunicación directa con la maestra titular, la directora y los padres de familia, también empleamos la pantalla para mostrar videos e imágenes como apoyo en las actividades realizadas permitiendo con esto el desarrollo de estrategias y planeaciones innovadoras.

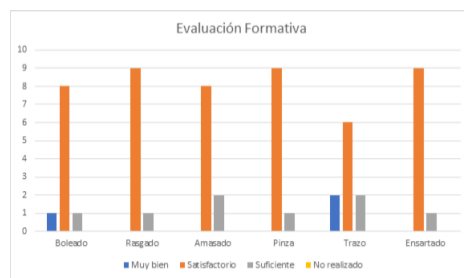
5. Emplea la evaluación para intervenir en los diferentes ámbitos y momentos de la tarea educativa.

- Utiliza la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, de carácter cuantitativo y cualitativo, con base en teorías de evaluación para el aprendizaje.
- Participa en procesos de evaluación institucional y utiliza sus resultados en la planeación y gestión escolar.
- Realiza el seguimiento del nivel de avance de sus alumnos y usa sus resultados para mejorar los aprendizajes.
- Establece niveles de desempeño para evaluar el desarrollo de competencias.
- Interpreta los resultados de las evaluaciones para realizar ajustes curriculares y estrategias de aprendizaje.

La evaluación es la mejor herramienta de trabajo para un docente y en estas prácticas hemos aplicado la evaluación diagnóstica, evaluación formativa y posteriormente se aplicará un postest para evaluar los aprendizajes esperados. Durante el servicio también tuvimos la oportunidad de interactuar con la plataforma oficial de la Secretaría de Educación en varias ocasiones como apoyo a la directora y a la maestra titular. La ocasión más relevante en esta interacción fue cuando tuvimos que subir la evaluación de los alumnos de todos los campos formativos y áreas de desarrollo, debido a la indisposición de la maestra titular por problemas de salud.

En base a la evaluación formativa realizada al término del primer ciclo de intervención se planearon las actividades del segundo ciclo, esto con la intención de mejorar aún más los aprendizajes esperados.

A continuación, se presentan las gráficas que muestran los aspectos que se consideraron para evaluar a los alumnos en el ámbito de motricidad fina.



6. Propicia y regula espacios de aprendizaje incluyentes para todos los alumnos, con el fin de promover la convivencia, el respeto y la aceptación.

- Atiende a los alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación a través de actividades de acompañamiento.
- Atiende la diversidad cultural de sus alumnos, para promover el diálogo intercultural.
- Promueve actividades que favorecen la equidad de género, tolerancia y respeto, contribuyendo al desarrollo personal y social de los alumnos.
- Actúa oportunamente ante situaciones de conflicto en la escuela para favorecer un clima de respeto y empatía.
- Promueve actividades que involucran el trabajo colaborativo para impulsar el compromiso, la responsabilidad y la solidaridad de los alumnos.

Durante este primer ciclo ciertamente se trabajó con los alumnos de manera individual, en equipos y grupal con toda la intención de promover la tolerancia y respeto respondiendo al desarrollo personal y social de los alumnos. De igual forma hemos empleado una técnica de disciplina por medio del diálogo reflexivo para ayudar al niño a entender lo que está haciendo de manera incorrecta, todo esto con tacto y palabras comprensibles para ellos.

De igual forma hemos empleado una técnica de disciplina por medio del diálogo reflexivo para ayudar al niño a entender lo que está haciendo de manera incorrecta, todo esto con tacto y palabras comprensibles para ellos.

7. Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.

- Asume críticamente las responsabilidades establecidas en el marco normativo para orientar su ejercicio profesional.
- Reconoce el proceso a través del cual se ha desarrollado la profesión docente, la influencia del contexto histórico y social, los principios filosóficos y valores en los que se sustenta, para fundamentar la importancia de su función social.
- Soluciona conflictos y situaciones emergentes de acuerdo con los principios derivados de las leyes y normas educativas y con los valores propios de la profesión docente.

Respecto a esta competencia, los protocolos jerárquicos fueron respetados en todo momento, había aspectos que como practicante yo no estaba autorizada para realizar, tales como entregar a los alumnos o recibirlos sola, ya que la maestra titular es la principal responsable, esta entre otras indicaciones por parte de la administración de la institución fueron respetadas.

8. Utiliza recursos de la investigación educativa para enriquecer la práctica docente, expresando su interés por la ciencia y la propia investigación.

- Utiliza medios tecnológicos y las fuentes de información disponibles para mantenerse actualizado respecto a las diversas áreas disciplinarias y campos formativos que intervienen en su trabajo docente.
- Aplica resultados de investigación para profundizar en el conocimiento de sus alumnos e intervenir en sus procesos de desarrollo.
- Elabora documentos de difusión y divulgación para socializar la información producto de sus indagaciones.

Como ya hemos mencionado anteriormente, para llevar a cabo cada una de las planeaciones se realizó una investigación exhaustiva con la intención de innovar de manera eficaz en el desarrollo de la motricidad fina ya que a lo largo de nuestra experiencia logramos detectar la austeridad y rigidez con la que se suele estimular dicha habilidad.

Hasta el momento no hemos publicado nada acerca de lo investigado, sin embargo, es algo que tenemos considerado hacer en un futuro.

Propuesta de mejora

Al realizar análisis y reflexión de la primera sección de intervención en el aula, se logró identificar los aspectos claves a mejorar, tanto en los aprendizajes espera-

dos de los alumnos como en las competencias profesionales del docente en formación. En base a los resultados de este ejercicio se elaboró una propuesta de mejora para la segunda etapa de trabajo áulico.

La primera recomendación de mejora tiene que ver con el control del tiempo, en algunas de las actividades del primer ciclo se acabó el tiempo antes de terminar la actividad, sin embargo, la maestra titular siempre nos permitió terminar bien. Pero es mejor tener muy bien controlado el tiempo para no tener ningún tipo de problemas.

De igual manera continuar con las innovaciones tratando de que los alumnos tengan acercamiento a más materiales diferentes y sorpresas que sigan provocando asombro en ellos y sobre todo mantenerlos motivados y participativos en todo momento. Seguir centrando las actividades en temas de interés para ellos, como: la repostería, animales, experimentos, manualidades.

También sería bueno comenzar a dejar actividades de estimulación motriz para hacer en casa, esto podría potenciar aún más esta habilidad que es indispensable para la vida diaria.

Segundo ciclo de intervención

Este ciclo fue interrumpido debido a la pandemia producida por el covid-19, en un principio solo se suspendieron las clases por cierto tiempo, se había acordado una fecha de reinicio de clases, sin embargo, la situación fue empeorando gradualmente hasta que se tomó la decisión de continuarlas a distancia por medio de tareas o actividades en casa y posteriormente de manera virtual.

La institución tomó esta decisión con la intención de no privar a sus alumnos de la educación que por derecho les corresponde, esto fue lo mejor que la administración pudo hacer para solucionar esta problemática, sin embargo, en esta iniciativa nuestro proyecto de titulación no fue considerado prioridad para el bienestar de los alumnos y sus padres ya que esto supondría más trabajo en casa y la mayoría de los padres tenían el tiempo limitado por sus responsabilidades laborales.

No obstante, para cuando esto sucedió ya se habían analizado las áreas de oportunidad del trabajo en el aula y las competencias docentes, en el primer ciclo de intervención; se tomó como referencia los resultados obtenidos de la recogida de datos, las observaciones y análisis de la práctica docente, para considerarlos en el trayecto del segundo ciclo.

Y como resultado de este análisis se hizo la planeación de cuatro estrategias para implementar en este ciclo, la siguiente tabla muestra las propuestas realizadas.

Conclusiones

En la elaboración del Informe de Práctica Profesional se utilizaron las bases de la investigación acción, esto ha contribuido de manera significativa en el fortalecimiento de los aprendizajes de los alumnos, pero aún más importante, en las competencias docentes que propone el Plan de Estudios 2017 para las y los estudiantes normalistas.

Es importante conocer las características que representan a cada uno de los alumnos ya que de esta manera el maestro podrá considerar la forma como aprende dentro y fuera del contexto educativo donde se desarrolla, procurando respetar los estilos de aprendizaje que cada uno de ellos y ellas poseen. De igual manera es recomendable el uso de herramientas que propicien la recopilación de información relevante, a través del diagnóstico inicial, ya que permitirá focalizar las ventanas de oportunidades que reforzarán los aprendizajes esperados, cumpliendo con los propósitos educativos establecidos por los Planes y Programas de Educación Básica.

Es fundamental llevar a cabo la evaluación de los aprendizajes con el enfoque formativo, al utilizar diversas estrategias, que incluyan técnicas e instrumentos de recogida de datos, con indicadores pertinentes para ayudar al docente a detectar de manera efectiva el desempeño de los alumnos.

Se recomienda hacer la práctica completa para obtener mejores resultados y más realistas ya que debido a la interrupción del proceso antes mencionada no podemos decir que los resultados son definitivos. Para posteriores investigaciones es recomendable tomar en cuenta que es necesario aumentar las frecuencias de aplicación ya que los niños deben mantener una estimulación diaria para fortalecer sus músculos y aumentar la precisión. Podrían hacerse estrategias de 45 minutos tres días a la semana y en los días restantes aplicar pequeñas actividades de 15 o 10 minutos para mantener la estimulación.

De igual forma es importante el uso de material didáctico variado, con diferentes texturas, tamaños, formas, colores, aromas, ya que esto mantiene a los alumnos a la expectativa provocando expresiones de asombro y por consiguiente una motivación permanente.

Referencias

1. Borges Rodríguez, Santiago A. (2003). *Pedagogía y Psicología de las necesidades educativas especiales. Desviaciones Físico motoras. Material de apoyo para la maestría en Educación Especial. CELAEE. La Habana.*

2. Burke, B. M. T., Martínez, M. F., Ojeda, V. M., Pérez, F. H., Siverio, G. A. M. (2001). Los Procesos evolutivos del niño. Editorial Pueblo y Educación.
3. Cabrera, V. B. C., Dupeyrón, G. M. N. (June 01, 2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Revista De Educación, 222-239.
4. Esteban, M. P. S. (2003). Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones. Madrid: Mc Graw and Hill Interamericana.
5. Fundación LEGO (2017), Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición [folleto], disponible en https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-playleaflet_lam-spanish-version.pdf.
6. 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. 47. Recuperado de: <http://rieoei.org/rie47a04.htm>
7. Jiménez, V. C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico: Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Santafé de Bogotá, D.C: Magisterio
8. Melo Herrera, M. P., y Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Innovación educativa (México, DF), 14(66), 41-63.
9. Mendoza Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. Sinergias Educativas, 2(2), 10-21. <https://dx.doi.org/10.31876/s.e.v2i2.25>
10. Mijangos Pacas, J. (2005). La importancia de la Educación motriz en el proceso de enseñanza de la lecto-escritura en niños y niñas del nivel preprimario y de primero de primaria en escuelas oficiales del municipio de Quetzaltenango. Guatemala: Universidad Rafael Alcívar.
11. Muñiz Rodríguez, B. (2010). Propuesta de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en los niños/as del cuarto ciclo. Revista Digital efdeportes, 14(142). <https://www.efdeportes.com/efd142/actividades-para-el-desarrollo-de-la-motricidad-fina.htm>
12. Olano, R. R. (1993). La Psicología Genético – Dialéctica de H. Wallon y sus Implicaciones Educativas. Oviedo: Servicio de Publicaciones Universidad de Oviedo.
13. Penton Hernández, Belkis (2007). La motricidad fina en la etapa infantil. Editorial Pueblo y Educación.
14. Piaget, J. (1981). La Teoría De Piaget. Infancia y Aprendizaje, 4(sup2), 13-54. <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>
15. Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es>.
16. SEP. (2017). Aprendizajes Clave Preescolar. SEP.
17. Simón-Benzant, Yanet (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. EduSol, 15(51),100106.[fecha de Consulta 30 de Abril de 2020]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4757/475747192008>
18. Smith, Peter K., y Anthony Pellegrini. (2008). Learning through play. Encyclopedia on early childhood development, 1-9.
19. UNICEF (2018). Towards Competent Early Childhood Education Systems: A Conceptual Framework for a Pre-Primary Education Sub-Sector. Commbank.
20. Vol M, Vald C, Vald CC, Dupeyr N, Sa H. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar The development and of fine motor skills in pre-school children.
21. Wadsworth, B. J. (1992). Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo. Diana.
22. White, E. G. (1975). La Educación Cristiana. Publicaciones Interamericanas.
23. White, E. G. H. (2009). La educación. Publicaciones Interamericanas.
24. Yturalde, E. (2009). La lúdica y el aprendizaje. D.F. México: Zenit
25. Zaporózetts V.A. (1988): Pedagogía Preescolar. Editorial Pueblo y Educación.