



Universidad **Mariana**

El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar- Cesar

Jessica Rubiela Ahumada Castillo

Adriana María Castellanos Páez

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Maestría en Pedagogía
Valledupar, Cesar

2024

El Juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación
preescolar del colegio real de la costa en Valledupar- Cesar

Jessica Rubiela Ahumada Castillo

Adriana María Castellanos Páez

Informe de Investigación presentado como requisito de grado para optar al título de Magister en
Pedagogía.

Mag. Luz Karine Jiménez Ruiz

Asesora

Universidad Mariana

Facultad de Educación

Maestría en Pedagogía

Valledupar, Cesar

2024

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son
responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones

Universidad Mariana

Agradecimientos

Las autoras expresan sus agradecimientos a

La universidad Mariana por brindarnos la oportunidad de continuar nuestra formación y formarnos como personas integrales, así como también a todos los profesores, que por sus conocimientos y experiencias aportaron a nuestra formación

A la profesora Luz Karine Jiménez Ruíz, asesora y guía en el desarrollo del proyecto.

Al Colegio Real de la Costa, por permitirnos desarrollar las prácticas pedagógicas, por la paciencia y sus grandes aportes a nuestra vida laboral y personal. A los docentes, directivos y padres de familia que nos brindaron la oportunidad de compartir con sus hijos. A los estudiantes que nos dieron la oportunidad de conocer y experimentar la vida de una docente de preescolar.

Dedicatoria

El presente trabajo se lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados. A mis padres por darme la vida, una maravillosa formación, por su apoyo y todo su amor. A mi esposo y a mis hijas por haberme permitido formar la familia que me dan la fuerza para seguir luchando.

JESSICA RUBIELA AHUMADA CASTILLO

Dedicatoria

Dedico este proyecto de investigación a Dios todo poderoso porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar en este proceso profesional.

A mi esposo Alexander Villero por ser una persona excepcional quien me ha brindado su apoyo incondicional y ha hecho suyos mis preocupaciones y dificultades. Gracias por su amor, paciencia y comprensión.

A mis hijos Andrés Felipe y Alejandro Villero Castellanos, por ser los seres más grandes y valiosos que Dios me ha regalado, quienes son mi fuente de inspiración y la razón que me impulsa a salir adelante. Los amo con mi vida.

ADRIANA MARIA CASTELLANOS PAEZ

Contenido

	Pág.
Introducción	12
1. Resumen del proyecto	14
1.1 Línea de Investigación	14
1.1.1 Descripción del problema.....	14
1.1.2 Formulación del problema	17
1.1.3 Sub preguntas	17
1.2 Objetivos	17
1.2.1 Objetivo general	18
1.2.2 Objetivos específicos.....	18
1.3 Justificación.....	18
1.4 Fundamentos teóricos.....	20
1.4.1 Estado del arte	20
1.4.1.1 Antecedentes internacionales	21
1.4.1.2 Antecedentes nacionales	23
1.4.1.3 Antecedentes regionales	26
1.4.2 Marco teórico y conceptual	27
1.4.2.1 El juego	27
1.4.2.2 Psicomotricidad	44
1.4.2.3 Lateralidad.....	57
1.4.2.4 Estrategias evaluativas	60
1.4.2.5 Aprendizaje significativo	61
1.4.2.6 Aprendizaje por descubrimiento	62
1.4.3 Marco contextual.....	62
1.4.3.1 Contextualización externa	62
1.4.3.2 Contextualización interna.....	63
1.4.4 Marco legal.....	67
1.4.5 Marco ético.....	71
1.5 Diseño metodológico.....	73
1.5.1 Paradigma y enfoque de la investigación	74

1.5.2 Método	75
1.5.3 Unidad de trabajo y unidad de análisis.....	76
1.5.3.1 Unidad de Análisis	76
1.5.3.2. Unidad de trabajo	76
1.5.4 Criterios de selección	76
1.5.5. Estrategia de recolección de información	77
1.5.6 Técnicas de recolección de información	77
1.5.6.1 Técnica de observación	77
1.5.7 Instrumentos de investigación	78
1.5.7.1. Diario de campo	78
1.5.7.2 Entrevista.....	78
1.5.8 Criterios de calidad para las estrategias de recolección de información.....	79
1.5.9 Matriz de concordancia de fase, preguntas y objetivos.....	79
1.5.10 Matriz de categorización	80
2. Sistematización, procesamiento y análisis de la información.....	83
2.1 Fase I. Deconstrucción de la práctica.....	83
2.2 Fase II. De reconstrucción.....	95
2.3 Fase III. De evaluación.....	98
2.4 Discusión de los resultados	105
3. Conclusiones	109
4. Recomendaciones	111
Referencias Bibliográficas	112
Anexos.....	123

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget	50
Tabla 2. Desarrollo de la coordinación viso motora Da Fonseca.....	53
Tabla 3. Unidad de análisis y unidad de trabajo	76
Tabla 4. Matriz de concordancias de fases, preguntas y objetivos	79
Tabla 5. Matriz de categorización	80
Tabla 6. Categoría. Lateralidad. Subcategoría. Direccionalidad.....	84
Tabla 7. Categoría. Lateralidad. Subcategoría. Ubicación del Espacio	85
Tabla 8. Categoría. Habilidades Motoras. Subcategorías. Habilidades Motoras Gruesas y Habilidades Motoras finas.....	88
Tabla 9. Diseño de la estrategia pedagógica	90
Tabla 10. Categoría. Juego. Subcategoría. Juegos colaborativos.....	95
Tabla 11. Categoría. Juego. Subcategoría. Juegos tradicionales.....	97
Tabla 12. Categoría. Estrategias Evaluativas. Subcategoría. Aprendizaje Significativo.	99
Tabla 13. Categoría. Estrategias Evaluativas. Subcategoría. Aprendizaje por Descubrimiento. .	103

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1. Concepto del Juego	28
Figura 2. Croquis del Municipio de Valledupar.....	63
Figura 3. Fachada de la institución educativa Real de la Costa.	64

Índice de Anexos

	Pág.
Anexo 1. Consentimiento Informado	123
Anexo 2. Consentimiento a los padres de familia	125
Anexo 3. Validación del Experto #1	129
Anexo 4. Validación del Experto #2	141
Anexo 5. Instrumento- Entrevista	148
Anexo 6. Técnica: Observación Participante	149
Anexo 7. Instrumento: Diario de campo	150
Anexo 8. Instrumento: Entrevista a Docentes	161
Anexo 9. Instrumento: Entrevista a Estudiantes	162
Anexo 10. Entrevista a Docente del nivel de Preescolar.....	163
Anexo 11. Aval de los Padres de familia.	164

Introducción

El juego y la motricidad son importantes en el desarrollo de los primeros años de vida del niño, Por ello, la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz que incide en nuestros niños y niñas en la educación preescolar con un aprendizaje integral.

En el proceso de enseñanza- aprendizaje, se desarrollarán actividades académicas basándose en el proceso psicomotor de los niños, donde se tiene en cuenta el juego como la estrategia que utilizó el docente para un aprendizaje significativo, con la implementación de una metodología que se enfoca en un paradigma constructivista, en una visión crítico social para generar interés y entusiasmo en desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, de acuerdo con Aznar et al., (2007) los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa.

Con base en lo anterior se puede afirmar, que el juego se implementa como una estrategia que motiva a los estudiantes en el aula de clases y de esta forma mejorará su rendimiento académico, ya que a través del juego se desarrolla la motricidad e innumerables habilidades y destrezas en la construcción de conocimientos que causa empatía y gusto en los estudiantes que motiva en el aprendizaje significativo, logrando así, hábitos escolares en mejora del proceso de motricidad en los niños de educación preescolar.

Para Cindocho y Díaz (2010) la fluidez y efectividad del movimiento sirve para evaluar los conocimientos teóricos y la adquisición de las habilidades motrices desarrolladas por los educandos. Mediante la puesta en marcha de los instrumentos y técnicas de recolección de información como son la observación del participante, el diario de campo y la entrevista semiestructura, que permitirá plasmar las observaciones diarias con un monitoreo permanente en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por ende, si un niño desde muy temprano comienza a jugar con mayor frecuencia, mejorará su motricidad y tendrá mayor interés y refinará su gusto por el

juego, ya que el juego es vital para el desarrollo y los procesos de aprendizaje de los niños, en una actividad tiene que ser espontánea, libre y natural.

1. Resumen del proyecto

1.1 Línea de investigación

La presente investigación sobre el juego como estrategia pedagógica en la motricidad de los niños de preescolar del colegio Real de la Costa está enmarcada en una línea de investigación formación y práctica pedagógica de la Universidad Mariana. Esta línea orienta el que hacer del docente en el estudio y reflexión de problemas desde el ámbito educativo, del mismo modo, se pretende estudiar y desarrollar prácticas educativas en mejora de la motricidad de los niños generando un mayor impacto en el área pedagógica dentro de los niveles de preescolar, más específicamente en el grado de Jardín con las actividades pedagógicas de enseñanza – aprendizaje en el fortalecimiento de la motricidad. De igual forma, la presente investigación considera al docente como un principal dinamizador de un discurso pedagógico donde se requiere de reflexión y estrategias prácticas para el cambio de los contextos de trabajo para los estudiantes.

1.1.1 Descripción del problema

La educación preescolar se centra en el apoyo al aprendizaje accesible a los niños en los entornos y programas formales u organizados. Habitualmente abarca desde los tres años de edad hasta el inicio de la enseñanza primaria. Según la categorización del Programa de Nivel 0 de la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE), los programas de educación preescolar normalmente se centran en las interacciones con los compañeros y los educadores capacitados y en el desarrollo de las competencias lógicas y de razonamiento, así como en la introducción de los primeros conceptos de lectoescritura y de matemáticas y otras competencias de preparación para la escuela. El panorama de la provisión de la educación preescolar es complejo, con una gran diversidad de programas y proveedores. La edad de incorporación a los programas de educación preescolar y la duración de estos difieren de un país a otro (Instituto de Estadística de la UNESCO, 2011).

Con la estimulación adecuada, el cerebro del niño forma conexiones neuronales a un ritmo de al menos 1.000 por segundo. Sin embargo, existen indicios recientes de que dicha velocidad podría

ser de hasta un millón por segundo. Estas conexiones se ven potenciadas por los entornos ricos, afectuosos y protegidos, en el contexto de una prestación de cuidados receptiva y lúdica que potencie el establecimiento de lazos de unión y de un vínculo seguro, contribuyendo así a un desarrollo emocional positivo.

Por tanto, de los 3 a los 5 años, es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad.

Según UNICEF (2018), ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades y descubrir nuevos retos, lo que se convierte en un aprendizaje más profundo. El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas.

Por todo lo anterior, el juego se convierte en una estrategia pedagógica, que les permitirá a los docentes de educación preescolar poder asumirlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

Por consiguiente, en la institución educativa Real de la Costa, se realizó una observación directa y un diario de campo para indagar sobre la metodología que utilizan los docentes en el grado jardín; donde se ha evidenciado que, algunos de estos niños y niñas, en edades entre 4 y 5 años, presentan dificultades en la existencia de una lateralidad irregular y deficiente a la hora de realizar actividades de movimientos con su cuerpo y orientación espacial. También presentan dificultad para dominar las habilidades motoras finas como el agarre de pinza y trazos débiles como horizontales, verticales, punteados, rectos, semi-rectos y oblicuos por la deficiencia de la dominancia de la mano y de los dedos. Igualmente, la escases de actividades de técnicas del ensartado y modelado en plastilina.

Frecuentemente los niños sufren caídas a la hora de realizar actividades físicas con movimientos corporales como, correr, caminar con los talones, caminar hacia adelante sobre una cuerda, saltar en un solo pie y caer en un punto determinado, debido a la poca experiencia de juego. También la ausencia de actividades colaborativas como rondas, rompecabezas y otras actividades para un aprendizaje por descubrimiento, en lo que afecta directamente las habilidades motoras y las emociones de los niños, provocando timidez, mal carácter, frustración, dependencia y poca relación para socializarse.

Del mismo modo esta propuesta está basada en el juego como estrategia pedagógica en la motricidad del niño en el interior de la Institución Educativa Real de la Costa, en el proceso psicomotor de los niños reconociendo que el juego es una herramienta que orientada por parte del docente, llevará a desarrollar capacidades y competencias en los niños que se enfrentan a un mundo funcional donde los permitirá ser interprete de su propio proceso de aprendizaje, de una manera significativa y así el niño, continuará su formación aprovechando los beneficios que brindará el juego para el desarrollo de la motricidad.

De esta manera, por medio de los criterios de evaluación se realiza un análisis de los procesos de aprendizaje en relación a todas las dimensiones del desarrollo del niño, donde se encuentran una serie de necesidades de mejora en la coordinación dinámico general y manual, esto en cuanto al rasgado, coloreado, punzado, ensartado, enhebrado, agarre de pinza, lateralidad, direccionalidad en los trazos, salto, alternar los pies, equilibrio, pues las maestras realizan esporádicamente actividades que estimulan esta problemática (Álvarez, 2020).

A pesar de la buena orientación que se le proporciona al niño, se presenta diversas amenazas como lo son la sobreprotección, temores de los padres de familia y demás cuidados que limitan las experiencias de los niños, realizándoles todo y negándole la oportunidad de hacer las cosas por sí mismo, de igual manera, el bajo nivel de exigencia en algunas familias que no motivan, ni estimulan a los niños a intentar realizar actividades de motricidad constante con dedicación y constancia validando el error para no permitir procesos autónomos e independientes, para Silva (2005)

Por otro lado, las estrategias que se utilizaran, permitirán a cada uno de los niños y niñas aprender de acuerdo a su ritmo personal y respondiendo de acuerdo a sus capacidades e inquietudes, de esta manera formaremos niños con autonomía que se sitúen dentro del contexto de nuestra sociedad. Con base a lo anterior, buscamos que los niños y niñas puedan desarrollar su motricidad por medio del juego, ya que de esta manera se creará un ámbito llamativo y menos monótono, y así, esta investigación permitirá que el juego como estrategia pedagógica desarrolle sus habilidades motrices en el cual esté contemplado una conducta motriz, que permitirá que el niño realice actividades lúdicas para adquirir habilidades y conocimientos de los objetos que hayan en su alrededor generando un aprestamiento significativo para la adquisición de saberes.

1.1.2 Formulación del problema

¿Cómo el fortalecimiento del juego logra ser una estrategia pedagógica que desarrolle la motricidad en los niños de educación preescolar en el colegio Real de la Costa de Valledupar, Cesar?

1.1.3 Sub preguntas

¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes de preescolar para desarrollar la motricidad en los niños?

¿Cuáles son las estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar del Colegio Real de la Costa?

¿De qué manera las estrategias basadas en el juego contribuyen desarrollo de las habilidades y destrezas motrices en los niños de educación preescolar?

¿Cuál es el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Promover la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el desarrollo de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar.

1.2.2 Objetivos específicos

- Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para el desarrollo de la motricidad en los niños.
- Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego para el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de preescolar del colegio Real de la Costa.
- Implementar estrategias basadas en el juego para el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de educación preescolar del colegio Real de la Costa.
- Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

1.3 Justificación

En la tarea docente se está expuesto a múltiples situaciones que llevan a investigar o indagar sobre hechos particulares del aula de clases, lo cual permite describir, diseñar, implementar y evaluar nuevas estrategias para renovar la práctica de aula y enriquecer los procesos pedagógicos y didácticos con los estudiantes. La presente investigación pretende desarrollar la motricidad de los niños y niñas del grado jardín en edades entre 4 y 5 años de la institución educativa Real de la Costa, por medio del juego como estrategia pedagógica que cada vez es más ideal para divertir al niño en el proceso de enseñanza y aprendizaje en donde se puede enseñar de una manera más lúdica y amena los contenidos de las diversas áreas.

Teniendo en cuenta las dificultades observadas en el aula de clase, se implementó el juego como estrategia pedagógica, a través de actividades divertidas en donde se le despertó al estudiante la curiosidad de aprender y desarrollar habilidades en los procesos cognitivos y psicomotriz como el correcto agarre de pinza, al realizar actividades grafo motricidad como los trazos verticales, horizontales, rectos, semirectos y oblicuos en el fortalecimiento de la dominancia de la mano y los dedos, mediante ejercicios de lanzar objetos para el desarrollo y fuerza muscular. Igualmente, se aplicó la estrategia del juego para desarrollar actividades físicas con movimientos corporales, como correr, caminar hacia delante sobre una cuerda, saltar en un solo pie y también realizar rondas tradicionales y rompecabezas para un aprendizaje significativo y de descubrimiento.

Por consiguiente, esta propuesta pretende desarrollar la motricidad de los niños y niñas a través del juego, que le permita al niño explorar el medio que lo rodea, ser más sociable, autónomo, creativo, imaginativo y obtener un mejor desempeño para su aprendizaje significativo. Por lo tanto, mediante el juego los niños y las niñas crean las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales, emocionales y de aprendizaje. ya que es un recurso importante utilizar un lenguaje sencillo que favorezca la comprensión de moverse, saltar, correr, agarrar, lanzar, atrapar, entre otras tantas actividades que favorezcan y disfrute sus capacidades motrices, fomentando así los posibles aprendizajes creados con el juego, gratificando sus ideas y esfuerzos por más mínimos que parezcan.

Así mismo, desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres (Aucoturier, 2004).

El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre

todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (Herranz, 2013).

En consecuencia, esta investigación procura desarrollar la motricidad, a través del juego como estrategia pedagógica, que permitirá que los estudiantes del grado jardín de la institución educativa anteriormente mencionada puedan construir sus propios conocimientos, a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, dando soluciones favorables en cuanto a los movimientos de su cuerpo, mejoramiento de su ubicación del espacio, que se otorga conocimientos, adquisición de nuevos conceptos y fortalecimiento en la dominancia de la mano para la realizar los trazos verticales, horizontales, punteados, rectos, semi- rectos y oblicuos. con un enfoque de investigación cualitativo, que se basa en todo nuevo conocimiento que se le enseña a un niño para generar un aprendizaje personal y fomentar sus capacidades cognitivas y sus necesidades sociales. Desde la perspectiva de un diseño metodológico de indagación para lograr los objetivos propuestos de describir, conocer y desarrollar nuevas estrategias para el desarrollo de la motricidad, y así mismo se recurrirá al empleo de técnicas como la observación participante, entrevistas semi- estructuradas a docentes y estudiantes, e instrumentos de investigación como diario de campo, que son propias de la investigación acción pedagógica.

1.4 Fundamentos teóricos

1.4.1 Estado del arte

En este inciso tiene como finalidad, hacer una recopilación de fuentes importantes, ideas, conceptos, opiniones, junto con una comprensión crítica, para adaptar o desarrollar una perspectiva teórica a partir de la revisión, análisis crítico de documentos existentes.

Para Hoyos Botero (2000) el estado del arte también es una investigación con desarrollo propio que se inscribe en el campo de la investigación documental. Sin embargo, considera que su finalidad esencial es “dar cuenta de construcciones de sentido sobre datos que apoyan un diagnóstico y un pronóstico en relación con el material documental sometido a análisis” (p. 57). Es

decir, busca ir más allá de los parámetros de lo conocido de manera que se pueda construir un orden coherente que explique y totalice los significados sobre un fenómeno en particular.

Por tanto, esta investigación está enmarcada, en una investigación acción pedagógica (IAP), con un barrido de fuentes bibliográficas, referentes actualizados y significativos que validan la información plasmada desde un ámbito internacional, nacional y regional.

A continuación, se enunciará algunos antecedentes a nivel internacional, nacional y regional que se convirtieron en un punto de referencia para la presente propuesta.

1.4.1.1 Antecedentes internacionales. Se menciona un trabajo de investigación realizado por Solano Rivas (2022) titulado: Los juegos educativos como estrategias de aprendizaje y desarrollo de la creatividad en niños en edad escolar de la Unidad Educativa Mariscal Sucre- Ecuador. El presente trabajo de investigación contiene información básica específicamente del juego en la edad escolar tiene un valor fundamental e indispensable en el crecimiento de habilidades y resolución de problemas en la vida cotidiana del niño. Además, su función es apoyar al educando a interiorizar el aprendizaje obtenido sea dentro o fuera del aula. Por tal motivo debemos fomentar y usar juegos educativos al momento de impartir una clase y así los educandos estén listos y comprometidos en el aprendizaje de conocimientos nuevos. Durante la investigación se observó niños con dificultades en las áreas tanto cognitiva, social y emocional, se pudo ver que muchos estudiantes tienen conflictos al momento de crear ideas o formar pensamientos. Dentro de la investigación se encontró que, en la actualidad existen docentes que aún no aplican el juego como herramienta metodológica en la enseñanza y que tienen dificultad al aplicar nuevas técnicas y métodos en su planificación escolar. Una de las responsabilidades fundamentales de cada docente es fortalecer, ayudar y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en niños/as a través de juegos educativos para expandir e incentivar mayor creatividad en la etapa escolar y de esta manera los niños estarán listos para construir ideales únicos que serán de gran aporte a la sociedad. Este proyecto ayudara a concientizar a los docentes, padres de familia de la importancia que tiene el juego en la etapa infantil y que brinda al niño diferentes beneficios para su convivencia diaria y también permitirá al niño fortalecer su autoestima, aprenderá a resolver conflictos por sí mismo, su imaginación aumentara y de esta forma estaremos formando personas creativas, responsables, e innovadoras

para la sociedad. por lo que este trabajo se torna en cuantitativa, debiéndose aplicar instrumentos de recolección de información, por consiguiente, aquí se efectúa en el lugar y horario correspondiente con los instrumentos correspondiente que se emplearán con fichas de observación, entrevistas, cuestionarios a todos los que tengan parte de esta manifestación o hecho investigativo los cuales los integrantes que son estudiantes y docentes. Se toma en consideración a 8 niños, 8 maestros y 8 padres de familia de la Unidad Educativa Mariscal Sucre que forma un total de 24. En esta investigación se tomará en cuenta a los estudiantes de primera de básica de la Unidad Educativa Mariscal Sucre en edades de 5 y 6 años son en total 8. El enfoque de los docentes es motivar al niño a resolver problemas y expandir la creatividad a través de juegos educativos que sean divertidos y llamativos.

Suatunce (2023) presenta la investigación denominada: Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del subnivel inicial II, en la escuela “Valencia Herrera”, durante el periodo lectivo 2021-2022. Quito, Ecuador, analiza como los juegos motores fortalecen las destrezas motrices gruesas, igualmente se describe que los juegos locomotores, no locomotores y manipulativos mejoran las habilidades motoras básicas. Adicionalmente se indagó las dificultades motrices que presenta la infancia en el ámbito de expresión corporal y motricidad. La sustentación teórica toma como referencia a Piaget, quien señala que el juego estimula las zonas cerebrales, también referimos a Aucouturier, que señala que la práctica psicomotriz es la base del desarrollo emocional, cognitivo y físico. En cuanto a la metodología de la investigación su diseño está guiado por el paradigma socio- crítico, articulado al enfoque cualitativo con un alcance explicativo, con una modalidad de campo, para la recolección de información se aplicó las técnicas entrevistas aplicada a las docentes y observación a los niños y niñas. Con respecto a los hallazgos, se demuestra que el nivel de motricidad gruesa de las y los infantes en relación a los estándares que plantea el currículo de la educación inicial, se encuentra en proceso, se pudo detectar retrocesos en la coordinación general, visomotriz, en la organización espacio temporal, en el equilibrio, porque los niños y niñas no poseen una adecuada postura, lo que ha impedido que no se estructuren correctamente su esquema e imagen corporal, resultados que permitieron ejecutar la propuesta denominada “Mi cuerpo en movimiento”. En el caso de los infantes del Subnivel Inicial II, de la escuela investigada, se puede observar que la docencia si bien realiza actividades motoras, el tiempo que se dedica a las mismas es insuficiente, en consecuencia, los niños y niñas tienen

aprendizajes monótonos y escolarizados, puesto que se encuentran permanentemente realizando hojas de tareas dentro del aula. Por tanto, no existe suficiente interacción en su entorno físico, estas acciones se suscitan debido a que las docentes no disponen de métodos actualizados, ni de materiales didácticos para poder llevar a cabo su práctica educativa.

Por esta razón, el presente trabajo investigativo resalta la importancia que tienen los juegos motrices tanto locomotores, no locomotores, manipulativos y su aplicación en el ámbito educativo para fortalecer la motricidad gruesa, la cual permitirá que los niños y niñas desarrollen habilidades de equilibrio, coordinación general, tonicidad, destrezas básicas como el espacio temporo-espacial, esquema corporal, autocontrol, mismos elementos que son necesarios en los cinco primeros años de vida y permite generar una crianza integral en integral.

En cuanto a la metodología se plantea como un diseño basado en la investigación acción, ligado al paradigma socio-crítico, con un enfoque de estudio cualitativo, con un nivel descriptivo. Por su modalidad y el lugar es una indagación de campo, porque se aplicaron los instrumentos denominados la entrevista y la lista de cotejo, mismos que permitieron establecer que los juegos motores son recursos didácticos y prácticos, ya que da a conocer la relevancia que tienen las habilidades lúdicas motrices y su incidencia en la motricidad gruesa.

1.4.1.2 Antecedentes nacionales. Se tomó como base esta investigación, ya que contiene unas propuestas pedagógicas para aplicarlas en el plan de aula y lograr un aprendizaje significativo. A nivel nacional, se menciona la investigación realizada por Gómez (2020), la cual es titulada: el juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, Magdalena. El presente estudio contiene el proceso investigativo realizado en la I.E.D. Edgardo Vives Campo de la ciudad de Santa Marta, la cual se centra en el estudio que se realizó a las docentes y estudiantes sobre el juego como esa estrategia que permite enriquecer las actividades académicas de forma lúdica y práctica, de tal manera que sean clases más llamativas y atractivas para los aprendices.

Inicialmente se realizó un estudio sobre lo que eran los juegos, sobre como este aspecto es muy

relevante en los aprendizajes de los infantes y de tal manera les pueda permitir ser personas capaces de aprender de forma lúdica, no necesariamente de forma catedrática y cotidiana cómo se maneja en la actualidad. Este tema tuvo mucha claridad al momento de ser presentado a la comunidad educativa, ya que dio pie de inicio al desarrollo de la investigación. Sin embargo, se pudo estudiar el juego como estrategia fortalecedora de conocimiento, para que permitiera entender que a través de los juegos se puede aprender, pueden servir como un método de enseñanza. Por esta razón, esta investigación se desarrolló a partir del enfoque cualitativo, un paradigma interpretativo y un método de corte etnográfico. De la cual fueron las pautas para recolectar e involucrarnos con la comunidad educativa, de forma directa y precisa, con el fin de que se pudiera reconocer, valorar e identificar que saben ellos, que conocimientos tienen sobre esta estrategia de enseñanza, o si es involucrado como una estrategia propicia para enriquecer los aprendizajes de los infantes.

Para que la recolección de datos de esta investigación fuera más eficaz se aplicaron diferentes instrumentos como lo fueron observación no participante y la entrevista los cuales permitieron reconstruir la información recolectada en el proceso, y lograr los resultados esperados, ya que a través de este se pudo conocer el sentir de los estudiantes y docentes, de como ellos presentían que eran las clases, si necesitaban ser cambiadas o seguir con la misma mecánica, si en realidad las actividades eran aprendidas de forma fácil o si algunos estudiantes tenían falencias por dicho entendimiento. Gracias a los análisis de resultados, se pudo observar cual fue el punto de vista de los docentes, con el fin de que fuera de una forma clara y precisa, que permitiera innovar en la educación preescolar. Dentro del marco de referencias, se hace exaltación de diversas perspectivas o componentes teóricos, la cual brindaron aporte para ampliar el objeto de estudio de esta investigación, también se logró construir aportes pedagógicos que enmarcaron el estudio. Con la finalidad de tener unas bases fundamentales para sustentar esta investigación, de tal manera que se pudiera conocer lo que muchos autores consideran pertinentes para el aprendizaje de los educandos y que hoy en día no es valorado y reconocido, ya que una educación preescolar necesita de muchos mecanismos y estrategias para sobre llevar el aprendizaje de los infantes que apenas están empezando a conocer su entorno y su contexto. Por tal motivo se dejó plasmada una cartilla educativa en la I.E.D. Edgardo Vives Campo de la ciudad de Santa Marta, para que los docentes a través de ella pudieran planear sus actividades, hay van a conocer que actividad manejar para

conocer los números, para identificar los fonemas, para contextualizar a los niños y niñas en los conceptos básicos tanto de matemáticas como de castellano. Con el fin que los docentes puedan implementar estas pautas en sus clases, fortaleciendo así de esta manera los aprendizajes de los estudiantes y enriqueciéndolos en valores a través de los juegos.

Gómez (2021), presenta su investigación titulada: fortalecimiento del desarrollo motriz a través de estrategias lúdicas pedagógicas en pre-jardín y jardín del preescolar Gimnasio Infantil del Norte, de la ciudad de Popayán, Cauca.

Esta propuesta tuvo como intención el “Fortalecimiento del desarrollo motriz a través de estrategias lúdicas pedagógicas en pre-jardín y jardín del preescolar Gimnasio Infantil del Norte, de la ciudad de Popayán” (Gómez, 2011, p 15). Esto se logró a través de la identificación de las dificultades en el proceso de desarrollo motriz de los niños y niñas a partir de un ejercicio diagnóstico mediado a través de la modalidad de pasantía, dividido en cuatro fases así: Fase I Identificación de las dificultades que permitan la visibilidad las falencias físicas motrices mejorando la convivencia de los niños de preescolar Gimnasio Infantil del Norte. Seguida de la fase II que es proponer talleres lúdicos pedagógicos que mejoren las habilidades motrices básicas de los niños a favor del fortalecimiento del proceso de su desarrollo motriz, existe una fase III Evaluación de los resultados de las actividades lúdicas para el desarrollo motriz de los niños y una fase IV Intervención en esta fase de intervención se tuvo en cuenta como punto de partida desarrollar las habilidades básicas motoras de los estudiantes y que a su vez afiances los aprendizajes dados por la docente de una manera divertida.

El trabajo mediante la modalidad de pasantía mostró resultados satisfactorios en el cambio actitudinal y en la reestructuración de los conceptos para un contexto de motricidad fina y gruesa en los niños evaluados. mediante una metodología del tipo cualitativo. Esto se pudo evidenciar en la diferencia en los resultados del diagnóstico inicial, con la evaluación final.

1.4.1.3 Antecedentes regionales. Se enuncia el estudio realizado por González Mojica (2022), titulado: el juego psicomotor como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel preescolar Valledupar, Cesar. La motricidad gruesa se considera una parte fundamental en el desarrollo integral del individuo es de vital importancia de este depende qué se adquiera, un buen desarrollo de movimientos grandes y pequeños.

La presente propuesta pedagógica se llevó a cabo en la institución educativa Villa Yaneth de la ciudad de Valledupar, con el propósito de fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes del grado preescolar, mediante el juego psicomotor como estrategia pedagógica para un adecuado desarrollo motor grueso. Esta propuesta se sirvió de las metodologías de la investigación cualitativa, con un tipo de investigación acción la cual tomo como instrumento la técnica de la observación participante para la identificación del problema y la evaluación constante del proceso de intervención, también se tomó el instrumento diario de campo para reflexionar y analizar la intervención docente.

Se trabajó con una población de 28 estudiantes del grado transición 01, en los cuales se encuentran 10 niños y 18 niñas entre los 5 y 6 años. En este sentido la metodología se llevó a cabo a través de la implementación de una secuencia didáctica de tres secciones de juegos psicomotores. Obteniendo como resultado que los niños no estaban desarrollando correctamente la motricidad gruesa, y gracias a la implementación de varias secciones de juegos en los que se hacía uso de los diferentes grupos musculares como: la cabeza, el tronco y las extremidades; los infantes han logrado avances significativos en el desarrollo de sus capacidades motrices gruesas, obteniendo movimientos coordinados y equilibrados. Así como la adquisición de la lateralidad, la orientación espacial y el conocimiento del esquema corporal, bases importantes que permiten un adecuado proceso educativo, ya que el niño experimenta y descubre las posibilidades, funcionalidades y limitaciones de sus movimientos a través del juego, logrando así un adecuado desarrollo integral en esta etapa tan importante de la vida.

Se toma como referencia el estudio realizado por Bragir Arango (2022) titulado: Actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de 3 y 4 años del CDI San Martín de Valledupar, Cesar. Las habilidades psicomotoras se considera una parte

fundamental en el desarrollo motor del niño, a través del conocimiento, movimiento en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial.

El presente documento hace referencia al proceso, resultado y experiencias, analizadas en la intervención pedagógica, mediante actividades lúdicas, para el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices, de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad, llevada a cabo en el Centro de Desarrollo Infantil San Martín, de la ciudad de Valledupar, Cesar. En la investigación, también se observa el poco interés de los padres de familia, en la participación de Actividades Pedagógicas, diseñadas por las docentes del CDI.

Dichas referencias se evidencian a través de la observación, por tal motivo, la pregunta acorde al Proyecto de Acción pedagógica es la siguiente: ¿Cómo a través de actividades lúdicas, se promueve el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices en los niños y niñas de 3 y 4 años del CDI San Martín de Valledupar, Cesar? Se indaga sobre actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices por medio de las técnicas de investigación enmarcadas en un enfoque cualitativo y las metodologías utilizadas en el proyecto pedagógico desarrollado desde una perspectiva de Investigación - Acción, por medio de la realización de actividades lúdicas, para estimular el fortalecimiento de las habilidades psicomotrices, obteniendo resultados favorables, en su desarrollo Psicomotor, mostrando cambios significativos en ellos. Además, se involucra los padres de familia, para obtener, los propósitos esperados. Se concluye con una reflexión sobre los resultados obtenidos y los aprendizajes, para la formación de futuros pedagogos infantiles.

1.4.2 Marco teórico y conceptual

En el presente apartado se encontrarán teorías importantes para el problema objeto de investigación, donde permitirá organizar y argumentar constructos que serían relevantes para esta propuesta investigativa.

1.4.2.1 El juego. El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7 que

dice lo siguiente “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad.

Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. (Gallardo-López y Gallardo, 2018, p. 42)

Figura 1.

Concepto del Juego



Varios autores definen el juego de distinta manera, por ejemplo, Hill (1976) citado en la revista Federación de Enseñanza de Andalucía (2010) dice: el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

Para Herranz (2013) el juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, “el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital” (Gallardo López, 2018, p. 42)

Por su parte Guy Jacquin (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Caillois (1986) hace una síntesis de varias definiciones que el juego es una actividad libre porque el jugador juega, no porque es obligado, también con la actividad separada porque está fuera de la realidad, pero forma parte de ella, es una actividad incierta el juego no es real y está fuera de la vida cotidiana, también la actividad improductiva no produce bienes dentro del mundo real, pero es una herramienta para conocer el mundo real, igual para la actividad reglamentada, cada juego tiene reglas y leyes que la rigen y en el último lugar el juego es una actividad ficticia es producto de su imaginación, donde se puede imaginar libremente y jugar a ello. Pugmire-Stoy (1996) citada por el Ministerio de Educación (2017) define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario” (p. 22). Este acto evoluciona a partir de divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003) citados por Pérez y Coca (2015) definen el juego como “un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (p. 15).

Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. En resumen, se puede decir que, para los niños y niñas jugar no

es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central para su conocimiento del mundo, por intermedio de sus propias emociones. A través del juego el niño o niña crea una serie de especulaciones con respecto a la vida, las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Por tanto, el juego se puede definir como una actividad lúdica, placentera, libre y espontánea, que se realiza con el único fin de entretenerse y divertirse, que ayuda a los niños a conocerse a sí mismo y a relacionarse con los demás y a comprender el mundo en el que vive. El juego no solo es jugar por jugar, sino que también tiene muchos beneficios y es vital para el ser humano en los primeros años de vida.

Importancia del Juego. Todos los seres humanos hemos jugado alguna vez en la vida y más cuando se es niño, ya que es lo único que se quiere hacer. El jugar trae muchos beneficios, pues el juego es un actividad vital e indispensable para el desarrollo humano de esta manera, los beneficios del juego son satisfacer las necesidades básicas del ejercicio físico, es decir, los seres humanos necesitamos estar en constante movimiento para el buen funcionamiento del cuerpo, por lo que el juego hace esta posible, es una vía excelente para expresar y realizar deseos, estos deseos pueden ser distracción o una forma de recreación que el niño realiza (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2010)

De igual manera, el juego facilita la imaginación y con ello el niño genera una maduración de ideas que le permite tener un pensamiento crítico, con expresiones de sentimientos positivos y/o negativos, por lo que el juego genera un beneficio a un equilibrio mental y ayuda a que el niño controle sus emociones, que es un aspecto muy importante para las relaciones humanas.

Por medio de los juegos de imitación, el niño ensaya y ejercita ciertos patrones de comportamiento que le servirán para su vida adulta. Cuando los niños juegan se genera la socialización y las habilidades sociales que les serán beneficiosas para poder desenvolverse fácilmente ante distintas personas. El juego, permite conocer comportamientos de un niño y así podrán encausar o premiar hábitos dependiendo el caso que sean positivos o negativos, es decir, el juego tiene el beneficio de ser el medio para la realización de un diagnóstico de un niño, ya sea de

comportamiento, su habilidad, entre otras, para que de esta manera poder determinar si el niño o la niña tiene un problema y en base a ello ayudarlo (Borjas, 2018).

El juego posibilita una relación entre el niño y el adulto, generando así el beneficio del desarrollo de su personalidad, y la confianza al estar en compañía de un adulto. Por último, el juego genera el desarrollo de la psicomotricidad, que es un elemento muy importante en el desarrollo infantil, puesto que es la base para la adquisición de posteriores aprendizajes. La psicomotricidad engloba habilidades básicas como la lectura, la escritura, el cálculo y además habilidades motoras como la fina y las gruesas, que van desde la movilidad de la mano hasta la movilidad del cuerpo en general, es decir, caminar, correr, saltar, entre otras. De igual forma, el juego favorece la coordinación, el equilibrio, la orientación en el espacio y el tiempo. Para los niños y las niñas el jugar no es un pasatiempo, es un medio para aprender, explorar del contexto adquiriendo conocimientos y habilidades que poco a poco forman su carácter y personalidad y con ello mejora su conocimiento (García y Alarcón, 2011).

El Juego en la Educación Inicial. El juego es fundamental para los niños, puesto que se aprenden las habilidades necesarias para su desarrollo integral. Antes que nada, el juego en la educación inicial, está integrado por todas las actividades de recreación que son ejecutadas por los niños y niñas, con la finalidad de divertirse y disfrutar para bien de su desarrollo integral en la infancia.

El juego, entonces, hace parte vital de las relaciones de las personas con el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar.

Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

De la misma manera, el juego desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental en la medida en que, configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos.

En este mismo sentido, “el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se promueven y práctica en los juegos de reglas” (Ministerio de Educación, 2013, p. 14)

Según el Ministerio de Educación (2013), “el arte, juego, literatura y exploración del medio son consideradas las actividades rectoras de la infancia, las cuales se abordan en la educación inicial en el marco de la atención integral a la primera infancia” (p. 1).

Las actividades rectoras en la primera infancia son elementos fundamentales el cual los niños y niñas interactúan y se relacionan con otros y con el entorno, ya que estas relaciones son importantes para su desarrollo integral.

En ese sentido, son actividades constitutivas del desarrollo integral de las niñas y los niños y se asumen como elementos que orientan el trabajo pedagógico. El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto. En cuanto a la literatura, es el arte de jugar con las palabras escritas y de la tradición oral, las cuales hacen parte del acervo cultural de la familia y del contexto de las niñas y los niños.

Por su parte, la exploración del medio es el aprendizaje de la vida y todo lo que está a su alrededor; es un proceso que incita y fundamenta el aprender a conocer y entender que lo social, lo cultural, lo físico y lo natural están en permanente interacción. Por su parte, el arte representa

los múltiples lenguajes artísticos que trascienden la palabra para abordar la expresión plástica y visual, la música, la expresión corporal y el juego dramático. (Ministerio de Educación Nacional, 2013, p. 3)

Aprendizaje a través del juego. El tiempo correspondiente a la educación preescolar componen la parte céntrica de la etapa de la primera infancia y son los que establecen el éxito tanto en el colegio como después de esta. Se ajusta en los años que pertenecen a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta acertado durante todo el período de la primera infancia.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (UNICEF, 2018, p. 7)

Por consiguiente, el juego estimula a la participación activa sin perder de vista cómo juegan los niños, normalmente se ve que se involucran profundamente en el juego y a menudo establecen la actividad física, la mental y la verbal mediante una capacidad de acción, que permite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias y además puedan reconocer y confiar de lo que son capaces, autónomos y dependientes de su recorrido de aprendizaje lúdico.

En la educación inicial, las niñas y los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos con pares y adultos significativos diferentes a los de su familia, a relacionarse con el ambiente natural, social y cultural; también aprenden a conocerse, a ser más autónomos, a desarrollar confianza en sí mismos, a ser cuidados y a cuidar a los demás, a sentirse seguros, partícipes, escuchados, reconocidos; a hacer y hacerse preguntas, a indagar y formular explicaciones propias sobre el mundo en el que viven, a descubrir diferentes formas de expresión, a descifrar las lógicas en las que se mueve la vida, a solucionar problemas cotidianos, a sorprenderse de las posibilidades de movimiento que ofrece su cuerpo, a apropiarse y hacer suyos hábitos de vida saludable, a enriquecer su lenguaje y construir su identidad en relación

con su familia, su comunidad, su cultura, su territorio y su país. (Ministerio de Educación , 2013, p. 3)

Desde el punto de vista psicomotor el juego fortalece el desarrollo del cuerpo y de los sentidos del niño, la fuerza en el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en uso de su propio cuerpo en la aplicación de actividades lúdicas que se incrementa con la práctica. Gracias a los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo, objetos y con los demás), establecen esquemas motores simples que se ejercitan al repetirlos progresivamente se van perfeccionando, integrando unos con otros.

El juego fomenta el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños en su etapa inicial, donde descubren nuevas sensaciones, coordinar los movimientos grandes y pequeños de su cuerpo, exploran sus habilidades sensoriales y motoras.

Después de esto. El juego también estimula el desarrollo intelectual del niño con capacidades de pensamiento, creatividad, imaginación, atención, memoria y la sociabilidad que es un instrumento importante en la comunicación.

Juego como estrategia pedagógica. Cuando se habla de juegos se evoca la etapa de la niñez. En dicha etapa, los juegos promueven alegría, pero también estimulan a la reflexión y despiertan el interés y el deseo de aprender.

El juego es utilizado como herramienta favorita para facilitar y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje individuales y/o grupales. Desde la enseñanza se combinan distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Además, se deben implementar estrategias innovadoras que permitan reconocer al estudiante como un ser participativo y sociable; que fomente en ellos el juego como principio que hace parte de su desarrollo total, facilite el desarrollo de su capacidad para discriminar y realizar actividades que le produzcan placer y goce. (Martínez, 2022, p. 5)

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido, el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Para Motta (2004) plantea: “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p. 23).

En opinión de Waichman (2000), es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo y para el trabajo escolar.

La lúdica hace referencia al disfrute que produce el juego docente, es decir, trabajar con personas cuya actividad educativa les significa una permanente confrontación con sus sentidos de la vida, la educación, la escuela, las diferentes maneras de asumir el amor, por su profesión y lo cotidiano, como también las mismas contradicciones que estas producen. El juego se vive desde la guerra y para el disfrute, en este sentido, la lúdica es igualmente “la capacidad de disfrutar plenamente todos los momentos de la guerra o más concretamente del encuentro con el otro” (Velandia, 2006, p. 2) citados por Sepúlveda (2015, p. 166).

Por otra parte, Vygotsky, toma al juego como un recurso que impulsa el desarrollo de los dispositivos de aprendizaje tales como la atención, concentración y memorización sin dificultad. Según sus propias palabras Vygotsky (1934) “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” (p. 43). Desde su teoría constructivista, el niño por medio del juego puede constituir su conocimiento a partir del contacto con el contexto o realidad y de la interacción con los demás. En este mismo sentido el autor Azcoaga (1999) manifiesta que: “Los dispositivos básicos del aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar”. Es decir que los dispositivos básicos de aprendizaje como son la motivación, la percepción, la atención, la concentración y la memoria son importantes en el momento de aprender, que son innatos y además

se pueden desarrollar en los estudiantes para lograr desarrollar capacidades y habilidades de pensamiento por ende un buen desempeño académico.

El autor Azcoaga (1999) contempla los siguientes dispositivos como base del aprendizaje:

Memoria: Es la capacidad de retener y de evocar eventos del pasado, mediante procesos neurobiológicos de almacenamiento y de recuperación de la información, básica en el aprendizaje y en el pensamiento.

Atención: es el mecanismo interno mediante el cual el organismo controla la elección de estímulos que a su vez influirá en la conducta, se mencionan dos modalidades: la fásica, que implica la activación de todos los sistemas sensoriales del organismo, y la tónica, o tono atencional, que permite la concentración en una actividad específica.

Sensopercepción: es la función psíquica que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno. Para el caso del aprendizaje de la lengua escrita implica tanto la audición, como la visión y la propiocepción del sistema articulador-vocal y de los músculos del brazo y la mano, entre otros.

Concentración: es la estructura que permite generalizar acciones, crear esquemas y organizar estructuras. Para este autor, es la capacidad para dejar de prestar atención a aquellos estímulos del medio que no resultan pertinentes durante la tarea que se está aprendiendo.

Motivación: es lo que hace que un individuo actúe y se comporte de una determinada manera. Indica las causas que mueven a una persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. De igual manera, la motivación es el interés que tiene el individuo por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. En el ámbito escolar la motivación es el objetivo central por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta.

Sin lugar a duda, estos dispositivos son fundamentales para obtener en los estudiantes un aprendizaje significativo dentro del entorno escolar, es por ello que, “es esencial que los educandos se desarrollen en ambientes favorables de aprendizaje” (Vasquez, 2020, p. 39).

Juego colaborativo en el aula. Es una estrategia pedagógica que consiste en que los estudiantes se apoyan mutuamente en su proceso de aprendizaje, este aprendizaje contribuye al mejoramiento del proceso académico de los niños y niñas como en la construcción de relaciones sociales e interpersonales, habilidades cognitivas, motivación e interese en la responsabilidad de acciones a ejecutar. Según García et al., (2015)

El trabajo colaborativo incrementa también el desarrollo de un pensamiento crítico y la utilización de estrategias de razonamiento de más alto nivel, en este sentido se plantean tres niveles de logros en el trabajo colaborativo: El primer nivel se refiere a las tareas grupales que, promueven el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenido, pues reúnen propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumentan el aprendizaje de cada uno, enriquecen la experiencia por aprender, elevan la motivación por el trabajo individual y grupal y el compromiso de cada cual con todos. El segundo nivel incluye a la dinámica grupal, entendida como la forma de actuar para el desarrollo de actividades, que aumenta la cercanía y la apertura, mejora las relaciones interpersonales, aumenta la satisfacción por el propio trabajo y permite valorar el conocimiento de los demás miembros del grupo. Como tercero y último se encuentra el nivel personal, considerado como el proceso de acumulación de experiencias y conocimientos durante el trabajo colaborativo, que propicia el desarrollo de habilidades sociales de interacción y de comunicación efectiva; así como, la seguridad en sí mismos, la disminución de sentimientos de aislamiento y de temor a la crítica. (p. 5)

El trabajo colaborativo debe partir de una alta motivación del profesorado el cual se logra a través del conflicto cognitivo-afectivo y del cambio de roles dentro del grupo.

La motivación a aprender es inducida por los procesos interpersonales, determinados por la interdependencia social en la situación de aprendizaje. Los niños desarrollan relaciones

afectivas mutuas y de pertenencia al grupo, lo que tiene una gran influencia en el rendimiento grupal. (García et al., 2015, p. 4)

El aprendizaje colaborativo se sostiene en diversos principios fundamentales, demostrables en el ejercicio práctico de los métodos: la interdependencia positiva, la interacción cara a cara, el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales y la valoración personal. La interdependencia positiva representa el vínculo estudiante-grupo, por lo que el éxito grupal depende de esta interacción; la interacción cara a cara consiste en el avance del trabajo entre estudiantes talentosos y otros menos aventajados; el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales son necesarias para el logro del aprendizaje, y todos los miembros de los equipos deben ser capaces de demostrarlo y por último, la valoración personal requiere una evaluación que busca asegurar que cada estudiante sea estimado por sus esfuerzos y contribuciones (Zurita, 2019).

Ausubel (1963), expone que el aprendizaje es un proceso que va desarrollando el ser humano a través de la experiencia y adquiere conocimientos e ideas, las almacena y procesa. Por otro lado, Barnett et al., (2003) consideran que cooperar se define como la acción de actuar conjuntamente con otros para alcanzar un mismo fin, esto implica las siguientes características:

- Organizar pequeños grupos de trabajo.
- Conseguir objetivos individuales favorecen a los objetivos grupales.
- Trabajar en grupos nos ayudará a obtener recompensas en función de los resultados obtenidos.

Algunos autores importantes definen al aprendizaje colaborativo de la siguiente manera.

Kagan (1994) afirma que son “una serie de estrategias institucionales que incluyen la interacción competitiva de estudiante a estudiante, según el tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje” (p. 2).

Johnson y Johnson (1991), define el aprendizaje colaborativo como “el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y el que se produce en la interrelación” (p. 65).

En definitiva, el aprendizaje cooperativo es un método didáctico formado por grupos reducidos de alumnos los cuales, los participantes trabajan en conjunto para alcanzar el máximo aprendizaje posible. El aprendizaje cooperativo no se basa solamente en trabajar en grupos y en que cada miembro cumpla su objetivo adjudicado por el profesor; cada participante tiene que llegar a adquirir los objetivos del resto de sus compañeros, pero, sin dejar de lado los intereses de los niños y niñas por conseguir sus objetivos individuales.

Un estudiante consigue su objetivo cuando el resto de compañeros del grupo alcanzan el mismo fin, es decir, aunque en un momento determinado cada miembro del grupo tenga una meta o unos propósitos marcados y trabaje por conseguirlo, no se alcanzarán el objetivo si no lo hacen entre todos los participantes del grupo. En otras palabras, cooperar significa trabajar juntos para lograr los objetivos propuestos en común. Por tanto, para que el aprendizaje cooperativo esté presente en las aulas, es necesario que se trabaje e inculque.

Por otro lado, la teoría de Morrison (2005) dice que Vygotsky habla sobre la necesidad que tiene el ser humano de relacionarse con las personas y objetos de su entorno para favorecer su desarrollo. Las personas son capaces de aprender conceptos adaptados a sus edades o nivel de desarrollo. El autor habla sobre la “zona de desarrollo próximo”, en la cual el alumno es capaz de aprender solo o realizar tareas por su cuenta o con ayuda de otros.

Se debe resaltar la necesidad de relación con otras personas para conseguir adquirir conocimientos nuevos puesto que, es producto de un fenómeno social. Y también la teoría de las inteligencias múltiples como dice Gardner (2001) se basa en ocho inteligencias que poseen los seres humanos (Naturalista, lógico-matemática, lingüística, cinética-corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y espacial). Todas estas inteligencias son necesarias para vivir en sociedad; la inteligencia interpersonal se desarrolla en gran medida trabajando por equipos esto debido a que, se establecen relaciones con los demás, desarrollando la socialización a través del

diálogo y la conversación, a su vez, también se desarrolla la inteligencia lingüística puesto que, se dialoga con los compañeros a través de la palabra.

Hay estudios que demuestran que el aprendizaje colaborativo es más beneficioso y ventajoso que el aprendizaje tradicional basado en la repetición, la memorización y las clases magistrales arrastrando a los alumnos a un fracaso escolar con tasas elevadas. Estos estudios muestran resultados en tres ámbitos fundamentales en los humanos como son el ámbito académico, el social y el personal. A continuación, se desarrollarán los tres diferentes ámbitos:

Ámbito académico: con respecto a este ámbito destacan Gavilán y Alario (2010), quienes dan resultados de la positividad de trabajar el aprendizaje cooperativo en las aulas puesto que, aumenta la productividad del trabajo en grupo.

Trabajar en grupo bajo ciertas circunstancias hace que aumente el aprendizaje de los individuos más que si se organizaran de otra forma, pero la medida de la productividad del grupo no es una prueba de esto en uno u otro sentido. (Slavin, 1985, p. 20)

Ámbito social: el aprendizaje colaborativo se caracteriza por el trabajo en grupo, ayudándose, motivándose y colaborando entre ellos. Esto conlleva al desarrollo de la socialización con los compañeros y a la creación de un vínculo de amistad entre ellos, proporcionando una mejora del ambiente del aula, en las relaciones sociales, aceptación, tolerancia, respeto, adaptación social.

Ámbito personal: algunos estudios han demostrado que el aprendizaje cooperativo está estrechamente relacionado con el bienestar personal puesto que, afecta al equilibrio y a la salud psicológica mejorando la madurez emocional, la socialización, la autoestima de uno mismo y el auto concepto.

El Ministerio de Educación (2019) menciona que el juego es una estrategia; como docentes se debe de utilizar ya que ayuda al niño a desenvolverse de manera autónoma, con libertad y orden; incentiva a buscar diversas alternativas de solución al niño para poder resolver problemas, mediante

el juego van manipulando, explorando, asumiendo roles, confrontando ciertas ideas sin ayuda de un adulto.

De igual manera, el Ministerio de Educación (2019) refirió que el juego es una actividad donde los niños aprenden a través de la interacción con el medio, mediante el juego los niños se divierten y manifiestan sus vivencias, sus emociones, asumen roles, respetan reglas, comparten, observan, exploran, manipulan, experimentan, socializan, el juego como herramienta favorece el desarrollo y formación del ser humano, permite el desarrollo de aptitudes donde se adquieren diversos aprendizajes.

Por consiguiente, se puede concluir que el juego colaborativo favorece el aprendizaje de los niños favoreciendo el trabajo en equipo en resolución de problemas, Participativo con pensamiento crítico en hechos reales dentro del contexto que se desenvuelven.

Juegos tradicionales. Según Honrubia (2019) “Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico” (p. 1). Para Pereira (2009) los juegos tradicionales, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte de divertirse, rescata tradiciones y costumbres de los antepasados.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede recalcar que los juegos tradicionales son una transmisión de conocimientos y cultura de generación en generación desde el juego (Morales, 2015)

Según Navarro (2002) citado por García (2015)

Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento

constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo (p. 31)

Para Lavega (2000) citado por Castro (2022),

Van dirigidos a mejorar las capacidades físicas fuerza, velocidad, resistencia. “Por lo tanto se puede manifestar que los juegos tradicionales infantiles de persecución se los ha visto más involucrados con el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de la aplicación de los mismos conseguiremos una 32 estimulación y potencialización de habilidades y destrezas más relacionadas a las actividades motoras. (p. 4)

Para Lavega (2000), los juegos tradicionales se clasifican en:

Colectivos: La práctica de este supone la participación de varios colectivos de jugadores que se desafían por alcanzar antes o de mejor modo el propósito del juego. En este caso los jugadores de los diversos colectivos no pueden interactuar con los adversarios ya que no coinciden en el mismo terreno de juego o en el mismo tiempo.

Individuales: En este caso los protagonistas persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.

Con objetos: Estas condiciones posibilitan la interacción entre los participantes que al poder interferir las de los demás protagonistas, actuando sobre su propio cuerpo o sobre el objeto móvil que se está manipulando, (pelota pañuelo), (persiguiendo, capturando, interceptando objetos) el desafío se hace mediante una oposición.

Verbales: Se puede decir que, los juegos tradicionales infantiles de persecución siempre están ligados a la expresión verbal ya que necesitamos del lenguaje para poder expresar en los juegos.

Con partes del cuerpo: Consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forme independiente para llevar a cabo un movimiento que incluye varios segmentos corporales.

Dicho lo anterior los juegos tradicionales posee beneficios para la memoria vivida del niño en su etapa inicial. Como la integración social, donde se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, se recordarán con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de su vida.

De forma similar el desarrollo locomotriz es ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación (Morales, 2015).

De esta manera, se puede considerar al juego tradicional como una estrategia pedagógica que dinamiza los procesos formativos y fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, creando un puente entre los legados ancestrales y las prácticas pedagógicas. Siguiendo a Barreto y Rodríguez (2018), se puede encontrar que muchos de estos juegos, si bien son de corta duración, no requieren de gran cantidad de material; por tanto, se pueden vincular fácilmente a las prácticas pedagógicas del contexto educativo sin la necesidad de grandes recursos ni horarios especiales. Por otra parte, dentro de la suma de beneficios que se le atribuyen al juego tradicional en el contexto escolar, y coincidiendo con Del Río (2013) y Cantor y Palencia (2017), se puede establecer que estos influyen positivamente en el nivel de participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades de clase, mejorando así las relaciones sociales en el aula y en otros espacios de interacción con la comunidad.

Para Suárez (2009), los juegos tradicionales se constituyen como el mecanismo ideal para llevar a la práctica situaciones lúdicas, al tiempo que permiten el desarrollo de las dimensiones cognitiva, motriz, afectiva y social de los estudiantes generando diversos aprendizajes.

Dentro de la dimensión cognitiva: se puede destacar el desarrollo del lenguaje oral, en razón a la adquisición de un vocabulario básico y específico, y al aprendizaje del patrimonio cultural propio de su entorno (Suárez, 2009).

En lo referente a la dimensión motriz. Los estudiantes desarrollan elementos que se encuentran vinculados a las capacidades coordinativas tales como el ritmo, la coordinación gruesa y fina, ubicación espacio temporal, equilibrio, lateralidad, entre otros, logrando reconocer de esta manera sus posibilidades y limitaciones (Suárez, 2009).

Con respecto a la dimensión afectiva y social. se puede observar un aprendizaje progresivo en la medida en que el alumno asocia la finalidad del juego con el trabajo en equipo. También se puede evidenciar un significativo aprendizaje al aceptar y consensuar una serie de reglas y disposiciones preestablecidas para la participación en los juegos. (Barragan, 2021, p. 50)

1.4.2.2 Psicomotricidad. Según Sánchez (2004) y Sánchez (2008) citadas por Morales (2009)

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que el niño va a establecer con el mundo que le rodea (a través de diferentes objetos) Esta globalidad del niño manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura efectiva y cognitiva. (p. 2)

Esencialmente, la psicomotricidad favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudará a dominar, de una forma sana, su movimiento corporal, mejorando la relación y la comunicación con el mundo que lo rodea. La psicomotricidad está dirigida a todos los niños y niñas normalmente hasta los 7 años de edad, y en casos especiales está recomendada para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, así como dificultades de integración en el colegio, de igual manera la psicomotricidad le permite al niño explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus medios, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo y a expresarse libremente.

Le Boulch (1986) se refiere al esquema corporal como el conocimiento que las personas tienen de su propio organismo en situación con o sin movimiento, la relación de sus segmentos y partes

entre ellas, y las relaciones entre objetos y las personas con las que se interrelaciona. Aucouturier (2004) afirma que la psicomotricidad es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas. Así mismo, Aucouturier (2004) desde la perspectiva personal, el juego les permite a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo como en el juego de construir y destruir torres.

Mendieta et al., (2019) dicen que la psicomotricidad es el método que estudia el movimiento de la persona y su relación con el desarrollo cognitivo, indican que la psicomotricidad es una labor pedagógica, apoyada en la concepción integral del niño, en la que se interrelacionan la interacción entre el conocimiento del objeto, la percepción de las emociones y las funciones motrices; esto accede al desarrollo personal, expresivo y social del niño en una perspectiva integral que considera el respeto a su propio cuerpo y al de los demás. Asimismo, Mendieta et al., (2019) señalan que la psicomotricidad supera lo que es el estudio del movimiento del niño y su correspondencia con el desarrollo motor y cognitivo, también es el método que estudia integralmente la conducta del niño, el espacio en que se desenvuelven sus emociones, así como, el desarrollo de sus habilidades y destrezas motrices; todas ellas se constituyen en la base de nuevas maneras de movimiento, comunicación e interrelación social.

Habilidades motoras

Las habilidades motrices son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, éstas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos y conocidos de movimientos o gesto formas que caracterizan las actividades regladas y estandarizada. Las habilidades motoras básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las destrezas que asimilamos al ver y observar, estando presentes desde el momento en que nacemos y a lo largo de todo nuestro desarrollo. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica son:

- Tienen que ser comunes a todas las personas.

- Que sean básicas para poder vivir,
- Ser fundamento de aprendizajes motrices.

El concepto de habilidad motriz básica considera una serie de acciones motrices que aparecen conforme a la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptar. Las características particulares que hacen que una habilidad motriz sea básica, que son comunes en todos los individuos, permiten la supervivencia y son el fundamento de aprendizaje motriz más complejo. Se consideran habilidades motrices básicas a las acciones relacionados con la coordinación y el equilibrio. Todas ellas son aspectos a ser desarrollados entre los 3 y los 8 años, período comprendido entre la adquisición y desarrollo, en el niño o la niña, de las habilidades perceptivo-motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal. A través de su progresiva adquisición, la cual dependerá de la maduración del sistema nervioso central y del ambiente social, el niño/a podrá moverse en el mundo adecuadamente en la interacción con otras personas y los objetos (Cidoncha y Díaz, 2010).

Así mismo, Batalla (2000) citado por Lozano et al., (s.f) las define como “aquellas familias de habilidades amplias, generales, comunes a muchos individuos y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto” (p. 2)

Singer (1993) define la habilidad motriz como toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido por la ejecución con éxito de un acto deseado. De igual manera las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menor grado de destreza (Oposinet, s.f).

Motricidad.

Es la capacidad del ser humano para producir movimientos desde una parte hasta el todo, integrando acciones voluntarias e involuntarias, coordinadas e iniciadas desde el sistema muscular, e integra las interacciones cognitivas, emociones simbólicas y sensoriales motrices de la capacidad

del ser de expresarse en un contexto psicosocial. Desempeñando un papel importante en el desarrollo de la personalidad, de igual manera para Ponce y Burbano (2001) citados por Mondoza (2017) “sostienen que la motricidad se refiere al conjunto de fenómenos relacionados con los movimientos de los individuos” (p. 35).

Para Gesell (1985), la motricidad involucra el estudio de todos los movimientos, lo que supone adecuaciones del organismo total a las condiciones del entorno. Todas las formas de conducta motriz constituyen para el autor actividades posturales; es decir, que cualquier forma de locomoción o presión es en esencia una serie de sucesivas adecuaciones posturales. Además, sostiene que los primeros años de la niñez constituyen un período de integración y estabilización de los modos básicos de la conducta motriz fundamentales para el desarrollo de las actividades más evolucionadas.

Para un mejor estudio la motricidad ha sido dividida en dos clases: motricidad gruesa y motricidad fina. La motricidad gruesa son acciones de grandes grupos musculares y posturales, movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales (Barrios y Gómez, 2018, p. 410).

Le Boulch (1981) asegura que la motricidad en educación Infantil debe ser, principalmente, una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños. Pues Lavega (2007) afirma que el juego, ante todo, es actuar, sentir... fluir mediante una participación activa o lo que es lo mismo, a través de la acción motriz.

Motricidad y Juego

Según Rigal (2006), las actividades motrices se prestan fácilmente a situaciones muy variadas y próximas al juego, que aumentan considerablemente la participación activa del niño. Será quizás por ello, por lo que Le Boulch (1981) citado por Garoófan y Guirado (2017) como se ha dicho ya anteriormente, defiende que la motricidad en la educación infantil debe ser una experiencia activa

de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños.

De hecho, Gil (2006) citado por Garoófan y Guirado (2017) afirma que

La educación motriz en Educación Infantil, considera al niño en su integridad, desde sus respuestas motrices, las cuales desvelan los conocimientos cognitivos, la socialización, los hábitos adquiridos, los aspectos emocionales y la capacidad de aprendizaje, conformándose así la personalidad del niño, y todo ello de la forma más lúdica posible. (p. 97)

Casolo y Albetazzi (2013) creen que el movimiento es un elemento vital para el ser humano de cualquier edad, pues a través de él, el niño sano permanecerá continuamente activo y permitirá que poco a poco, mediante la actividad-lúdico motora, se apodere del mundo que lo envuelve. Según Llorca (2002) será el juego el mecanismo que asegura la actividad motriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida. De hecho, será su uso en las actividades de movimiento, lo que ofrecerá al niño un aprendizaje sin cansancio, el cual es considerado por el autor como enemigo de este (Nista-Piccolo, 2015).

En educación infantil, Hernández-Martínez y González-Martí (2013), afirman que, el docente considera el juego como el mejor medio facilitador y favorecedor del aprendizaje, por lo que creen que este debe actuar como eje organizador del trabajo escolar debido a su capacidad motivadora y placentera, la seguridad de activación (movimiento) que ofrece y su flexibilidad de organización. Es decir, se considera al juego como “una actividad física y mental fundamental, que favorece el desarrollo de la persona de forma integral, ya que constituye un medio que emplea los niños con el fin de reproducir sus vivencias relacionales con el entorno” (Hernández-Martínez y González-Martí, 2013, p. 99).

El juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz recibe el nombre de juego motor, por lo que la motricidad será el denominador común presente en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos, etc. (Navarro, 2002).

Navarro (2002) define, textualmente, este tipo de juego como la “organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos (pedagógicos recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos)” (p. 142). Lo que permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y medida por un objetivo motor.

Queda bastante claro que, el juego motor es una organización lúdica caracterizada por el uso significativo de la motricidad, pero reconocer el grado de esta significación es algo problemático (Navarro, 2002). Por ello para identificarlo presta atención a la intensidad física, a la dificultad de las habilidades y al contexto donde se desarrolle la motricidad.

Habilidades Motoras Gruesas. Es la motricidad que reúne todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades motrices, es decir, se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción y desarrollo postural como andar, correr y saltar. Por ejemplo: El niño al año de edad se puede mantener de pie un momento y caminar con ayuda de un adulto. Al año y medio ya puede caminar solo y subir escalones sosteniéndose de alguien, percibe todo, se le despierta la curiosidad, se inclina y es capaz de levantarse solo, se sienta en una silla sin ayuda.

Hay que mencionar además que la adquisición de estos movimientos amplios o gruesos se deben trabajar desde los primeros años de vida del individuo, es decir en la primera infancia, cabe aclarar que los movimientos que se relacionan en este tipo de motricidad tienen que ver con aquellos movimientos que se realizan cuando nos desplazamos, trasladamos o movemos de un lado a otro. (Vargas et al., 2020, p. 29)

Piaget (1980) citado por Linares (s.f), presenta una teoría del desarrollo cognoscitivo por cuatro grandes etapas. La etapa Sensorio motora, etapa pre operacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales, cada una de las cuales presenta la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer.

Tabla 1.

Etapas de la Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Piaget

Etapas	Edad	Característica
Sensoria motora El niño activo	Desde el nacimiento hasta los 2 años	Empieza hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando son ocultados.
Pre operacional El niño intuitivo	De los 2 a los 7 años	Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica.
Operaciones Concretas Niño practico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, clasificación y de conservación. Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa).
Operaciones Formales El niño reflexivo	De 11 a la adultez	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar lógica. Su pensamiento se hace más científico, desarrolla intereses por los temas sociales y de identidad.

Coordinación Óculo-Pédica. Se refiere a movimientos realizados con la coordinación de la vista con el pie, ya que esta coordinación precisa los reflejos. Para Le Boulch (1997) hace referencia a la coordinación dinámica general como aquella que tiene lugar cuando se pone en funcionamiento gran parte de los segmentos corporales y musculares, esto implica por regla general, situaciones de desplazamiento esta coordinación se utiliza para realizar ejecuciones con los muslos, piernas y pies y el órgano del sentido de la vista, como en andar, trotar, correr, saltar, desplazar, recepcionar de una manera armónica, precisa y correcta como la velocidad de ejecución, cambios de dirección y sentido y tamaños del objeto como la de un balón (Bernal et al., 2017).

Habilidades Motoras Finas. Se refieren a los movimientos del niño utilizando los músculos pequeños de manos y antebrazos. Cuando agarra un grano de arroz y lo tira al suelo está mostrando sus habilidades motoras finas, no obstante, esta habilidad permite que los niños ejecuten tareas cruciales como alcanza, agarrar y mover objetos, usar herramientas como crayones, lápices y tijeras. A medida que los niños usan mejor sus manos, la coordinación entre manos y ojos mejora,

también aprenden habilidades necesarias en la escuela como dibujar, escribir, también lea ayuda a desarrollar esas habilidades a los niños a ser más independientes y atender cómo funciona su cuerpo. “Como se ha dicho la motricidad fina involucra aquellos movimientos que requieren de mayor coordinación y precisión al realizarlos, por lo que se deben estimular desde los primeros años de vida” (Vargas et al., 2020, p. 32).

Cratty (1982) citado por Agilar y Esteban (2017) sostiene que después del nacimiento, los niños comienzan a dar muestras que presentan una atención visual más precisa y prolongada a las partes del cuerpo y a los objetos. La autora mantiene que existen cuatro fases que implican el desarrollo de conductas manipulativas: En la primera fase el infante se siente atraído por los objetos y sus propias manos, en la segunda fase manifiesta excitación motriz general como una reacción específica al objeto ya que todavía no puede cogerlo, en la tercera fase el contacto y manipulación es más precisa y la cuarta es evolución hacia operaciones cognitivas, a medida que se desarrolla el lenguaje durante la última parte del segundo año, los niños empiezan a dar nombre a los objetos.

Da Fonseca (1998) citado por Aguirre (2006) se refiere a la motricidad fina a los movimientos de la pinza digital y los pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituye uno de los objetivos principales para la adquisición de las habilidades de la motricidad fina.

Coordinación Ojo-Mano. Por su parte Fernández-Marcote (1998) citado por Gómez y Nuñez (2014) menciona que la coordinación viso motriz es la práctica de movimientos precisos por el control de la vista, y se menciona a la coordinación óculo-manual como la capacidad de una persona para usar a la vez las manos, dedos y la vista con el fin de realizar una labor motriz o movimiento fino. El autor definió la coordinación viso motriz como la ejecución de movimientos ajustados por el control de la vista, y hablamos de coordinación óculo-manual como la capacidad que tiene la persona para utilizar simultáneamente las manos y la vista con el fin de realizar una tarea motriz o movimiento eficaz.

Las actividades básicas óculo-manuales son el lanzamiento y la recepción, del mismo modo que la estimulación de la coordinación viso motora es de gran importancia por su influencia para el

desarrollo y dominio del cuerpo, desde los más generales hasta aquellos movimientos de carácter fino como es la escritura. Asimismo, en la psicomotricidad, esta manifestación hace referencia a la facilitación de ciertos patrones de conducta que serán de gran valor para el actuar diario, mediante la relación de la vista y el movimiento corporal en actuación simultánea, de igual manera, la coordinación viso motora es la capacidad que tiene el cuerpo de reconocer una acción motriz a nivel cognitivo mediante la percepción visual, interpretarla y elaborar una respuesta inmediata a estos estímulos brindados que, se manifestarán de manera conjunta y simultánea, esta relación proporcionará un determinado patrón que provocará una conducta en un determinado momento, conformando así un nuevo aprendizaje y forma de desempeñarse en el medio que se le presente, por consiguiente, la coordinación manual conducirá al niño o niña al dominio de la mano.

Los elementos más afectados que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo, y también es muy importante tenerlo en cuenta puesto que antes de exigir al niño o niña una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos, a fin de que dentro de la educación inicial una mano ayude a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrá empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano.

Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión, por otra parte, según Lorenzo (2006) la coordinación motriz es el conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación, por otro lado, para Viktor Lowenfeld (1992) el desarrollo artístico del niño como un proceso de organización del pensamiento y de representación del medio; permitiendo de este modo comprender su desarrollo mental., sobre todo para el niño el arte es un medio de expresión. Los niños son seres dinámicos; el arte es para ellos un lenguaje de pensamiento.

Un niño ve el mundo de forma diferente y a medida que crece, su expresión cambia y cada dibujo refleja sentimientos, la capacidad intelectual, el desarrollo físico, la aptitud perceptiva, el factor creador implícito, el gusto estético, e incluso el desarrollo social del individuo. En los dibujos se perfilan todas las transformaciones que sufre el niño a medida que crece y se desarrolla.

La coordinación óculo manual se puede definir como la habilidad que permite realizar actividades en las que utilizamos simultáneamente los ojos y las manos. Utilizamos los ojos para dirigir la atención y las manos para ejecutar una tarea determinada. La coordinación ojo-mano es una habilidad cognitiva compleja, ya que debe guiar los movimientos de nuestra mano de acuerdo a los estímulos visuales y de retroalimentación. El desarrollo de la coordinación óculo-manual es especialmente importante para el desarrollo normal del niño y para el aprendizaje escolar.

Para Da Fonseca (1998) el desarrollo de la coordinación motora juega un papel central en el aumento de la inteligencia, debido a que se experimenta y aprende sobre su entorno. Las habilidades de la coordinación Viso motora se desarrollan en un orden progresivo, aunque se pueden dar grandes progresos y estancamientos o retrocesos sin consecuencias para el desarrollo normal del niño (Gómez y Núñez, 2014).

Tabla 2.

Desarrollo de la coordinación Viso motora Da Fonseca

Edad	Característica
1 a 3 años	Su desarrollo y curiosidad empujan al niño a manipular objetos cada vez, de manera más compleja, como marcar números de teléfono, pasar las páginas de un libro, realizar garabatos, y juegos con cubos y piezas.
3 a 5 años (Etapa Preescolar)	Los retos de esta etapa como el manejo de cubiertos, atarse los zapatos, representan un salto evolutivo motriz importante, poseen el control del lápiz, dibujan círculos, aunque los trazos son muy simples.
5 años (Etapa Escolar)	A partir de aquí, la mayoría de los niños consolidan y avanzan claramente más allá del desarrollo logrado con la etapa preescolar, en sus habilidades finas, perfeccionando lo adquirido. pueden cortar, pegar, trazar, abrochar botones.

La coordinación ojo- mano es una habilidad que permite al docente realizar actividades con los estudiantes en las que utiliza simultáneamente los ojos y las manos. Los ojos para dirigir la atención y las manos para ejecutar las actividades que es donde se sitúa el cuerpo en el espacio. Se tienen en cuenta actividades como: rasgar, recortar, pegar, dibujar, pintar, colorear, modelado, embolillado, estampado, entre otras más, que generen interés, expresen sentimientos y conocimiento del contexto en los niños y niñas de educación preescolar.

El juego como estrategia es recomendado en el nivel de educación inicial, debido a que se le asume una variedad de beneficios como lo son promover la participación activa de los niños, favorecer la motivación, desarrollar la creatividad y el pensamiento lógico, propiciar la socialización y la cooperación, así como facilitar la solución creativa a los problemas.

Por otro lado, Guamán (2015) citado por Morales (2021) indica que,

La motricidad fina es el movimiento coordinado llevado a cabo por una o más partes del cuerpo, pero se destaca el papel de las manos y los dedos, el mismo que se compara con una pinza digital porque entra en acción los sentidos del tacto y la visión. En fin, la motricidad fina está presente en el estudiante cuando lleva a cabo una actividad con exactitud y de forma coordinada. (p. 84)

Grafomotricidad. La grafomotricidad es una herramienta que genera el desarrollo natural de la escritura esto a través de diferentes técnicas y ejercicios, lo cual permite el desarrollo de las habilidades grafomotoras siendo necesaria en los niños desde sus primeros años, ya que se van estimulando y adquiriendo destrezas para de escritura. La escritura por otro lado, es considerada una competencia básica que se adquiere mediante un proceso metodológico desarrollado en los primeros niveles de aprendizaje, que al no poder ejecutarse correctamente, los niños sufrirán un descenso bastante significativo en el ritmo de aprendizaje en correlación con la clase, limitando de igual manera su capacidad de comunicación y desarrollo de actividades académicas diarias las cuales quedan mermadas al no poder expresarse de la forma adecuada en las ordenes de escritura (Cedeño, 2021, p. 148).

Para el autor Pujol (2016) la grafomotricidad determina la organización del espacio gráfico y la aplicación de la escritura en el papel, empezando a escribir desde la parte superior y de izquierda a derecha, por otro lado, el autor Remedio (2009) señala que en la grafomotricidad están involucrados los procesos que intervienen en la realización de la escritura, así como la forma en que estos pueden automatizarse y los resultado de este proceso responde a los factores de fluidez, equilibrio, ligereza y legibilidad.

La grafomotricidad constituye un aspecto específico en la educación psicomotriz, que permitirá al niño llegar en la edad escolar al dominio del grafismo. Se habla de grafismo, en este caso, haciendo referencia a la expresión gráfica mediante trazos de acto motor que tienen por finalidad conseguir una comunicación simbólica a través de un sistema de signos, las letras convencionalmente establecidas en la escritura (Suarez, 2005).

De tal forma que los trazos son el resultado de la actividad grafomotora y no obedecen a una programación didáctica intencionada por parte del docente, sino a la planificación y programación del contexto en el que se encuentre el niño y su adecuado tratamiento (Barrera, 2010).

Se realizan trazos sincréticos. Se hacen sin solución de continuidad, también los tensos que son garabatos lineales y manchas, trazos distendidos con garabatos ondulantes, trazos lineales son cadenas gráficas. Los trazos tensos son líneas con angulaciones y líneas con ondulaciones y por último los trazos Iconográficos que representan figuras. (Silva, 2018, p. 63)

Para que inicie la habilidad de la escritura, primero tiene que pasar por el dominio de la motricidad gruesa, continuando con la motricidad fina, para adentrar al estudiante en la enseñanza de la escritura, para lo cual se recomienda actividades que ayudan a fortalecer al niño en sus movimientos orientados en la destreza de las manos y de los dedos, así como la coordinación viso manual. Por tanto, las estrategias para el desarrollo de la grafomotricidad se orientan en actividades de trazos horizontales, verticales, inclinados, oblicuos, entre otros.

De igual manera estas actividades mejoran la destreza de las manos y su cuerpo. así como, al escuchar una canción hace que los niños libremente muevan las palmas de las manos y su cuerpo

al ritmo de la música, logrando así que los niños realicen diversos ejercicios para el desarrollo de su coordinación como saltos, cerrando y abriendo las manos para causar sonidos de forma divertida. Conforme a ello, se realizan también una serie de técnicas para el desarrollo de motricidad fina que se ejecutan por los estudiantes en el aula de clase.

Técnica del rasgado. Esta técnica mejora la motricidad fina utilizando sus dedos índice y pulgar formando una pinza, permitiendo al niño y a la niña obtener un sentido de las formas y conocimiento del material, los trozos de papel no deben tener una forma específica, pueden ser de forma libre, creando imágenes, también se fomenta la concentración y el trabajo en equipo, pues entre los mismos niños y niñas se intercambian pedazos de papel o incluso imitan los movimientos de las manos. Esta técnica del rasgado, poco a poco, refuerza los movimientos de las manos y dedos y cada vez el rasgado será mejor y el aprendizaje será más divertido.

Técnica de recortar y pegar. Esta técnica ayuda a desarrollar habilidades motoras finas como la coordinación ojo- mano. El recortar, es una actividad de movimiento, necesita usar la vista, procesar la información y transmitirla a las manos, donde el niño y la niña emplean materiales en este caso el manejo adecuado de las tijeras, puesto que requiere de una destreza manipulativa, ritmo, secuencia y atención, junto con la noción de abrir y cerrar para ejecutar la actividad y así, ejercitar la fuerza de la mano y los dedos. La técnica del pegar es un complemento del recortado, donde la fusión de ambas actividades da un resultado final. Esta técnica ayuda a que el niño o la niña utilice diversos materiales para crear una obra pictórica, usando principalmente sus dedos y manos, desarrollando su nivel cognitivo, creativo y social.

El dibujo es un medio de expresión, donde se plasma una imagen, ya sea en un papel o cualquier otro material, donde se proyectan ideas, creaciones o estados afectivos o emocionales de los niños y niñas, proyectando un lenguaje gráfico para expresar lo que sienten. Los niños y las niñas exploran el ambiente, los objetos y eligen realizar sus propios trazos con la interacción de otros niños o adultos.

Técnica de dátilo pintura. En esta técnica se utilizan los dedos de las manos para un desarrollo visual, táctil y kinestésico, se tienen las texturas como agente de liberación y experimentación

sensorial. Consiste en pintar con los dedos y las manos, utilizando una mezcla de colores y el deseo de los niños de ensuciarse, esta técnica mejora la coordinación viso-manual, desarrolla la capacidad de expresión, potencia la creatividad e imaginación favoreciendo la autoestima y las relaciones con los demás.

Técnica del modelado. Es una actividad que permite al niño o a la niña descargar sus emociones y a la vez tener un contacto con materiales blandos como plastilina, arcilla, lodo, entre otros, para fomentar la creatividad, la imaginación, la concentración y la tranquilidad. Cuando un niño o niña moldea desarrolla su motricidad fina, la fuerza de los dedos y las manos, además mejora su capacidad de concentración y planificación de una idea para plasmarla en el material y dar un resultado.

Técnica del estampado. Consiste en impregnar o manchar de un color líquido un objeto que, al ser aplicado sobre papel, deja una mancha de colores marcando su figura. Esta técnica tiene como beneficio el dominio y precisión de los movimientos de la mano y consolidar la coordinación visomotriz.

1.4.2.3 Lateralidad. Es el predominio de un lado del cuerpo sobre el otro o la preferencia en la utilización de una mitad del cuerpo, teniendo en cuenta la dominancia de la mano, del ojo, del oído y de los miembros inferiores” (Fernández, 2014, p. 7).

La lateralidad es una capacidad del sistema nervioso que involucra la distribución de las funciones del cuerpo entre ambos hemisferios del cerebro. Cabe mencionar que en todas las personas hay un lado del cuerpo que domina sobre el otro; además, la lateralidad es la conciencia de tu hijo sobre el espacio ubicado a la derecha e izquierda, tomando como referencia el centro de su cuerpo. Es la conciencia de que tanto el lado derecho como el izquierdo de su cuerpo trabajan juntos y en oposición al mismo tiempo, el sentido de lateralidad lo adquirimos desde los primeros meses de vida. Por ejemplo: cuando un bebé aprende a gatear, ambos lados de su cuerpo trabajan juntos en conjunto.

Para Le Boulch (1997) en (Iplacex, sf) el movimiento podría definirse como el “dato inmediato que traduce el modo de reacción organizado de un cuerpo situado en el mundo” el movimiento adquiere sentido como materia de estudio, solo cuando la expresión motriz de la conducta es comprendida en sus relaciones con la conducta del ser tomada en su totalidad.

En consecuencia, las reacciones motrices de un organismo sólo son comprensibles si se las considera fuera de la exclusiva perspectiva biomecánica y, por tanto, en función de su intencionalidad, son analizadas como actos dirigidos hacia un determinado contexto. La motivación del movimiento es explicada por Le Boulch (1997) desde posiciones muy cercanas a la teoría homeostática de la conducta, admitiendo, de manera general, la función que el equilibrio del organismo con su medio puede representar como orientación adaptativa de la conducta. (Iplacex, sf)

Tipos de Lateralidad. Existen diferentes clasificaciones, en cuanto a los tipos de lateralidad que podemos encontrar. Según Le Boulch (1997) la clasificación es la siguiente.

- **Diestro Integral:** se define el predominio de una parte del cuerpo (misma mano, mismo ojo, mismo pie, mismo oído) sobre la otra.
- **Zurdo Integral:** predominio de ojo, mano, pie y oído izquierdo como consecuencia del predominio del hemisferio derecho del cerebro.
- **Ambidiestro:** Son casos atípicos, pues se muestran zurdos para algunas actividades y/o segmentos corporales, siendo diestros en otros aspectos.
- **Lateralidad Cruzada:** Propia de los que presentan un predominio lateral diestro en unos miembros y zurdos en los otros.

Portellano Pérez (2005) citado por Brusasca (2011) dice que “la asimetría cerebral, la cual hace referencia a la participación que ambos hemisferios tienen en el control de la conducta, así como la distribución asimétrica de las funciones inherentes al cerebro” (p. 21). La dominancia cerebral se asocia a la lateralidad, pero ambos conceptos no se refieren a fenómenos idénticos, a pesar que la literatura especializada utiliza ambos términos de forma indistintas.

Mangato y Cruz (2004) citado por Mangato (2018) “afirma que el cuerpo humano es simétrico a nivel anatómico y asimétrico a nivel funcional. El término lateralidad hace referencia a la presencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo, mano, ojo, pie, oído” (p. 9).

Direccionalidad. Es la capacidad que se desarrolla en la niñez para ubicar la derecha e izquierda en otros objetos que no son precisamente los del propio cuerpo. Asimismo, la direccionalidad le permite al niño o niña el tener la habilidad de ubicar los objetos del entorno en el que se desenvuelve. Con la direccionalidad el niño o niña es capaz de apreciar que en español las palabras se leen y escriben de izquierda a derecha, por ejemplo.

La direccionalidad es la conciencia que el niño(a) ha tomado de la asimetría funcional en su propio cuerpo y está consciente de sus lados derecho e izquierdo, está listo para proyectar estos conceptos direccionales en el espacio externo. Los niños de 3 a 5 años son capaces de ubicar algunas direcciones espaciales objetivas empezando por derecha e izquierda o abajo y arriba, comienzan a ubicar la dirección dentro del espacio. (Baquero, 2010, p. 21)

Gallahue (1976) citado por Arce y Cordero (1996) menciona que “la estructura espacial, está constituida por las nociones de imagen corporal, espacio, dirección y tiempo” (p. 12) Con esto también las habilidades de diferenciar las partes de su cuerpo y de entender el medio que les rodea, su naturaleza, involucrando las tres áreas de conocimiento, tales como; conocer las partes del cuerpo, localizarlas en sí mismo y en otros; conocer que pueden hacer con las partes del cuerpo y conocer cómo pueden mover eficientemente su cuerpo; las habilidades de reconocer las partes del cuerpo para una actividad motriz particular y la ejecución actual del movimiento en una actividad.

Ubicación del espacio. Permite al niño la idea de percepción del mundo en su totalidad, es decir, le permite el conocimiento y la interacción con las partes que integran su cuerpo, así, como la relación con el espacio, objetos y personas que lo rodean, a partir de la referencia de su propio cuerpo, por ello es importante que los niños y las niñas puedan aprender a través del juego el desarrollo de la ubicación espacial acompañada de la actividad física.

El desarrollo de la noción espacial en niños condiciona su ubicación en el ambiente en el que se encuentra y su aprendizaje en la escuela y en la vida. Según su edad, la capacidad de establecer estas referencias mejorará. A medida que desarrolla la noción espacial, el niño comienza a conformar la idea de su propio cuerpo, de su esquema corporal; esto significa que compone una imagen mental de su cuerpo en relación con el medio; a partir de esta representación, el conocimiento del mundo evolucionará. Al principio, el niño tendrá como referencia su propio cuerpo, y poco a poco alcanzará las abstracciones propias del pensamiento adulto.

En esta parte, los niños se desenvuelven en su espacio, en su contexto, manejan los conceptos de atrás adelante, arriba, abajo, dentro, fuera y les permite ubicarse, ellos mismos y todo lo que los rodea. Siendo importante este conocimiento para poder saber dónde viven, cerca que viven y manejar sus habilidades de ubicación. (Vargas et al., 2020, p. 39).

Da Fonseca (1998) citado por Tapia et al., (2014), indica que,

La estructuración espacial, es la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como colocar esos objetos en función de su propia posición. (p. 67)

1.4.2.4 Estrategias Evaluativas. Evaluar significa aprender una determinada realidad e indicar caminos que permitan rever o definir políticas, programas, planos y acciones para el enfrentamiento de las situaciones diagnosticadas. Especialmente, cuando se habla de educación, la evaluación se torna un importante recurso pedagógico, imprescindible para el educador, educando y para los sistemas educacionales percibir a sí mismos y buscar caminos adecuados de construcción de conocimientos y prácticas deseables en una perspectiva emancipadora de la educación.

Los materiales son elementos principales en la planificación de las actividades educativas en educación infantil, junto con la organización del espacio y tiempo. Esta es una de las razones de la importancia de saber seleccionar y clasificar los diferentes materiales que están en continuo contacto con los alumnos para fomentar y adaptarse a las rápidas transformaciones que se dan en el niño en estas edades. (Moreno, 2015, p. 122).

Para Díaz y Hernández (2006) las estrategias de evaluación son el conjunto de métodos, técnicas y recursos que utiliza el docente para valorar el aprendizaje del alumno. Los métodos son los procesos que orientan el diseño y la aplicación de estrategias, las técnicas son las actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden y los recursos son los instrumentos o las herramientas que permiten, tanto a docentes como a alumnos, tener información específica acerca del proceso de enseñanza y de aprendizaje (Zhou et al., 2022)

1.4.2.5 Aprendizaje significativo. Es aquel que, parte de los conocimientos previos del estudiante, su contexto y su cotidianidad y que posteriormente asocia con la nueva información, de tal manera que forma un vínculo significativo, es decir, una conexión entre lo que él ya sabía y lo que está aprendiendo.

La teoría del aprendizaje significativo es el eje central de la teoría de Ausubel (2002) en su concepción del aprendizaje significativo al que define como un proceso por el cual se relaciona la nueva información con algún conocimiento ya existente en la estructura cognitiva del sujeto (conceptos previos) y que sea relevante para este, es decir, que el sujeto que aprende otorga significado a lo aprendido. (Rosales y Sulca, 2015, p. 34)

Ausubel (2002) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio (Rosales y Sulca, 2015).

Freire (2010) citado por Lozano y Mattia, (s.f) indica que el aprendizaje significativo permite reflejar y entender mejor la complejidad del proceso educacional y definir responsabilidades cumpliendo sus deberes. A si mismo Freire (2010) también afirma “ayer como hoy nunca acepte que la práctica educativa debía ceñirse solo a la lectura de la palabra, sino también a la lectura del contexto a la lectura del mundo”.

1.4.2.6 Aprendizaje por descubrimiento. El aprendizaje por descubrimiento a un método de enseñanza que consiste en que el niño y la niña indague, relacione, asimile la información para crear nuevos conceptos desde los previos, además, posibilita obtener un proceso de enseñanza que incentive a aprender a los estudiantes según sus intereses y adaptándose a sus necesidades en este tipo de aprendizaje los niños y las niñas son el sujeto principal en el proceso educativo. De igual manera en el aprendizaje por descubrimiento el docente es un facilitador que promueve al niño y a la niña nuevos conocimientos mediante la experiencia a través de la exploración de cómo se percibe para luego adaptarla para crear el concepto, fortalece al estudiante en la resolución de problemas, potencialice sus intereses para llegar a un objetivo propuesto.

Bruner (1998) citado por Eleizalde et al., (2010) plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. Uno de los aspectos más relevantes en el aprendizaje por descubrimiento es un estudiante activo, que le permita aplicar lo aprendido mediante situaciones nuevas para su desarrollo personal y social, a través de sus acciones los estudiantes promoverán la confianza en sí mismo y de su entorno, lo cual mejora las relaciones sociales, potencia el desarrollo cognitivo, fortalece la creatividad, fomenta la empatía con otros niños y niñas creando situaciones significativas para su desarrollo integral.

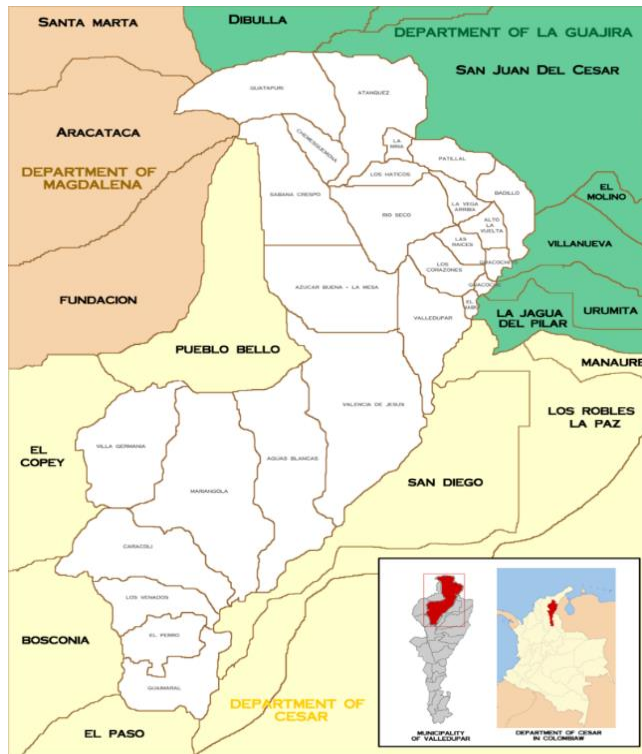
1.4.3 Marco contextual

1.4.3.1 Contextualización externa. La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa “Real de la Costa” en el municipio de Valledupar en el Departamento del Cesar. Está ubicado en el sur occidente de la ciudad en la comuna 5 Valledupar, oficialmente Ciudad de los Santos Reyes del Valle de Upar, es la capital del departamento del Cesar, Colombia. Está ubicada

en las estribaciones de la Sierra Nevada de Santa Marta a la margen del río Guatapurí. Valledupar es conocida internacionalmente como la Ciudad de los Santos Reyes y Capital Mundial del Vallenato. Es una ciudad joven llena de energía y ganas de progreso. El gentilicio debería ser Valduparense, pero por razones históricas, culturales, sonoras, musicales y comodidad a los nacidos en esta zona se les denomina Vallenatos (nacidos en el valle).

Figura 2.

Croquis del Municipio de Valledupar.



Fuente: Wikipedia, 2023

1.4.3.2 Contextualización Interna. El presente proyecto de investigación se realizará en la Institución Educativa Real de la Costa ubicado en la comuna 5 en el Municipio de Valledupar en el departamento del Cesar Con un nivel socio económico 1,2, 3.

Figura 3.

Fachada de la institución educativa Real de la Costa.



Reseña Histórica de la Institución

El 20 de septiembre del 2003, en una reunión efectuada en las Instalaciones donde funcionaban unos locales comerciales, se reunieron los propietarios de la institución, con el fin de analizar la posibilidad de organizar un colegio en la calle 6 N° 23- 09. Inicialmente, se realizó una encuesta en los barrios aledaños como fueron, Rosario Norte. La Ceiba, Francisco el Hombre y Altagracia. La encuesta fue realizada en doscientos (200) hogares y el responsable fue Cesar Esparragoza, luego de analizar la sistematización de dichas encuestas, quedó claro que el sector hacía falta un colegio de Pre-escolar y Primaria con algunas características que arrojo dicha encuesta.

En febrero del año 2004 se inició el primer año de labores mediante resolución de funcionamiento N0. 030121 16 DE DIC DE 2003 por la cual se autoriza la apertura de tres grupos de pre-escolar y tres de primaria, se unifico 4 y 5, 2 y 3 y un solo 1; Las primeras docentes fueron Luz Marina Maestre, Elizabeth Botello.

Según Aracelis Maestre y Erika Cortes, se inició con 36 estudiantes y se finalizó con 47 niños, se escogió la modalidad de inglés e informática, se tomó la decisión de extender la educación personalizada. En el mes de septiembre el colegio recibió la resolución de aprobación No.030193 10 de nov. 2004 por tres años es decir hasta el 2006.

En el año 2005 se amplia cobertura y terminamos con 123 estudiantes, se amplió la infraestructura y se construyeron tres nuevas aulas en el 2 Piso. Para empezar a independizar los grados que funcionaban funcionados. Este año el colegio tomo la decisión de participar en el Festival Vallenato. En el 2006 se amplia cobertura terminando con 169 estudiantes matriculados.

Al finalizar el año 2006 se inició la terminación del segundo piso se inició el tercer piso. Para ese entonces se construyeron 6 aulas nuevas, un salón múltiple para las reuniones y actividades culturales, se pasó a nuevos, tres en pre-escolar y seis en primaria, se construyó además la sala de informática y se doto con ocho (8) computadores para el 2007 se amplia cobertura y se pasó de 169 a 209 estudiantes. Durante el año 2008 se inició con 263 y termino con 256 estudiante, en el mes de mayo del mismo año se adquirió la vivienda del lado con el fin de ampliar la planta física se compraron equipos didácticos y el plantel presento las pruebas saber, se abrió el grupo de párvulo para niños de dos años o menos.

En el 2009 se inicia con 284 estudiantes construyeron 2 nuevas aulas de clases y se abrió un nuevo grupo, para un total de 4 pre-escolar y 7 básica primaria para un gran total de 11 grupos se acondiciono la oficina de la dirección independiente de la secretaria. Se unifico la vivienda nueva con la antigua conformando un solo bloque. En el año 2010 se inició con 238 y se terminó con 248 estudiantes se continuo con 11 grupos se amplió el espacio físico se construyeron 2 aulas de clase en el primer piso en la vivienda aladaña. En el año 2011 se inició con 250 y se terminó con 254 estudiantes se trabajó con 11 grupos, cuatro de pre-escolar y 7 con primaria se amplió la sala de informática y se compraron más computadores, se incrementó la dotación para el salón de audiovisuales e inglés para brindarle un mejor servicio a los niños.

En el año 2012 se inició con 235 estudiantes y en la actualidad se cuenta con una población escolar de 260 niños, se amplió y mejoró la parte física de la Institución, se construyó la segunda y tercera planta de la casa adquirida por el colegio, así como también se abrieron 4 aulas y se amplió el aula múltiple. En la parte de abajo se amplió el espacio de juegos de los niños y se construyó una cooperativa escolar brindándole un mejor servicio a los niños.

En el año 2013 se empezó con 225 estudiantes y terminamos con una población infantil de 232 alumnos. De igual manera en el año 2014 se contó con una población estudiantil de 236 Estudiantes. Entre los años 2013 y 2014 se realizaron reformas en la parte física del colegio, se construyeron 4 aulas, se mejoró la sala de informática ubicándoles computadores portátiles para estar a la altura de la nueva tecnología. La sala de video se amplió para mejor comodidad de los niños. Referente a la parte de recreación se amplió el espacio de juegos con una moderna cafetería, la construcción de 3 baños y orinales para niños, lo mismo que en la segunda y tercera planta se construyeron baños especiales para mujeres y hombres. En la parte recreativa del pre-escolar se instaló un parque didáctico para juegos recreativos para los niños. Se proyecta la compra de la vivienda que limita por la parte de atrás con la Institución para mejorar la zona, ampliar y brindar una mejor comodidad para la comunidad educativa.

En el año 2015, se empezó con 250 estudiantes, se realizaron mejoras para ampliar los espacios de recreación y se instaló aire acondicionado en todas las aulas de clases para brindar unas mejores condiciones pedagógicas de los niños. En el Año 2016 se organizaron proyectos educativos enfocados en el crecimiento del Índice Sintético de Calidad, en el cual se alcanzó un promedio superior de los estudiantes, llegando hasta los primeros 5 (cinco) puestos en el Cesar, se presentó la adquisición de nuevos computadores y la adecuación de la zona de recreación de los cursos párvulo, Pre jardín, jardín y transición.

En el año 2017 se proyectó la ejecución de la básica secundaria para toda la comunidad educativa, la cual se encuentra alrededor del establecimiento, se organizan las aulas para laboratorios, se proyecta la compra de nuevos computadores portátiles para la sala de informática, se adecuan nuevas aulas para el bachillerato. En el año 2018 se adquirieron 2 casas aledañas al plantel educativo donde se proyectó separar los grados de preescolar y primero y poder tener los espacios adecuados para presentar el proyecto de la ampliación de básica secundaria, iniciando en el año 2019 el grado sexto y sucesivamente ir ampliando grado por grado hasta llegar al grado 11 en el año 2024.

En el año 2019 se da inicio al grado 6, se continuo con las metas de adecuar las instalaciones para cumplir con los espacios necesarios. En el año 2020 se dio apertura del grado séptimo con

28 estudiantes, culminando así con las metas propuestas del año anterior. En el año 2021 se dio apertura del grado octavo con 26 estudiantes, culminando con las metas propuestas. En el año 2022 se dio apertura del grado noveno con 26 estudiantes, culminando con las metas propuestas.

Lema Institucional. “Educamos para alcanzar un futuro en paz”

1.4.4 Marco legal

Cada mujer, hombre, joven y niño o niña tiene el derecho a la educación, capacitación e información, así como a otros derechos humanos fundamentales para la realización plena de dicho derecho. El derecho de todas las personas a la educación se encuentra establecido en la declaración universal de los derechos humanos, los pactos internacionales, la convención de los derechos del niño y otros tratados y declaraciones internacionales. Todos estos documentos forman parte de herramientas poderosas que deben ser puestas en marcha para el goce de derecho a la educación para todos. En Colombia, el Artículo 67 de la Constitución de 1991 consagró el derecho a la educación como un derecho fundamental constitucional. Este derecho se ha desarrollado en la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) y también se garantiza el derecho a la educación para los niños (Artículo 44 de la Constitución).

El artículo 67 de la Constitución reza: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos a la paz y a la democracia, y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

Código de la Infancia y la Adolescencia Ley 1098 del 2006

Artículo 17 del código de infancia y adolescencia promulga el derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente. La calidad de vida es esencial para su desarrollo integral acorde con la dignidad de ser humano. Este derecho supone la generación de condiciones que les aseguren desde la concepción cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano. El Estado desarrollará políticas públicas orientadas hacia el fortalecimiento de la primera infancia.

Artículo 28. Derecho a la educación del mismo código dice que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

Artículo 29. Habla sobre el derecho al desarrollo integral en la primera infancia. Duden se explicita que la primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Dice que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

En el artículo 31. Derecho a la participación de los niños, las niñas y los adolescentes, por su parte se dice que para el ejercicio de los derechos y las libertades consagradas en este Código los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a participar en las actividades que se realicen en la familia, las instituciones educativas, las asociaciones, los programas estatales, departamentales, distritales y municipales que sean de su interés.

Por último, en el artículo 32. Derecho de asociación y reunión. Se afirma que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho de reunión y asociación con fines sociales, culturales, deportivos, recreativos, religiosos, políticos o de cualquier otra índole, sin más limitación que las que imponen la ley, las buenas costumbres, la salubridad física o mental y el bienestar del menor.

Ley Educación Preescolar

Buscando aprovechar mejor el talento, capacidad y recursos que las comunidades educativas en Colombia y dar cumpliendo con el mandato de la constitución política de 1991 se crea la ley general de educación (ley 115) el cual expresa lo siguiente:

Artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.

- b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad el aprestamiento y la motivación para la lectoescritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.
- j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

Decreto 2247 de 1997

El presidente de la República de Colombia; en ejercicio de sus facultades constitucionales y en especial de las que le confieren los numerales 11 y 21 del artículo 189 de la Constitución Política, en desarrollo del Título II, capítulo I, sección segunda de la Ley 115 de 1994. Considerando. Que el inciso tercero del artículo 67 constitucional ordena que "...El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo un año de preescolar y nueve años de educación básica..."; Que el artículo 6 del Decreto 1860 de 1994, en armonía con los artículos 17 y 18 de la Ley 115 de 1994, estableció tres (3) grados en el nivel de la educación preescolar, correspondiendo el tercero al grado obligatorio que se ofrecerá a los niños de cinco años de edad, y que el preescolar constituye uno de los niveles de la educación formal, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 11 de la Ley 115 de 1994. Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación).

Artículo 20. Las instituciones educativas estatales que estén en condiciones de ofrecer además del grado de Transición, los grados de Pre Jardín y Jardín, podrán hacerlo, siempre y cuando cuenten con la correspondiente autorización oficial.

1.4.5 Marco ético

Para realizar esta investigación, fue necesario atender la dimensión ética a fin de ser desarrollada, contribuyendo a salvaguardar la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de todos los sujetos humanos participantes de esta investigación, el no abuso de la autoridad, obligando a las niñas y niños a realizar actividades que no corresponderán con la temática investigada. Adicional a lo anterior, se requirió de elementos como la planeación previa de actividades que se desarrollaron con los estudiantes. De igual manera, se solicitó el consentimiento informado, tanto a la institución educativa como a los padres de familia.

En este sentido, la resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud, en el título II del capítulo 1, establece los aspectos éticos de la investigación en seres humanos.

Artículo 5. En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar.

Artículo 6. La investigación que se realice en seres humanos se deberá desarrollar conforme a los siguientes criterios:

- a) Se ajustará a los principios científicos y éticos que la justifiquen
- b) Se fundamentará en la experimentación previa realizada en animales, en laboratorios o en otros hechos científicos
- c) Se realizará solo cuando el conocimiento que se pretende producir no pueda obtenerse por otro medio idóneo
- d) Deberá prevalecer la seguridad de los beneficiarios y expresar claramente los riesgos (mínimos), los cuales no deben, en ningún momento, contradecir el artículo 11 de esta resolución.

- e) Contará con el Consentimiento Informado y por escrito del sujeto de investigación o su representante legal con las excepciones dispuestas en la presente resolución.
- f) Deberá ser realizada por profesionales con conocimiento y experiencia para cuidar la integridad del ser humano bajo la responsabilidad de una entidad de salud, supervisada por las autoridades de salud, siempre y cuando cuenten con los recursos humanos y materiales necesarios que garanticen el bienestar del sujeto de investigación.
- g) Se llevará a cabo cuando se obtenga la autorización: del representante legal de la institución investigadora y de la institución donde se realice la investigación; el Consentimiento Informado de los participantes; y la aprobación del proyecto por parte del Comité de Ética en Investigación de la institución.

Artículo 7. Cuando el diseño experimental de una investigación que se realice en seres humanos incluya varios grupos, se usarán métodos aleatorios de selección, para obtener una asignación imparcial de los participantes en cada grupo, y demás normas técnicas determinadas para este tipo de investigación, y se tomarán las medidas pertinentes para evitar cualquier riesgo o daño a los sujetos de investigación.

Artículo 8. En las investigaciones en seres humanos se protegerá la privacidad del individuo, sujeto de investigación, identificándolo solo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice.

Artículo 12. El investigador principal suspenderá la investigación de inmediato, al advertir algún riesgo o daño para la salud del sujeto en quien se realice la investigación. Así mismo, será suspendida de inmediato para aquellos sujetos de investigación que así lo manifiesten.

Artículo 14. Se entiende por Consentimiento Informado el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, su representante legal, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.

Artículo 25. El Consentimiento Informado deberá presentar la siguiente, información, la cual será explicada, en forma completa y clara al sujeto de investigación o, en su defecto, a su representante legal, en tal forma que puedan comprenderla.

- a) La justificación y los objetivos de la investigación.
- b) Los procedimientos que vayan a usarse y su propósito incluyendo la identificación de aquellos que son experimentales.
- c) Las molestias o los riesgos esperados
- d) Los beneficios que puedan obtenerse.
- e) Los procedimientos alternativos que pudieran ser ventajosos para el sujeto
- f) La garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta y aclaración a cualquier duda acerca de los procedimientos, riesgos, beneficios y otros asuntos relacionados con la investigación y el tratamiento del sujeto.
- g) La libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y dejar de participar en el estudio sin que por ello se creen perjuicios para continuar su cuidado y tratamiento.
- h) La seguridad que no se identificará al sujeto y que se mantendrá la confidencialidad de la información relacionada con su privacidad.
- i) El compromiso de proporcionarle información actualizada obtenida durante el estudio, aunque ésta pudiera afectar la voluntad del sujeto para continuar participando.
- j) La disponibilidad de tratamiento médico y la indemnización a que legalmente tendría derecho, por parte de la institución responsable de la investigación, en el caso de daños que le afecten directamente, causados por la investigación.
- k) En caso de que existan gastos adicionales, éstos serán cubiertos por el presupuesto de la investigación o de la institución responsable de la misma.

1.5 Diseño metodológico

El diseño metodológico en investigación cualitativa ha sido conceptualizado desde distintas perspectivas, como la preparación y la organización de la investigación, como elección paradigmática, como elección del método, y/o la tipología del estudio. (Salas et al., 2018, p. 5)

1.5.1 Paradigma y enfoque de la investigación

Para realizar el presente estudio sobre el juego como estrategia pedagógica en los estudiantes de preescolar del colegio Real de la Costa de Valledupar Cesar, se hizo uso del paradigma constructivista, que, a partir de una actividad cognoscitiva impartida por el docente hacia el estudiante, dio como resultado una construcción propia de su conocimiento, de igual manera tiene un enfoque de investigación cualitativa en los aspectos relacionados en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en su etapa inicial, basado en las falencias de la psicomotricidad.

Según César Coll (1993) en Carreño (2019)

El paradigma constructivista es un conjunto articulado de principios desde donde es posible identificar problemas y articular soluciones. los profesores proporcionan a los estudiantes las estrategias necesarias para promover un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico, despertando la curiosidad del estudiante por la investigación (p. 2)

El juego como estrategia pedagógica para desarrollar habilidades personales y sociales que a la vez aumenta la autoestima en los niños y cualquier juego que implique ponerse en el lugar del otro y la relación con las demás personas, en este sentido, el concepto de paradigma surge para referirse a los modelos explicativos o comprensivos que la comunidad científica utiliza, uno de los primeros autores que se refiere a paradigma como tal es Thomas Kuhn (1962) quién definió el concepto de paradigma como un esquema de interpretación básico que, comprende supuestos teóricos generales, leyes y técnicas que adopta una comunidad concreta de científicos. El investigador cualitativo está interesado por la naturaleza cambiante de la realidad que se crea desde las experiencias de las personas, aquí investigador y fenómeno objeto de estudio sí interactúan (Monje, 2011).

Dicho esto, el presente estudio posee un enfoque de investigación cualitativa en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en su etapa inicial, basado en las falencias de la psicomotricidad. Este enfoque se basa en todo nuevo conocimiento que se le enseña a un niño le genera sentimientos y emociones, que el aprendizaje es personal en el desarrollo de las habilidades sociales del niño

como su personalidad y sus capacidades cognitivas entorno a sus necesidades sociales. Aquí juega un papel importante el docente, puesto que es un estimulador de experiencias vitales contribuyendo a potencializar sus habilidades mentales a través del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad, para que el niño desde su punto de vista sea cada vez más crítico y autónomo de su realidad.

Esterberg (2002) afirma que el investigador comienza examinando los hechos en sí y en el proceso desarrolla una teoría coherente para representar lo que observa. Dicho de otra forma, “las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo explorar, describir, y luego generar perspectivas teóricas” (Sampieri, 2014, p. 8).

1.5.2 Método

El método es el camino estructurado que sigue el científico para construir sentido del saber, del conocimiento y producir las teorías sobre uno o diversos fenómenos observados o creados en la realidad. (Martinez rodriguez, 2011, p. 4)

Con relación al método al que pertenece este proyecto, este se enmarca dentro de la investigación – acción pedagógica (IAP). Según Restrepo (2004) el docente, investiga y a la vez enseña. Es el resultado de un ir y venir entre la teoría y la práctica pedagógica, solo constituye un proceso de investigación sobre la propia práctica, si se hace de manera sistemática y rigurosa. La función de este ejercicio es la revisión crítica y el refinamiento de la práctica personal.

De igual manera; esta teoría trata de unir la investigación con la práctica a través de la aplicación del juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la motricidad de los niños y se orienta en la toma de decisiones, para observar, reflexionar hacia una independencia e igualdad y cooperación en los diferentes contextos en la formación integral de los niños, en un compromiso de mejorar la motricidad en los niños en la etapa inicial, para un aprendizaje significativo. En fortalecimiento de la motricidad como se refleja en esta investigación, se realiza por medio del juego implementado los nuevos conocimientos a través de él, para lograr un aprendizaje

significativo y mejorar el desarrollo cognitivo, corporal, comunicativa, socio-afectivo, vinculando al niño al cambio y al nuevo conocimiento.

1.5.3 Unidad de trabajo y unidad de análisis

1.5.3.1 Unidad de Análisis. Según Martínez (2013) es el tipo de objeto social, al cual se refieren las propiedades. Esta unidad de análisis se localiza en la población de referencia de la investigación, que corresponde a la comunidad formada por 23 estudiantes del grado Jardín de la Institución Educativa Real de la Costa, en el municipio de Valledupar.

1.5.3.2. Unidad de trabajo. La unidad de trabajo correspondió a la elección de los participantes como objeto de estudio. El grupo estuvo conformado por 10 niños y niñas entre los 4 y 5 años de edad, quienes pertenecen al grado Jardín en la Institución Educativa Real de la Costa, ubicado en la comuna 5 nivel socio económico 1, 2, 3 en el municipio de Valledupar en el departamento del Cesar.

Tabla 3.

Unidad de análisis y unidad de trabajo

Unidad	N° Estudiantes	Grado
<i>Unidad de Análisis</i>	<i>23</i>	<i>Jardín</i>
<i>Unidad de Trabajo</i>	<i>10</i>	<i>Jardín</i>

1.5.4 Criterios de selección

La investigación estuvo orientada en el aprendizaje del desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de la institución educativa Real de la Costa, por ello la unidad de trabajo estuvo conformada por 10 estudiantes del grado Jardín. Por consiguiente, los criterios de selección, la aprobación y la colaboración de la docente titular del grado Jardín fueron de gran relevancia para entender la importancia que tiene el juego en su etapa inicial para los niños y niñas, dado que es la mejor manera de adquirir conocimientos y desarrollar su motricidad, convirtiendo al juego en una de las estrategias más útiles para impartir un conocimiento.

1.5.5. Estrategia de recolección de información

Bonilla y Rodríguez (2005) afirman que las estrategias de recolección de información cualitativa orientan y profundizan casos específicos y no a generalizar. Su preocupación no es prioritariamente medir, sino cualificar y describir el fenómeno social a partir de los rasgos determinantes, según sean percibidos por los elementos mismos que están dentro de la situación estudiada.

Teniendo en cuenta lo anterior, en la presente investigación se utilizaron técnicas e instrumentos de recolección de información para seguir una ruta investigativa tales como: la entrevista semiestructurada, el diario de campo y observación participante, donde se obtuvieron resultados de la información de las experiencias significativas experimentadas por el docente a través de un diagnóstico inicial de la investigación, con el fin de abordar y resolver el problema para ordenar la información relevante.

1.5.6 Técnicas de recolección de información

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron técnicas e instrumentos que permitieron obtener una información confiable y necesaria sobre el problema. Los instrumentos utilizados fueron: la guía de observación directa del participante y la información reunida que se registra en el diario de campo.

1.5.6.1 Técnica de observación. En palabras de Bonilla y Rodríguez (2018), observar, con sentido de indagación científica, implica focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos segmentos de la realidad que se estudia, tratando de capturar sus elementos constitutivos y la manera cómo interactúan entre sí, con el fin de reconstruir inductivamente la dinámica de la situación.

La observación participante o participativa, es una metodología donde se conoce la vida cotidiana del niño. Uno de los principales aspectos en la observación es el proceso de socialización con el niño y la niña en su etapa inicial, investigando para que sea aceptado como parte de él y, a la vez, definir claramente dónde, cómo y qué debe observar y escuchar, vivencias

para sus personajes con la adopción de un rol que culmina como acción participativa, haciéndola una de las técnicas más completas, pues además de realizar un proceso de observación, se elabora propuestas y soluciones, en este caso a desarrollar habilidades y destrezas motoras del niño a través del juego para interactuar en su contexto.

1.5.7 Instrumentos de investigación

1.5.7.1. Diario de Campo. Este instrumento Según Bonilla y Rodríguez (2018) permite plasmar las observaciones diarias, los hechos durante el tiempo de la práctica pedagógica y las experiencias adquiridas por el uso de actividades que se desarrollan para la adquisición del aprestamiento psicomotor. De igual manera permite sistematizar y describir todos los sucesos y experiencias vividas por los niños y el participante y enriquecer la relación teórica – práctico.

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador, en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo, muy útil dentro de la investigación acción.

Este puede ser estructurado, semiestructurado o abierto de acuerdo a la información que se desea obtener. En él se registran las observaciones.

1.5.7.2 Entrevista. La entrevista es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando (Murillo, s.f).

En tal sentido, se realizaron preguntas abiertas a los entrevistados que pudieron expresar sus opiniones, motivación o explicación que pueda ser útil para la investigación, con una entrevista en profundidad, que es una conversación cara a cara con el entrevistado de interés, donde se responde a grandes áreas temáticas y, asimismo, se pudo explorar mejor y tener una serie de ideas, mediante las cuales se pudo formar hipótesis con respeto al trabajo investigativo.

1.5.8 Criterios de calidad para las estrategias de recolección de información

Para esta investigación, en relación con las estrategias de recolección de información, fue necesario validar los instrumentos con respecto a los criterios de calidad y de credibilidad; por lo cual los instrumentos de investigación que se elaboraron se validaron a través del juicio de expertos cuya intención fue demostrar la pertinencia de los mismos y garantizar la validación del contenido con precisión.

1.5.9 Matriz de concordancia de fase, preguntas y objetivos

Tabla 4.

Matriz de concordancias de fases, preguntas y objetivos

Matriz de concordancias de fases, preguntas y objetivos		
Pregunta clave	Objetivo General:	
¿Cómo promover el juego logra ser una estrategia pedagógica que desarrolle la motricidad en los niños de educación preescolar en el colegio real de la costa de Valledupar, Cesar?	Promover la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el desarrollo de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar.	
Fases de la Investigación	Subpreguntas	Objetivo Específico
Deconstrucción de la práctica	¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utiliza los docentes de preescolar para el desarrollo de la motricidad en los niños?	Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para desarrollar la motricidad en los niños.

	¿Cuáles son las estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de educación preescolar del Colegio Real de la Costa?	Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego en el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de educación preescolar del Colegio Real de la Costa.
Reconstrucción de la práctica	¿De qué manera la estrategia basada en el juego contribuyen en los niños y niñas de educación preescolar?	Implementar estrategias basadas en el juego para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de educación preescolar
Evaluación de la práctica reconstruida	¿Cuál es el impacto de juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar	Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

1.5.10 Matriz de Categorización

Tabla 5.

Matriz de Categorización

Título: El juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la motricidad en los niños de educación preescolar del grado jardín de la institución educativa Real de la Costa de Valledupar - Cesar

Objetivo General: Promover la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el desarrollo de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar.

Pregunta Clave: ¿Cómo se promueve el juego para lograr ser una estrategia pedagógica que desarrolle la motricidad en los niños de educación preescolar en el colegio real de la costa de Valledupar, Cesar?

Objetivo Específico	Categoría	Subcategoría	Fuentes	Técnica Recolección
Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para el desarrollo de la motricidad en los niños.	Lateralidad	Direccionalidad		
	Le Boulch (1997)	Gallahue (1976)	Docentes	Entrevistas
	Portellano Pérez (2005)	Ubicación del espacio	Docentes	Entrevistas
	Maganto y cruz (2004)	Da Fonseca (1998)		
Diseñar estrategias pedagógicas en el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de educación preescolar del Colegio Real de la Costa	Habilidades motoras	Habilidades motoras finas	Estudiante	Observación participante
	Singer (1993)	Cratty (1982)		
	Díaz (1999)	Da Fonseca (1998)		
	Batalla (2000)	Habilidades motoras gruesa	Estudiante	Observación participante
		PIAGET (1980)		
Implementar estrategias basadas en el juego para el desarrollo de la motricidad en los estudiantes del preescolar del Colegio Real de la Costa.	Juego	Juegos Tradicionales	Estudiante	Diario de Campo
	Herranz (2013)	(Navarro, 2002)		
		Juego Colaborativo	Estudiante	Diario de Campo
		García (2015)		
Evaluar el impacto del juego como	Estrategias evaluativas	Aprendizaje significativo	Estudiante Docente	Entrevista

estrategia	Díaz Barriga y	Ausubel (2002)
pedagógica en el	Hernández	
desarrollo de la	(2006).	Aprendizaje por Estudiante Entrevista
motricidad en los		descubrimiento Docente
niños de educación	Freire (2010)	Bruner (1998)
preescolar		

2. Sistematización, procesamiento y análisis de la información

Para este espacio, los instrumentos de análisis que se eligieron se convierten en una guía de estudio para profundizar sobre las observaciones y actividades ejecutadas en el transcurso de la investigación cualitativa, en específico como la observación participante, la entrevista semiestructurada y las exploraciones del diario de campo, como evidencias que reconocieron las situaciones con una realidad del contexto. Toda esta información por sí sola no suministran respuestas a la pregunta de investigación ¿cómo promover el juego para lograr ser una estrategia pedagógica que desarrolle la motricidad en los niños de educación preescolar en el colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar? Por ello, se realizó la interpretación de los resultados alcanzados en este proceso investigativo cualitativo; se manejó la triangulación de la información, la cual viabiliza el análisis de la misma en lo observado y ejecutado dentro del contexto escolar, donde el proceso de interpretación de datos se destina a la comprobación de los resultados con los objetivos de estudio.

2.1 Fase I. Deconstrucción de la práctica.

Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para el desarrollo la motricidad en los niños.

Para cumplir con el objetivo de la fase de deconstrucción, se manejó como instrumento de recolección de información la entrevista semiestructurada, que fue dirigida a las docentes titulares de los niveles de preescolar de la Institución Educativa Real de la Costa. Con relación al proceso del análisis de la información de la entrevista, se realizó la triangulación de la información recibida en la misma. En las tablas 6 y 7 se presenta el proceso de triangulación y análisis del instrumento de la entrevista semiestructurada, cuya intención fue describir los puntos más significativos en las subcategorías de direccionalidad y ubicación del espacio en los procesos de ingenio de los docentes titulares.

Tabla 6.

Categoría. Lateralidad. Subcategoría. Direccionalidad.

Triangulación. Categoría. Lateralidad. Subcategoría. Direccionalidad.			
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Respuestas	Posturas De Las Investigadoras	
Según, Gallahue (1976) menciona que “La estructura espacial, está constituida por las nociones de imagen corporal, espacio, dirección y tiempo.” Con esto también las habilidades de diferenciar las partes de su cuerpo y de entender el medio que les rodea, su naturaleza, involucrando las tres áreas de conocimiento, tales como; conocer las partes del cuerpo, localizarlas en sí mismo y en otros; conocer que pueden hacer con las partes del cuerpo y conocer cómo pueden mover eficientemente su cuerpo; las	P1P1 La estrategia que utilizaría, sería la pintura, ya que, por medio de esta, los niños aprenden y se divierten creando e imaginando.	En los resultados de la entrevista semiestructurada, se evidenció a través de las respuestas de las docentes titulares de los niveles de preescolar, enseñan con una metodología tradicional, en donde el estudiante está sumergido en las actividades monótonas, puesto que las docentes se apoyan en sus conocimientos para impartir su práctica pedagógica. De igual manera, se evidenció en los niños y niñas	
	P1P2 La estrategia pedagógica que se emplean con los niños a favor de su direccionalidad, es de acuerdo a su necesidad.		
	P1P3 Las estrategias pedagógicas que yo utilizo en el aprendizaje de los niños y niñas en el salón de clase es interactuar con los niños y socializar el aprendizaje, teniendo en cuenta el saber y el saber hacer,		
	P2P1 crear actividades de lecturas compartidas, preguntas y respuestas, mantener la actividad totalmente activa.		
	P2P2 La atención de los estudiantes de los grados preescolar es mínima, por lo tanto, interactúan de una manera distinta.		
	P2P3 Utilizando material didáctico para impartir las clases y despertar el interés y la curiosidad del estudiante.		
	P3P1 La estrategia pedagógica van de acuerdo al tema que se vaya a impartir, pero la		

habilidades de reconocer las partes del cuerpo para una actividad motriz particular y la ejecución actual del movimiento en una actividad.		que más utilizaría, es la repetición de contenido.	la existencia de una direccionalidad
	P3P2	Las diferentes estrategias que se utilizan para que el niño participe en su clase es mantener un tiempo agradable. Incentivar al niño a que realice preguntas bajo sus conocimientos, creando un ambiente de aprendizaje diferente.	irregular y deficiente a la hora de realizar actividades de movimientos con su cuerpo hacia la
	P3P3	la participación mancomunada, indagar algunos acontecimientos que los niños quieren saber.	derecha y hacia la izquierda. Dejando de lado la
	P4P1	corresponde educación física, se hacen ejercicios motores, buscando fortalecer su aprendizaje.	importancia que tiene para el niño en su etapa inicial el
	P4P2	Los ejercicios motores se realizan en las horas que corresponde a la clase de Educación Física.	aprendizaje a través del juego.
	P4P3	Los ejercicios motores se realizan en el horario asignado de Educación Física.	

Tabla 7.

Categoría. Lateralidad. Subcategoría. Ubicación del Espacio

Triangulación. Categoría. Lateralidad. Subcategoría. Ubicación del Espacio.		
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Respuestas	Posturas De Las Investigadoras
	P5P1 Cada niño es un ente diferente, es un niño que adquiere el aprendizaje de manera diferente, por tal motivo el docente debe ser capaz de crear	

	actividades de acuerdo a sus capacidades y necesidades	
Da Fonseca (1998), indica que la estructuración espacial, es la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como colocar esos objetos en función de su propia posición.	P5P2	El docente debe discriminar la edad y el tipo de aprendizaje que debe abordar porque cada uno presenta un determinado límite de aprendizaje.
	P5P3	Cada etapa de niño es diferente y debido a esta se emplea una estrategia diferente.
	P6P1	La capacidad cognitiva en el proceso locomotor de los estudiantes se puede desarrollar a través de distintos ejercicios prácticos cotidianos, por ejemplo: incentivarlo a crear cuentos, dibujar historietas.
	P6P2	la parte cognitiva puedan identificar lo que está en su entorno todo lo relacionado con las temáticas que se pueden abordar a través de múltiples formas que el niño pueda ejecutar de la mejor manera.
	P6P3	El desarrollo cognitivo del niño se fortalece con actividades de memoria, cuentos, cantos entre otros.
	P7P1	el juego es una herramienta esencial en el proceso de aprendizaje, no se implementa de manera continua, ya que el pensul académico requiere de mayor prioridad en los contenidos teóricos.

P7P2 El juego fortalece las habilidades motoras, desarrolla en el estudiante la curiosidad por investigar y crear soluciones, debido al currículo institucional es poco el tiempo que se le dedica al aprendizaje a través del juego.

P7P3 El juego fortalece las habilidades motoras en los niños practicando ejercicios como correr, bailar, brincar, movimientos laterales, la cual es la mejor estrategia de enseñanza en el niño. Estas actividades se aplican en el espacio de Educación Física.

P8P1 Periódicamente se evalúan los procesos de enseñanza utilizando imágenes asociadas al tema, ya que la evaluación varía de acuerdo a la edad.

P8P2 El proceso de aprendizaje de los niños se debe evaluar continuamente de manera diferente, ya sea de manera oral o escrita.

P8P3 La evaluación tiene que ser continua, utilizados como lluvia de ideas, participación en clase.

Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de preescolar en el Colegio Real de la Costa

Para lograr el segundo objetivo de la fase de deconstrucción, se aplicó la técnica de la observación participante en las actividades cotidianas de los estudiantes del grado jardín de la

Institución Educativa Real de la Costa, para producir diagnósticos de la realidad con claridad y eficacia.

De acuerdo a lo observado por los maestrantes en formación, en la unidad de trabajo de 10 estudiantes en edades entre 4 y 5 años del grado jardín, con una unidad de análisis de 23 estudiantes, se pudo evidenciar las falencias en el desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas, con una ausencia de actividades que involucren la estrategia del juego para un aprendizaje divertido en las rutinas diarias que realizan los estudiantes en su etapa de formación inicial.

Tabla 8.

Categoría. Habilidades Motoras. Subcategorías. Habilidades Motoras Gruesas y Habilidades Motoras finas

Triangulación. Categoría. Habilidades Motoras. Subcategorías. Habilidades Motoras finas.		
Habilidades Motoras Gruesas		
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Observación Participante	Posturas De Las Investigadoras
Da Fonseca (1998) se refiere a la motricidad fina a los movimientos de la pinza digital y los pequeños movimientos de la mano y muñeca. La	P1	Casi siempre el Estudiante muestra dificultad para resolver una situación de desplazamiento o ubicación en el espacio.
	P2	Algunas veces los niños y niñas, pasan objetos de una mano a otra.
	P3	Siempre los niños y niñas tienen dificultades en realizar trazos punteados rectos y oblicuos.
	P4	Algunas veces los niños y niñas caminan con los talones
	P5	Siempre el niño y la niña presenta dificultades en saltar en ambos pies para caer en un punto determinado.
		Mediante la observación participante se realizó a los 23 estudiantes de la unidad de análisis del grado jardín, se pudo evidenciar que 10 estudiantes presentaron dificultades a la hora

adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituye uno de los objetivos principales para la adquisición de las habilidades de la motricidad fina.	P6	Casi siempre el niño posee dificultades a la hora de diferenciar la lateralidad de su cuerpo en distinguir entre derecha e izquierda	de realizar actividades cotidianas en su contexto escolar para su desarrollo físico y motriz.
	P7	Algunas veces el niño no logra atrapar la pelota cuando es lanzada por otro compañero	
	P8	Algunas veces los niños y niñas caminan hacia adelante sobre una cuerda.	
Piaget (1980) En la etapa Pre operacional el niño es intuitivo, que va de los 2 a los 7 años de edad. Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica.	P9	Algunas veces el niño y la niña se le dificulta permanecer inmóvil para mantener el equilibrio.	
	P10	Casi siempre los niños y niñas evidencian dificultad en abrir y cerrar su bolso Escolar.	

Tabla 9.

Diseño de la estrategia pedagógica

Objetivo	Juego	Actividad	Recursos	Habilidades Motoras		Reflexión Pedagógica
				Gruesa	Fina	
Estimular los movimientos corporales, teniendo en cuenta la direccionalidad de izquierda y derecha de su cuerpo, a través del juego de salto en aros	Salto en Aros	Consistirá en colocar y pegar varios aros en el piso a cierta distancia, donde el niño se desplazará de izquierda a derecha para que pueda realizar una trayectoria teniendo en cuenta la direccionalidad de su cuerpo para tratar de aumentar la velocidad y su precisión a medida que avance sobre el camino de los aros.	Aros Cinta transparente	X		A través del juego de salto en aros se desarrollará la direccionalidad del niño mediante movimientos corporales de izquierda a derecha ejercitándose y divirtiéndose libremente.
Permitir, conocer y establecer las partes que integran el cuerpo del niño, así como la relación con el espacio,	Guiándome con los pies	Se trabajará la ubicación en el espacio a través de una imagen de un cocodrilo en donde estará representada con unas huellas de pies y además estarán enumeradas y los niños deberán ubicarse de acuerdo al número y a la posición que tiene cada	Imágenes Cinta transparente	X		Con el juego guiándome con los pies permitirá a los niños y niñas conocer y determinar la posición de su propio cuerpo en relación al espacio y objetos del contexto.

objetos y personas que los rodean.	huella y así lograr tener la ubicación del espacio de su propio cuerpo.			
Implementar juegos mediante una secuencia didáctica para fortalecer la fuerza muscular del control voluntario y preciso de las manos y de los dedos	<p>Se iniciará con el juego por turnos para lanzar la pelota con una mano y así intentar dar en el blanco dentro de la caja.</p> <p>para una segunda sesión se procederá el juego de pinza la bolita, que consistirá en agarrar una pinza y pasar las bolitas de colores, una a una hacia al otro plato en menor tiempo posible.</p> <p>Traza el camino Finalmente, para una tercera sesión se realizará la actividad siguiendo el camino, que consistirá en realizar la secuencia del trazo de forma divertida y espontánea</p>	<p>Pelota</p> <p>Caja</p> <p>Pinza</p> <p>Bolitas de colores</p> <p>Platos desechables</p> <p>Cuaderno</p> <p>Imágenes</p> <p>para colorear</p> <p>Colbón</p> <p>Lápiz negro</p> <p>Lápices de colores</p>	X	El juego y la motricidad permite en el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de trazos escritos, mediante ejercicios lúdicos que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos así el niño controlara cada vez más su cuerpo.

<p>Desarrollar la coordinación visomotoras a través de juegos tradicionales para generar flexibilidad y agilidad con sus pies.</p>	<p>La peregrina a de los colores</p>	<p>Se trabajará la coordinación visomotriz a través del juego de la peregrina de colores, consistirá en pegar en el piso la imagen de la peregrina para que los niños realicen el recorrido saltando en un solo pie encima de un cuadrado y caer en los dos pies si el cuadrado es doble.</p>	<p>Peregrina. Cartulina Cinta transparente Marcadores</p>	<p>X</p>	<p>El juego de la peregrina insita a los niños a desarrollar su coordinación visomotora, a través de movimientos con su pies para generar agilidad, flexibilidad a la hora de hacer el recorrido en un solo pie sin caerse ni pisar raya.</p>
<p>Reconocer y asociar sus ideas e intereses a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras en acompañamiento de la actividad lúdica de la ronda de las vocales.</p>	<p>Ronda de las vocales</p>	<p>Consistirá en colocar una vocal en el pecho de cada niño. Se dan giros en la ronda en donde se mencionarán los nombres que inician con una vocal y se detiene la ronda y los estudiantes que tengan la letra se colocaran en el centro de la ronda indicando que esa es la letra con la que inicia la palabra que se mencionara.</p>	<p>Cartulina Cinta transparente Marcadores Imágenes</p>	<p>X</p>	<p>A través del juego los niños y niñas asimilarán los procesos educativos fácilmente obteniendo así un aprendizaje significativo, identificando las características físicas de las vocales, ya que esta afianzará los conocimientos en los niños.</p>

<p>Implementar una metodología activa, en la que además de aprender haciendo, los niños y niñas aprenderá unos de otros implicando el aprendizaje de sus compañeros con el valor de la amistad.</p>	<p>La canasta de los amigos</p>	<p>Para esta actividad asistirán la unidad de trabajo de 23 estudiantes del grado jardín, donde le brindarán un acompañamiento a la unidad de análisis de 10 estudiantes, que son los que realizarán el juego de “La canasta de los Amigos” que consiste en formar dos filas de niños sentados de frente con los compañeros en sus respectivas sillas. Los 10 estudiantes de la unidad de análisis formarán una fila para pasar de dos en dos, sosteniendo una toalla y dentro de ella una pelota. Realizará una caminata de extremo a extremo de la fila hasta llegar a la canasta y depositar la pelota sin dejarla caer.</p>	<p>Sillas Toalla Pelota Canasta</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>Al implementar la metodología activa del juego de la canasta de los amigos. Se fomentará y mejorará el trabajo en equipo, así como sus resultados. De igual forma implicará las habilidades sociales con la resolución de conflictos, interacción, respeto, solidaridad y amistad.</p>
<p>Reconocer e identificar a través del juego del twister, que los animales son seres</p>	<p>Twister de los</p>	<p>Este juego consistirá en llevar los niños al patio escolar y explicar el twister de los animales, ya que contiene un tablero de imágenes de animales domésticos, junto con</p>	<p>Twister Cinta transparente Tablero</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>Con el juego del twister de los animales, los niños reconocerán que los animales son seres vivos de la naturaleza e identificarán</p>

<p>vivos y habitan en un ecosistema para comprender las diferencias entre animales domésticos y salvajes e identificar la forma de su desplazamiento.</p>	<p>Animales</p>	<p>imágenes de las manos y los pies, al girar el tablero se indicará al niño realizar el sonido del animal que le corresponderá y tomar la postura de las manos y los pies que indica el tablero.</p>	<p>el medio donde viven y como se desplazan, se centrará la atención en los niños y niñas en el juego para interactuar con los demás incrementando así el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo.</p>		
<p>Promover el aprendizaje en los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos por sí mismo, mostrando interés por lo que descubre y aprende.</p>	<p>Burbuja de colores</p>	<p>Esta exploración se realizará a través de un experimento con los estudiantes. En la cual se utilizarán materiales reciclables como, el de una botella plástica y una media usada, jabón líquido, agua y colorante industrial. Todos estos ingredientes se mezclarán para que los niños con su botella puedan soplar y formar sus burbujas de colores.</p>	<p>Botella plástica Media usada Jabón líquido Agua Colorante industrial Taza</p>	<p>X</p>	<p>El juego de las burbujas es una actividad divertida, donde los estudiantes aprenderán a pensar por sí mismos, por medio de experiencias reales del contexto, en este caso el ejercicio de las burbujas de colores.</p>

2.2 Fase II. De reconstrucción

Implementar estrategias basadas en el juego para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de educación preescolar

Continuando con la sistematización de la información, para la segunda etapa de reconstrucción de la práctica, esta se organizó en antecedentes, bases teóricas, éticas, legales, contextuales y diseño metodológico, partiendo de una descripción y un diseño de estrategias para la aplicación del instrumento del diario de campo, en este se consignaron evidencias de las situaciones que describían la realidad del contexto escolar. De ahí que, se logró implementar la estrategia pedagógica del juego, la cual fue diseñada e implementada para apreciar y deliberar sobre los resultados, donde se obtuvo un aprendizaje satisfactorio en los estudiantes, específicamente en el grado Jardín del Colegio Real de la Costa en Valledupar- Cesar.

Análisis de información diario de campo (Implementar la estrategia pedagógica)

Tabla 10.

Categoría. Juego. Subcategoría. Juegos colaborativos.

Categoría. Juego. Subcategoría. Juegos Colaborativos.		
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Resultados	Posturas De Las Investigadoras
Según García et al. (2015) El trabajo colaborativo incrementa también el desarrollo de un pensamiento crítico y la utilización de	P1 Logró con dificultad pasar la pelota de extremo a extremo, ya que su compañera era más alta que ella.	Al implementar la estrategia pedagógica del juego de la canasta de los amigos, se tuvo en cuenta
	P2 Logra con satisfacción pasar la pelota con su compañero y depositarla en la canasta.	la unidad de trabajo de 10 estudiantes del grado jardín, con una unidad de
	P3 Los niños coordinan los movimientos de sus ojos, brazos	análisis de 23 estudiantes, los cuales ejecutaron el

<p>estrategias de razonamiento de más alto nivel, en este sentido se plantean tres niveles de logros en el trabajo colaborativo: El primer nivel se refiere a las tareas grupales, que promueven el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenido, pues reúnen propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumentan el aprendizaje de cada uno, enriquecen la experiencia por aprender, elevan la motivación por el trabajo individual y grupal y el compromiso de cada cual con todos.</p>	<p>y piernas en el desplazamiento de un extremo al otro.</p>	<p>juego de manera espontánea y divertida. En el transcurso de la actividad, se evidenció en una de las estudiantes de la unidad de trabajo que tuvo dificultad a la hora de desplazarse por el tamaño de su compañera, por esta razón, los maestrantes en formación procedieron a realizar el cambio de dos niñas del mismo tamaño para realizar satisfactoriamente el juego. De igual forma se observó en la subcategoría de los juegos colaborativos, el trabajo en equipo, el aprendizaje de unos de otros, implicando el aprendizaje con motivación, respeto, amistad y solidaridad de sus compañeros.</p>
	<p>P4 Los niños lograron pasar la pelota por encima de sus compañeros sin tocar su cabeza</p>	
	<p>P5 Las niñas con sus extremidades superiores logran sostener y pasar la pelota sin ningún esfuerzo.</p>	
	<p>P6 Los niños lograron sostener con firmeza la toalla, por lo cual la pelota pasó hasta el otro extremo.</p>	
	<p>P7 Los espectadores animaban a sus compañeros para lograr pasar la pelota al otro extremo.</p>	
	<p>P8 Las niñas tuvieron control y equilibrio al sostener la toalla con la pelota para llegar al otro extremo.</p>	
	<p>P9 Los niños trabajaron en equipo para lograr pasar la pelota y depositarla en la canasta sin dejarla caer.</p>	
	<p>P10 Las niñas interactuaron de manera satisfactoria para llevar la pelota a la canasta.</p>	

Tabla 11.

Categoría. Juego. Subcategoría. Juegos tradicionales.

Categoría. Juego. Subcategoría. Juegos Tradicionales.		
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Resultados	Posturas De Las Investigadoras
Según (Navarro, 2002) “Son juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo.”	P1 El niño tiene la vocal e pegada en el pecho y procede girar en la ronda hacia la derecha.	Al efectuar la estrategia del juego “la ronda de las vocales”,
	P2 La niña tiene la imagen del elefante y socializa la vocal con la imagen y sigue girando en la ronda a la izquierda.	donde participaron la unidad de análisis de 23 estudiantes, cabe resaltar que se le dio
	P3 La niña gira en la ronda sin parar hasta presentar la nueva imagen iniciada con una vocal.	prioridad a la unidad de trabajo de 10 estudiantes en la mayor
	P4 Distingue el sonido de las vocales	participación del juego de la ronda de las
	P5 El niño identifica una letra de la otra en el pecho de su compañero mientras que gira la ronda.	vocales. Del mismo modo en este juego se presentó que 2 niños no
	P6 La niña posee dificultad a la hora de girar a la izquierda o a la derecha.	lograban concentrarse en el momento de girar la ronda produciendo la
	P7 Los niños al momento de hacer la ronda tienen preferencias con algunos compañeros.	pérdida del equilibrio constantemente. Con
	P8 El niño posee una retención en el momento de mencionar la	forme a ello, los maestrantes en formación procedieron a tomar de la mano

	vocal y realizar un salto al centro de la ronda.	estos dos niños brindando seguridad al momento de girar la ronda. Por lo tanto, se logra con satisfacción
P9	La niña al momento de girar la ronda no mantiene el equilibrio produciendo caídas constantes.	un vínculo afectivo con los estudiantes para ejecutar el juego. Dicho de esta manera le damos respuesta a la subcategoría de los juegos tradicionales que a través del juego los niños y niñas asimilan los procesos educativos fácilmente obteniendo así un aprendizaje significativo.
P10	Realiza movimientos giratorios entonando la canción de las vocales.	

2.3 Fase III. De evaluación

Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

Para entrar a la tercera fase de la evaluación de la práctica reconstruida, con el objetivo de evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar, fue preciso aplicar la entrevista semiestructurada a los docentes, quienes se mostraron en una postura positiva para innovar y dar seguimientos a los nuevos conocimientos, lo cual le da la mayor relevancia al proceso investigativo.

Triangulación información entrevista semiestructurada a docentes (Evaluación Estrategia)

Tabla 12.

Categoría. Estrategias Evaluativas. Subcategoría. Aprendizaje Significativo.

Triangulación. Categoría. Estrategias Evaluativas. Subcategoría. Aprendizaje Significativo		
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Respuestas	Posturas De Las Investigadoras
<p>Ausubel (2002) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por una estructura cognitiva.</p>	<p>P1P1 Las docentes en formación tuvieron estrategias adecuadas para que los niños desarrollaran sus habilidades y destrezas, a través de realizar todas sus acciones con el control de su cuerpo y estimular su desarrollo desde temprana edad.</p>	<p>La participación de las docentes titulares de los niveles de preescolar, mediante una</p>
	<p>P2P1 Las actividades que realizaron las maestras en formación tuvieron un impacto general en los niños, ya que se logró atrapar su atención de manera lúdica y divertida a través de actividades que propiciaron una inteligencia cognitiva y procedimental.</p>	<p>entrevista semiestructurada le dieron respuesta a la subcategoría del aprendizaje significativo con el impacto de la</p>
	<p>P3P1 En cuanto lo que concierne la realización de las actividades me parece una estrategia pedagógica dinámica, extrovertida y muy didáctica totalmente acorde y direccionada a la innovación y los propósitos de una buena enseñanza.</p>	<p>implementación de la estrategia del juego que cautivo la atención y participación</p>
	<p>P1P2 Si. Porque a través del juego aprenden a forjar con sus compañeros vínculos de amistad, resolver problemas,</p>	<p>activa de los estudiantes. Del mismo modo que</p>

	relacionarse el uno con el otro utilizando un lenguaje sencillo entre ellos, a través de las actividades ejecutadas por las docentes.	esta estrategia implementada por los maestrantes en formación
P2P2	Las actividades implementadas por las docentes en formación, representan en los niños de gran manera un aprendizaje significativo, se logró atraer la atención del niño en un aprendizaje nuevo y diferente, con base a conocimientos previos para afianzar mejor su proceso cognitivo.	enriquece las practicas pedagógicas de las docentes titulares, las cuales se sintieron agradecidas por compartir y
P3P2	El juego es base fundamental del aprendizaje en la edad temprana o preescolar la cual está totalmente vivenciado que el juego es la principal herramienta para un buen desarrollo motriz.	transmitir este conocimiento para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas
P1P3	Las docentes en formación enriquecen el aprendizaje a través de actividades lúdicas y divertidas para el desarrollo integral de cada uno de los niños y enseñarles a través del aprendizaje significativo.	de los niveles de preescolar del Colegio Real de la Costa.
P2P3	Nosotras como docentes estamos en un constante aprendizaje también, para poder impartir mejor el conocimiento y esa es la idea, qué personas con mayor experiencia logren transmitir este conocimiento con una estrategia diferente. Me queda agradecer y	

compartir esta satisfacción en vista del aprendizaje y el proceso que se llevó a cabo con los niños.

P3P3 Si. De manera pues que es una estrategia, básica que ayuda para un buen desarrollo motriz y un buen avance motor permitiéndoles a ellos poder ejecutar actividades avanzadas acorde a su edad, pero de manera más precisa.

P1P4 Los niños han tenido una mejora notoria en las habilidades motrices, ya que las docentes en formación realizaron diferentes actividades permitiendo a los niños explorar para que adquieran conocimientos y den respuesta a los retos que se le presenten.

P2P4 Todo es un proceso y los niños han tenido un gran avance en la parte motriz fina y gruesa, ya que las docentes en formación logran fortalecer todas las habilidades de los niños, teniendo una mayor fuerza, pulso con el lápiz, mejoramiento de trazos y saltos. Esto se evidenció en las actividades ejecutadas por las docentes en formación con una observación significativa y afectiva todo lo que han aprendido los niños por las diferentes técnicas que las docentes en formación aplicaron con los niños.

P3P4 Si. Han mejorado porque no ven el estudio como un proceso obligatorio si

no que lo ven como un campo familiar normal.

P1P5 Mediante todas las actividades lúdicas que realizaron las docentes en formación, logran que los niños perfeccionaran sus habilidades motoras y ampliando su vocabulario, desarrollan sus propios gustos e intereses, hasta moldear su propia personalidad.

P2P5 Cabe reconocer que en la etapa de inicial los niños aprenden jugando, se ha evidenciado un gran aprendizaje en la parte cognitiva como en la procedimental, mediante las estrategias que las docentes en formación impartieron en su espacio de práctica pedagógica.

P3P5 Si. Es obvio que la mayor fortaleza para la ejecución de un buen proyecto pedagógico es el resultado de su excelente desempeño, pero si eso va acompañado de la didáctica y la ejecución de juegos es aún mejor dándoles la capacidad de aprendizaje no forzado y muy dinámico.

Finalmente, para continuar con la fase de evaluación de la práctica reconstruida, fue preciso aplicar la entrevista semiestructurada a los estudiantes del grado jardín del Colegio Real de la Costa, donde se concibe un proceso de triangulación en la información tomada de la entrevista como se presenta en la tabla 13, donde se muestra un análisis del instrumento de la entrevista

semiestructurada y se describen las situaciones vividas por los estudiantes en el momento de haber ejecutado las actividades pedagógicas.

Triangulación de información de la entrevista semiestructurada a estudiantes (evaluación estrategia)

Tabla 13.

Categoría. Estrategias Evaluativas. Subcategoría. Aprendizaje por Descubrimiento.

Triangulación. Categoría. Estrategias Evaluativas. Subcategoría. Aprendizaje por Descubrimiento.		
Fundamentos Teóricos De Las Subcategorías	Respuestas	Posturas De Las Investigadoras
Bruner (1998) plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos.	P1P1 Me puedo mover mejor	Mediante la entrevista semiestructurada realizada a los 10 estudiantes de la unidad de trabajo, se puede deducir que la estrategia del juego es bastante relevante en el aprendizaje de nuevos conocimientos, en donde se pudo evidenciar
	P2P1 Si. Soy más veloz.	
	P3P1 Si. Puedo correr más rápido	
	P4P1 Si. Puedo brincar en un pie	
	P5P1 Si. Soy capaz de correr rápido	
	P6P1 Si. Soy más fuerte	
	P7P1 Camino sobre la cuerda sin caerme.	
	P8P1 Me muevo muy rápido	
	P9P1 Soy veloz	
	P10P1 Corro muy rápido.	
	P1P2 Si. Porque me gusta jugar con mis compañeros	
	P2P2 Mis amiguitos comparten conmigo	
	P3P2 Si. Soy muy veloz y llego rápido a la meta.	
	P4P2 Me gusta jugar con mis amigos	

P5P2	Con mi mejor amigo corro más rápido.	el entusiasmo de los estudiantes a
P6P2	Me gusta correr con la profesora.	la hora de
P7P2	Me gusta jugar. Es muy divertido	realizar las
P8P2	Yo le gano a todos mis amigos	actividades
P9P2	Yo corro más rápido sin caerme	propuestas por
P10P2	Soy muy veloz	los maestrantes
P1P3	Si. Me gusta colorear	en formación.
P2P3	Me encantan colorear es muy divertido.	Obteniendo
P3P3	Es muy divertido	como resultado
P4P3	Si. Es muy divertido	un óptimo
P5P3	Sí, me gusta pintar con arcoíris	rendimiento
P5P3	Es muy divertido	académico en
P6P3	Si. Me gusta colorear	desarrollar
P7P3	Si. Me gusta mezclar colores	nuevas
P8P3	Si. Porque es muy divertido	habilidades
P9P3	Me gusta colorear con varios colores	psicomotrices y
P10P3	Me gusta pintar.	fortaleciendo su
P1P4	Si. La miss juega con migo	entorno social.
P2P4	Si. La miss es muy divertida	
P3P4	Si. La miss es muy buen con nosotros	
P4P4	Si. La miss juega con migo	
P5P4	Si. Porque la miss es muy divertida.	
P5P4	Si. Porque la miss siempre juega con migo	

P6P4 Si. Porque hacemos juegos divertidos.

P7P4 Ella siempre me deja jugar

P8P4 Si. Porque es muy divertido

P9P4 Si. Porque la miss es mi amiga

P10P4 Si. Porque es muy divertido.

P1P5 Es muy divertido

P2P5 Yo hago mi tarea y después la miss me deja jugar.

P3P5 Yo aprendo mucho jugando.

P4P5 Me gusta jugar con mis amiguitos.

P5P5 Es muy divertido

P6P5 Yo le gano a todos mis amigos

P7P5 Hago mi tarea más rápido

P8P5 Si. Porque soy feliz.

P9P5 Soy muy veloz como mis amigos.

P10P5 Soy muy rápido.

2.4 Discusión de los resultados

A continuación, se presenta la discusión de los resultados logrados a través del proceso investigativo que da respuesta a la pregunta clave de investigación.

Teniendo en cuenta lo anterior y considerando los resultados obtenidos en la sistematización y análisis de datos y partiendo de la Sub pregunta de investigación ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes de preescolar para el desarrollo de la motricidad en los niños del colegio Real de la Costa de Valledupar, Cesar?, la cual obtuvo respuesta con una entrevista semiestructurada aplicada a los docentes de los niveles de preescolar, se evidenció a través de las

respuestas que, se utiliza una metodología tradicional, en donde el estudiante está sumergido en las actividades monótonas, puesto que el docente se apoya en sus conocimientos para impartir su práctica pedagógica, de igual manera; se evidenció la existencia de una direccionalidad irregular y deficiente a la hora de realizar actividades de movimientos con el cuerpo hacia la derecha y hacia la izquierda, dejando de lado la importancia que tiene para el niño, en su etapa inicial, el aprendizaje a través del juego.

De igual manera para poder alcanzar el segundo objetivo específico relacionado con el diseño de estrategias pedagógicas a través del juego en el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de educación preescolar del Colegio Real de la Costa, se realizó un diseño basado en el juego para desarrollar la direccionalidad del niño, mediante movimientos corporales de izquierda a derecha, ejercitándose y divirtiéndose libremente, permitiendo a los niños y niñas conocer y determinar la posición de su propio cuerpo en relación al espacio y los objetos del contexto. Así mismo, el juego y el grafo motricidad permitieron que los niños adquieran las habilidades necesarias para que lleguen a expresarse por medio de trazos escritos mediante ejercicios motrices, que permitieron un mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y sobre todo, los dedos, así los niños controlarán cada vez más su cuerpo. También desarrollarán su coordinación visomotora a través de movimientos con sus pies para generar agilidad y flexibilidad a la hora de hacer una actividad física. Al mismo tiempo, los niños interactúan con los demás incrementando así el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo de manera divertida, haciendo que los estudiantes aprendan a pensar por sí mismos por medio de experiencias reales del contexto.

De igual manera, en la categoría de habilidades motoras finas, según Da Fonseca (1998) la motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y los pequeños movimientos de la mano y muñeca; la adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituye uno de los objetivos principales para la adquisición de las habilidades de la motricidad fina. Por otro lado, las habilidades motoras gruesas, según Piaget (1980), incluyen la teoría del desarrollo cognoscitivo, por ello esta investigación se enfocó en la etapa pre operacional que se encuentra en las edades de 2 a 7 años, donde se da la aparición del lenguaje, se comienzan a pensar simbólicamente y a usar palabras e imágenes para representar objetos. También hay mejoras en el lenguaje y en el pensamiento, pero aun tienden a pensar las cosas en términos muy

concretos. También en este periodo se desarrollan las representaciones mentales y, el pensamiento en general es mucho más rápido y eficiente. Los niños y niñas se vuelven mucho más hábiles en el juego de simulación, por tanto, en esta etapa, jugar es importante para fortalecer las relaciones sociales y el aprendizaje cognoscitivo.

Mediante la aplicación de la observación participante se pudo evidenciar las falencias en la ejecución de actividades motrices tales como: desplazamiento o ubicación en el espacio, dificultades en realizar trazos punteados, rectos y oblicuos, caminar con los talones, saltar en ambos pies para caer en un punto determinado. Teniendo en cuenta lo anterior, se diseñaron estrategias pedagógicas basadas en el juego con una serie de actividades para el desarrollo adecuado de la motricidad en los niños de educación preescolar del colegio Real de la Costa.

Después de describir y diseñar las estrategias pedagógicas, se pasó a la implementación del juego con actividades motrices y recreativas, dirigidas a los 10 estudiantes del grado Jardín, las cuales se registraron en el diario de campo, donde se evidenciaron diversas situaciones en el desarrollo de la motricidad de manera espontánea y divertida, junto con el trabajo en equipo, para lograr significativamente el aprendizaje a través del juego.

Según García et al., (2015) el trabajo colaborativo incrementa también el desarrollo de un pensamiento crítico y la utilización de estrategias de razonamiento de más alto nivel; en este sentido los logros en el trabajo colaborativo se refieren a las tareas grupales, que promueven el logro de objetivos cualitativamente más ricos en contenido, pues reúnen propuestas y soluciones de varias personas del grupo, aumentan el aprendizaje de cada uno, enriquecen la experiencia por aprender, elevan la motivación por el trabajo individual y grupal y el compromiso de cada cual con todos.

Por tanto, en la ejecución de los juegos tradicionales, como la ronda de las vocales, se logró un vínculo afectivo entre los estudiantes durante la asimilación del proceso educativo y significativo en el desarrollo satisfactorio de la motricidad.

Según Navarro (2002) citado por García (2018)

Los juegos tradicionales que van de generación en generación y tienen la misión principal de dar a conocer su propio cuerpo y el medio en el que se desenvuelve, ello significa movimiento constante, así como organización de medios para hacerlo posible, porque es la manera como se acerca al mundo. (p. 13)

Finalmente, en la evaluación del impacto del juego en los niños de educación preescolar y la aplicación de la entrevista a los docentes titulares, se obtuvo un excelente resultado para innovar en actividades y cautivar la atención y participación activa de los niños y niñas en el proceso del aprendizaje significativo.

Según Ausubel (2002) el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. En cuanto al aprendizaje por descubrimiento, según Bruner (1998) para alcanzar un aprendizaje significativo, debe estar sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos.

Seguidamente se realizó la entrevista a los 10 estudiantes de la unidad de trabajo con una participación activa en el desarrollo de actividades motrices en el mejoramiento de su rendimiento académico y así, se logró en ellos un aprendizaje por sí mismos, de tal modo que el conocimiento este basado en el descubrimiento de sus habilidades tanto cognitivas como motrices.

3. Conclusiones

A continuación, se comparten las conclusiones procedentes de esta investigación con relación al cumplimiento de los objetivos específicos descritos.

Respecto al primer objetivo, sobre diagnosticar las estrategias pedagógicas utilizadas por las docentes de preescolar para el desarrollo de la motricidad en los niños, se pudo observar que las docentes del grado preescolar aún aplican prácticas tradicionales, en las cuales existe poco interés e iniciativa del estudiante en el proceso de aprendizaje.

En cuanto al objetivo de diseñar estrategias pedagógicas a través del juego en el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de preescolar del colegio Real de la Costa, el cual se basó en teorías y referentes importantes como son las dificultades motrices, entendidas como un problema físico que interfiere en el desarrollo de niños y niñas, entre las cuales se mencionan la rigidez muscular, la dificultad para realizar movimientos y mantenerse en una posición concreta; las investigadoras tuvieron en cuenta diferentes variables de las dificultades antes mencionadas que hacen que se le dificulte al estudiante desarrollar sus habilidades adecuadamente, por tanto se diseñaron actividades a través de ejercicios y del juego para lograr aprendizaje significativo.

En referencia a la implementación de estrategias basadas en el juego para el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de preescolar del Colegio Real de la Costa, se mostró que a través del juego la motricidad se considera una manera de comunicación, expresión y relación con los otros, asumiendo un papel primordial en el desarrollo armónico de la personalidad, esto se debe a que los niños y niñas no solo desarrollan sus habilidades motoras, sino que estas les permitirán integrar el pensamiento; es necesario considerar que el juego es una actividad vital, indispensable para el desarrollo del cuerpo humano, es por ello que se implementó el juego para desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes en el proceso de aprendizaje significativo en la etapa inicial de los mismos.

Para el cumplimiento del cuarto objetivo, evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar, los resultados

indicaron que su aplicación fue exitosa, los estudiantes disfrutaron de diversas actividades para un excelente aprendizaje en la infancia, puesto que es esencial para el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas que exploren el mundo que los rodea. Con las estrategias implementadas ellos adquirieron conocimientos dando respuesta a los diferentes retos que se presentaron. Las aplicaciones de dichas estrategias permitieron el desarrollo de las habilidades motrices a través del juego y produjeron efectos favorables para el aprendizaje significativo en el grado preescolar más específicamente en el grado jardín.

En conclusión se puede afirmar que, el objetivo general referido a promover la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el desarrollo de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa, basado en el recolección teórica que sustenta la presente investigación y confrontado con los hallazgos y producto de la aplicación de los múltiples instrumentos, hace evidente que los docentes son consecuentes de su papel a transformar los espacios educativos mediante el apoyo de estrategias innovadoras.

4. Recomendaciones

Desde el avance del proceso de investigación y los resultados adquiridos en la práctica de los niños y niñas en el objeto de estudio de encaminar el proceso de aprendizaje, se plantean las siguientes recomendaciones:

A los rectores educativos

Incorporar el juego en el ambiente escolar y de manera particular en el aula de clase, donde el docente realice permanentemente actividades de juego a fin de manifestar acciones formativas y significativas a la transformación de la práctica pedagógica para el mejoramiento incesante de los procesos de formación integral de los niños y las niñas.

Estimar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la implementación de clases y actividades curriculares que despierten el interés a los niños para un óptimo rendimiento académico.

A los docentes

Motivar y estimular a los docentes a realizar actividades divertidas con la estrategia del juego en preescolar para desarrollar la motricidad y adquirir aprendizajes significativos.

Diseñar y aplicar actividades de juego como estrategia pedagógica con los estudiantes en el desarrollo de la motricidad, donde se hace necesario planear espacios de trabajo en equipo con la interacción entre sus pares y establecer amistades duraderas con sus compañeros formando un proceso de construcción de conocimientos.

Referencias Bibliográficas

Aguilar , C., y Esteban , G. (2017). Ejercicios Para Mejorar La Psicomotricidad Fina En Niños Y Niñas. Obtenido de (Trabajo de Grado] Universidad nacional Huacavelica: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/b5be2eec-fc15-41fd-a9f5-7c8beec51640>

Agurre, J. (2006). La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura. Obtenido de Universidad Pública de Navarra- MEXICO: http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm

Álvarez, L. (2020). Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños y niñas de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa Inem Lorenzo María Lleras de la Ciudad de Montería. Universidad Santo Tomas. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27676/2020lorenaalvarez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Arce, M., y Cordero, M. (1996). Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar. Universidad de Costa Rica. <https://editorial.ucr.ac.cr/educacion/item/1764-desarrollo-motor-grueso-del-nino-en-edad-preescolar-periodo-de-educacion-fisica-en-jardines-infantiles.html>

Arnáiz Sánchez P (2004). La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Ediciones Aljibe. ISBN 84-9700-016-1.

Arnáiz Sánchez P (2008). Fundamentación de la práctica psicomotriz en B. Aucouturier. Seco Olea Ediciones. ISBN 84-86362-21-0.

Ausubel, D. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. Obtenido de Grune and Stratton.

Avalos A (2021) Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Inteligencia Kinestésica En Niños Y Niñas De La Institución Educativa Inicial N° 103 Juan Pablo Ii, Ayacucho 2021.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25430/JUEGOS_TRADICIONALES_INTELIGENCIA_KINESTESICA_AVALOS_INFANZON_ANTONIO.pdf?sequence=3

Azcoaga, JE (1999) Sistema nervioso y aprendizaje. Bs. As, CEL 1973. citado por: CASAS, Regina Martínez. Aprender a leer y escribir: ¿es lo mismo para todos los niños? En: Revista Universidad de Guadalajara. Dossier. El cerebro y el comportamiento humano. Número 15,

Aznar, M., Giménez, I., Fanlo, A., y Escanero, J. (2007). El mapa conceptual: una nueva herramienta de trabajo. Diseño de una práctica para fisiología. Universidad de Zaragoza. http://www.unizar.es/eees/innovacion06/COMUNIC_PUBLI/BLOQUE_IV/CAP_IV_5.pdf

Baquero, M. (2010). Elaboración y aplicación de una guía para establecer nociones de direccionalidad mediante el juego en los niños de 5 a 6 años en la escuela club rotario. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Batalla Flores, A. (2000) Habilidades motrices. Barcelona: Inde

Barragan, A. (2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio – cultural de los estudiantes de la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria del municipio de Siachoque. Universidad Pedagógica Y Tecnológica De Colombia, 1-120.

Barrios, N., & Gómez , M. (2018). Ontopercepción de la música y su relación con la motricidad fina. *Educere*, 22(72), 407-420: <https://www.redalyc.org/journal/356/35656041014/html/#:~:text=El%20manejo%20de%20instrumentos%20musicales,todas%20las%20actividades%20de%20coordinaci%C3%B3n.>

Bernal, J., Wanceulen, A., y Wanceulen , J. (2017). 100 ejercicios y juegos para niños de 8 a 10 años. Coordinacion oculo- motriz. Wanceulen. Editorial Deportista, S.L. <https://www.neuquen.edu.ar/wp-content/uploads/2017/10/COORDINACION-OCULO-MOTRIZ-NXPowerLite.pdf>

Bernal, r. j. (2017). Coordinación oculo- motriz. Wanceulen editorial deportista, s.l., 1-111.

Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2018). Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias Sociales. 3ra ed. Grupo editorial NORMA: <https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alla-del-dilema-de-los-metodos.pdf>

Brojas, Q. (2018). La importancia de los juegos de imitación en los niños. Guía Infantil: <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-de-los-juegos-de-imitacion-en-los-ninos/>

Brusasca, M. L. (2011). Lateralidad y variable de personalidad. Neuroopsicología, 20- 25.

Castañeda, I. (2008). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. Ethos Educativo, 41.

Castaño, M. (2006). Teoría del conocimiento según Piaget. Obtenido de Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas “PSICOESPACIOS”, 1(1). <http://www.iue.edu.co/revistasiue/Psicoespacios/>

Castro Herrera ME (2022) Los Juegos Intermitentes En La Capacidad Cardiorrespiratoria De Los Estudiantes De Bachillerato General Unificado. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35955/1/10.%20EST.CASTRO%20HERRERA%20MAJORIE%20ELIZABETH%20TESIS%20FINAL%20%281%29-signed-signed_firmado.pdf

Carreño, T. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. Revista Andina de educacion, 1-5.

CedeñoZambrano, S. G. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3-5 años. Revista Cognosis, 143, 158.

Cidoncha , V., & Díaz , E. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. Obtenido de Ef Deporte revista digital. 15(147): <https://efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>

Congreso De La República De Colombia (1994) Ley 115. (1994). Ley 115 de Febrero 8 de 1994. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Corvalán, Ó., & Hawes, G. (2006). Aplicación del enfoque de competencias en la construcción curricular de la Universidad de Talca, Chile. Obtenido de Revista Iberoamericana de educación 40(1): https://www.researchgate.net/publication/28121327_Aplicacion_del_enfoque_de_competencias_en_la_construccion_curricular_de_la_Universidad_de_Talca_Chile

Diker. (2000). Organizaciones de Estados Iberoamericanos para la educación, ciencia y cultura. universidad de Buenos Aires, 1-30.

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. Revista de Investigación, 71, 271-290: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140386013>

Federación de Enseñanza de Andalucía. (2010a). La Estimulación Educativa en Revista Digital Temas para la Educación, (11): <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

Federación de Enseñanza de Andalucía. (2010b). El Juego. Obtenido de Revista Digital Temas para la Educación. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

Fernández, A. (2014). La lateralidad y su influencia en el aprendizaje escolar. academia, 41.

González, M. (2020). La importancia de la motricidad fina en el grado pre – escolar del centro etnoeducativo integral rural kasutalain. Obtenido de [tesis] universidad Antonio Nariño: <http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4987/1/2021MariaAngelaGonzalezP.pdf>

- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- Garófano, V. V., y Guirado, L. C. (2017). Importancia De La Motricidad Para El Desarrollo Integral. *Revista Digital de Educación Física*, 89- 105.
- García, E., y Alarcón , M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeporte*, revista digital, 15(153) : <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- García Cortegana EL (2018) Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gardner, H. (2001). Una multiplicidad de inteligencias. Obtenido de Ponencia presentada en el Congreso EDUCA, San José, Costa Rica.
- Gavilán , B., y Alario, R. (2010). Aprendizaje cooperativo. Una metodología con futuro. Principios y aplicaciones. Obtenido de CCS.
- González, S. j. (2013). La psicomotricidad, evolución histórica, concepto. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30727/TFG-B.1183.pdf?sequence=1>
- Honrubia Tolosa MJ (2019) Los juegos tradicionales en la infancia <https://revistaventanaabierta.es/los-juegos-tradicionales-en-la-infancia/>
- Huayllasco, P. (2021). Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. *Universidad Cesar Vallejo*, 1, 1113.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2006) Ley 1098 de 2006. (2006). Código de la infancia y la adolescencia. Obtenido de Instituto Colombiano de Bienestar Familiar: <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Instituto de Estadística de la UNESCO. (2011). Clasificación Internacional Normalizada de la Educación. CINE. Obtenido de Instituto de Estadística de la UNESCO: <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-isced-2011-sp.pdf>

Iplacex. (s.f.). Educación Psicomotriz. El desarrollo pedagógico de la motricidad. UNIDAD N° II. Obtenido de Iplacex.com: <https://www.iplacex.cl/hubfs/pdf/mineduc/atencion-de-parvulo/educacion-psicomotriz/el-desarrollo-pedagogico-de-la-motricidad.pdf>

Johnson DW y Johnson RT (1994) Cooperative Learning Lesson structures. Edina M.N interations Books. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Johnson , D., Johnson, R., y Holubec, E. (1999). El aprendizaje Cooperativo en el Aula . Obtenido de Paidós.

Kagan s (1994) Cooperative Learning. San Juan Capistrano, CA: Kagan Cooperative Learning. <https://scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2177222>

Lavega, P. (2000). Juegos y Deportes Populares Tradicionales. Mexico: Pax.mzc

Linares , A. (s.f.). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Obtenido de Universidad Autónoma de Barcelona. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Lozano Pérez C; Pérez Acebes V; Salgado López S; Toledano Flores O y Turrado Hernán R (s,f)
Habilidades motrices.

https://www5.uva.es/guia_docente/backup/2014/404/40487/1/Documento11.pdf

Mangato, M. (2018). DESARROLLO FÍSICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL.
Facultad de Psicología, 1-41.

Martínez Allende, L (2022). El juego, estrategia pedagógica en la enseñanza de la programación y elaboración de algoritmos. revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, 1-21.

Martinez Rodriguez, j. (2011). Metodos de Investigación Cualitativa. Silogismos de Investigación, 1- 43.

Ministerio de Educación (1997) Decreto 2247 de 1997.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación (2017) El Juego en Educación Inicial: Aprender jugando, una experiencia para toda la vida. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/06/JUNIO_PASA_LA_VOZ.pdf

Ministerio de Salud (1993) Resolución número 8430 de 1993.
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>

Mondoza, G. (2017). Motricidad gruesa y su incidencia en la flexibilidad. Obtenido de [Trabajo de grado] Universidad Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5583>

Monje, C. (2011). Metodología de la Investigación. Cuantitativa y Cualitativa. Guía Didáctica. Obtenido de Universidad Sur colombiana: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

- Morales, E. (2015). Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” del cantón Ambato”. Universidad Técnica de Ambato - Facultad de Ciencias de la Salud - Carrera de Estimulación Temprana, 1, 135.
- Morales, Q. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador, 78- 95.
- Morales Poso F (2009) Papel de la Universidad en la capacitación comunitaria sobre desarrollo psicomotriz del niño en edad preescolar.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6173747.pdf>
- Moreno, F. (2015). función pedagógica de los recursos materiales en educación. Obtenido de Vivat Academia, 133, 12-25: <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752885002.pdf>
- Morrison, G. (2005). Educación Infantil, Novena Edición. Obtenido de Pearson.
- Murillo, J. (s.f.). La entrevista. Obtenido de Metodología de Investigación Avanzada:
http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf
- Nereida, p. e. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. Redalcy.org, 271-290.
- O Decroly, E. M. (2002). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz. Edición moratas, 9- 77.
- ONU. (1959). Declaración de los Derechos del Niño. Obtenido de Asamblea General de las Naciones Unidas. <https://www.margen.org/ninos/derech4h.html>

Oposinet. (s.f.). Tema 30. Las habilidades Básicas. Concepto, clasificación y análisis. Evolución del desarrollo motor de los alumnos y alumnas de educación secundaria. Función en el currículo de educación física para educación secundaria. Obtenido de Oposinet. com: [https://www.oposinet.com/temario-educacion-fisica/temario-2-educacion-fisica/tema-30-las-habilidades-bsicas-concepto-clasificacin-y-analisis-evolucion-en-el-desarrollo-motor-de-los-alumnos-y-alumnas-de-educacin-secundaria-funcioacut-2/#:~:text=Singer%20\(198](https://www.oposinet.com/temario-educacion-fisica/temario-2-educacion-fisica/tema-30-las-habilidades-bsicas-concepto-clasificacin-y-analisis-evolucion-en-el-desarrollo-motor-de-los-alumnos-y-alumnas-de-educacin-secundaria-funcioacut-2/#:~:text=Singer%20(198)

Ortiz, J. (2017). La mejora de habilidades motrices en Educación Física en tercer ciclo de primaria: El caso del Parkour. Obtenido de [Trabajo fin de grado]: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26239/TFG-L1619.pdf?sequence=1>

Ovejero, A. (1990). El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional. Obtenido de PPU.

Pérez R y Coca P (2105) El juego como recurso creativo. [https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15976/TFG-L1027.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Por%20otro%20lado%2C%20Gimeno%20y,%20simb%C3%B3lico\)%20manifiesta%20su%20personalidad.](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15976/TFG-L1027.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Por%20otro%20lado%2C%20Gimeno%20y,%20simb%C3%B3lico)%20manifiesta%20su%20personalidad.)

Puche, R., Orozco, M., Orozco, B., Correa, M., & Corporación niñez y conocimiento. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia. Documento N 10. Obtenido de Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia: https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

Quiñones, B. (2017). Los ambientes de aprendizaje en el jardín de niños. Iberoamericana de producción académica y gestión educativa, 1-9.

Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. Obtenido de Educación y Educadores, (7), 45-55: <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

- Rosales, C., y Sulca, M. (2015). Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo de los Niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa Santo Domingo De Manchay - Lima. Universidad Peruana de los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/127>
- Salas, G., Mardones, R. E., & Ulloa Martínez, J. B. (2018). Usos del diseño metodológico cualitativo. *ssoar*, 1-18.
- Sampieri. (2014). Definiciones de los enfoques cualitativo y cuantitativo, sus similitudes y diferencias. Instituto Nacional Electoral, 2- 21.
- Sepúlveda Gutiérrez, N. N. (2015). La ludica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 163-174.
- Silva, G. (2018). “Estrategia metodológica de psicomotricidad para desarrollar la grafomotricidad en los niños de 5 años de edad en la I.E.I. N° 399. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 1-100.
- Silva, L. (2015). Estrategias para mejorar la motricidad fina de los niños de 3 a 4 de años. Obtenido de [Trabajo de Grado] Universidad Minuto de Dios: <https://www.calameo.com/read/0045030579ba85c86fa45>
- Slavin, R. (1985). Aprendizaje cooperativo: aplicación de la teoría del contacto en escuelas desagregadas. Obtenido de *Revista de Asuntos Sociales*, 41 (3), 46-62: <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1985.tb01128.x>
- Soledad, L., Gómez, Á., Dopico, H., y Núñez, O. (2014). La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado. Obtenido de *EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires*, 19(193): <https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>

Tapia, J., Azaña, E., y Tito, L. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte De La Ciencia*, 4(7), 65-62:
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/240>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. 1-36.

Vargas, R., Vásquez, M., y Posada, D. (2020). El papel del juego en el desarrollo de habilidades de ubicación espacio temporal de los niños del gimnasio infantil creando sueños de la ciudad de Ibagué. Obtenido de Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Ibagué.
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/11574>

Vasquez, Z. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. Universidad Autónoma de Bucaramanga, 1- 189.

Zabaleta, J. A. (2006). la psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura. Universidad Pública de Navarra- México.

Zapata, B., y Ceballos, L. (2010). Opinión sobre el rol y perfil del educador para la primera infancia. Obtenido de Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 8(2):
<https://www.redalyc.org/pdf/773/77315155021.pdf>

Zhou, W., López, A., & Travieso, D. (2022). Estrategia de evaluación formativa en el aprendizaje del español de la universidad de Hunan, China. Obtenido de RP, 9(3):
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422021000300391

Zurita, M. (2019). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Obtenido de Universidad Nacional Experimental de la Fuerza Armada (UNEFA) :
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1263#:~:text=El%20aprendizaje%20cooperativo%20es%20un,favorecen%20el%20desarrollo%20cognitivo%20%E2%80%93%20afectivo.>

Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA ELABORACION DE TRABAJO DE INVESTIGACION EN EL COLEGIO REAL DE LA COSTA EN VALLEDUPAR - CESAR

**Maestras en Formación de la Universidad Mariana Facultad de Educación Maestría
en Pedagogía Valledupar - Cesar**

JESSICA RUBIELA AHUMADA CASTILLO
ADRIANA MARIA CASTELLANOS PAEZ

Título de la Investigación.

El juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la motricidad en los niños de educación preescolar del colegio real de la costa en Valledupar.

Objetivo de la investigación.

Implementar una estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar.

¿Qué se propone en este estudio?

Nos proponemos estudiar y desarrollar prácticas educativas en mejora de la motricidad de los niños generando un mayor impacto en el área pedagógica dentro de los niveles de preescolar, más específicamente en el grado de Jardín con las actividades pedagógicas de enseñanza – aprendizaje en el fortalecimiento de la motricidad. De igual forma, la presente investigación considera al docente como un principal dinamizador de un discurso pedagógico donde se requiere de reflexión y estrategias prácticas para el cambio de los contextos de trabajo para los estudiantes.



Tiempo requerido.

El tiempo estimado para la realización y aplicación del proyecto de investigación, será de 8 meses.

Riesgos y beneficios.

La investigación no conlleva a ningún riesgo y el participante recibirá actividades pedagógicas de enseñanza – aprendizaje en el fortalecimiento de la motricidad.

Compensación.

No se dará ninguna compensación por participar.

Confidencialidad

El proceso será estrictamente confidencial. Su nombre no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Participación voluntaria.

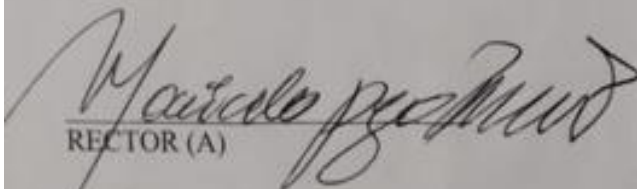
La participación es estrictamente voluntaria.

Derecho de retirarse del estudio.


El participante tendrá el derecho de retirarse de la investigación en cualquier momento. No habrá ningún tipo de sanción o represalia.

JESSICA R. DHUMADA C.
Maestras en formación

Abriana M^a Castellanos P.


RECTOR (A)

Anexo 2. Consentimiento a los padres de familia


CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN PROCESO INVESTIGATIVO

Respetado (a) padre, madre o acudiente de familia, por medio del presente documento, solicitamos a usted la participación voluntaria de su hijo (a) Maria Victoria Vanegas en la investigación (título de la investigación).
El juego como estrategia pedagógica que desarrollan los maestrantes en formación (nombre de las personas que conforman la investigación) Jessica Ahumada Castillo y Adriana María Castellanos Paez. Como parte de un ejercicio académico de la UNIVERSIDAD MARIANA, que tiene como objetivo (escribir el objetivo general de la investigación) Implementar la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad

De igual forma, este consentimiento informado, les permitirá a los maestrantes en formación tomar fotografías, videos o escritos, de las actividades de los niños y niñas que sean realizados durante el proceso, estas actividades incluyen entrevistas, observación, desarrollo de clase, sin que estas lesionen su integridad y dejando claro, que los nombres de los menores y sus padres, no serán publicados por ningún medio. De esta manera, la información que se recibe tiene un carácter confidencial y será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación.

Igualmente usted podrá tener conocimiento del proceso y desarrollo de la investigación.

En consideración de lo anterior, agradecemos su participación voluntaria en la realización de éste proceso investigativo.

(Yo) Nombre del padre o madre de familia: Sorelis Amarís

Con el documento numero 1065648158 de Valledupar, expreso voluntaria y conscientemente mi deseo de participar en la realización de la investigación y permito que mi hijo(a) Maria Victoria Vanegas Amarís

Haga parte del mencionado proceso.

En constancia se firma en (lugar) _____ el día 18 de Julio 2023

Sorelis Amarís
c.c. 1065648158



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN PROCESO INVESTIGATIVO

Respetado (a) padre, madre o acudiente de familia, por medio del presente documento, solicitamos a usted la participación voluntaria de su hijo (a) Yair Fabian Campo S. en la investigación (título de la investigación).

El juego como estrategia pedagógica que desarrollan los maestrantes en formación (nombre de las personas que conforman la investigación) Jessica Ahumada C y Adriana H. Castellano P.

Como parte de un ejercicio académico de la UNIVERSIDAD MARIANA, que tiene como objetivo (escribir el objetivo general de la investigación) Implementar la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad

De igual forma, este consentimiento informado, les permitirá a los maestrantes en formación tomar fotografías, videos o escritos, de las actividades de los niños y niñas que sean realizados durante el proceso, estas actividades incluyen entrevistas, observación, desarrollo de clase, sin que estas lesionen su integridad y dejando claro, que los nombres de los menores y sus padres, no serán publicados por ningún medio. De esta manera, la información que se recibe tiene un carácter confidencial y será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación.

Igualmente usted podrá tener conocimiento del proceso y desarrollo de la investigación.

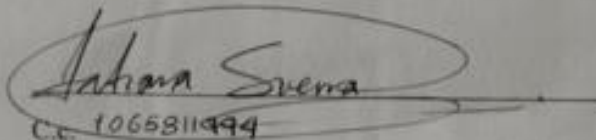
En consideración de lo anterior, agradecemos su participación voluntaria en la realización de éste proceso investigativo.

(Yo) Nombre del padre o madre de familia: Tatiana Sierra

Con el documento numero 1065811994 de Valledupar, expreso voluntaria y conscientemente mi deseo de participar en la realización de la investigación y permito que mi hijo(a) Yair Fabian Campo Sierra

Haga parte del mencionado proceso.

En constancia se firma en (lugar) _____ el día 18 de Julio 2023


C.C. 1065811994



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN PROCESO INVESTIGATIVO

Respetado (a) padre, madre o acudiente de familia, por medio del presente documento, solicitamos a usted la participación voluntaria de su hijo (a) Ivan José Valdeblanquez en la investigación (título de la investigación).

El juego como estrategia pedagógica que desarrollan los maestrantes en formación (nombre de las personas que conforman la investigación) Jessica Ahumada C. y Adriana M. Castellanos P.

Como parte de un ejercicio académico de la UNIVERSIDAD MARIANA, que tiene como objetivo (escribir el objetivo general de la investigación) Implementar la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad

De igual forma, este consentimiento informado, les permitirá a los maestrantes en formación tomar fotografías, videos o escritos, de las actividades de los niños y niñas que sean realizados durante el proceso, estas actividades incluyen entrevistas, observación, desarrollo de clase, sin que estas lesionen su integridad y dejando claro, que los nombres de los menores y sus padres, no serán publicados por ningún medio. De esta manera, la información que se recibe tiene un carácter confidencial y será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación.

Igualmente usted podrá tener conocimiento del proceso y desarrollo de la investigación.

En consideración de lo anterior, agradecemos su participación voluntaria en la realización de éste proceso investigativo.

(Yo) Nombre del padre o madre de familia: Diana P. Ariza

Con el documento numero 1122400128 de San Juan del C. expreso voluntaria y conscientemente mi deseo de participar en la realización de la investigación y permito que mi hijo(a) Ivan José Valdeblanquez Ariza

Haga parte del mencionado proceso.

En constancia se firma en (lugar) _____ el día 18 de Julio 2023

c.c. 1122400128



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN PROCESO INVESTIGATIVO

Respetado (a) padre, madre o acudiente de familia, por medio del presente documento, solicitamos a usted la participación voluntaria de su hijo (a) Mariana Sofia Verdecia en la investigación (título de la investigación).

El juego como estrategia pedagógica que desarrollan los maestrantes en formación (nombre de las personas que conforman la investigación) Jessica Ahumada C. y Adriana Maria

castellanos Paez. Como parte de un ejercicio académico de la UNIVERSIDAD MARIANA, que tiene como objetivo (escribir el objetivo general de la investigación) Implementar la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad

De igual forma, este consentimiento informado, les permitirá a los maestrantes en formación tomar fotografías, videos o escritos, de las actividades de los niños y niñas que sean realizados durante el proceso, estas actividades incluyen entrevistas, observación, desarrollo de clase, sin que estas lesionen su integridad y dejando claro, que los nombres de los menores y sus padres, no serán publicados por ningún medio. De esta manera, la información que se recibe tiene un carácter confidencial y será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación.

Igualmente usted podrá tener conocimiento del proceso y desarrollo de la investigación.

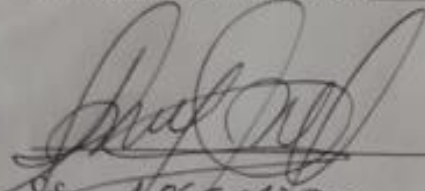
En consideración de lo anterior, agradecemos su participación voluntaria en la realización de éste proceso investigativo.

(Yo) Nombre del padre o madre de familia: Samir Verdecia

Con el documento numero 1065.610.790 de Valledupar, expreso voluntaria y conscientemente mi deseo de participar en la realización de la investigación y permito que mi hijo(a) Mariana Sofia Verdecia Echavez

Haga parte del mencionado proceso.

En constancia se firma en (lugar) _____ el día 18 de Julio 2023



1065.610.790

Anexo 3. Validación del Experto #1

Universidad Mariana
Facultad de Posgrados y Relaciones Internacionales
Maestría en Pedagogía
Valledupar

JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL COLEGIO REAL DE LA COSTA EN VALLEDUPAR- CESAR

Validación de los instrumentos para el trabajo de investigación

Autores:
Adriana María Castellanos Páez
Jessica Rubiela Ahumada Castillo

Asesor:
Phd. Luz Karine Jiménez Ruiz

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos: MILADYS PAOLA REDONDO MARIN

Institución donde trabaja: FUNDACION UNIVERSITARIA DEL AREA ANDINA

Cargo: DOCENTE

Título del pregrado: PSICOLOGA

Institución donde lo obtuvo: UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

Año: 2004

Título del posgrado: MAGISTER EN EDUCACION

Institución donde lo obtuvo: UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL CARIBE

Año: 2017

Estudios actuales: DOCTORADO EN CIENCIAS BASICAS DE LA EDUCACION

Institución: UNIVERSIDAD DE COAUTEMOC

Trabajos publicados:

Miladys Paola Redondo Marín, "producción científica y síndrome de burnout en docentes de universidades públicas del departamento del cesar, Colombia". En: Colombia Revista Cuarzo ISSN: 0121-2133 ed: FEDICOR (Fondo Editorial Universitario) v.21 fasc. p.25 - 38 ,2015.

Miladys Paola Redondo Marín, "La vulnerabilidad de la mujer en la guerra y su papel en el posconflicto". En: Colombia. El Ágora Usb ISSN: 1657-8031 ed: universidad de san buenaventura V.17 fasc. N/A p.290 - 308 ,2016.

Miladys Paola Redondo Marín, "ausentismo por enfermedad común en empleados de una central de energía-Antioquia". En: Colombia I+D Revista De Investigaciones ISSN:2256-1676 ed: Universitaria De Investigación Y Desarrollo Udi v.9 fasc. p.10 – 32, 2017.

Miladys Paola Redondo Marín, "secuelas psicológicas de la guerra en mujeres forzadas a desplazarse". En: Revista Internacional De Psicología ISSN: 1818-1023 ed: v.15 fasc. p.1 - 62 ,2016.

Miladys Redondo

Firma del experto
C.C:49790567

Título de la Investigación

Juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la motricidad en los niños de educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar- Cesar

Objetivos

Objetivo General

Implementar la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar.

Objetivos Específicos

Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para desarrollar la motricidad en los niños.

Indagar el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de preescolar del colegio Real de la Costa.

Utilizar el juego para el desarrollo de habilidades y destrezas motrices en los niños de educación preescolar.

Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

JUICIO DE EXPERTO

1. En líneas generales, los indicadores de las categorías están inmersos en su contexto teórico:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
<i>Guía de entrevista orientadoras para docentes en el área de preescolar</i>	X		
<i>Guía de observación del participante</i>	X		
<i>Guía de Entrevista de Profundidad para Estudiantes</i>	X		
<i>Guía de diario de campo</i>	X		
<i>Guía de entrevista para estudiantes de preescolar</i>	X		
<i>Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia</i>	x		

Observaciones:

2. Pertinencia de las preguntas e indicadores con los objetivos:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
<i>Guía de entrevista orientadoras para docentes en el área de preescolar</i>	X		
<i>Guía de observación del participante</i>	X		
<i>Guía de Entrevista de Profundidad para Estudiantes</i>	X		
<i>Guía de diario de campo</i>	X		
<i>Guía de entrevista para estudiantes de preescolar</i>	X		
<i>Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia</i>	x		

Observaciones:

3. Considera que los ítems de los instrumentos miden los indicadores seleccionados para la categoría:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
<i>Guía de entrevista orientadoras para docentes en el área de preescolar</i>	x		
<i>Guía de observación del participante</i>	X		
<i>Guía de Entrevista de Profundidad para Estudiantes</i>	X		
<i>Guía de diario de campo</i>	X		
<i>Guía de entrevista para estudiantes de preescolar</i>	X		
<i>Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia</i>	x		

Observaciones:

Recomendaciones finales:

Descriptores de los instrumentos

1. Validación global del conjunto de preguntas de los instrumentos:
Muy Bien Bien Regular Mal Muy Mal
2. Considera que están expresados con claridad las categorías y subcategorías del estudio:
Sí No
3. La longitud del instrumento es:
Adecuada Corta Extensa
4. Las preguntas están categorizadas:
Bien Regular Mal
5. Es necesario añadir nuevas preguntas:
Sí No
6. En caso que crea que hace falta agregar ítems diga cuales:

7. En caso que crea que hace falta suprimir ítems diga cuales:

8. Los instrumentos cumplen con todas las condiciones dadas con anterioridad:
Sí No
9. El lenguaje empleado en los instrumentos es claro:
Sí No
10. Las preguntas están expresadas con precisión:
Sí No

Valoró:

Milady Redondo

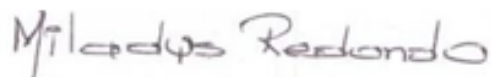
Firma del experto
C.C: 49790567

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, MILADYS PAOLA REDONDO MARIN con cedula de ciudadanía No 49.790.567, por medio de la presente hago costar que revisé y por tanto VALIDO los instrumentos presentados; Guía de entrevista a profundidad de estuantes, padres de familia, docentes y directivos y guía de observación a estudiantes presentados por las licenciadas Adriana María Castellanos Páez y Jessica Rubiela Ahumada Castillo estudiantes de la maestría en Pedagogía en la Universidad Mariana, los cuales representan la investigación titulada: JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL COLEGIO REAL DE LA COSTA EN VALLEDUPAR- CESAR

Valledupar a los 22 días del mes de marzo del 2023.

Atentamente;



Firma del experto
C.C: 49790567

Apéndice 4. Guía de Entrevista a orientadoras para docentes en el área de preescolar

Nombre de la Docente Titular: _____

Años de Servicio: _____ Grado que imparte: _____

1. ¿Qué estrategias didácticas empleas para los niños y niñas en el proceso de aprendizaje?
2. ¿Cómo atrae la atención del estudiante en el desarrollo de su clase?
3. ¿Qué estrategia didáctica utiliza usted para que los niños y niñas participe en clase?
4. ¿Con que periodicidad los estudiantes realizan ejercicios motores? ¿De qué manera?
5. ¿De acuerdo a la edad de los niños, varia el abordaje didáctico? ¿Por qué?
6. ¿Con que frecuencia evalúa los procesos de enseñanza - aprendizaje y que instrumentos utiliza para la misma?
7. ¿cómo promueve las capacidades cognitivas en el proceso locomotor de los estudiantes?
8. ¿Cree usted que el juego como estrategia pedagógica fortalece las habilidades motoras en los niños y niñas? ¿porqué?

Apéndice 5. Observación del participante a estudiantes de preescolar

Nombre de la Institución educativa: _____


Fecha: _____

Grado _____

Pautas por Considerar en la observación	S	CS	AV	N
La/El estudiante muestra dificultad para resolver una situación de desplazamiento o ubicación en el espacio				
Los niños y niñas, pasan objetos de una mano a otra.				
La/El estudiante hace garabatos circulares.				
Los niños y niñas caminan con los talones				
Los niños y niñas tienen dificultades en realizar trazos punteados, rectos y oblicuos				
Los niños y niñas evidencian dificultad en abrir y cerrar su bolso escolar				
El niño y la niña presenta dificultad en saltar en ambos pies para caer en un punto determinado				
Los niños y niña caminan hacia adelante sobre una cuerda.				
El niño y la niña se le dificulta permanecer inmóvil para mantener el equilibrio				
La/El niño posee dificultades a la hora de diferenciar la lateralidad de su cuerpo en distinguir entre derecha e izquierda				
La/El niño no logra atrapar la pelota cuando es lanzada por otro compañero				
La niña y niño puede pasar página una por una				
los niños y niñas desenvuelven un objeto pequeño (caramelo)				

S: Siempre CS: Casi siempre AV: Algunas Veces N: Nunca

Apéndice 6. Diario de campo

	Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo
Fecha	
Institución Educativa	
Docente Titular	
Grado	
Maestrante en Formación	
N° de Estudiantes	
Semana	
Objetivo	
Descripción de los Observado	
Reflexión Pedagógica	

Apéndice 7. Guía de entrevista para estudiantes de preescolar

Nombre del estudiante: _____

Grado que Cursa: _____

1. ¿Considera que tus movimientos han mejorado desde que empezaste a jugar en el colegio?
2. ¿Crees que eres una persona buena para los juegos y las competencias?
3. ¿Te gusta colorear imágenes en clase? Si___ no___ Algunas Veces___
4. ¿Te diviertes con tu profesora mientras realizas tus actividades escolares? Si___ no___ Algunas Veces___
5. ¿Qué piensas de aprender y jugar al mismo tiempo?

Apéndice 8. Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia

Nombre de la Docente Titular: _____

Años de Servicio: _____ Grado que imparte: _____

1. ¿Qué le pareció la realización de las actividades pedagógicas, impartidas por los maestrantes en formación?
2. ¿Las actividades realizadas con la implementación de la estrategia del juego representan un aprendizaje adquirido para los niños y niñas? ¿porqué?
3. ¿La estrategia pedagógica del juego implementada por los maestrantes en formación, hace algún aporte a su experiencia para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué manera?
4. ¿Los niños y niñas han mejorado su desempeño académico desde que se implementó la estrategia pedagógica del juego en su motricidad? ¿De qué manera?
5. ¿Considera usted que es útil la estrategia pedagógica del juego en el fortalecimiento de la motricidad en los niños y niñas en la etapa del preescolar? ¿porqué?

Anexo 4. Validación del Experto #2

Universidad Mariana
Facultad de Posgrados y Relaciones Internacionales
Maestría en Pedagogía
Valledupar

**JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO
DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL
COLEGIO REAL DE LA COSTA EN VALLEDUPAR- CESAR**

Validación de los instrumentos para el trabajo de investigación

Autores:
Adriana María Castellanos Páez
Jessica Rubiela Ahumada Castillo

Asesor:
Phd. Luz Karine Jiménez Ruiz

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos: MARIA MARGARITA TIRADO VIDES

Institución donde trabaja: UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR

Cargo: DOCENTE

Título del pregrado: PSICOLOGA

Institución donde lo obtuvo: UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR

Año: 2001

Título del posgrado: MAGISTER EN PSICOLOGIA

Institución donde lo obtuvo: UNIVERSIDAD DEL NORTE

Año: 2009

Estudios actuales: DOCTORADO EN CIENCIAS BASICAS DE LA EDUCACION

Institución: UNIVERSIDAD DE COAUTEMOC

Trabajos publicados:

Inteligencia emocional, clima organizacional y estrés ocupacional en profesionales que prestan servicios en primera infancia

MM Tirado-Vides, L Cudris-Torres, MP Redondo-Marín, LK Jiménez-Ruiz
Clío América 14 (27), 441-453

Incidencia del autoconcepto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación secundaria

MMR Mejía, MM Tirado-Vides, DP Mahecha-Duarte, ...
Encuentros 19 (01)

Mediación de conflictos y violencia escolar: Resultados de intervención a través de un estudio cuasi-experimental

EG Pulido Guerrero, L Cudris Torres, MM Tirado Vides, LK Jiménez Ruíz
Revista española de orientación y psicopedagogía

Maria Margarita Tirado Vides

Título de la Investigación

Juego como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la motricidad en los niños de educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar- Cesar

Objetivos

Objetivo General

Implementar la estrategia pedagógica basada en el juego que permita el mejoramiento de la motricidad de los niños en educación preescolar del Colegio Real de la Costa en Valledupar – Cesar.

Objetivos Específicos

Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para desarrollar la motricidad en los niños.

Indagar el desarrollo de la motricidad de los estudiantes de preescolar del colegio Real de la Costa.

Utilizar el juego para el desarrollo de habilidades y destrezas motrices en los niños de educación preescolar.

Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

JUICIO DE EXPERTO

1. En líneas generales, los indicadores de las categorías están inmersos en su contexto teórico:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
<i>Guía de entrevista orientadoras para docentes en el área de preescolar</i>	X		
<i>Guía de observación del participante</i>	X		
<i>Guía de Entrevista de Profundidad para Estudiantes</i>	X		
<i>Guía de diario de campo</i>	X		
<i>Guía de entrevista para estudiantes de preescolar</i>	X		
<i>Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia</i>	x		

Observaciones:

2. Pertinencia de las preguntas e indicadores con los objetivos:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
<i>Guía de entrevista orientadoras para docentes en el área de preescolar</i>	X		
<i>Guía de observación del participante</i>	X		
<i>Guía de Entrevista de Profundidad para Estudiantes</i>	X		
<i>Guía de diario de campo</i>	X		
<i>Guía de entrevista para estudiantes de preescolar</i>	X		
<i>Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia</i>	x		

Observaciones:

3. Considera que los ítems de los instrumentos miden los indicadores seleccionados para la categoría:

Instrumento	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
<i>Guía de entrevista orientadoras para docentes en el área de preescolar</i>	x		
<i>Guía de observación del participante</i>	X		
<i>Guía de Entrevista de Profundidad para Estudiantes</i>	X		
<i>Guía de diario de campo</i>	X		
<i>Guía de entrevista para estudiantes de preescolar</i>	X		
<i>Guía de entrevista a docente para evaluar la estrategia</i>	x		

Observaciones:

Recomendaciones finales:

Descriptores de los instrumentos

1. Validación global del conjunto de preguntas de los instrumentos:
Muy Bien Bien Regular Mal Muy Mal
2. Considera que están expresados con claridad las categorías y subcategorías del estudio:
Sí No
3. La longitud del instrumento es:
Adecuada Corta Extensa
4. Las preguntas están categorizadas:
Bien Regular Mal
5. Es necesario añadir nuevas preguntas:
Sí No
6. En caso que crea que hace falta agregar ítems diga cuales:

7. En caso que crea que hace falta suprimir ítems diga cuales:

8. Los instrumentos cumplen con todas las condiciones dadas con anterioridad:
Sí No
9. El lenguaje empleado en los instrumentos es claro:
Sí No
10. Las preguntas están expresadas con precisión:
Sí No

Valoró:



María Fajardo Trujillo Vides.

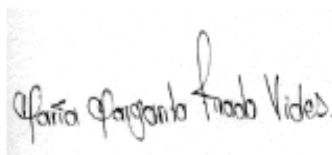
Firma del experto
C.C: 36.676.495

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, MARIA MARGARITA TIRADO VIDES con cedula de ciudadanía N°, 36.676.495 por medio de la presente hago costar que revisé y por tanto VALIDO los instrumentos presentados; Guía de entrevista a profundidad de estuantes, padres de familia, docentes y directivos y guía de observación a estudiantes presentados por las licenciadas Adriana María Castellanos Páez y Jessica Rubiela Ahumada Castillo estudiantes de la maestría en Pedagogía en la Universidad Mariana, los cuales representan la investigación titulada: JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR DEL COLEGIO REAL DE LA COSTA EN VALLEDUPAR- CESAR

Valledupar a los 18 días del mes de marzo del 2023.

Atentamente;



Firma del experto
C.C: 36.676.495

Anexo 5. Instrumento- Entrevista

Objetivo Específico: Describir las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de preescolar para desarrollar la motricidad en los niños.

Categoría: Lateralidad.

Subcategorías: Direccionalidad – Ubicación del Espacio.

Entrevista Dirigida A: Docentes de los niveles de preescolar del Colegio Real de la Costa.

Para cumplir con el objetivo detallado, los investigadores ejecutaron una entrevista semiestructurada con el fin de realizar una descripción detallada de los aspectos más relevantes de los docentes que laboran en la institución Educativa, el cual, pretende ser manifestada con sinceridad para estar al tanto del problema lo más objetivamente permitido.

Nombre de la Docente Titular: _____ Años

de Servicio: _____ Grado que imparte: _____

1. ¿Qué estrategias didácticas empleas para los niños y niñas en el proceso de aprendizaje?
2. ¿Cómo atrae la atención del estudiante en el desarrollo de su clase?
3. ¿Qué estrategia didáctica utiliza usted para que los niños y niñas participe en clase?
4. ¿Con que periodicidad los estudiantes realizan ejercicios motores? ¿De qué manera?
5. ¿De acuerdo a la edad de los niños, varía el abordaje didáctico? ¿Por qué?
6. ¿Con que frecuencia evalúa los procesos de enseñanza - aprendizaje y que instrumentos utiliza para la misma?
7. ¿cómo promueve las capacidades cognitivas en el proceso locomotor de los estudiantes?
8. ¿Cree usted que el juego como estrategia pedagógica fortalece las habilidades motoras en los niños y niñas? ¿porqué?

Anexo 6. Técnica: Observación Participante

Objetivo Específico: Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego en el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de educación preescolar del Colegio Real de la Costa

Categoría: Habilidades Motoras

Subcategorías: Habilidades Motoras Gruesas – Habilidades Motoras Finas.

Nombre de la Institución educativa: _____


Fecha: _____

Grado _____


Pautas por Considerar en la observación	S	CS	AV	N
La/El estudiante muestra dificultad para resolver una situación de desplazamiento o ubicación en el espacio				
Los niños y niñas, pasan objetos de una mano a otra.				
La/El estudiante hace garabatos circulares.				
Los niños y niñas caminan con los talones				
Los niños y niñas tienen dificultades en realizar trazos punteados, rectos y oblicuos				
Los niños y niñas evidencian dificultad en abrir y cerrar su bolso escolar				
El niño y la niña presenta dificultad en saltar en ambos pies para caer en un punto determinado				
Los niños y niña caminan hacia adelante sobre una cuerda.				
El niño y la niña se le dificulta permanecer inmóvil para mantener el equilibrio				
La/El niño posee dificultades a la hora de diferenciar la lateralidad de su cuerpo en distinguir entre derecha e izquierda				
La/El niño no logra atrapar la pelota cuando es lanzada por otro compañero				
La niña y niño puede pasar página una por una				
los niños y niñas desenvuelven un objeto pequeño (caramelo)				


Anexo 7. Instrumento: Diario de campo


Objetivo Específico: Implementar el juego para el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices en los niños de educación preescolar.

	Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo
Fecha	Junio- 09- 2023
Institución Educativa	Colegio Real de la Costa
Docente Titular	Liliana Maestre
Grado	Jardín
N° de Estudiantes	10 Estudiantes
Tema	Direccionalidad – Saltos en Aros
Objetivo	Estimular los movimientos corporales teniendo en cuenta la ubicación de izquierda y derecha de su cuerpo a través de saltos en aros.
Sesiones	1 sesión
Aspectos a observar Habilidades de motricidad gruesa.	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p> Se inician las actividades cotidianas escolares con ejercicios motores para estimular los movimientos corporales que favorecen el desarrollo psicomotriz del estudiante, como es el salto en aros que consistió en colocar y pegar varios aros en el suelo a cierta distancia, donde el niño se desplazó de izquierda a derecha realizando una trayectoria para tratar de aumentar la velocidad y su precisión a medida que avanza realizando satisfactoriamente el ejercicio propuesto para esta actividad, dándole paso al desarrollo de la motricidad gruesa.
Reflexión Pedagógica	Con el ejercicio de direccionalidad salto en aros se desarrolla la ubicación del niño de izquierda a derecha ejercitándose libremente mediante el juego con esta actividad el niño adquiere agilidad, coordinación y velocidad, el aro es un recurso de gran valor que le permite a los niños y niñas realizar varios juegos utilizando el elemento.




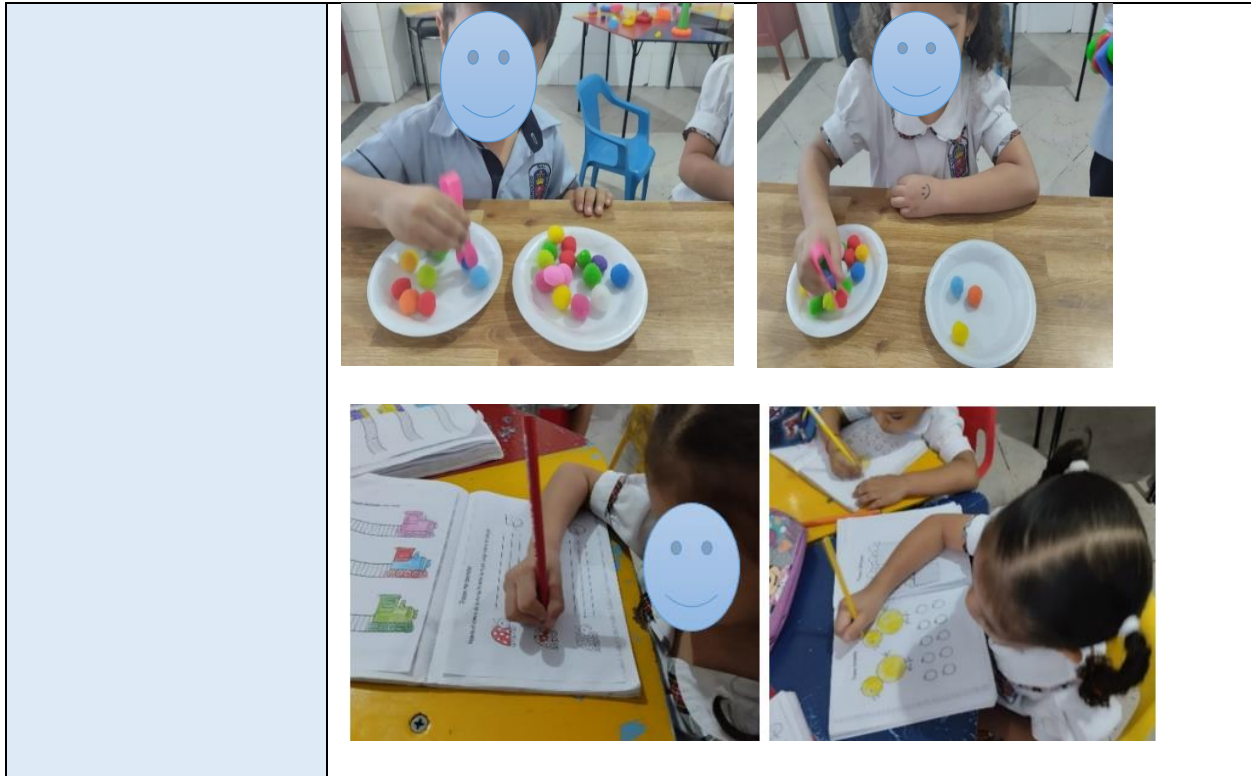
	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
Fecha	Junio - 14- 2023
Institución Educativa	Colegio Real de la Costa
Docente Titular	Liliana Maestre
Grado	Jardín
N° de Estudiantes	10 Estudiantes
Tema	Ubicación del espacio – Guiándome con los Pies
Sesiones	1 sesión
Objetivo	Permitir al niño conocer y establecer las partes que integran su cuerpo, así como la relación con el espacio, objetos y personas que los rodean a partir de la referencia de su propio cuerpo.
Aspectos a observar Habilidades de motricidad gruesa.	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p> <p>En el día de hoy se realizó una actividad muy divertida con los estudiantes en donde se trabajó la ubicación en el espacio a través de una imagen de un cocodrilo en donde estaba representada con unas huellas de pies y además estaban enumeradas, los niños debían ubicarse de acuerdo al número que tenía cada huella y así logra tener el espacio de su propio cuerpo, fue una actividad de identificación y localización espacial los niños y niñas que participaron de este juego adquirieron el conocimiento de ubicación y destreza.</p>
Reflexión Pedagógica	La orientación espacial es considerada como la destreza de poder identificar tanto el cuerpo mismo como objetos en el espacio a través


	<p>de localizaciones y posiciones como: derecha – izquierda, cerca – lejos, arriba – abajo, la ubicación espacial es una habilidad natural en los seres vivos que permite conocer y determinar la posición del propio cuerpo en relación al espacio.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>
--	--


	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
<p>Fecha</p>	<p>Julio - 19 – 2023 Julio – 24 – 2023 Julio – 28 - 2023</p>
<p>Institución Educativa</p>	<p>Colegio Real de la Costa</p>
<p>Docente Titular</p>	<p>Liliana Maestre</p>
<p>Grado</p>	<p>Jardín</p>
<p>Nº de Estudiantes</p>	<p>10 Estudiantes</p>
<p>Tema</p>	<p>Habilidad Motora Fina Lanza la pelota al blanco. Pinzar las bolitas de colores Grafo motricidad. “ Sigue el camino”</p>
<p>Sesiones</p>	<p>3 sesiones</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Implementar los juegos de lanzar la pelota al blanco, pinzar las bolitas de colores para fortalecer la fuerza muscular y realizar actividades de escritura como trazos circulares, oblicuos, horizontales y verticales, en el avance del control voluntario y preciso de los dedos, sobre todo para el agarre del lápiz y escribir correctamente y adquirir un hábito de una correcta postura.</p>
<p>Aspectos a observar</p>	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p> <p>Se inicia la clase con el juego de lanzar la pelota, tanto con una mano como con la otra y así intentando dar en el blanco dentro de la caja, se</p>


<p>Habilidades de motricidad fina (escritura, coloreado, agarre de pinza, lanzar)</p>	<p>procedió a pasar por turnos a los 10 estudiantes como unidad de análisis para realizar la actividad.</p> <p>El estudiante n°1 lanzó y la pelota revotó hacia atrás.</p> <p>El estudiante n°2 lanzó y dio en el blanco dentro de la caja</p> <p>El estudiante n°3 lanzó y la pelota se desvió a la derecha</p> <p>El estudiante n°4 lanzó y dio en el blanco dentro de la caja</p> <p>El estudiante n°5 lanzó y dio en el blanco dentro de la caja</p> <p>El estudiante n°6 lanzó y la pelota pasó por encima de la caja</p> <p>El estudiante n°7 lanzó y dio en el blanco dentro de la caja</p> <p>El estudiante n°8 lanzó y dio en el blanco dentro de la caja</p> <p>El estudiante n°9 lanzó y la pelota revotó hacia atrás</p> <p>El estudiante n°10 lanzó y dio en el blanco dentro de la caja.</p> <p>Se pudo concluir en esta actividad, después de que cada estudiante por turnos lanzara la pelota, el niño se divirtiera y desarrollara sus habilidades sociales como, esperar su turno, compartir con sus compañeros, respetar las reglas de juego y por ende fortalecer sus habilidades motoras finas.</p> <p>En una segunda sesión en el desarrollo de las habilidades motoras finas pasamos a proceder con la actividad de agarre de pinza que consistió en que pasara los 10 estudiante de la unidad de análisis en agarrar una pinza y pasar bolitas de colores, una a una hacia al otro plato en el menor tiempo posible.</p> <p>El estudiante n°1 toma la pinza con dificultad, realizando el agarre varias hasta lograrlo para pasar la bolita hacia el otro plato.</p> <p>El estudiante n°2 agarra la pinza de forma correcta, pero al momento de trasladar la bolita, no posee la fuerza suficiente para sostenerla con la pinza.</p> <p>El estudiante n°3 tomó varias posturas de su cuerpo de un lado a otro hacia el agarre de la pinza para poderse ubicar y lograr agarrar la bolita para trasladarla al plato.</p> <p>El estudiante n°4 agarra la pinza y pasa las bolitas al otro plato clasificando los colores.</p> <p>El estudiante n°5 hizo varios intentos y no logro el agarre de pinza.</p> <p>El estudiante n°6 agarra la pinza con los 4 dedos de la mano.</p> <p>El estudiante n°7 agarra la pinza con las dos manos.</p> <p>El estudiante n°8 pasa la pinza de una mano a otra sin lograr el garre de pinza.</p> <p>El estudiante n°9 llora por frustración de no saber agarrar la bolita con la pinza</p> <p>El estudiante n°10 presenta debilidad en sus dedos para el agarre de pinza.</p> <p>En una tercera sesión se entrega la actividad a los 10 estudiantes de la unidad de análisis que correspondiente a diferentes trazos, oblicuos, horizontales, verticales y rectos, para estimular así la memoria y la atención del estudiante hacia donde debe dirigirse el trazo escrito,</p>
---	---


	<p>luego coloreo las imágenes relacionadas al tema, desarrollando en esta actividad la habilidad de motricidad fina de una manera divertida y espontánea.</p> <p>El estudiante n°1 agarra el lápiz ineficientemente</p> <p>El estudiante n°2 agarra el lápiz con una envoltura pulgar</p> <p>El estudiante n°3 realiza el trazo con presión fuerte del lápiz rasgando la hoja del cuaderno.</p> <p>El estudiante n°4 agarra el lápiz correctamente realizando su trazo correspondiente a la actividad.</p> <p>El estudiante n°5 realiza el trazo siguiendo la secuencia.</p> <p>El estudiante n°6 realiza el trazo según la imagen.</p> <p>El estudiante n°7 colorea en una sola dirección.</p> <p>El estudiante n°8 realiza el trazo uniendo los puntos.</p> <p>El estudiante n°9 colorea las imágenes sin salirse del contorno.</p> <p>El estudiante n°10 se demostró entusiasta al alternar los colores en las imágenes.</p>
	<p style="text-align: center;">MATERIALES DIDACTICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -La pelota. -Caja. -La pinza. -Bolitas de colores. - Platos desechables. - Imágenes para colorear. - Lápices de colores. -Lápiz negro. - Colbon. -Cuaderno.
<p>Reflexión Pedagógica</p>	<p>El juego y la Grafomotricidad permite en el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de trazos escritos, mediante ejercicios lúdicos que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos así el niño controlara cada vez más su cuerpo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>






	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
<p>Fecha</p>	<p>Agosto – 3 - 2023</p>
<p>Institución Educativa</p>	<p>Colegio Real de la Costa</p>
<p>Docente Titular</p>	<p>Liliana Maestre</p>
<p>Grado</p>	<p>Jardín</p>
<p>N° de Estudiantes</p>	<p>10 Estudiantes</p>
<p>Tema</p>	<p>Habilidad Motora Gruesa – La peregrina de colores</p>
<p>Sesión</p>	<p>1 sesión</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Desarrollar la coordinación visomotora a través de juegos tradicionales para generar flexibilidad y agilidad con sus pies.</p>
<p>Aspectos a observar</p>	<p style="text-align: center;">OBSERVACIONES</p> <p>Se trabajó la coordinación visomotriz a través del juego de la peregrina de colores, consistió en pegar en el piso la imagen de la peregrina, en</p>

<p>Habilidades de motricidad gruesa (salto en un solo pie y en dos pies)</p>	<p>donde los niños realizaron el recorrido saltando en un solo pie encima de cuadrado y cae en los dos pies si el cuadrado es doble.</p>
<p>Reflexión Pedagógica</p>	<p>El juego de la peregrina ínsita a los niños a desarrollar su coordinación visomotora, a través de movimientos con sus pies para generar agilidad, flexibilidad a la hora de hacer el recorrido en un solo pie sin caerse ni pisar raya.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>


	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
<p>Fecha</p>	<p>Agosto – 16 - 2023</p>
<p>Institución Educativa</p>	<p>Colegio Real de la Costa</p>
<p>Docente Titular</p>	<p>Liliana Maestre</p>
<p>Grado</p>	<p>Jardín</p>
<p>N° de Estudiantes</p>	<p>10 Estudiantes</p>
<p>Tema</p>	<p>Juegos Tradicionales - Ronda de las Vocales</p>
<p>Sesiones</p>	<p>1 sesión</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Reconocer y asociar sus ideas e intereses a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras en acompañamiento de la ronda de las vocales.</p>
	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p>

<p>Aspectos a observar</p> <p>Habilidades de motricidad gruesa (movimientos corporales en forma de giros con ambos pies) – Juego tradicional – (ronda)</p>	<p>En el día de hoy se inicia la clase en el grado jardín, realizando actividades de motivación a través de cantos infantiles y así romper el hielo, provocando confianza entre los niños, luego se indica el nombre del tema a trabajar en donde se pretende que los estudiantes reconozcan y distingan unas letras de otras, como también distinguir el sonido de cada vocal. A través de imágenes individuales de cada una de las protagonistas de este hermoso tema como son las vocales, mediante una ronda infantil se realiza la actividad llamada la ronda de las vocales, colocando una vocal en el pecho de cada niño, se dan giros en la ronda en donde se mencionan nombres que inician con una vocal y se detiene la ronda y los estudiantes que tengan la letra se colocan en el centro de la ronda indicando que esa es la letra con la que inicia la palabra mencionada, utilizando para esta actividad las habilidades motrices gruesa.</p>
DESCRIPCION	
<p>Reflexión Pedagógica</p>	<p>La mayoría de los niños y niñas asimilan los procesos educativos fácilmente a través del juego, obteniendo así un aprendizaje significativo, conversar con los estudiantes para saber cuánto conocen las vocales a, e, i, o, u, identificación de las características físicas de las vocales (rondas de las vocales) la motivación juega un papel importante en los estudiantes ya que esta afianza los conocimientos en los niños arrojando resultados satisfactorios.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>

	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
<p>Fecha</p>	<p>Agosto – 18 - 2023</p>
<p>Institución Educativa</p>	<p>Colegio Real de la Costa</p>
<p>Docente Titular</p>	<p>Liliana Maestre</p>

Grado	Jardín
N° de Estudiantes	10 Estudiantes
Tema	Juego Colaborativo– Canasta de los amigos.
Sesiones	1 sesión
Objetivo	Implementar una metodología activa, en la que además de aprender haciendo, los niños y niñas aprenderá unos de otros implicando el aprendizaje de sus compañeros con el valor de la amistad.
Aspectos a observar Habilidades de motricidad gruesa.	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p> <p>En el día de hoy se realizó una actividad muy divertida. Para esta actividad asistieron la unidad de trabajo de 23 estudiantes del grado jardín, donde le brindaron un acompañamiento a la unidad de análisis de 10 estudiantes, que son los que realizaron el juego de “La canasta de los Amigos” que consiste en formar dos filas de niños sentados de frente con los compañeros en sus respectivas sillas. Los 10 estudiantes de la unidad de análisis formaron dos filas para pasar de dos en dos, sosteniendo una toalla y dentro de ella una pelota. Realizaron una caminata de extremo a extremo de la fila hasta llegar a la canasta y depositar la pelota sin dejarla caer.</p>
Reflexión Pedagógica	<p>Al implementar la metodología activa del juego de la canasta de los amigos. Se fomentó y mejoró el trabajo en equipo, así como sus resultados. De igual forma implicó las habilidades sociales con la resolución de conflictos, interacción, respeto, solidaridad y amistad.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
Fecha	Agosto – 23 -2023

Institución Educativa	Colegio Real de la Costa
Docente Titular	Liliana Maestre
Grado	Jardín
N° de Estudiantes	10 Estudiantes
Tema	Aprendizaje significativo - Twister de los Animales.
Sesiones	1 sesión
Objetivo	Reconocer e identificar a través del juego del twister, que los animales son seres vivos y habitan en un ecosistema para comprender las diferencias entre animales domésticos y salvajes e identificar la forma de su desplazamiento.
Aspectos a observar	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p> <p>Los niños del grado jardín pasan a su aula correspondiente para dar inicio a sus actividades escolares. En el día de hoy se realizó la actividad del juego el Twister de los animales. Este juego fortaleció la atención y lateralidad de los niños, ya que el juego trae un tablero donde explica las normas del juego, con la mano derecha y el pie derecho nos indica el animal que debemos tocar de igual manera con la mano izquierda y el pie izquierdo.</p>
Habilidades de motricidad fina y gruesa – Lateralidad	
Reflexión Pedagógica	<p>Con el juego del twister de los animales, los niños reconocieron que los animales son seres vivos de la naturaleza e identificando el medio donde viven y como se desplazan, se centró la atención en los niños y niñas en las actividades lúdico pedagógica, utilizando como estrategia el juego para interactuar con los demás incrementando así el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo</p>
	

	<p>Universidad Mariana sede Valledupar Facultad de Educación Maestría en pedagogía Diario de Campo</p>
Fecha	Septiembre -01 - 2023
Institución Educativa	Colegio Real de la Costa
Docente Titular	Liliana Maestre
Grado	Jardín
N° de Estudiantes	10 Estudiantes
Tema	Aprendizaje por descubrimiento – Burbujas de colores.
Sesiones	1 sesión
Objetivo	Promover el aprendizaje en los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos por sí mismo, mostrando interés por lo que descubre y aprende.
Aspectos a observar Habilidades de motricidad gruesa.	<p style="text-align: center;">DESCRIPCION</p> <p>En el día de hoy se realizó una actividad muy divertida con los estudiantes en donde se trabajó una exploración se realizó a través de un experimento con los estudiantes. En la cual se utilizaron materiales reciclables como, el de una botella plástica y una media usada, jabón líquido, agua y colorante industrial. Todos estos ingredientes se mezclaron para que los niños con su botella puedan soplar y formar sus burbujas de colores y observar de maneja divertida y espontanea su creación de burbujas.</p>
Reflexión Pedagógica	<p>El juego de las burbujas fue una actividad divertida, donde los estudiantes aprendieron a pensar por sí mismos, por medio de experiencias reales del contexto, en este caso el ejercicio de las burbujas de colores.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

Anexo 8. Instrumento: Entrevista a Docentes

Objetivo Específico: Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

Categoría: Estrategias Evaluativas

Subcategorías: Aprendizaje significativo – Aprendizaje por descubrimiento.

Entrevista Dirigida A: Docentes de los niveles de preescolar del Colegio Real de la Costa.

Nombre de la Docente Titular: _____

Años de Servicio: _____ Grado que imparte: _____

1. ¿Qué le pareció la realización de las actividades pedagógicas, impartidas por los maestrantes en formación?
2. ¿Las actividades realizadas con la implementación de la estrategia del juego representan un aprendizaje adquirido para los niños y niñas? ¿porqué?
3. ¿La estrategia pedagógica del juego implementada por los maestrantes en formación, hace algún aporte a su experiencia para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes? ¿De qué manera?
4. ¿Los niños y niñas han mejorado su desempeño académico desde que se implementó la estrategia pedagógica del juego en su motricidad? ¿De qué manera?
5. ¿Considera usted que es útil la estrategia pedagógica del juego en el fortalecimiento de la en los niños y niñas en la etapa del preescolar?

Anexo 9. Instrumento: Entrevista a Estudiantes

Objetivo Específico: Evaluar el impacto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar.

Categoría: Estrategias Evaluativas.

Subcategorías: Aprendizaje significativo – Aprendizaje por descubrimiento.

Entrevista Dirigida A: Estudiantes del grado Jardín del Colegio Real de la Costa.

Nombre del estudiante: _____

Grado que Cursa: _____

1. ¿Considera que tus movimientos han mejorado desde que empezaste a jugar en el colegio?
2. ¿Crees que eres una persona buena para los juegos y las competencias?

3. ¿Te gusta colorear imágenes en clase? Si ___ no ___ Algunas Veces _____

4. ¿Te diviertes con tu profesora mientras realizas tus actividades escolares? Si _____
no _____ Algunas Veces _____

5. ¿Qué piensas de aprender y jugar al mismo tiempo?

Anexo 10. Entrevista a Docente del nivel de Preescolar



Anexo 11. Aval de los Padres de familia.

