



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte**

TEMA:

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA ELEMENTAL**

**AUTOR: Vaca Barrionuevo Bryan Sebastián
TUTOR: Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD.**

Ambato- Ecuador
Marzo, 2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, Phd**, con cédula de ciudadanía: **1802017523** en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL**” desarrollado por el estudiante **Vaca Barrionuevo Bryan Sebastián**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD.
C.C. 1802017523

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL**”, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Bryan Vaca', is centered on the page. The signature is stylized with overlapping loops and a horizontal line across the middle.

Vaca Barrionuevo Bryan Sebastián
C.C. 1804415311
AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL “**, presentado por el señor **Vaca Barrionuevo Bryan Sebastián**, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Dra. Judith Del Carmen Núñez Ramírez, Mg
C.C. 1801997139
Miembro de comisión calificadora

Lic. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, Mg
C.C. 1801801661
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser mi inspirador, darme fuerzas para continuar esta etapa de mi vida y poder alcanzar uno de mis anhelos más deseados.

A mis queridos padres Oswaldo Vaca e Isabel Barrionuevo, por su amor incondicional, su trabajo y sacrificio que me brindaron desde niño, a mi abuelita Gloria Barros, quien es una madre para mí y ha estado a mi lado en todo momento; gracias a ellos he logrado recorrer este camino, vencer toda clase de obstáculo y cumplir una de mis metas.

Con todo mi amor a mi esposa Nubia Paredes y mi hijo Emiliano Vaca, el pilar fundamental de mi vida, mi fuerza para no decaer en aquellos momentos en los cuales el estudio y el trabajo ocuparon la mayor parte de mi tiempo, dedicación y esfuerzo.

A mis hermanos Álvaro y Ericka por estar siempre presentes, brindarme su apoyo moral y acompañarme a lo largo de esta etapa, a quienes quiero recordarles que, con perseverancia y amor, los sueños llegan a cumplirse; y a mis abuelitos, mis ángeles que siempre me guían y me cuidan desde el cielo.

Bryan Sebastián Vaca Barrionuevo

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme durante toda mi vida, guiarme a lo largo de mi existencia, ser mi apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

Gracias a mis padres: Oswaldo e Isabel, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mis expectativas, por sus consejos, valores y principios que me han inculcado. A mi suegra Sra. Mery Leica por estar siempre presente brindándome su apoyo incondicional para cumplir una de mis metas tan anheladas.

Un agradecimiento especial a mis jefes Tcrn. (SP) William Jiménez, Sra. Isabel Zurita y a su distinguida familia por abrirme las puertas de su institución “CEFNA ECUADOR”, lo cual me ha permitido crecer en el ámbito profesional y laboral, cumpliendo mis sueños a base de esfuerzo y dedicación.

Agradezco a mi tutor Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD por el apoyo brindado durante mi trabajo investigativo; a los docentes de la carrera de “Pedagogía de la Actividad Física y Deporte”, por haberme compartido sus conocimientos y experiencias a lo largo de mi carrera universitaria.

A la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” por la apertura y ayuda para la realización de mi proyecto de investigación.

Bryan Sebastián Vaca Barrionuevo

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

| | |
|---|-----|
| APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN..... | ii |
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN..... | iii |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO..... | iv |
| DEDICATORIA | v |
| AGRADECIMIENTO | vi |
| ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS | vii |
| ÍNDICE DE TABLAS | x |
| RESUMEN EJECUTIVO | xi |
| ABSTRACT..... | xii |
| CAPÍTULO I..... | 31 |
| MARCO TEÓRICO | 31 |
| 1.1 Antecedentes Investigativos | 31 |
| La educación psicomotriz..... | 32 |
| Los juegos psicomotrices | 32 |
| 1.2 Marco Teórico | 33 |
| Actividades lúdicas | 33 |
| Estrategias lúdicas | 34 |
| Elementos de la relación lúdica pedagogía | 35 |
| Lo anti lúdico | 35 |
| Juegos..... | 36 |
| El jugar y la constitución psíquica | 37 |
| Saber jugar | 38 |
| Métodos de aprendizaje..... | 39 |
| Importancia | 41 |
| Los aprendizajes no-académicos | 42 |
| Aprendizaje colaborativo | 42 |
| Recreación..... | 43 |
| Desarrollo psicomotriz..... | 44 |
| Psicomotricidad..... | 45 |
| Elementos de la psicomotricidad..... | 46 |
| Importancia de la psicomotricidad | 46 |
| Inducción psicomotriz..... | 47 |

| | |
|---|----|
| Movimiento corporal..... | 48 |
| Expresión corporal en Educación Física | 49 |
| La expresión corporal como materia curricular | 49 |
| Salud mental y corporal..... | 50 |
| 1.3 Objetivos:..... | 51 |
| 1.3.1 Objetivo general | 51 |
| 1.3.2 Objetivos específicos | 51 |
| CAPÍTULO II | 52 |
| METODOLOGÍA | 52 |
| 2.1 Materiales | 52 |
| Recursos económicos | 52 |
| 2.1 Métodos | 37 |
| 2.1.1 Diseño de investigación | 37 |
| 2.1.2 Población y muestra de estudio | 37 |
| 2.1.3 Técnicas e instrumentos de investigación | 38 |
| 2.1.4 Plan de recolección de la información | 39 |
| 2.1.5 Tratamiento estadístico de los datos de investigación..... | 40 |
| CAPÍTULO III..... | 41 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | 41 |
| 3.1. Análisis y discusión de los resultados..... | 41 |
| 3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio..... | 42 |
| 3.1.2 Resultados por objetivo | 42 |
| 3.1.2.1 Resultados de la valorización del nivel inicial de desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental..... | 43 |
| 3.1.2.2 Resultados de la evaluación del desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental posterior a la aplicación de actividades lúdicas | 44 |
| 3.1.2.3 Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial del desarrollo psicomotriz y posterior a la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de educación básica elemental..... | 45 |
| 3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación..... | 47 |
| 3.2. Verificación de hipótesis | 48 |
| CAPITULO IV..... | 45 |

| | |
|---|----|
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 45 |
| 4.1 Conclusiones..... | 45 |
| 4.2 Recomendaciones..... | 46 |
| MATERIALES DE REFERENCIA..... | 47 |
| Bibliografía..... | 47 |
| Anexos..... | 50 |
| Antecedentes de la propuesta..... | 50 |
| Justificación..... | 51 |
| Objetivos..... | 53 |
| 1.1 Objetivo general..... | 53 |
| 1.2 Objetivo específico..... | 53 |
| Fundamentación Actividades lúdicas..... | 53 |
| Desarrollo psicomotriz..... | 54 |
| Partes del programa de actividades lúdicas..... | 55 |
| 1.3 Fase inicial..... | 55 |
| 1.4 Fase principal..... | 55 |
| 1.5 Fase final..... | 56 |
| Metodología Plan de acción..... | 56 |
| Administración..... | 58 |
| Previsión de la evaluación..... | 58 |
| Anexo 2: Batería Da Fonseca..... | 59 |
| Anexo 3: Programa de actividades lúdicas..... | 62 |
| ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A LOS ESCOLARES DE 6 A 8 AÑOS PARA MEJORAR SU DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA DE LA CIUDAD DE AMBATO..... | 62 |
| Tonicidad..... | 62 |
| “Escojo el objeto”..... | 62 |
| “Las letras-humanas”Materiales: ninguno..... | 63 |
| Equilibrio..... | 64 |
| “Estatuas”..... | 64 |
| Beneficio psicomotor..... | 64 |
| “Avioncitos de guerra”Materiales: Ninguno..... | 64 |
| “La cuerda floja”..... | 65 |

| | |
|--|----|
| “Mi cuerpo y el tuyo” | 65 |
| Lateralidad..... | 66 |
| “Manzana y plátano”Materiales: ninguno..... | 66 |
| “Cuento inventado”Materiales: ninguno | 66 |
| “Que animal es” | 67 |
| ¿Qué emoji es? | 67 |
| “Amigos adivinen que es lo que veo” | 68 |
| Praxia Global..... | 69 |
| Piedra papel o tijera..... | 70 |
| “Es hora de jugar Bingo” | 70 |
| “30 Segundos” | 71 |
| “Las Facciones” | 71 |
| Anexo 4: Evidencias de aplicación de la Batería Da Fonseca (virtual y presencial) | 73 |
| Anexo 5: Evidencias del test y post test de la aplicación de la Batería Da Fonseca .. | 73 |
| Anexo 6: Evidencias estadísticas SPSS..... | 73 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Recursos materiales | 52 |
| Tabla 2: Recursos tecnológicos..... | 52 |
| Tabla 3: Población y muestra..... | 37 |
| Tabla 4: Significación psiconeurológica de los factores psicomotrices..... | 39 |
| Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio | 42 |
| Tabla 6: Resultados de los parámetros individuales y general de desarrollo motriz en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio..... | 43 |
| Tabla 7: Distribución de niveles de desarrollo motriz en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio..... | 44 |
| Tabla 8: Resultados de los parámetros individuales y generales del desarrollo motriz en el periodo POST intervención en la muestra de estudio | 44 |
| Tabla 9: Distribución de niveles de desarrollo motriz en el periodo POST intervención en la muestra de estudio..... | 45 |
| Tabla 10: Resultados de la diferencia de periodos POST-PRE intervención entre parámetros individuales y generales de desarrollo motriz en la muestra de estudio | 46 |
| Tabla 11: Relación entre niveles de desarrollo motriz entre periodos PRE-POST en la muestra de estudio | 46 |
| Tabla 12: Análisis estadístico de verificación de hipótesis de investigación..... | 48 |

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL”

AUTOR: Vaca Barrionuevo Bryan Sebastián

TUTOR: Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto investigativo con la temática: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL, está definido por un enfoque cuantitativo y es de tipo aplicada con un diseño pre experimental, además la investigación es de campo con un corte longitudinal ya que su objetivo principal es medir el desarrollo psicomotriz de los escolares de 6 a 8 años de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato en el periodo diciembre 2021 – febrero 2022, mediante la aplicación de un PRE y POST test denominado Batería de observación de Da Fonseca, misma que ayuda a medir el desarrollo psicomotriz de la muestra de estudio, al contar con 40 ítems y agrupados en 7 periodos específicos y con una calificación entre 1 y 4 según el desempeño psicomotor. Se ejecutará en primera instancia sin compartir ninguna actividad con los escolares, seguido de ello se ejecutarán Actividades Lúdicas durante 4 semanas consecutivas para finalmente volver aplicar la Batería Da Fonseca y de esta manera poder medir la incidencia de las variables en estudio mediante un análisis estadístico gracias al programa SPSS.

Los efectos que se generen en los escolares después de la ejecución de las Actividades Lúdicas dependerán mucho de la metodología que se aplicara, debido a que por motivos de pandemia la mayoría de las intervenciones se las realizo vía online. Por último, cabe mencionar que la muestra de estudio fue finita ya que se trabajó con 45 escolares, finalmente se pudo determinar que si existió una incidencia entre las variables debido a que los escolares mejoraron su desarrollo psicomotriz luego de la aplicación de actividades lúdicas.

Palabras claves: actividades lúdicas, psicomotriz, metodología, periodos.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
DEGREE IN PHYSICAL ACTIVITY AND SPORT PEDAGOGY
PRESENIAL MODE

TOPIC: "PLAY ACTIVITIES IN PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT IN ELEMENTARY GENERAL BASIC EDUCATION STUDENTS".

AUTHOR: Vaca Barrionuevo Bryan Sebastián

TUTOR: Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD.

ABSTRACT

The present research project with the theme: PLAY ACTIVITIES IN PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT IN ELEMENTARY GENERAL BASIC EDUCATION SCHOOLCHILDREN, is defined by a quantitative approach and is of an applied type with a pre-experimental design, in addition the research is field research with a longitudinal cut as its main objective is to measure the psychomotor development of schoolchildren aged 6 to 8 years of the Joaquin Lalama Educational Unit of the city of Ambato in the period December 2021 - February 2022, through the application of a PRE and POST test called Battery of observation of Da Fonseca, which helps to measure the psychomotor development of the study sample, having 40 items and grouped into 7 specific periods and with a rating between 1 and 4 according to psychomotor performance. It will be executed in the first instance without sharing any activity with the schoolchildren, followed by the execution of Ludic Activities during 4 consecutive weeks to finally reapply the Da Fonseca Battery and in this way be able to measure the influence of the variables under study by means of a statistical analysis thanks to the SPSS programmed. The effects that are generated in the schoolchildren after the execution of the Ludic Activities will depend a lot on the methodology that will be applied, since for reasons of the pandemic most of the interventions were carried out online. Finally, it is worth mentioning that the study sample was finite since we worked with 45 schoolchildren. Finally, we were able to determine that there was an impact between the variables because the schoolchildren improved their psychomotor development after the application of the play activities.

Key words: play activities, psychomotor, methodology, interval

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Con respecto a las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz, a continuación, se procederán a fundamentar teóricamente gracias a fuentes bibliográficas sustentos científicos con respecto a la incidencia de las variables en estudio.

Cuando hablamos del desarrollo psicomotriz de los escolares lo primero que se nos viene a la mente es cómo podemos identificar este desarrollo y sobre todo como se puede mantener activas ciertas habilidades cognitivas y físicas de nuestros estudiantes, de la misma forma nos preguntamos si para el desarrollo óptimo de su psicomotricidad es necesario tener un buen autoestima y estado anímico a través de la motivación, pues es así como comienza la indagación en esta problemática que sin lugar a duda en los momentos actuales nos angustia y preocupa como docentes y padres de familia, por saber las causas, efectos y las posibles soluciones que aporten a un desarrollo normal del estudiante a nivel escolar y familiar.

Es por esta razón que para **(Saldaña, 2021)**, esta perspectiva de análisis adquiere mayor relevancia en el contexto de la pandemia por la COVID-19 y el obligado confinamiento domiciliario de más de la tercera parte de la humanidad, debido al trabajo a distancia o home office, en unos cuantos días los espacios y lostiempos de trabajo (productivos) y los espacios y los tiempos de ocio (lúdicos) se han aproximado al punto de confundirse, de amalgamarse inclusive.

Es así como en los momentos actuales de confinamiento y clases virtuales se han generado nuevas alternativas pedagógicas para lograr llegar hacia el estudiantado y de esta manera poder consolidar los conocimientos y a su vez mantener activos físicamente, por eso muchas actividades lúdicas se encaminan al desarrollo psicomotriz de los escolares con la finalidad de observar cómo están los niños física, mental y emocionalmente, pues fácil detectar con estas actividades cuando un estudiante se

encuentra emocionalmente mal, tiene muy poca interacción con el docente a través de la pantalla, por otra parte, ahora que se pretende ejecutar el retorno progresivo seguro los docentes tendrán mayor visibilidad para determinar si tienen otro factor sub desarrollado a nivel motriz o cognitivo, ya que se podrá intervenir de una manera óptima.

La educación psicomotriz

Busca el desarrollo armónico del individuo, mientras que la reeducación tiene por objetivo eliminar o disminuir los hábitos que vienen a desordenar el desarrollo psicomotor, escolar o social de la persona, por su parte, la terapia psicomotriz se dirige a aquellas personas que sufren algún tipo de discapacidad, como los trastornos de la personalidad en los que, a pesar del aparente funcionamiento de todo, existen complicaciones en aspectos como la expresión de las emociones (**Flores, 2018**).

A nivel escolar es muy importante tener una adecuada educación psicomotriz, tanto teórica como práctica ya que de esta forma el estudiantado puede hacer uso de sus capacidades y habilidades juntamente con su estado emocional y corporal. Como nos manifiesta Flores en su apartado, cuando un escolar es formado correctamente a nivel psicomotriz su desenvolvimiento social y académico será más explosivo al igual que su desarrollo físico y corporal será superior que del resto del grupo etario al que corresponde.

Los juegos psicomotrices

Son actividades recreativas que constan con propósitos tanto individuales como grupales y el objetivo principal es desarrollar en el niño sus capacidades motrices básicas con la finalidad de superar temores, obstáculos y límites del estudiante.

Según Madrona la clasificación de los juegos psicomotores son los siguientes:

- Los juegos motores de cooperación
- Los juegos motores de oposición
- Los juegos motores de cooperación-oposición

Que desde el punto de vista afectivo muestran diferencias en función de su comunicación motriz, al mismo tiempo, en función del contexto sociocultural, los juegos motores pueden ser clasificados como populares, entendidos como “aquellos conocidos y practicados por todo el público” (**Madrona, 2020**).

1.2 Marco Teórico

Para el desarrollo del marco teórico del presente tema investigativo a continuación se procederá a explicar las conceptualizaciones básicas y fundamentales que ayuden a comprender la importancia de la temática en estudio y así de esta forma avanzar con la explicación bibliográfica gracias a los principales metabuscadores.

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son consideradas aquellas acciones que contemplan una determinada retención cognitiva para su ejecución y su finalidad es la diversión y distracción grupal o individual para que al final de este proceso exista una meta o una tarea desarrollada ya sea académica, social o motriz.

Por otra parte, los docentes del centro de actividades infantiles también lo significan a las actividades lúdicas como un lugar diferente donde, si bien no se descuidan los contenidos curriculares, éstos se enseñan de otra manera al incorporar lo lúdico y al trabajar con más libertad y donde el conocimiento conceptual se subordina a la enseñanza de procedimientos y valores y a la creación de lazos sociales (**Macchiarola, 2018**).

Acotando a lo mencionado por Macchiarola con respecto a la significación de lo que representa las actividades lúdicas, es importante destacar los beneficios que aporta al desarrollo formativo y educativo de los escolares, debido a que al ejecutar estas actividades ellos están en la oportunidad de ser líderes y demostrar lo que sienten, a la vez pueden asociar la lúdica con la activación cognitiva y así poder mejorar su retención de la información transmitida.

Estrategias lúdicas

En relación a las estrategias lúdicas, el juego, desde hace mucho tiempo atrás, ha venido acompañando al ser humano en la preparación de supervivencia y posteriormente empezó a utilizarse en el aprendizaje estudiantil y la actividad lúdica constituye un instrumento que colabora para el proceso de aprendizaje y enseñanza, originando la interacción entre estudiantes **(Vásquez, 2020)**.

En tal virtud como nos relata Vásquez, las estrategias lúdicas tienden a demostrar alternativas inéditas que aportan aprendizajes significativos en los escolares, pero no solo para el desarrollo educativo, sino que además genera enseñanzas con el propósito de que el escolar tenga mayor seguridad de sí mismo y pueda defenderse de las adversidades que se presentan en el diario vivir y con su entorno social.

Por otra parte, Acuña nos manifiesta en su apartado un concepto básico sobre el poderío que tienen las actividades lúdicas sobre el cerebro humano.

“Entre los 4 y 6 años los niños aprenden a través del juego, la escucha y la observación. Las actividades que realizan le ayudan al cerebro a desarrollar y comprender sus procesos de pensamiento, los cuales son cada vez más complejos, la infancia temprana le genera al niño una serie de necesidades nuevas, pues su mundo social, las personas y contextos con los que interactúa se amplían, así como las exigencias que le plantea el ambiente social” **(Acuña Agudelo, 2020)**.

En tal virtud mediante el texto planteado por Acuña es importante reconocer los beneficios que se obtiene a nivel cognitivo y psicomotriz en edades tempranas, ya que de ahí partirán los escolares para que a futuro puedan ejecutar o descifrar otras actividades que contemplen complejidad y un grado más elevado de lógica y pensamiento, así de esta forma el escolar estaría satisfaciendo las necesidades diarias que el mismo genera.

Elementos de la relación lúdica pedagogía

Básicamente los elementos de la lúdica en relación con la pedagogía son notorios y se las puede apreciar en la práctica, debido a que cada actividad lúdica contempla una meta, objetivo, e instrucciones que deben ser ejecutadas y no pueden ser pasadas por alto, estas fases hacen que siempre las actividades lúdicas tengan fines educativos que aportan al desarrollo motor, emocional y social de los escolares.

Hablar de una relación entre pedagogía y lúdica implica tener presente la dimensión social del acto educativo, que se concretiza en procesos comunicativos, entre los actores que hacen parte de la realidad escolar, uno de los elementos de esta relación, es la pedagogía, que, como concepto clave de la educación, facilita la configuración del discurso necesario para analizar y comprender la correspondencia entre el mundo de la vida del niño y el entorno institucionalizado de la escuela, ya que “la pedagogía expresa unas formas de decir y al mismo tiempo unas prácticas de hacer” (Robayo, 2018).

Para esto Robayo en su apartado nos manifiesta que estrictamente las actividades lúdicas depende de la comunicación, expresión y ejecución de valores, debido a que al desarrollar estas actividades puede haber tropiezos, faltas o desconocimiento que amerita una explicación y a su vez del existir faltas en la práctica estaría sujetando a sanciones o suspensiones de los mismos, de esta forma podría acotar que siempre va a ser importante saber los parámetros y reglas de cada actividad, para que de esta forma exista ese vínculo con la pedagogía y los escolares puedan ejecutar los objetivos principales de la lúdica que son aprender y divertirse.

Lo anti lúdico

También es importante dar un concepto básico de lo que no es la lúdica, con la finalidad de hacer conciencia a los escolares o personas que practiquen estas actividades y puedan generar sus propias respuestas y a su vez evitar cualquier equivocación en su desarrollo.

So en su apartado textualmente nos manifiesta lo siguiente acerca de lo anti lúdico: “En el sentido común, violencia y agresividad se consideran sinónimos y, a priori, nos inducen a comprensión de "anti lúdico" en relación con el juego” (So, 2020).

Sin embargo, la agresividad se entiende aquí como impulso a la acción y no necesariamente vinculado a la violencia, que, a su vez, se caracteriza por la intención de causarse daño el uno al otro (So, 2020). Es así como lo anti lúdico demuestra que al existir agresividad o en otros casos rivalidad entre participantes, estaríamos saliéndonos del contexto en el que estábamos enfocados al inicio de la actividad.

Lo que pretende este concepto anti lúdico es ayudar a concientizar al estudiantado a evitar la mezcla de la competencia y la recreación que muchas de las veces mezclamos la diversión de un juego con el valor de ganar o perder, cuando se producen esta mezcla muchas veces al predominar la rivalidad por saber quiénes el mejor o el ganador, los escolares comienzan a olvidarse las reglas, propósitos y objetivos de estas actividades lúdicas, es por eso que debemos enseñar a nuestros escolares los principios de las actividades lúdicas y su valor ante la pedagogía.

Juegos

A nivel educativo los juegos son considerados actividades que ayudan a los niños a interactuar con su entorno social y a la vez ayuda al desarrollo motriz de acuerdo a la funcionalidad del juego que se desarrolle.

El juego escolar es concebido en este estudio como un evento comunicativo (Hymes, 1972) en el cual se dan intercambios y usos lingüísticos particulares, mediados por las reglas y características de dicha actividad; un evento comunicativo que impone una serie de códigos y legislaciones co-creadas por los participantes y ajustadas voluntariamente a una convención que permite el mutuo entendimiento y desarrollo del juego (García, 2017).

Lo manifestado por García en su apartado nos da a conocer que los juegos escolares son distintos a los juegos populares o juegos profesionales ya que en muchas ocasiones

muchos de estos juegos pueden ser idénticos pero sus reglas y finalidades no son los mismos, por estos motivos es importante saber reconocer las ventajas y desventajas que generan estas diferencias en los juegos y así poder optar como docentes las mejores alternativas pedagógicas con respecto al juego y llevarlo a la práctica con resultados favorables al desarrollo íntegro del estudiante.

Los juegos pueden dividirse en individuales o grupales, a su vez estos juegos pueden ser ejecutados de una manera virtual o presencial de acuerdo a su complejidad y necesidad, cada juego contempla de lineamientos que en ocasiones pueden ser modificados a raíz de que se puede tomar como variantes para que de esta forma el juego designado no se vea como repetido o aburrido.

El jugar y la constitución psíquica

Muchas de las veces cuando vemos a las personas jugando, se puede deducir que le gusta lo que está haciendo, pero si nos enfocamos más allá de lo que vemos o pretendemos ver estaríamos dando un concepto técnico visual y a la vez deducir que su actitud y aptitud están enlazadas para la ejecución de esa determinada actividad, pues bien es el caso de que no todos los que están jugando lo hagan de una forma divertida o placentera, puede que en ocasiones esta persona juegue para olvidarse de un momento incomodo o de ira, entonces se debe entender que la constitución psíquica demanda en cualquiera de los dos casos antes mencionados, debido a que para ejecutar la actividad pudo estar en cualquiera de los dos estados anímicos, pero que al final está ejecutando la actividad, pero la diferencia se da en cuanto a lo que pudo aprender, construir o demostrar físicamente, en tal virtud mencionaría que el desarrollo óptimo de las actividades lúdicas dependerán de la construcción psíquica que el individuo haya generado en el transcurso de su vida y de su día.

Larrabure acota a la temática con el siguiente argumento:

“En este punto resulta de crucial importancia el juego, ya que es la forma en la que el niño interactúa con su entorno., se considera al juego como una actividad indispensable para la constitución subjetiva, ya que contribuye de manera relevante al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social del niño”
(Larrabure, 2016).

Por su parte Larrabure considera que el desarrollo psíquico es y la construcción de la personalidad es fundamental para el desarrollo normal de estas actividades que ayudan a corto o largo plazo a la salud mental y motriz de cualquier persona.

Acotando a lo mencionado por Larrabure, muchas personas consideran que el juego es simplemente una manera de pasar el tiempo o que solo sirve para interactuar con personas y demostrar lo aprendido en técnicas y reglas, pero si hacemos conciencia podemos analizar y sacar conclusiones de que no es solo esos puntos, ya que el jugar tiene muchas misiones y visiones que desencadenan un sinnúmero de objetivos que ayudaran en primera instancia al fortalecimiento físico y segundo a tener una mejor calidad de vida.

Saber jugar

“Saber jugar” más allá del reglamento de juego, el conocimiento del reglamento y de las reglas de juego es necesario para quienes se interesen en jugar cualquier juego, sin embargo, este aspecto no es el único, pues “saber jugar” va más allá de conocer las reglas que rigen la actividad lúdica: implica conocer las normas que rigen la comunicación al jugar, en el juego, se crean intercambios comunicativos particulares que deben ser comprendidos por los jugadores o jugadoras de manera implícita, pues no están relacionados directamente con el reglamento, aunque son necesarios para ser competentes en el juego **(García, 2017)**.

Como nos recalca García, el saber jugar no solo quiere mencionar que saben los que aportan con un espectáculo deportivo o el que aporta más dinero para la ejecución de esa actividad o quien es el más bueno, el saber jugar se enfoca más en el sentido práctico y pedagógico, debido a que no siempre va a ganar el que más flexibilidad tiene para esa actividad, sino que el aprendizaje significativo ayudara para que la persona que carece de habilidades físicas para su ejecución, buscara una mejor alternativa táctica y por qué no decirlo una estrategia mejor estructurada que ayude a minimizar esos particulares.

Las actividades y los juegos motrices tienen diferentes funciones y dependen de las necesidades que presenten los niños., también existen diferentes formas de clasificar los juegos según (Toledo, 2017):

- Juegos de presentación y conocimiento grupal
- Juegos de contacto, afirmación, estima y confianza
- Juegos de percepción y discriminación sensorial
- Juegos de equilibrio
- Juegos de expresión corporal
- Juegos de observación y atención
- Juegos de organización espacial y temporal
- Juegos de recreación con paracaídas
- Juegos de animación
- Juegos de distensión y vuelta a la calma

La clasificación de (Toledo, 2017) es considerada por expertos científicas en sus apartados como una de las mejores particiones con respecto a su clasificación, por esta razón todos estos tipos de juego son considerados básicos y elementales para su aplicación con su entorno educativo.

Métodos de aprendizaje

Son estrategias que aportan al desarrollo de actividades académicas, deportivas o laborales para que así se pueda llegar a una consolidación de conocimientos y a su vez a la ejecución de las determinadas actividades socio educativo.

Uno de los métodos más eficientes que considera López para el aprendizaje es la motivación que pueda generar el docente frente al grupo de estudiantes, ya que de aquí partirá la confianza y se generara lazos de amistad sin dejar a un lado los valores del respeto y equidad de género, por este motivo (López, 2021) nos redacta textualmente en su enunciado lo siguiente:

“La literatura científica identifica a la motivación como un factor principal

en la práctica regular de AF, estudiando las relaciones existentes entre el tipo de motivación hacia la práctica de AF y otras variables como el sexo y la edad de los adolescentes o el nivel de AF practicada” (López, 2021).

Cuando los escolares comienzan a tener costumbres y hábitos es importante reconocer que es necesario inyectar en ellos pasatiempos activos y jobs que generen bienestar corporal y de alguna manera generen aprendizajes que ayuden en un futuro no muy lejano a coordinar su espacio y tiempo para que de esta forma puedan tener un mejor aprendizaje socio comunicativo con su entorno social.

A lo que Lores nos manifiesta textualmente:

“A partir de estas consideraciones es posible también redefinir el concepto de método de aprendizaje como la secuencia de acciones, actividades u operaciones del que aprende para la adquisición y asimilación del contenido de enseñanza con los consiguientes cambios en su sistema de conocimientos y en su conducta” (Lores, 2017).

Así es como Lores conceptualiza al aprendizaje, mediante estos términos acoprolo mencionado por el autor debido a que cualquier aprendizaje aporta cognitiva y físicamente en los escolares a desarrollar sus capacidades y habilidades, según cual sea el caso.

Aplicado al aula y combinando estas tres teorías podríamos mover según (Arráez, 2019) el aprender:

- Por el interés de la tarea
- Por su autonomía de elección de la tarea
- Por la competencia percibida ante la tarea, porque da sentido a la tarea y obtiene un sentimiento de avanzar.

Teniendo en cuenta que desde el exterior si hay una recompensa esta sea inesperada e intangible, para que el haber conseguido el aprendizaje y la realización de la tarea sea el motivador por sí mismo, convirtiéndose en una motivación puramente intrínseca e ideal (Arráez, 2019).

Por lo general en las Unidades Educativas las recompensas no existen por la

realización de una determinada actividad netamente académica, pero si existe otras alternativa que motivan al alumno a que se preocupe más por su estudios y así su aprendizaje más significativo, es el caso de los famosos tiempos libres que brindan los maestros en post de premiación por haber el estudiantado alcanzado una consigna en particular del docente, pero eso no es todo, en otros casos podemos ver como este tipo de motivantes debían el interés del aprendizaje debido a que si lo están haciendo pronto es para ya no hacer más esa actividad académica por lo cual este motivante se considera como un des vinculador o aislante para que el escolar siga aprendiendo.

La propuesta de Arráez es generar de algún modo una especie de premio que promueva en el estudiantado ganas por aprender más o a su vez entusiasmo por seguir intentando una actividad específica con el fin de dominarlo o entender a cabalidad cuales el proceso y cuál es su finalidad, de ahí es donde nace la motivación intrínseca a través de lo lúdico, es así que al combinar actividades lúdicas con una determinada asignatura o actividad que tenga como fin enseñar algo, será este el principio del aprendizaje significativo motivado a través de la lúdica.

Importancia

La importancia de contribuir al surgimiento de comunidades de aprendizaje en diversos contextos educativos se arraiga en la idea de promover aprendizajes con sentido donde primen los procesos de co-construcción; es decir, entornos que den lugar a un aprendizaje fundamentalmente colaborativo, donde la participación, la implicancia genuina y el compromiso sostenido de cada uno de sus integrantes, se conviertan en rasgos identitarios y en donde las distancias socio-emocionales entre los integrantes se acorten y tracen senderos de actuación hacia metas compartidas (**Schlegel, 2021**). En tal virtud podría acotar que el aprendizaje a nivel escolar se puede determinar como un eje socio cultural para que nuestros escolares puedan y sigan formándose como personas útiles para la sociedad.

En muchas de las ocasiones recaemos en el concepto de que si un alumno no entiende no es culpa del docente o que definitivamente el escolar no tiene una capacidad de aprendizaje, aunque sabemos que ninguno de las dos hipótesis es científicamente

aprobado debido a que esto puede generarse por motivos intrínsecos al estudiante o particulares del docente que necesitan ser estudiados y analizados antes de poder determinar un veredicto. Aunque en muchas de las ocasiones este tipo de sucesos solo se los ven y no se ejecuta un plan activo de reestructuración pedagógica con la finalidad de ver posibles soluciones para que de esta manera el escolar pueda ser insertado en su grupo etario y a la vez pueda seguir con su aprendizaje.

Los aprendizajes no-académicos

De la misma forma es necesario tratar sobre los aprendizajes no académicos, para lo cual Casillas nos menciona lo siguiente:

La atención especial otorgada a encontrar elementos para hacer comparaciones deja de lado los que no corresponden con lo prescrito de manera curricular e ignora logros que se obtienen a través de prácticas educativas no-formales o que tienen fines diferentes, para algunos teóricos, estos “otros aprendizajes” se encuentran dentro del currículo oculto, es decir, son habilidades y competencias posiblemente no intencionadas de manera explícita (y, por lo tanto, fuera de los sistemas evaluativos) que, sin embargo, prosperan y tienen algún impacto formativo (**Silas Casillas, 2020**).

De esta manera podría deducir que también es valioso el aprendizaje por intuición o empírico, debido a que de alguna forma ayuda al aprendizaje académico a llegar al alumnado con el mensaje, además este tipo de aprendizajes aportan un poco de historia ya que nos llevan a tiempos atrás cuando nuestros padres aprendían cosas básicas de la escuela en la calle para poder subsistir el día a día, por esta razón es acreditable y a su vez admisible este tipo de aprendizaje no académico.

Aprendizaje colaborativo

Finalmente, al hablar del aprendizaje colaborativo según (**García, 2021**) comenta que estamos aportando a la pedagogía una forma elemental ya que en este caso todos necesitaran de todos, ya no será solo el maestro quien genere protagonismo, ahora con este aprendizaje todos aportaran con ideas, sugerencias, planes con la finalidad de llegar a la consolidación de los conocimientos.

Por otra parte, el aprendizaje colaborativo es un tema de estudio abordado por disciplinas como la psicología, las ciencias de la computación, las ciencias de negocios, la ingeniería y, por supuesto, la educación, se ha analizado desde diferentes vertientes (García, 2021). Por estas circunstancias es que la ciencia de la educación esta inmiscuida debido a que no solo depende del docente el aprendizaje de un escolar, a la vez necesitara del aporte profesional de un parvulario, psicólogo, etc., con la única finalidad de aportar con el desarrollo del pensamiento de los escolares.

Recreación

Por su parte en la ley del deporte, en el artículo 3 de la práctica del deporte, educación física y recreación menciona textualmente lo siguiente:

La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado (**NACIONAL, 2021**).

La recreación al ser un derecho nacional tanto para niños, niñas, jóvenes, adultos y ancianos, se puede ejecutar en cualquier escenario (deportivo, laboral, o formativo), para lo cual el impacto que genere esta actividad en la población dependerá estrictamente del profesional que se encuentre al frente de esta función pedagógica, entonces haciendo referencia a lo manifestado por la ley del deporte y recreación, los profesionales de esta rama deben saber y ejecutar de una forma teórica practica para así llegar al público y generar en ellos confianza, motivación y admiración.

En la recreación, el sujeto puede asumir en forma voluntaria, escolarizada o institucional, y sin ningún tipo de coacción, la participación en estas actividades, que puedan garantizar la obtención de resultados positivos y progresivos, la recreación adquiere importancia como elementos principales en las políticas preventivas de salud, en la integración de la escuela-comunidad como elemento del control social (**Montoya, 2009**).

Así como nos manifiesta Montoya muchos de nuestros accionares ante la recreación

pueden ser de forma lúdica, experimentada con un determinado de personas que bien pueden ser profesionales, estudiantes o trabajadores, existe en cada grupo una forma diferente de asimilación del concepto y objetivos de la recreación, aunque eso no es lo que más importa pero al final de la práctica los resultados que se pretende son los mismos en todos los grupos, el fortalecimiento corporal, la motivación, la solidaridad y la empatía son factores fundamentales que se desean enfatizar en cada grupo etario, la diferencia será de que en algunos grupos será más difícil que el otro o a su vez una más fácil que otro.

Para el análisis, la motricidad y la estimulación son inductores necesarios en la consolidación de una “educación para la recreación”, igualmente el ritmo, además todo estudiante debe ser estimulado a desarrollar con gran intensidad las relaciones que le afiancen en su proceso de socialización, así como también su desarrollo autónomo (**Montoya, 2009**). Como nos recalca Montoya, para que la recreación se desarrolle con normalidad, los factores asociados son la lateralidad, la coordinación, su flexibilidad, su agilidad en fin muchos factores asociados que determinaran el grado de aprendizaje y ejecución.

De la misma manera (**Viñes, 2020**) menciona que el juego que la Educación Física propone la enseñanza, no sólo de técnicas o habilidades, sino de otros saberes que lo exceden. En este sentido, los juegos son planteados, por ejemplo, como una instancia pre deportiva, en donde una vez alcanzada la estructura de los deportes, el Juego queda virtualmente fuera de juego. Como se vislumbra en la Vida en la Naturaleza (ejemplificándose seguidamente) el Juego aparece como medio de transmisión de valores sociales, afectivos o ambientales.

Desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotriz viene ser el desarrollo físico y cognitivo que se va formado desde las edades tempranas, este desarrollo se encamina en el fortalecimiento de la coordinación, social, motora y lenguaje, su objetivo primordial es acercar al infante a su maduración de sus músculos y a su vez que su nivel cognitivo este acorde a las necesidades de su etapa vivencial.

Cuando existen alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños, también existen alteraciones en el aprendizaje y por tanto en el lenguaje (Justo, 2008; Lapierrre y Aucouturier, 1985; Gil-Madrona, Contreras, Gómez y Gómez, 2008; Gil-Madrona, 2003; Mendiara, 2008), en esos casos, hablamos de niños con necesidades específicas de apoyo educativo, como es la condición de cada uno de los participantes del presente estudio (**Rodríguez, 2017**).

Psicomotricidad

En los escolares la psicomotricidad tiene que abarcar muchos parámetros a nivel corporal y cognitivo, debido a que son escenarios colaborativos que ayudaran a la formación teórico y práctica de cada uno de ellos, por esta razón la educación física juntamente con las actividades físicas, intensionan cada una de sus actividades al fortalecimiento y formación de las capacidades físicas motoras, activa su concentración y retención cognitiva y ayuda a la formación de la personalidad unipersonal conjuntamente con la nivelación y control de sus estados emocionales.

A esto Aristizábal nos menciona en su apartado textualmente lo siguiente: “La educación física busca potenciar el desarrollo de habilidades individuales y sociales, a través de una definición clara y planeada en sus procesos y enfatiza la importancia de priorizar en las tareas que desarrollen competencias que no solo contemplen las habilidades cognitivas (saberes), sino también las aptitudes (saber hacer), las actitudes (querer hacer) y valores (ser)” (**Aristizabal, 2018**).

Por su lado **Bolaños (2006)** plantea que es importante considerar las actividades de educación de movimiento en cuanto a la interacción continua del sujeto con el ambiente y con las demás personas, así, pues, el término de psicomotricidad, integra las habilidades cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio-motrices, expresadas a través de su interacción dentro de un contexto social con el fin de potenciar el desarrollo personal e integral del individuo (Aristizabal, 2018). De esta forma compartimos el criterio científico de Aristizábal y además me permito acotar que las características de la psicomotricidad son dependientes la una de la otra debido a que, si un escolar ejecuta bien una determinada técnica, será porque sus sentidos estos a puto,

sus emociones centradas y su nivel de recepción del mensaje está retenido y en pocos segundos será ejecutado tal y cual lo manifestó teóricamente su docente.

La psicomotricidad es devolver al niño con alguna alteración cognitiva o motora su alegría, la confianza de sentir con su esfuerzo y la ayuda del especialista en psicomotricidad o actividad física y salud o parvularios que puede llegar a estar en casi igualdad de condiciones para jugar, reír y aprender como sus homogéneos. La práctica psicomotriz es encontrar el espacio específico de intervención de cada una de las acciones que se deben tomar y aplicar, gestos, actitudes, movimientos, experiencias que representan al cuerpo y al sujeto en relación con el especialista que está actuando con él al igual que la relación del niño, con el medio en el que se está desarrollando o actuando (Toledo, 2017).

Elementos de la psicomotricidad

Los principales elementos que se localizan en el desarrollo de la psicomotricidad según Toledo son los siguientes:

- La respiración
- El esquema corporal
- Coordinación motriz
- El control postural
- La función tónica
- La coordinación dinámica general
- La coordinación óculo-manual
- Lateralidad
- Principios generales del desarrollo psicomotriz

Importancia de la psicomotricidad

La motricidad es importante para el desarrollo integral “Porque es fundamental para el desarrollo integral de los alumnos, les ayuda para otras áreas de aprendizaje” (Alonso Álvarez, 2020), a la vez es porque de esta forma las personas y en especial los escolares

comenzaran a desarrollar pensamientos y adoptar posturas personales que definirán su carácter y temperamento frente a las adversidades que se pudiesen presentar en su diario vivir.

Respecto a las bases teórico-científicas, la psicomotricidad, tiene una asociación con lo psíquico y lo motriz, que conduce al movimiento corporal teniendo como base lo psicológico, además menciona que a través de la psicomotricidad se observa el desarrollo evolutivo del niño o niña donde a la vez ayudará a otros procesos de desarrollo social, lenguaje, futuros aprendizajes, entre otros; conceptualizar como un área educativa, reeducativa y terapéutica, donde la persona va a desenvolver la integridad de su cuerpo a través del movimiento con técnicas, en un ambiente afectuoso, contribuyendo en el desarrollo integral del individuo **(Huánuco, 2020)**.

Inducción psicomotriz

La inducción psicomotriz se debe dar en los grupos etarios de 7 a 9 años, el motivo es que estos grupos se puede observar y a la vez corregir las falencias localizadas corporal, física y emocionalmente. La responsabilidad para que exista la inducción psicomotriz recae en el docente de Educación Física del nivel primario, de esta forma podrá enseñar mediante herramientas pedagógicas y didácticas que aporten al normal desarrollo de la psicomotricidad, a este sentir una de las alternativas pedagógicas para la inducción hacia el buen desarrollo psicomotriz.

Para Silenzi la inducción psicomotriz se define en la siguiente teoría:

“La teoría de la inducción psicomotriz apunta justamente a la interpretación de una idea o de un sentimiento a partir de la imitación de los gestos o movimientos correspondientes, esto significa que toda representación puede ser comprendida a través de la repetición del movimiento” **(Silenzi, 2018)**.

En este sentido podría manifestar que la inducción psicomotriz es una responsabilidad explícita del docente, debido a que si el interpreta las actividades de una manera coherente y entendible los escolares reproducirán de la misma forma y puede darse el caso que pudiere superar las expectativas del docente, de ahí nace el proceso de inducción a través de las gamificaciones de las actividades lúdicas o a su vez aplicar

estrategias prácticas que motiven a los escolares para su desarrollo formativo y educativo.

Finalmente, Henric nos manifiesta que la psicomotricidad facilita una autopercepción positiva que promueve una mejor relación entre la realidad y la vivencia plena del cuerpo, así como la pertenencia grupal desde un nivel vivencial y no solo la mente cognoscitiva (Henric, 2017).

Movimiento corporal

El movimiento es un lenguaje básico que puede articular una educación innovadora y crítica, impregnada por la inteligencia emocional, permite la definición y aplicación de metodologías activas con el fin de potenciar y desarrollar las competencias, capacidades y habilidades en la escuela que tienen que servir para promover los ecosistemas individuales, escolares, familiares y sociales (Cañabate, 2018).

Tal como lo manifiesta Cañabate en su apartado el movimiento corporal es toda acción que genera nuestro cuerpo, ya sea para dirigirnos de un lugar a otro o si es más explícito para demostrar un sentimiento o estados emocionales mediante la expresión corporal y su objetivo primordial es adoptar nuevos retos y demostrar facilidad para su desarrollo y entendimiento. El desenvolvimiento óptimo se determinará a través del desplazamiento de extremidades superiores e inferiores con la participación de las articulaciones y músculos para que de esta forma el público entienda que desea transmitir el escolar que ejecuta el movimiento corporal, en las actividades lúdicas se puede visualizar que el movimiento corporal es primordial ya que en su mayoría todas las actividades lúdicas están destinados al movimiento y la diversión.

Hacen hincapié en que el correcto desarrollo de la corporalidad en las aulas influye en el desarrollo emocional y en el aprendizaje racional y conceptual, para los autores, una experiencia educativa no sedentaria, que se base en la exploración del espacio mediante la experiencia, con actividades que inviten a las relaciones, será el camino para el desarrollo pleno de los niños de Educación Infantil. Además, afirman que las actividades motrices que permitan una relación vivencial espacio temporal favorecerán

la concepción del esquema corporal, la conciencia y manejo de la respiración, el desarrollo de la lateralidad y el mejor manejo del equilibrio (Alonso Álvarez, 2020).

Expresión corporal en Educación Física

Los propósitos pedagógicos de la expresión corporal a través de la educación física son innumerables, debido a que esta temática aborda muchas situaciones no solo académicas, sino que además aborda situaciones familiares debido a que si ejecutan una actividad en la cual contemplen movimientos corporales, podrían ser valorados y a su vez determinar cuáles son los factores negativos por el cual no se ejecuta de un manera correcta, esta tarea por parte del docente genera un análisis visual y dependerá solo de la actitud y aptitud del estudiante para ser cualificado de una forma positiva o negativa.

Aunque la cualificación de presta mayor impacto en su rendimiento académico, el verdadero valor que se pretende dar a esta cualificación es tratar de algún modo a mejorar la expresión corporal del escolar, así como su relación familiar y social.

La expresión corporal como materia curricular

Bernate considera en su apartado lo siguiente con respecto a expresión corporal: “Es la formación de maestros del itinerario de educación física, se nutre de una historia, didáctica, metodología, conceptualizaciones, dinámicas evaluativas, actividades, propuestas y ejemplificaciones ampliamente mostradas en la literatura” (Bernate, 2021).

En tal virtud en el Ecuador las mallas curriculares de los distintos niveles educativos contemplan en sus diferentes escenarios educativos, y uno de ellos es la expresión corporal, misma que tiene que ser estudiada, planificada y ejecutada con todas las normas establecidas, por tal motivo es que lo manifestado por Bernate ayuda a comprender aún más cada uno de los componentes que ayuden al buen desarrollo de la expresión corporal en los escolares.

Vista y originada como disciplina, propicias experiencias de movimiento donde el

cuerpo vivencia prácticas corporales que le permiten afianzar sus capacidades físicas, cognitivas y afectivas procurando como su nombre lo indica educar, formar y tomar conciencia de la responsabilidad que tiene el sujeto para ser activo y saludable durante toda la vida (**Bernate, 2021**).

Tanto docentes como investigadores, reconocen la necesidad del empleo del movimiento corporal espontáneo como herramienta pedagógica que promueve el desarrollo cognitivo de los alumnos de Educación Infantil, no obstante, todavía se puede observar en algunas salas de este nivel educativo la tendencia a propiciar un cuerpo disciplinado durante las prácticas pedagógicas, en muchas de ellas, aún está implícito que no tienen lugar en la escuela lo que el niño descubre que puede realizar con su cuerpo, los movimientos que le gustaría saber hacer o los conocimientos que le gustaría adquirir, tal descubrimiento es sustituido por los movimientos necesarios para adquirir un buen aprendizaje, en especial, la lecto-escritura (**Bernardete, 2015**).

Salud mental y corporal.

La salud mental deriva de una buena retroalimentación que posea el individuo y que además pueda generar pensamientos positivos, que se desvinculen de cualquier pensamiento abordado de malas ideas, el objetivo de tener una buena salud mental es generar en la persona un bienestar emocional y social, de la misma forma la salud corporal busca mantener físicamente bien y socialmente estable para que de esta forma los escolares se relacionen entre sí, con un buen margen de respeto y consideración.

En la actualidad la salud mental se avisto afectada en todos los grupos etarios debido a que nadie estuvo preparado para un confinamiento y restricciones que afectaron su desarrollo social y emocional por no volver a ver a sus compañeros o familiares por un largo tiempo, estos factores negativos hicieron que la salud mental decaiga con malos pensamientos, frustraciones y demás factores que fueron determinantes para que muchas personas terminaran hasta con sus vidas.

Otro de los factores que intervino en el déficit de la salud mental fue el consumo excesivo de las redes sociales y el internet, ya que muchos padres de familia y escolares prefirieron pasar muchas horas bajo los efectos adictivos de videojuegos, dejando a un

lado las actividades físicas, esto generó también la vez muchas horas de ocio que terminaban con elevar la ansiedad y desesperación para que este evento de salud mundial culmine rápidamente, pero lo que se consigue fue según estudios alcanzados que los consumidores de las redes sociales e internet dependan de estos medios para ser felices y comenzaron a ejecutar actividades que estaban encomendadas por estas herramientas, a tal punto de que si solicitaban la autoeliminación, muchos de ellos lo realizaban.

En el siguiente enunciado Huarcaya nos menciona su punto de vista con respecto a la salud mental en momentos de pandemia COVID:

“Debido a la alta contagiosidad del virus y al número cada vez mayor de casos confirmados y muertes en el mundo, las emociones y los pensamientos negativos se extienden amenazando la salud mental de la población” (Huarcaya, 2020).

Ante esta reflexión que nos indica Huarcaya, puedo culminar diciendo que la salud mental y corporal de muchos ecuatorianos se ve afectada y es nuestra responsabilidad y deber buscar alternativas que aporten al desarrollo social y mejoren sus estados de ánimo, dejando a un lado los pensamientos negativos que puedan afectar más la salud mental.

1.3 Objetivos:

1.3.1 Objetivo general

- Establecer la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental.

1.3.2 Objetivos específicos

- Valorar el nivel inicial de desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental.
- Evaluar el desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental posterior a la aplicación de actividades lúdicas.
- Analizar la diferencia entre el nivel inicial del desarrollo psicomotriz y posterior a la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de educación básica elemental.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Avanzando con el desarrollo del presente proyecto investigativo a continuación se procederá a desglosar los recursos que fueron necesarios y de suma importancia para su desarrollo en sus diferentes niveles:

Tabla 1: *Recursos materiales*

| Cantidad | Descripción |
|----------|--|
| 1 | Cinta de costurero: cinta sencilla de tela muy flexible con una longitud de 150 cm, marcada por ambas caras que sirve para colocar en la pared y poder medir de forma horizontal a los escolares. |
| 1 | Bascula manual: aparato metálico con plataforma horizontal sobre la que suben los escolares con el objetivo de ser pesados. |

Elaborado por: Bryan Vaca

Tabla 2: *Recursos tecnológicos*

| Cantidad | Descripción | Valor |
|----------|------------------|--------|
| 1 | Teléfono celular | \$ 100 |
| 1 | Laptop | \$ 250 |
| 1 | Internet | \$30 |

Elaborado por: Bryan Vaca

Recursos económicos

En todo el trajín de este proyecto investigativo se solventaron todos los gastos localizados por el investigador a consecuencia que no existe ningún patrocinio para su elaboración y ejecución, por tal motivo podría manifestar que los gastos consumados en transporte, comida y hasta compras de utensilios para el desarrollo de las actividades lúdicas fueron solventados por mi persona.

2.1 Métodos

La metodología utilizada en el presente estudio investigativo va acorde al diseño y tipo de investigación que se expondrá a continuación.

2.1.1 Diseño de investigación

El presente tema de investigación es de enfoque cuantitativo debido a que se procederá a trabajar con datos numéricos en la muestra de estudio con el objetivo de poder medir la incidencia que pueda existir entre las dos variables, por la finalidad esta investigación es de tipo aplicada, y consta con un diseño pre experimental debido a que se trabajó con un grupo etario definido entre las edades de 8 a 10 años. Con respecto a la fuente de obtención de datos la presente investigación es de campo a razón de que se tiene que acudir a las instalaciones educativas a recopilar la información relevante de las variables y sobre todo aplicar las actividades lúdicas seleccionadas y consta con un corte longitudinal debido a que se intervino en la variable dependiente con la aplicación del test antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

2.1.2 Población y muestra de estudio

La población con la cuenta el presente tema investigativo es de tipo finita debido a que se conoce que en la Unidad Educativa Joaquín Lalama existen 124 escolares de educación General Básica Elemental, por tal motivo la muestra a escoger serán 45 escolares en las edades comprendidas de 8 a 10 años entre el género femenino y masculino.

Tabla 3: Población y muestra

| | |
|---------------------------|---|
| Población | Escolares educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Joaquín Lalama. |
| Unidad de análisis | 45 escolares de 8 a 10 años |
| Muestra | No probabilística |
| Muestreo | Muestreo no probabilístico por conveniencia |

Elaborado por: Bryan Vaca

2.1.3 Técnicas e instrumentos de investigación

Como técnica para la recopilación de datos informativos de los escolares, mediante la aplicación Google form se procedió a indagar a una parte de la muestra de estudio debido a que no podían acudir a la Unidad Educativa para brindarnos los datos informativos como edad, estatura, peso; bajo la autorización previa de los padres de familia y del señor Rector.

Por otra parte, se procedió a medir y pesar a los escolares con una báscula manual y una cinta métrica de costura, estos datos informativos se los introdujo en una matriz Excel para luego unir con los datos virtuales obtenidos, los cuales son de importancia debido a que participan en el desarrollo psicomotriz de los escolares.

El instrumento que se aplica en la presente investigación es la Batería Psicomotora de Vítor Da Fonseca, 1975 (BPM) misma que sirve para medir y evaluar las habilidades y competencias motrices de los escolares.

Da Fonseca es una batería de observación psicomotriz basada en el funcionamiento psicomotor del niño, la edad de aplicación es de 4 a 14 años y evalúa en 7 áreas de observación: tonicidad, equilibrio lateralización, noción del cuerpo, estructuración témpora-espacial, praxis global y praxis fina, la puntuación máxima de la prueba es de 28 puntos (4x7 factores), la mínima es de 7 puntos (1x7) y la media es de 14 puntos con base en los respectivos intervalos puntuales puede constituirse una “escala”, que apunta a los siguientes valores (ver tabla 4) **(Rodero,2021)**.

Tabla 4: Significación psiconeurológica de los factores psicomotrices

| Puntos de la BPM | Tipo de perfil psicomotor | Dificultades de aprendizaje |
|-------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| 27-28 | Superior | - |
| 22-26 | Bueno | - |
| 14-21 | Normal | - |
| 9-13 | Dispraxico | Ligeras (específicas) |
| 7-8 | Apraxia | Significativa (moderada/ severa) |

Fuente: Víctor Da Fonseca. *Manual de observación psicomotriz: Primera edición. España: INDE Publicaciones: 1998*

2.1.4 Plan de recolección de la información

Acorde al cronograma establecido en el perfil de titulación a continuación se detalla el proceso de recopilación de la información que fue en primera instancia de confiabilidad y a su vez de relevancia para la obtención de los futuros resultados en post del bienestar estudiantil.

Indagación en fuentes bibliográficas sobre la incidencia de las variables de estudio.
Selección de la muestra de estudio.

Recopilación de datos personales, mismos que fueron recopilados en forma presencial como telemáticamente a causa de la pandemia COVID-19 que sigue vigente en todo el mundo.

Aplicación de la Batería de observación Da Fonseca por parte del investigador.
Ejecución durante los meses de diciembre y enero respectivamente de actividades lúdicas que tengan un vínculo específico con lo que observa la Batería Da Fonseca.

Luego de haber desarrollado las mencionadas actividades lúdicas los escolares serán nuevamente evaluados por el investigador para aplicar la Batería Da Fonseca para observar si existe una incidencia en la psicomotricidad de los escolares.

Los datos recopilados se los introducirá en una matriz Excel con la finalidad de

agruparlos por faces y así finalmente llevarlos al programa estadístico SPSS para ser codificados e interpretados según los objetivos planteados.

2.1.5 Tratamiento estadístico de los datos de investigación

El tratamiento estadístico que se le prestó a los datos obtenidos fue específicamente interpretativos gracias al software estadístico SPSS versión 25 IBM, mismo en el cual se introdujeron los datos recopilados con anterioridad y a su vez fueron codificados con la finalidad de que puedan ser interpretados por dicho programa. Además de ello cabe mencionar que la Batería de Observación Da Fonseca calificara 7 áreas específicas con una calificación entre 1 y 4 según el desempeño psicomotor inadecuado o adecuado, obteniendo el promedio de cada factor y, finalmente, se determina un puntaje entre 7 y 28, concluyendo para el escolar un perfil psicomotor apráxico (entre 7 y 8), dispráxico (entre 9 y 13), normal (entre 14 y 21), bueno (entre 22 y 26) o superior (entre 27 y 28) según sea el caso.

Luego de este proceso en la plataforma SPSS se procedió a ejecutar los análisis de comparación entre géneros, caracterización de la muestra de estudio, frecuencias, porcentajes desviaciones estándares para valorar si los datos obtenidos son considerados anormales o normales y así poder interpretarlos estadísticamente tanto individual como grupalmente las variables de estudio y finalmente poder observar la posible incidencia entre sí.

Finalmente, En torno al análisis estadístico de los resultados de la investigación, se realizó utilizó el software estadístico SPSS 25, aplicando un análisis de frecuencias y porcentajes para las variables cualitativas y un análisis descriptivo para las variables cuantitativas que caracterizaron a la muestra de estudio. Para determinar la existencia de diferencias significativas entre los grupos por sexo se aplicó un análisis de normalidad de Shapiro-Wilk, la cual determino la aplicación de la prueba paramétrica T-Student y no paramétrica U de Mann-Whitney en ambos casos para muestras independientes. Para la comprobación de las hipótesis de investigación se aplicó la prueba de rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como siguiente paso en el presente proyecto investigativo a continuación se procederá a realizar el análisis estadístico para poder interpretar de una forma sintetizada cada una de las tablas y así poder discutir sobre la temática en estudio.

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Luego de una oportuna recolección de datos se procede a introducirlos en el programa SPSS con la finalidad de obtener los resultados pertinentes. En primera instancia se procedió a elaborar una categorización de las variables mediante una prueba cuantitativas para las variables descriptivas y a la vez una prueba cualitativa para las variables peso, edad y estatura. Como segundo paso se procedió a ejecutar una prueba de normalidad y para las muestras independientes se procedió a ejecutar unas pruebas como la U de Mann-Whitney y la T-Student. Finalmente se utilizó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas y así poder llegar a determinar la hipótesis de la presente problemática en estudio.

Se puede identificar que los resultados obtenidos fueron alentadores gracias a la batería Da Fonseca, que, mediante sus 40 ítems, divididos en 7 etapas ayudo favorablemente para ver cada uno de los campos de la psicomotricidad, a la vez fue eficiente la aplicación de actividades lúdicas ajustadas a la modalidad virtual para que cada una de estas actividades puedan desarrollarse de la mejor manera. Los primeros resultados obtenidos fueron obtenidos mediante las plataformas Zoom y Microsoft Teams, en donde fue un poco difícil observar todos los parámetros que solicitaba medir la mencionada Batería, y costó un poco más de tiempo de lo establecido ya que en la mayoría de los casos se realizaban salas virtuales para evaluar a cada uno de la muestra de estudio.

Finalmente, los resultados obtenidos después de la aplicación de las actividades lúdicas fueron llevados nuevamente al programa estadístico SPSS y posteriormente realizar una tabla cruzada y ver la incidencia de las variables en el periodo pre y post y así determinar el nivel de desarrollo psicomotriz de los escolares de 6 a 8 años de

educación básica general de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato en el periodo diciembre 2021 – febrero 2022.

3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio

En primera instancia se procedió a caracterizar a la muestra de estudio mediante su edad, peso y estatura para ver si estos resultados en ambos géneros inciden en algo no con los resultados obtenidos más adelante sobre el desarrollo psicomotriz de los escolares (tabla 5).

Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio

| Sexo | f | % | Edad (años) | | Estatura (m) | | Peso (kg) | |
|-----------|----|-------|-------------|------|--------------|------|-----------|------|
| | | | M | DS | M | DS | M | DS |
| Masculino | 22 | 48.9 | 9.23 | 0.61 | 130.00 | 2.62 | 28.77 | 2.35 |
| Femenino | 23 | 51.1 | 9.30 | 0.77 | 131.22 | 3.85 | 29.17 | 2.21 |
| | P | | 0.558** | | 0.576** | | 0.121** | |
| Total | 45 | 100.0 | 9.27 | 0.69 | 130.62 | 3.33 | 28.98 | 2.26 |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

Nota: Nivel de significación entre grupos de $P \geq 0.05$ (**)

Según el valor de P se puede visualizar que en ninguna de las tres variables existe una diferencia significativa estadísticamente hablando, aunque numéricamente se podría decir que el género femenino tiene un poco más de incidencia con la mitad más uno en la población, con respecto a la edad y estatura de igual forma el género femenino es superior y solamente en el peso el género masculino es superior con un mínimo de 0.14.

3.1.2 Resultados por objetivo

Después de aplicar el instrumento de observación denominada test Da Fonseca juntamente con el plan de actividades lúdicas acorde a los ítems específicos para la valoración del desarrollo psicomotriz de los escolares, se procedió a valorizar cada uno de los objetivos planteados para ver las diferencias y significaciones que se pueden presentar en esta investigación científica.

3.1.2.1 Resultados de la valorización del nivel inicial de desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental

Para determinar los niveles iniciales de desarrollo psicomotriz de los escolares en primera instancia se procedió a valorar su grado psicomotriz a través de la prueba de observación Da Fonseca en los 7 niveles que la prueba propone (tabla 6).

Tabla 6: Resultados de los parámetros individuales y general de desarrollo motriz en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio

| Parámetros desarrollo motriz Periodo PRE intervención | N | Mínimo | Máximo | Media | Desviación estándar |
|---|----|--------|--------|-------|---------------------|
| Tonicidad | | 1.78 | 3.00 | 2.37 | 0.29 |
| Equilibrio | | 1.64 | 2.79 | 2.10 | 0.27 |
| Noción del cuerpo | | 1.20 | 3.20 | 2.02 | 0.41 |
| Estructuración espacio-temporal | 45 | 1.25 | 2.50 | 2.00 | 0.33 |
| Praxia global | | 1.33 | 3.17 | 2.23 | 0.42 |
| Praxia fina | | 1.20 | 2.80 | 2.13 | 0.43 |
| Lateralidad | | 1.00 | 4.00 | 2.18 | 0.78 |
| Desarrollo psicomotriz | | 12.52 | 19.73 | 15.03 | 1.35 |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

En la tabla número 6 se puede observar que los parámetros observados con respecto al desarrollo psicomotriz de la muestra de estudio el nivel máximo tiene unadiferencia significativa de 7.21 con relación a los resultados obtenidos en el pre test, esta diferencia significativa nos da a entender que la mayoría de escolares se encuentran en un nivel favorable con relación a su desarrollo psicomotriz, por otra parte la Praxia global y tonicidad fueron las que tuvieron mayor resultado con respecto a la media ya a su vez la que menos resultado tuvieron con respecto a la media fueron los ítems de noción del cuerpo y la estructuración espacio-temporal con un mínimo de hasta un 2.00. En base a los resultados obtenidos y el puntaje general de desarrollo psicomotriz se procedió a la categorización de los diferentes niveles establecidos por el instrumento para el periodo PRE intervención (tabla 7).

Tabla 7: Distribución de niveles de desarrollo motriz en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|------------|------------|------------|
| Dispráxico | 3 | 6.7% |
| Normal | 42 | 93.3% |
| Total | 45 | 100.0% |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

Mediante la distribución por niveles del desarrollo psicomotriz de los escolares se puede observar en la tabla 7 que la mayoría de los escolares se encuentran en un nivel normal de su desarrollo psicomotriz y a su vez también se puede identificar que el 6.7% de la muestra de estudio se encuentra en un nivel dispráxico (problemas con su movimiento corporal).

3.1.2.2 Resultados de la evaluación del desarrollo psicomotriz en escolares de Educación General Básica Elemental posterior a la aplicación de actividades lúdicas

Luego de la ejecución del test Da Fonseca se procedió a ejecutar en la muestra de estudio Actividades Lúdicas que contemplan los parámetros establecidos a observar en relación con el desarrollo psicomotriz de los escolares y en base a la misma metodología y parámetros se volvió a evaluar nuevamente a la muestra de estudio para obtener los resultados post que se detallara a continuación (tabla 8).

Tabla 8: Resultados de los parámetros individuales y generales del desarrollo motriz en el periodo POST intervención en la muestra de estudio

| Parámetros desarrollo motriz Periodo POST intervención | N | Mínimo | Máximo | Media | Desviación estándar |
|--|----|--------|--------|-------|---------------------|
| Tonicidad | | 2.78 | 3.44 | 3.03 | 0.19 |
| Equilibrio | | 2.93 | 3.57 | 3.20 | 0.16 |
| Noción del cuerpo | | 2.00 | 4.00 | 3.18 | 0.65 |
| Estructuración espacio-temporal | 45 | 2.60 | 3.80 | 3.17 | 0.29 |
| Praxia global | | 2.25 | 3.75 | 3.03 | 0.40 |
| Praxia fina | | 2.33 | 3.67 | 2.99 | 0.29 |
| Lateralidad | | 2.20 | 3.80 | 3.00 | 0.32 |
| Desarrollo psicomotriz | | 19.58 | 23.34 | 21.60 | 0.89 |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

Con respecto a la tabla 8 se puede evidenciar que en los parámetros de desarrollo motriz post los ítems con mayor aproximación a la media fueron los parámetros de equilibrio y la noción del cuerpo aunque tubo a la vez una aproximación muy notable el parámetro estructuración espacio temporal con un 0.01 de diferencia en la media con relación al parámetro de noción del cuerpo, por otra parte los que tuvieron menos acogida en los parámetros del desarrollo psicomotriz fue la praxia fina y con una igualdad respecto a la media los parámetros de tonicidad y praxia global.

Los resultados finales en relaciona al total del desarrollo psicomotriz en la post aplicación de la batería Da Fonseca revelaron que la media tubo un aumento considerable de 6.57 más que al inicio de la aplicación del test.

En base a los resultados obtenidos y el puntaje general de desarrollo psicomotriz se procedió a la categorización de los diferentes niveles establecidos por el instrumento para el periodo POST intervención (tabla 9).

Tabla 9: *Distribución de niveles de desarrollo motriz en el periodo POST intervención en la muestra de estudio*

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|--------|------------|------------|
| Normal | 10 | 22.2% |
| Bueno | 35 | 77.8% |
| Total | 45 | 100.0% |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

En la categorización de los niveles de desarrollo psicomotriz post los datos obtenidos revelan que luego de la intervención de actividades lúdicas los resultados fueron favorables ya que los niveles normal y bueno prevalecen en la lista y el nivel dispráxico deja el podio debido a que el 77.8% de los escolares valorados tuvieron resultados positivos y un mínimo de ellos se ubicaron en un nivel normal.

3.1.2.3 Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial del desarrollo psicomotriz y posterior a la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de educación básica elemental

Luego de obtener los resultados iniciales y posteriores se pudo evidenciar diferencias significativas en algunos parámetros valorados que a continuación se detallara (tabla 10).

Tabla 10: Resultados de la diferencia de periodos POST-PRE intervención entre parámetros individuales y generales de desarrollo motriz en la muestra de estudio

| Diferencia de parámetros desarrollo motriz Periodo PRE – POST intervención | N | Mínimo | Máximo | Media | Desviación estándar |
|--|----|--------|--------|-------|---------------------|
| Tonicidad | | 0.00 | 1.44 | 0.67 | 0.35 |
| Equilibrio | | 0.29 | 1.93 | 1.09 | 0.32 |
| Noción del cuerpo | | -0.40 | 2.60 | 1.16 | 0.81 |
| Estructuración espacio-temporal | 45 | 0.10 | 2.05 | 1.17 | 0.47 |
| Praxia global | | -0.42 | 2.08 | 0.80 | 0.61 |
| Praxia fina | | -0.47 | 1.80 | 0.86 | 0.50 |
| Lateralidad | | -0.80 | 2.40 | 0.82 | 0.80 |
| Desarrollo psicomotriz | | 1.30 | 9.41 | 6.56 | 1.57 |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

Después de las valoraciones pre y post en relación al desarrollo psicomotriz de los escolares de educación básica general elemental se puede observar en la tabla 11 que los parámetros que obtuvieron más valorización fueron noción del cuerpo seguida de estructuración espaciotemporal y las de menor valorización fueron los parámetros de tonicidad y praxia global con 0.36 de diferencia la una de la otra relativamente, a la vez el desarrollo psicomotriz tiende a mejorar luego de la aplicación de las actividades lúdicas.

De igual manera se estableció la diferencia entre los niveles categorizados por el resultado general de desarrollo motriz entre los periodos PRE-POST (tabla 12).

Tabla 11: Relación entre niveles de desarrollo motriz entre periodos PRE-POST en la muestra de estudio

| Nivel de desarrollo psicomotriz PRE | Nivel de desarrollo psicomotriz POST | | Total |
|-------------------------------------|--------------------------------------|-------|-------|
| | Normal | Bueno | |
| Dispráxico | 2 | 1 | 3 |
| Normal | 8 | 34 | 42 |
| Total | 10 | 35 | 45 |

Elaborado por: Bryan Vaca

Fuente: Análisis SPSS.

Según la tabla 12 Se puede identificar que luego de la aplicación pre y post respectivamente ante la ejecución de actividades lúdicas existe una mejoría con respecto a estos niveles a razón de que de los tres casos de dispraxia inicial en el post

test ubo un mejoramiento significativo ya que de los 3 casos 1 se pasó a bueno y dos quedaron en normal, y en el nivel bueno de los 42 alumnos 34 quedaron en bueno y 8 pasaron a normal, en tal virtud de los 45 escolares valorados solo el 6,6% de ellos tuvieron alguna complicación a nivel psicomotriz según los datos arrojados por el programa estadístico SPSS.

3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación

Una vez finalizado la tabulación e interpretación de los resultados con respecto a la temática de mi investigación puedo manifestar que los resultados obtenidos fueron favorables ya que en primer lugar existe una incidencia entre nuestras variables, seguido de esta eventualidad se pudo determinar que el desarrollo psicomotriz de la muestra de estudio en su primera fase de intervención ,muchos de los escolares ejecutaron algunas de las múltiples tareas de una manera no adecuada, estos resultados talvez responde a otros factores extras como la falta de motivación o a su vez se puede determinar que si existe una falencia con respecto a su desarrollo psicomotriz, a razón de esta verdad (Barreno, 2015) través de los principios de integralidad, como eje principal del niño o niña, se potenciara el aprendizaje escolar y el desarrollo de sus dimensiones como ser humano, siendo necesario reconocer la organización del vínculo de relaciones afectivas y su interdependencia con la familia y la sociedad para el desarrollo de la etapa inicial es la actividad lúdica, siendo el juego lo fundamental, donde a través de este exprese sus emociones y sentimientos al momento de ejecutarlos puedan desarrollar su psicomotricidad en todos los parámetros anteriormente evaluados.

Por su parte (Segers, 2016) la psicomotricidad aporta en la construcción de la personalidad de los niños y niñas, por medio de la participación en una amplia gama de actividades que se ejecutan dentro o fuera del salón y que combinan movimiento del cuerpo, uso de colores, el estudio de la psicomotricidad involucra la observación de habilidades como motricidad fina, motricidad gruesa, lateralidad, entre otras, estas habilidades junto a las capacidades cognitivas pueden ser fortalecidas a medida que las personas practican actividades lúdicas como el juego que ofrece las oportunidades para que los menores establezcan los lazos de afecto con las personas cercanas, al

igual que las preferencias de actividades y objetos con el fin de crecer como personas tanto física como intelectualmente.

Lo expuesto por Segers en su apartado es importante recalcar la íntima conectividad que posee las actividades lúdicas con el desarrollo psicomotriz en edad temprana, esto se debe a que gracias a estas actividades los escolares pueden alcanzar el gozo de la realización de una tarea en específico, a su vez las actividades lúdicas pueden orientar de una manera divertida a los escolares y así ellos no vean a la Actividad Física como un programa de ejercicios cansados y sin ningún fin en especial, recordemos que si instruimos de una manera pedagógica e incentivadora formaremos en los escolares hábitos saludables en pos de su bienestar personal y colectivo y a la vez motivaremos a la participación masiva a través de la construcción de su personalidad y desarrollo capacidades cognitivas.

3.2. Verificación de hipótesis

Para el proceso de verificación de las hipótesis, de estudio se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon determinada en base a analizar la relación estadística de los parámetros individuales y de manera general del desarrollo psicomotriz entre los 7 parámetros de desarrollo motriz (tabla 12).

Tabla 12: Análisis estadístico de verificación de hipótesis de investigación

| Parámetros desarrollo motriz | N | Media PRE | Media POST | Diferencia Media | P |
|---------------------------------|----|--------------|---------------|---------------------|--------|
| Tonicidad | | 2.37 | 3.03 | 0.67 | 0.000* |
| Equilibrio | | 2.10 | 3.20 | 1.09 | 0.000* |
| Noción del cuerpo | | 2.02 | 3.18 | 1.16 | 0.000* |
| Estructuración espacio-temporal | 45 | 2.00 | 3.17 | 1.17 | 0.000* |
| Praxia global | | 2.23 | 3.03 | 0.80 | 0.000* |
| Praxia fina | | 2.13 | 2.99 | 0.86 | 0.000* |
| <u>Lateralidad</u> | | 2.18 | 3.00 | 0.82 | 0.000* |
| Desarrollo psicomotriz | | 15.03 | 21.60 | 6.56 | 0.000* |

Nota. Diferencias significativas en un nivel de $P < 0.05$ (*)

El análisis estadístico a través de la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas evidenció que para cada uno de los parámetros que determinan el desarrollo psicomotriz y en su resultado de manera general, existían diferencias significativas en un nivel de $P < 0.05$, lo que permite aceptar la hipótesis alternativa de investigación que enuncia:

H₁: Las actividades lúdicas **INCIDEN** en el desarrollo psicomotriz de los escolares de educación básica elemental.

Y por ende se rechaza la hipótesis nula que enunciaba el siguiente texto: **H₀:** Las actividades lúdicas **NO INCIDEN** en el desarrollo psicomotriz de los escolares de educación básica elemental.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de los resultados estadísticos obtenidos a continuación se procederá a prescribir las conclusiones y sus respectivas recomendaciones acordes a nuestros objetivos planteados.

4.1 Conclusiones

Las siguientes conclusiones que se emitirán son a causa de los resultados obtenidos en el presente proyecto investigativo.

Se valoró el desarrollo psicomotor de los escolares de 6 a 8 años de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato, durante el periodo escolar diciembre 2021 – febrero 2022, en la cual se pudo evidenciar un déficit en los parámetros de estructuración espacio-temporal y noción del cuerpo inicialmente.

Se evaluó el desarrollo psicomotriz de los escolares luego de la aplicación de actividades lúdicas en la cual se determinó que todos los parámetros de desarrollo motriz están por encima de la media superior, considerándoles como datos positivos ya que estadísticamente si existió una diferencia significativa debido a que todos los valores fueron ≤ 0.05 .

Se analizó estadísticamente la incidencia de las variables de estudio, siendo todos los resultados favorables debido a que de los 45 escolares el 93,3% de ellos tuvieron un mejor desempeño en el desarrollo del test luego de las actividades lúdicas que fueron ejecutadas en el tiempo límite de 3 semanas consecutivas.

La Batería Psicomotora de Vítor Da Fonseca, 1975 (BPM), es ideal para la recolección de datos solicitados por este proyecto investigativo.

Concluyo manifestando que mientras las actividades lúdicas sean más participativas y sobre todo adaptadas a las necesidades de tiempo y espacio de los escolares existirán mejores resultados.

4.2 Recomendaciones

Luego de haber generado las respectivas conclusiones procedo a detallar las recomendaciones acordes a las necesidades evidenciadas en el transcurso de este proyecto investigativo.

Es recomendable construir un folleto específico de actividades lúdicas que puedan ser aplicadas en la modalidad virtual, ya que al no existir mucha información sobre estas actividades se procedió a realizar cambios de índole (campo) para que los escolares puedan ejecutarlo desde sus hogares.

El desarrollo psicomotriz debe ser evaluado en edades tempranas por especialistas de la salud a inicios del año escolar, para que así se tenga una base de datos y exista más credibilidad en los resultados obtenidos.

Se recomienda utilizar materiales específicos para la obtención de datos como su peso y estatura, esta recomendación a causa de que por problemas de confinamiento no se pudo obtener los datos de todos los escolares ya al momento de solicitarles que ellos nos provean de los mismos, muchas de estas mediciones no coincidían con su contextura física, por este motivo se procedió nuevamente a tomar dichas medidas en los diferentes hogares de los estudiantes.

Se recomienda a las autoridades de turno de las diferentes Unidades Educativas apoyen a estos proyectos investigativos que tienen como fin impulsar un mejor desarrollo educativo y físico en los escolares.

Finalmente se recomienda que aplicar esta batería en grupos etarios mayores a 5 y menores a 10 años, a razón de que es la edad óptima para evaluar al tope su psicomotricidad.

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

Acuña Agudelo, M. P. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23((3)), 444-468. doi:DOI: <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>

Alonso Álvarez, Y. &. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, vol. 46. doi:DOI: 10.1590/S1678-4634202046207294

Aristizabal, J. L.-M.-B. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 319-344. doi:DOI: <https://doi.org/10.15359/ree.22-1.16>

Arráez, M. M. (2019). Hacer fluir el aprendizaje. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2((1)), 299-310. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349860126029>

Bernardete, M. B. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. *Educere*, vol. 19(núm. 64), pp. 777-790. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35643544010>

Bernate, J. A. (2021). La expresión corporal como fenómeno dialógico desde la Corporeidad.

EduSol, 21((76)), 59-69. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475768574005>

Cañabate, D. C. (2018). El movimiento, un lenguaje para crecer. *Apunts Educación Física y Deportes*, 34((134)), 146-155.

Flores, M. G.-M.-S. (2018). Contribución de la terapia psicomotriz al progreso de niños con discapacidades. *Revista de la Facultad de Medicina*, 66((1)), 75-81. doi:DOI: 10.15446/revfacmed.v66n1.62567

Francisco, G. F. (1978).

Galván Lizarazo, A. P. (2016). *De mentes creativas el desarrollo de los procesos cognitivos a través de la experiencia artística.*

García. (2021). Aprendizaje colaborativo, mediado por internet, en procesos de educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 25((2)), 1-19. doi:DOI:

<https://doi.org/10.15359/ree.25-2.23>

García, J. M.-O. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, vol. 15(núm. 1), pp. 193-205.

Guasp, J. J. (1986). La educación psicomotriz: concepto y concepciones de la psicomotricidad. . *Educació i Cultura: revista mallorquina de Pedagogia*, 209-230.

Henric, M. D. (2017). Efectos de danzaterapia en atención, control instruccional, psicomotricidad e interacción social de internos psiquiátricos. *Revista Latinoamericana de Medicina Conductual/Latin American Journal of Behavioral Medicine*, 7(2), 69-77.

Huánuco, J. M. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Revista Conrado*, 16(76), 43-50.

Huarcaya, J. (2020). Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19.

Revista peruana de medicina experimental y salud publica, 37, 327-334.

Larrabure, M. P. (2016). Relación del tipo de apego con el juego infantil en la institución escolar. *Anuario de Investigaciones*, vol. XXIII, 289-298.

López, S. U. (2021). Relación entre motivación, sexo, edad, composición corporal y actividad física en escolares. *Apunts. Educación física y deportes*, 2((144)), 01-09.

Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551666367003>

Lores, D. N. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 17((60)), 26-33.

Macchiarola, V. M. (2018). Nuevos formatos escolares para la inclusión educativa en Argentina. Los centros de actividades infantiles. *Innovación educativa* (, 18(77), 183-207. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179462762010>

Madrona, P. P.-F.-E.-J.-R. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts. Educación física y deportes*, 1((139)), 42-48.

:DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)

Montoya, G. (2009). El impacto social de la educación para la recreación en un contexto comunal. *Investigación y Postgrado*, 24((3)), 189-212. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65818200009>

NACIONAL, A. (2021). Ley del deporte, educación física y recreación. *Vlez*.

- Robayo, A. D. (2018). Comprensiones sobre la práctica Pedagógica del profesor: la lúdica en la Hora del Cuento. *Educação*, 43(3), 393-412: <https://doi.org/10.5902/1984644428323>
- Rodero, E. A. (2021). Perfil motor según la batería vitor da fonseca en una población escolar de instituciones educativas del distrito de barranquilla en el año 2018. *South Florida Journal of Development*, 2(2), p.1898-1896. Doi: DOI: 10.46932/sfjdv2n2-059
- Rodríguez, M. T.-A.-M. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de investigación en logopedia*, 7(1), pp. 89-106. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=350851047005>
- Saldaña, R. A. (2021). Hacia una teoría lúdica de la organización. *Innovar*, 31num. 79, pp. 133-144. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81868159010>
- Schlegel, D. (2021). Comunidades. Estudios y experiencias sobre contextos y comunidades de aprendizaje. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 11((1)), 161-166. : DOI: <https://doi.org/10.26864/PCS.v11.n1.11>
- Silas Casillas, J. C. (2020). Los aprendizajes no-académicos en las prácticas educativas. *Sinéctica*(núm. 55). DOI: [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2020\)/0055/001](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2020)/0055/001)
- Silenzi, M. (2018). El artista dionisiaco en la filosofía tardía de Nietzsche y su relación con la psicología de Féré. *Andamios*, 15((37)), 263-282. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62857534012>
- So, M. R. (2020). Jogo e lúdico no conteúdo lutas em aulas de educação física escolar. *Educación Física y Ciencia*, 22((2)).<https://doi.org/10.24215/23142561e125>
- Toledo, L. M. (2017). Psicomotricidad Infantil. *CIDE EDITORIAL*. Urzúa, M. A. (s.f.).
- Vásquez, G. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, pp. 1-15. DOI: https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Viñes, N. &. (2020). Concepciones del juego en la Vida en la Naturaleza en la formación de profesores en Educación Física. *Educación Física y Ciencia*, 22(2). doi:DOI: <https://doi.org/10.24215/23142561e129>

Anexos

Anexo 1 Propuesta de intervención

Datos informativos

Modalidad: Presencial

Autor: Bryan Sebastián Vaca Barrionuevo

Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Área: Educación

Línea de investigación: Fortalecimiento social y Educativo.

Período: octubre 2021 - febrero 2022

Lugar y fecha de presentación: Ambato, 31, enero, 2022

Antecedentes de la propuesta

Luego de una intervención previa en la muestra de estudio del presente proyecto investigativo puedo manifestar que existe la urgencia inmediata de ejecutar estrategias pedagógicas que aporten al desarrollo psicomotriz de los escolares, esto se debe a que al encontraron en un confinamiento a causa de la pandemia denominada COVID 19 la escolarización de ha visto afectada y más aún las actividades netamente físicas, por tal motivo estimo que es la hora de administrar a este estilo telemático de estudio una alternativa productífera como lo es las actividades lúdicas, mismas que servirán no solo a la cátedra de Educación Física sino a todas las demás asignaturas que tienen un déficit psicomotriz, cognitivo y emocional por parte de los escolares.

Los hallazgos evidencian la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas, con respecto a la muestra de estudio del investigador le identificaron aproximadamente más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas, de las cuales la que mayormente se repite en los discursos es la creatividad y el aprendizaje significativo (competencias técnicas), así como también la participación y la sociabilización (competencias ciudadanas) (Vera, 2018).

Según lo manifestado por Vera las actividades lúdicas inciden positivamente en el desarrollo psicomotriz y también inciden en el desarrollo psicosocial del niño, entonces por esta razón es que se debe poner más énfasis en insertar más de estas actividades en el sistema educativo escolar, para poder resolver los problemas que a

diario se vienen presentando en esta modalidad virtual de enseñanza - aprendizaje. Por otro lado, mediante actividades lúdicas también se puede desarrollar en nuestros alumnos la capacidad de aplicar estrategias de compensación en aquellas situaciones en las que la comunicación está limitada, bien por insuficiente conocimiento del código -o de otra subcompetencia, bien por fallos originados por las condiciones reales en las que se lleva a cabo, esta competencia puede trabajarse con actividades lúdicas que animen a los alumnos a formular definiciones, a describir, a dibujar y a desarrollar la comunicación no verbal mediante gestos y mímica, finalmente para trabajar la competencia sociolingüística y la competencia sociocultural pueden diseñarse actividades que desarrollen la habilidad para manejar los registros adecuados teniendo en cuenta los factores contextuales y las convenciones de cada interacción. En definitiva, los recursos lúdicos: **(Casal, 1999)**.

Una de las competencias educativas es el desarrollo integral de los escolares y a la vez el desarrollo psicosocial y motor depende mucho de los métodos que el docente tome como llegar al estudiante y dejar por entendida la clase y resuelto toda duda o inquietud que se genere en el transcurso. Pero en muchas de las ocasiones se ha podido palpar que esto no sucede a raíz de que muchos niños quedan con muchas dudas de como hizo una determinada actividad el docente, y aunque no es culpa de nadie ya que el docente supone haber dictado bien su clase por el hecho de no tener ninguna pregunta por parte de los escolares, esto vienen sucediendo porque los chicos no pueden generar lazos de confianza con otra persona mayor que ellos sin salirse del margen del respeto y orden jerárquico, debido a que es el docente quien no utiliza estos métodos pedagógicos que ayudan en primera instancia a generar autoconfianza en los niños y a la vez mejoramiento en cualquier actividad encomendada por el docente, además que puede servir como motivador para que el alumno desarrolle sus habilidades y capacidades físicas, mentales y sociales.

Justificación

La presente propuesta tiene como finalidad ayudar a mejorar el desarrollo psicomotor de los escolares de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato, además de generar un aporte

socioemocional en los escolares para que de esta forma ellos puedan interactuar con su entorno social y familiar.

Por otra parte, también se pretende demostrar la viabilidad que poseen las actividades lúdicas en el ámbito educativo y personal de cada escolarizado.

Esta propuesta es de interés particular a razón de que se pretende desarrollar múltiples actividades lúdicas y sacar a flote los beneficios que se genera en los escolares a nivel psicomotriz, para luego demostrar de manera teórica y práctica a la población de mi muestra de estudio y dejar planteado un antecedente investigativo de que las actividades lúdicas colaboran y favorecen grandemente a la escolarización física, cognitiva y social de nuestros niños, jóvenes y adolescentes.

Considero que esta propuesta es de interés público a raíz de que los beneficiarios son grupos etarios menores a los 10 años y en muchas de las ocasiones no se ha logrado llegar a ellos con la estrategia pedagógica adecuada para fundamentarles y enseñarles una determinada actividad o funcionalidad de nuestro cuerpo, es por ello que a través de las actividades lúdicas se pretenderá llegar con el contenido teórico práctico para que así se genere una buena emisión y recepción de enseñanza aprendizaje. También será de interés particular a causa de que los padres de familia se verán atraídos a conocer un poco más sobre cómo llegar ellos también hacia sus hijos y así poder ayudarlos con sus problemas escolares, corporales y epistemológicos.

El impacto que pretende generar en los escolares la presente propuesta es relativamente buena ya que en las pruebas anteriores se pudo observar un cambio magnífico con relación a su desarrollo psicomotriz, esto se debía que muchos escolares si cuentan con un equilibrado desarrollo motriz, pero la falta de motivación hizo que este desarrollo decayera y se fuera paralizando sin dar lugar a una mejora o avance, es así que a través de la actividad lúdica, el juego y la dinámica los escolares se motivaron ya que saldrán de la rutina diaria y que además de divertirse estarán aprendiendo y en los mejores de los casos desarrollando más su psicomotricidad.

Objetivos

1.1 *Objetivo general*

Mejorar el desarrollo psicomotriz de los escolares de educación general básicamente elemental de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato durante el periodo diciembre 2021 – enero 2022, a través de un programa de actividades lúdicas ejecutadas vía online.

1.2 *Objetivo específico*

Exponer el programa de actividades lúdicas con los beneficios que aportan a la psicomotricidad de los escolares de educación general básica elemental de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato durante el periodo diciembre 2021 – enero 2022, a través de un programa de actividades lúdicas ejecutadas vía online. Observar el desarrollo psicomotriz de los escolares para ejecutar las actividades lúdicas que ayuden al desarrollo de esta propuesta.

Cumplir con el programa de actividades lúdicas en beneficio del desarrollo psicomotriz de los escolares de educación general básica elemental de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato durante el periodo diciembre 2021 – enero 2022, a través de un programa de actividades lúdicas ejecutadas vía online.

Fundamentación Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son acciones ejecutadas en cualquier grupo etario con la finalidad de generar en los participantes momentos alegres, dinámicos y sobre todo des estresantes, para que de esta forma puedan relacionarse con su entorno social.

A nivel nacional el estado ecuatoriano a través del plan nacional del buen vivir ahora denominado toda una vida en el Art. 383.-Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad (PNBV, 2017).

Por su parte para (Espinoza, 2017) considera que “promover la educación laica, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la

creatividad, en todos los niveles educativos”, manteniéndose la importancia de la creatividad en el nuevo ciudadano que demanda al programa del buen vivir, sin embargo, es necesario considerar investigaciones y trabajos pedagógicos que motivan al estudiantado hacia la creatividad socialmente deseada, que les motiven a participar afectuosamente involucrados en actividades lúdicas.

Con respecto a lo manifestado por Espinoza en su apartado es importante recalcar que en el Ecuador la educación general básica elemental está regularizada y por tal motivo hoy en día todas las actividades que se ejecutan en el plan curricular de una determinada Unidad Educativa, pues se la reproduce en todas las Unidades, esto se lo realiza con el fin de llegar a unificar los conocimientos que en otras épocas eran excluidas por no pertenecer a una zona central o privilegiada las unidades educativas tengan los mismos lineamientos socioeducacionales.

Desarrollo psicomotriz

El concepto del desarrollo psicomotor recae en la adquisición y exploración de las habilidades y capacidades básicas del ser humano en edades tempranas para poder mejorarlas o mantenerlas ejercitadas, este desarrollo se puede visualizar en la forma de moverse del niño, su capacidad de reacción ante una determinada circunstancia etc. “El término desarrollo psicomotor se debe a Wernicke y por consenso se limita a los dos primeros años de vida”, Iceta (citado por Alcover, 2010, p.32), hay que tener en cuenta que para valorar adecuadamente el desarrollo psicomotor es necesario conocer sus características de normalidad; “el conocimiento de lo normal es una base fundamental para el diagnóstico de lo anormal” (Ocas Boñon, 2019).

Para (Da Fonseca, 2000) el desarrollo psicomotor puede ser modificado y ayudado mediante una educación que se centre en actividades que hagan experimentar al individuo situaciones donde tenga que resolver problemas, tales como, intercalar pasos, definir movimientos estereotipados, etc.; en tal sentido el desarrollo del sistema nervioso central y el desarrollo psicomotor pueden ser ayudados externamente para lograr una mejor evolución a través del movimiento y así brindar mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros

aprendizajes.

“El desarrollo psicomotor del niño (que pretende que éste llegue a controlar el propio cuerpo, a fin de extraer de él las máximas posibilidades) también contiene dos componentes: uno externo o práxico, la acción, y otro interno o simbólico, que es la representación del cuerpo y sus posibilidades de acción” (Ocas Boñon, 2019).

Finalmente puedo manifestar que las variables de estudio están siendo correlacionadas de una manera favorable en post del mejoramiento del desarrollo psicomotor de los escolares. Las actividades lúdicas pueden ser referentes y estrategias pedagógicas para ayudar al mejoramiento de sus capacidades y habilidades físicas, mentales y socio culturales de la muestra de estudio.

Partes del programa de actividades lúdicas

1.3 Fase inicial

En esta fase se procederá a dar la bienvenida a los escolares, para luego comenzar con unas pausas activas para que ellos comiencen a entrar en confianza, seguido de ello se procederá a realizar un pequeño calentamiento dinámico mediante actividades divertidas para que entren en calor. Después de esta introducción los escolares se sentirán un poco más seguros y así el docente irá ganando terreno para la ejecución de la siguiente fase.

Para esta fase se requiere de un tiempo mínimo de 10 a 15 minutos, a la vez en esta fase es recomendable sociabilizar las actividades lúdicas que se van a realizar, esto se hace con la finalidad de incentivar a los alumnos y plasmar en ellos la curiosidad de que se trata el juego o como se lo realiza.

1.4 Fase principal

Las actividades que se les dio a conocer en la fase inicial se las ejecutará en esta nueva fase, cabe mencionar que nos restan de la hora clase 30 minutos aproximadamente, entonces es recomendable no repetir lo antes ya manifestado y peor aún tenerlos

paralizados ya que este proceder de una u otra forma los desmotivara y en vez de generar alegría y entusiasmo empezaremos a generar aburrimiento y desmotivación. Para que la clase salga de la mejor manera se recomienda aplicar de dos a tres actividades lúdicas en la hora clase ya que así os chicos tendrán la oportunidad de dominar el juego para que puedan si gustan desarrollarlo en sus hogares o con amigos. Un factor muy importante si distribuimos bien el tiempo se recomienda que las actividades que tengan variantes sean claras y precisas para no desviarnos del propósito de la actividad lúdica en posts del desarrollo psicomotriz de los escolarizados.

Todas al as actividades como están orientadas al desarrollo psicomotriz, al momento de la ejecución es importante explicar el beneficio que imprime la actividad en curso a los escolares y así ellos puedan evidenciar de lo manifestado por el docente.

1.5 Fase final

Finalmente, después de ejecutar los respectivos estiramientos y vuelta a la calma, el docente deberá ejecutar la retroalimentación para saber cuál fue el grado de retención cognitiva por parte del grupo y sobre todo charlar con ellos para averiguar si fue de su agrado y total satisfacción las actividades ejecutadas en a hora clase, a la vez solicitar sugerencias, opiniones en post de una mejor ejecución teórico practica de las actividades lúdicas.

De esta forma estaríamos contribuyendo al desarrollo socioemocional y psicomotriz de los escolares y estaríamos dejando en claro que esta fue una clase interactiva donde el docente y el escolar están para aprender de la mano mediante la motivación y sociabilización de este tipo de actividades que son consideradas hoy en día como estrategias pedagógicas para otras asignaturas.

Metodología Plan de acción

El plan de acción que se pudo establecer en este para que se haga efectivo esta propuesta fue de la siguiente manera:

Recopilación de actividades lúdicas, mismas que fueron adaptadas para ser ejecutadas

en la modalidad de estudio virtual, esto debido a que el Ecuador y el mundo entero tiene restricciones para cualquier acto que contemple aglomeración y las clases sin duda representan un foco de contagio por lo cual se mantienen suspendidas.

Las actividades lúdicas seleccionadas tienen que poseer un dinamismo de acciones que se puedan evidenciar en el trabajo posterior de su desarrollo socioemocional.

Antes de cada intervención se ejecutarán dinámicas para que los escolares tomen confianza y a la vez interactúen con el docente, de esta forma se generará un lazo de amistad y empatía.

Como en toda actividad existen retos para el docente como por ejemplo el solicitar que todos los escolares mantengan prendido sus cámaras hace que esta actividad reduzca el tiempo y sobre todo evitar que las apaguen, se procedió a incentivar a toda la clase con las dinámicas y bailes, este plan de acción ayudó de mucho ya que del total de la muestra de estudio el 10% nomás no pudo encender sus cámaras por motivos extracurriculares.

La creatividad y la forma de explicar las indicaciones generales frente a la etapa inicial del desarrollo de las mímicas hicieron que los escolares prestaran atención y ejecuten de una manera correcta las actividades lúdicas. Además, fue importante tener una buena conectividad para que el mensaje no se distorsione y las actividades tengan el recorrido que debían tener sin pausas ni repetición de las mismas.

Otra metodología que fue incorporada a la aplicación de las actividades lúdicas fue la ejecución de las mismas acompañadas de música acorde a la actividad como fondo, esto sirvió para que los escolares se dejen llevar por la música y desarrollen con más ganas las actividades planificadas.

Finalmente, la última metodología que se aplicó en esta propuesta fue que el docente tomara el rol del alumno y el alumno pueda ponerse al frente de la actividad, esto nos sirvió de mucho ya que de esta forma ellos podrán ver lo divertido y dinámico que se le ve al resto de los compañeros ejecutar estas actividades.

Administración

La presente propuesta fue dirigida y aprobada por el señor tutor de la investigación para que bajo su supervisión mi persona pueda exponer mediante oficio a la máxima autoridad de la Unidad Educativa Joaquín Lalama y de esta forma bajo su aprobación yo elaboré un plan de clases por semana para su respectiva aplicación en la muestra de estudio, además se contó con el apoyo del docente tutor de los cursos en los que se pudo intervenir.

Cabe manifestar que en las fichas de observación se solicitó datos personales, pero estos fueron codificados según el caso y simplemente para tener el seguimiento respectivo de cada uno de la muestra de estudio mediante la aplicación del test y post test de Da Fonseca, por lo cual al final de la investigación todos los datos informativos personales se mantuvieron bajo confidencialidad.

Previsión de la evaluación

El test denominado Da Fonseca tiene previsto recopilar en dos ocasiones los resultados de observación de ejecución de actividades que contemplen los parámetros de tonicidad, equilibrio, noción del cuerpo, estructuración espacio-temporal, lateralidad, praxia global y praxia fina para poder determinar el desarrollo psicomotor de los escolares antes de la aplicación de actividades lúdicas y luego de su aplicación.

Estos resultados finalmente serán evaluados estadísticamente para ver como mejoro su desarrollo sicomotriz individual y colectivamente, esto debido a que este tipo de actividades demanda mucho del dinamismo que aporte y la motivación que genere el docente para su realización.

Los resultados tienen previsto entregarse desde el momento de la aplicación en 2 semanas de trabajo para ver si las actividades lúdicas empleadas dan resultados con respecto al desarrollo de la psicomotricidad.

Anexo 2: Bateria Da Fonseca

BATERÍA PSICOMOTORA (BPM)

Destinada al estudio del perfil psicomotor del niño

(Vitor da Fonseca, 1975)

NOMBRE

SEXO

FECHA DE NACIMIENTO:

EDAD AÑOS MESES

FASES DE APRENDIZAJE

OBSERVADOR

FECHA DE LA OBSERVACIÓN:

| | | 4 | 3 | 2 | 1 | Conclusiones e interpretaciones |
|-----------|---------------------------------|---|---|---|---|---------------------------------|
| 1º UNIDAD | TONICIDAD | | | | | |
| | EQUILIBRIO | | | | | |
| 2ª UNIDAD | LATERALIDAD | | | | | |
| | NOCIÓN DEL CUERPO | | | | | |
| | ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL | | | | | |
| 3º UNIDAD | PRAXIA GLOBAL | | | | | |
| | PRAXIA FINA | | | | | |

Escala de puntuación:

1. Realización imperfecta, incompleta y descoordinada (débil) perfil Apráxico.
2. Realización con dificultades de control (satisfactorio) perfil Dispráxico.
3. Realización controlada y adecuada (buena) perfil Eupráxico.
4. Realización perfecta, controlada, armoniosa y bien controlada (excelente) perfil Hiperpráxico.

RECOMENDACIONES (proyecto terapéutico pedagógico)

| Aspecto Somático: | Ecto | Meso | Endo | |
|---------------------------------|----------------|------|------|-----|
| Desviaciones Posturales: | | | | |
| Control Respiratorio: | | | | |
| | Inspiración: | 4 | 3 | 2 1 |
| | Espiración: | 4 | 3 | 2 1 |
| | Apnea: | 4 | 3 | 2 1 |
| Duración: | | | | |
| | Fatigabilidad: | 4 | 3 | 2 1 |

TONICIDAD

Hipotonocidad:

Hipertonicidad:

Extensibilidad:

| | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|
| Miembros Inferiores: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Miembros Superiores: | 4 | 3 | 2 | 1 |

Pasividad:

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
|--|---|---|---|---|

Paratonía:

| | | | | |
|----------------------|---|---|---|---|
| Miembros Inferiores: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Miembros Superiores: | 4 | 3 | 2 | 1 |

Diadococinesia:

| | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|
| Mano Derecha: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Mano Izquierda: | 4 | 3 | 2 | 1 |

Sincinesias:

| | | | | |
|------------------|---|---|---|---|
| Bucales: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Contralaterales: | 4 | 3 | 2 | 1 |

EQUILIBRIO

Inmovilidad:

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
|--|---|---|---|---|

Equilibrio Estático:

| | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|
| Apoyo Rectilíneo: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Punta de los Pies: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Apoyo en un pie: | 4 | 3 | 2 | 1 |

I D

Equilibrio Dinámico:

| | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|---|
| Marcha Controlada: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Evolución en el Banco: | | | | |
| 1) Hacia Delante: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2) Hacia Atrás: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3) Del lado Derecho: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 4) Del lado Izquierdo: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pie Cojo Izquierdo: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pie Cojo Derecho: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pies juntos adelante: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pies juntos atrás: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Pies juntos con ojos cerrados: | 4 | 3 | 2 | 1 |

LATERALIDAD:

Ocular:
Auditiva:
Manual:
Pedal:
Innata:
Adquirida:

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | I | D | | |
| | I | D | | |
| | I | D | | |
| | I | D | | |
| | I | D | | |
| | I | D | | |

Observaciones:.....
.....

NOCIÓN DEL CUERPO

| | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|
| Sentido Kinestésico: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Reconocimiento (D-I) | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Auto-imagen (cara) | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Imitación de Gestos: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Dibujo del cuerpo: | 4 | 3 | 2 | 1 |

ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL:

| | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|
| - Organización: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| - Estructuración Dinámica: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| - Representación Topográfica: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| - Estructuración Rítmica: | 4 | 3 | 2 | 1 |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ● | • | • | ● | • | • | ● | • | • | ● | • | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | ● | | | ● | ● | • | ● | ● | • | • | • | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | ● | ● | • | • | ● | • | • | ● | ● | • | • | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 4 | ● | ● | • | • | ● | ● | • | • | ● | ● | • | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 5 | ● | • | • | ● | • | • | • | ● | ● | | ● | 4 | 3 | 2 | 1 |

PRAXIA GLOBAL:

| | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|
| Coordinación óculo-manual: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Coordinación óculo-pedal: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Dismetría: | | | | |
| Disociación: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Miembros superiores: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Miembros Inferiores: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Agilidad: | 4 | 3 | 2 | 1 |

PRAXIA FINA:

| | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|
| Coordinación Dinámica Manual: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Tiempo..... | | | | |
| Tamborilear : | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Velocidad-precisión: | 4 | 3 | 2 | 1 |
| - Número de Puntos: | | | | |
| - Número de Cruces: | | | | |

Análisis del Perfil Psicomotor:

.....

.....

Anexo 3: Programa de actividades lúdicas

ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDA A LOS ESCOLARES DE 6 A 8 AÑOS PARA MEJORAR SU DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA DE LA CIUDAD DE AMBATO

Las siguientes actividades lúdicas tienen como fin ayudar a mejorar el desarrollo psicomotriz de los escolares de 6 a 8 años de educación general básica elemental y a la vez tiene como objetivo motivar a los niños a la participación masivade las mismas. Cabe mencionar que las características fundamentales de cada una de las actividades son relacionadas con el desarrollo psicomotriz mismas que estarán resaltadas en cada uno de los ejemplos.

Tonicidad

Tensión activa en que se encuentran los músculos cuando la inervación y la vascularización están intactas, procesando la activación de los reflejos intra, inter y supra-segmentarios que aseguran acomodaciones posturales adecuadas (**García, 1994**).

Con respecto a las actividades que ayuden al desarrollo de la tonicidad en los escolares, debemos identificar primero si la actividad va dirigida a niños con hipotonía(niños calmosos, extensibles, su predisposición motora se centra más frecuentemente en la prensión y en las praxias finas) o a su vez podemos encontrarnos con niños que tengan más hipertonía (menos extensible, activo e impulsivo) aunque en estos casos el desarrollo por realizarse más rápido puede ser descoordinado y hasta mal ejecutado. Para ello a continuación presentamos las primeras actividades para el desarrollo de la tonicidad.

“Escojo el objeto”

Materiales: objetos que tengan en común todos los niños en casa mínimo 3 máximo 5 para no hacer muy extenso el juego.

Desarrollo: Esta actividad lúdica consiste en escoger 3 objetos para que los escolares

lo pongan en el piso separados unos de otros, seguido de ello cada objeto tendrá una consigna a ejecutar; por ejemplo, si tenemos como objeto una pelota, una zapatilla y un cuaderno, cada uno de estos tendrá su consigna que debe ser netamente física en beneficio de las extremidades superiores e inferiores.

En este caso el docente será el encargado de elegir el objeto y en cuanto diga el nombre de uno de los objetos los chicos deberán recogerlo del piso y comenzarán a ejecutar la actividad planteada que puede ser la ejecución de 10 polígonos chilenos y adicional una serie de cualquier tabla de multiplicar acorde a la edad, también pueden tomar otras actividades como flexión y extensión de rodillas mientras cuentan en forma regresiva, etc. Todo queda a disposición e imaginación del profesor para que los chicos se diviertan y a la vez mejoren su tonicidad.

Beneficio psicomotor: mediante la ejecución de esta actividad existirá mejoramiento en la flexibilidad de miembros inferiores, aductores, cuádriceps y en los miembros superiores a nivel de los deltoides, flexores y extensores.

“Las letras-humanas” Materiales: ninguno.

Desarrollo: en esta actividad los escolares prenderán sus cámaras como requisito primordial, seguido de ello el profesor les dará las indicaciones del juego.

El juego consiste en que el maestro les deberá decir una determinada letra que ellos podrán diseñar con su cuerpo, adicional de esto para que la actividad sea más divertida el docente les puede decir las letras en otro idioma o tal vez con alguna rima; por ejemplo si queremos indicar la letra P tal vez podrían decir “la Pera no espera” entonces ellos tendrán que identificar que letra es la que el maestro trata de dar y la respuesta será con su expresión corporal al ejecutar con su cuerpo la letra que suponen que es la correcta.

Beneficio psicomotor: cuando ejecutan esta actividad los escolares van a movilizar simultánea y alternadamente los brazos, piernas y tronco para lograr formar la letra solicitada, además se debe explorar movimientos uni y pluridireccionales, de abducción y aducción, de rotación interna y externa tanto simultánea como alternativa

para de desarrollo psicomotriz estático.

Equilibrio

Consiste en la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada lo cual implica una interiorización de su eje corporal un dominio corporal una personalidad equilibrada y ciertos reflejos que le ayuden a mantenerse en una postura determinada sin caerse (**García, 1994**).

Para el desarrollo y mejoramiento del equilibrio a continuación se oferta las siguientes actividades lúdicas:

“Estatuas”

Materiales: Radio, música

Desarrollo: El juego de las estatuas es muy conocido y amado por los niños. Consiste en reproducir una canción y cuando la música deje de sonar los estudiantes deberán quedarse totalmente quietos, como una estatua.

Crea tu propia versión del juego añadiendo consignas como: “Cuando pare la música los estudiantes se quedan en estatuas de... ¡animales!”. Los niños tendrán que elegir posturas animales como el tigre, cocodrilo, gato, gallina, etc.

Beneficio psicomotor

En esta actividad trabajaremos expresión corporal, motricidad gruesa y fortalecimiento de capacidades condicionales como el manejo de la hipotonía e inmovilidad si desplazarse hacia los lados.

“Avioncitos de guerra” Materiales: Ninguno.

Desarrollo: para el desarrollo de esta actividad los escolares deberán saber el significado del apoyo unipodal mismo que lo representaran en forma de que si ellos fueran un avión, deberán elevar hacia atrás un pie y estirar sus manos a forma de alas,

el pie que se mantiene estático y recto en el piso será el único soporte para todo el peso corporal, con la mirada hacia las pantallas los escolares comenzaran a observar al resto de sus compañeros y el que mantenga hasta el último esta posición será el ganador. Cabe mencionar que pueden existir variantes como tratar de flexionar la rodilla como una maniobra aérea para que los chicos impriman un poco más de presión en el desarrollo de esta actividad.

Beneficio psicomotor: el Apoyo unipodal del escolar mejorara notablemente ya que nadie quería quedarse fuera de esta aventura imaginaria.

“La cuerda floja”

Materiales: pedazo de cuerda aproximadamente de 2 a tres metros, o una tiza.

Desarrollo: los escolares deberán tener a la mano su cuerda y del no tener unatiza ayudara de mucho, en primer lugar deberán ubicarse en un lugar amplio como el patio de su casa o en una habitación con un espacio moderado, con la cuerdainiciaremos esta actividad de equilibrio de forma básica en línea recta, una vez colocada la cuerda (si no cuenta con una cuerda, puede rayar en el piso la línea con una tiza que luego se puede borrar muy fácilmente), y entonces el profesor dará la orden de salida desde una extremidad y la llegada obviamente será el otro extremo. Pero para hacerlo más divertida podemos vendarnos los ojos y solo sentir a la cuerda con nuestros pies y no salirnos o caernos de la línea planteada.

Esta actividad puede tomar varias figuras según sea el alcance de los niños para ejecutarla, además si quieres ponerle más emoción puedes adicionar actividades como recorrer la línea, pero con los brazos elevados hacia arriba o ejecutarlo con un solo pie a modo **de saltos etc.**, esto queda ya a disposición y creatividad del docente.

Beneficio psicomotor: su equilibrio dinámico será más explosivo y podrá definir su lado dominante (izquierdo o derecho).

“Mi cuerpo y el tuyo”

Desarrollo: Consiste en organizar los niños en cuadro, ruedas en dúos, tríos, se le orienta caminar o saltar alrededor de la figura geométrica o uno detrás del otro por el terreno, y a la orden dada ejecutar el movimiento indicado por el maestro. tocar el brazo derecho. tocar la pierna izquierda. tocar el brazo izquierdo. tocar ambos brazos en forma de abrazo. tocar con el brazo izquierdo la pierna derecha. tocar con el brazo derecho la pierna izquierda. tocar mano derecha del compañero. abrazar al compañero (**Simón-Benzant, 2013**).

Beneficio psicomotor: Estimular la orientación espacial, el equilibrio y el esquema corporal.

Lateralidad

El cerebro del ser humano se encuentra compuesto por dos hemisferios de funcionalidad asimétrica. una de las expresiones de esta simetría es la lateralidad, determinada como la manifestación de la hegemonía funcional de un lado del cuerpo sobre el otro a través del uso preferente por parte del sujeto de la mano, el pie, el ojo y el oído (**Repila-Ronderos, 2014**).

“Manzana y plátano” Materiales: ninguno.

Organización: de pies formando un círculo.

Desarrollo: cuando el profesor diga “manzana” levantarán la mano derecha. Sí dice “plátano” la izquierda.

Variantes: Cambiar el nombre de las frutas y a la vez combinar con extremidades superiores e inferiores, también pueden cambiar en cuanto a la orientación de la vista.

Beneficio psicomotor: a nivel ocular, auditivo, manual y pedal existe un beneficio significativo ya que de esta forma activa los escolares podrán adiestrar más su oído y ejecutar correctamente el mando de orientación por el docente.

“Cuento inventado” Materiales: ninguno

Organización: sentados en círculo.

Desarrollo: esta actividad se la ejecutara de manera presencial ya que es necesaria la participación masiva y en conjunto de los escolares, aquí nos inventaremos una historia sobre la marcha que iremos contando a los niños. Sí decimos “ventana derecha”, tendrán que tocarse la oreja derecha”. Para la “ventana izquierda”, la oreja izquierda, en el caso de decir “boardilla” deberán de tocarse la nariz. Las variantes para esta actividad pueden ser cambiar la connotación de los términos: ventana derecha (tocar al compañero de la derecha), ventana izquierda (al de la izquierda) y boardilla (sentarse), todo depende de la imaginación que tenga el docente y la de los estudiantes también.

Beneficio psicomotor: su lateralidad mejorara de una forma dinámica.

Noción Del Cuerpo Noción del Yo, concienciación corporal, percepción corporal, conductas de imitación.

“Que animal es”

Organización: los escolares deberán prender sus cámaras y alejarse de ellas hasta poder ser visualizados en su totalidad.

Desarrollo: esta actividad consiste en que el docente mencionara a un determinado animal y los alumnos deberán imitarlo tanto corporalmente como el sonido que emiten los animales, como variante podemos pedir que un alumno imitare algún animal, pájaro, reptil etc., y los demás compañeros deberán adivinar a que animal está imitando su compañero.

Beneficio psicomotor: En esta actividad trabajaremos la motricidad gruesa, estimulación cognitiva y visual y fortalecimiento de sus capacidades y habilidades motoras, a mas de que ellos podrán identificar las partes de su cuerpo fácilmente.

¿Qué emoji es?

Materiales: hoja reciclada, un esfero

Desarrollo: Este juego es muy sencillo y promete generar muchas risas. Consiste en imitar un Emoji y los demás adivinar cuál es, uno de los estudiantes escogerá el Emoji que quiere imitar y el resto tendrá que enviar en el chat de la clase el Emoji correcto.

Además, se puede desarrollar esta actividad mediante la utilización de una hojita un esfero, los chicos deberán cerrar los ojos y dibujar un emoji, una vez finalizado esta actividad deben indicar a las cámaras su emoji e imitarlo tal y cual lo dibujaron, esto será divertido ya que es muy difícil ejecutar una actividad de índole grafica cerrado o vendado los ojos.

BONUS: pide que todos imiten un Emoji concreto o su favorito y haz una captura de pantalla de todos tus alumnos con sus muecas. Será un recuerdo bonito de la clase.

Beneficio psicomotor: En esta actividad trabajaremos la motricidad final, estimulación cognitiva y visual fortalecimiento de capacidades condicionales y expresión corporal.

Estructuración Espacio-Temporal: capacidad de coordinar cualquier movimiento o desplazamiento en el tiempo y espacio adecuados, por ende, la buena coordinación entre ambas.

“ Buscando a mi cachorrito” Materiales: vendaje para los ojos.

Desarrollo: la actividad consiste en agrupar de a dos a los escolares y designarles el nombre de un animal que se pueda ejecutar su sonido particular, una vez realizado ese paso se escogerá a una pareja y se les vendara los ojos y se los procederáa separarlos, ellos deberán ejecutar el sonido del animalito a la orden del profesor y esahí cuando ellos deberán buscarles en el espacio determinado, la dificultad estará en que sus otros compañeros realizaran en cambio el sonido de los animalitos designados,esto evitara que el cachorro se encuentren con su padre o madre.

Beneficio psicomotor: los escolares mediante esta actividad podrán mejorar la percepción del tiempo y espacio, y si sus sonidos son coordinados tendrán mayor posibilidad de encontrarse.

“Amigos adivinen que es lo que veo”

Existen dos formas de jugar a este juego.

Desarrollo: la primera es como el juego tradicional. “Veo, veo, una cosita queempieza por la letra.../ una cosita del color...” y los estudiantes tienen que mirar las cámaras

de sus compañeros en busca del objeto, la segunda es un juego más dinámico. Consiste en buscar por casa, objetos que cumplan con la consigna dada por el profesor.

Por ejemplo: “Veo algo... ¡REDONDO!”. Todos los alumnos tienen que levantarse y rápidamente buscar algo con las características que se han pedido.

La actividad también puede desarrollarse en dos grupos de esta manera; (el profesor: amigos adivinen que es lo que veo; los alumnos del primer grupo : dinos, quees lo que vez romeo; el profesor: veo veo(tiene que decir una cosa que este a la vista de las cámaras de cualquiera del segundo grupo), es ahí donde el primer grupo se va a tomar el trabajo de buscar de que casa es y qué es lo que ve el profesor, claro que lo que ve el profesor deberá dar señales o características), finalmente si en un tiempo determinado no logran encontrar pues ese grupo deberá ejecutar una penitencia.

Beneficio psicomotriz: En esta dinámica trabajaremos la motricidad gruesa, estimulación cognitiva y visual, fortalecimiento de capacidades condicionales y el alumno se mantendrá activo durante la clase.

Praxia Global

Habilidad del cuerpo en conjunto o de grandes grupos musculares para planear y ejecutar una actividad nueva o aprendida.

“Al escenario” Materiales: música.

Organización: los escolares deberán alejarse de sus dispositivos y habilitar las cámaras, además deben prender sus micrófonos y no interactuar mientras no les corresponda.

Desarrollo: Esta actividad consiste en que el docente compartirá música activay dará inicio a los primeros movimientos dinámicos, mismos que deben ser imitados por los estudiantes, (publico), luego la persona que este enfocada (en el escenario), dirá a qué compañero le sube al escenario (lo enfocamos) para que realice otros pasos que deberán ser imitados por todos los participantes, con la ejecución de esta actividad se pretende motivar al estudiante a participar y dejar sus miedos a un lado y disfrutar de la clase

juntamente con sus compañeros.

Beneficio psicomotor: En esta actividad trabajaremos la motricidad gruesa, estimulación visual, expresión corporal y fortalecimiento de capacidades condicionales, además de ello su habilidad por planificar instantáneamente pasos distintos a los ejecutados por sus compañeros hacen que trabaje su praxia global.

Piedra papel o tijera

Organización: la actividad se la realizara en parejas seleccionadas al azar.

Desarrollo: Esta actividad se la desarrollará mediante la expresión corporal en la cual designaremos distintas posiciones en nuestro cuerpo con el objetivo de representar cada una de las palabras del juego, para piedra el estudiante se pondrá en forma de bolita, para papel el estudiante se pondrá en posición firmes con las manos hacia arriba, para tijera el estudiante se pondrá de pie con las extremidades superiores e inferiores ligeramente desplazadas.

Para que el juego comience el docente recitara las palabras claves (piedra, papel o tijera un, dos tres) pero en ese recitar los participantes deberán realizar alguna actividad física por ejemplo saltaran en un pie, dar vueltas en su propio terreno, etc., mientras el profesor recita el piedra, papel o tijera.

Beneficio psicomotriz: En esta actividad trabajaremos el equilibrio, motricidad gruesa, percepción auditiva y visual y la estimulación cognitiva (praxia global debido a que su disociación y disimetría trabajaran constantemente con la coordinación).

Praxia Fina: habilidad del cuerpo de disociar segmentos y pequeños grupos musculares para planear y ejecutar una actividad nueva o aprendida.

“Es hora de jugar Bingo”

Materiales: hoja reciclable y un esferográfico.

Desarrollo: Esta actividad requiere que los alumnos tengan un trozo de papel y se dibujen la típica cuadrícula del bingo. Después, tendrán que dibujar o escribir sobre

algún tema en particular, cuando ya hayan preparado su “tablero” de juego, empiezas el docente a mencionar los dibujos o palabras al azar.

Cuando alguien consiga todos los ítems de tu cuadrícula, tendrá que gritar ¡BINGO! Si quieres, puedes usar la ruleta de la imagen para poder escoger las palabras al azar.

Beneficio psicomotriz: en esta actividad nosotros podremos observar si el niño tiene velocidad y precisión, si su coordinación dinámica manual está siendo afectada por la presión y tensión del juego por ganar, o si el escolar tiene el famoso efecto de tamborilear al momento de coger el esferográfico.

“30 Segundos”

Desarrollo: Más que un juego, es un reto: desafía a tus alumnos a hablar sobre un tema durante 30 segundos. Puedes darles un tema tan amplio como “que deporte le gusta” o uno más concreto como “cuál es tu juego favorito y cómo se juega”.

Este juego sirve para que se acostumbren a expresar más de tres frases seguidas y sean creativos en sus respuestas y puedan expresarse libremente.

Esta actividad se la puede desarrollar dando números aleatorios para que sea imprevista su participación, esto ayudara a que el estudiante no se sienta nervioso a la hora de hablar frente a sus compañeros.

En esta actividad trabajaremos la praxia fina del escolar, además la estimulación cognitiva y fortalecimiento de capacidades condicionales y por qué no la expresión corporal como que el estudiante ejemplifique mejor su respuesta.

“Las Facciones”

Materiales: papel de recycle y un lápiz.

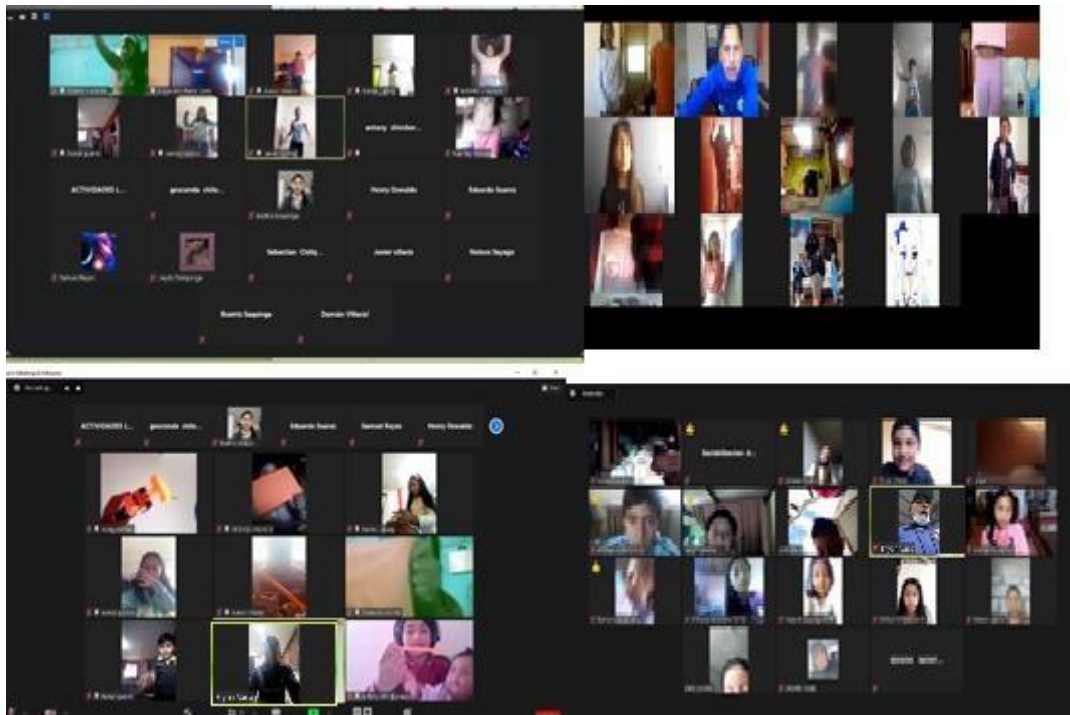
Desarrollo: Para esta actividad necesitamos una hoja de papel y un esfero,

previamente el docente debe tener facciones de los estados de ánimo.

Luego vas a indicar una a tus alumnos para que ellos lo memoricen por unos segundos, luego se pondrán de pie para que realicen algún ejercicio en su propio lugar, al dar la orden de ya ellos corren a coger su papel y lápiz y cerrado los ojos deberán dibujar la facción que el docente les proyectó, finalmente luego deberán indicar las imágenes que dibujaron para ver como las realizaron.

Beneficios: En esta dinámica trabajaremos la motricidad fina, estimulación cognitiva y fortalecimiento de capacidades condicionales.

Anexo 4: Evidencias de aplicación de la Batería Da Fonseca (virtual y presencial)



Anexo 5: Evidencias del test y post test de la aplicación de la Batería Da Fonseca

<https://utaedu->

[my.sharepoint.com/:x:/g/personal/bvaca5311_uta_edu_ec/EfzxtjYnRMJOr4oOXsXMbbcBlvnh5L1j-rIsjC6u06nwQ?e=LbWem7](https://utaedu-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/bvaca5311_uta_edu_ec/EfzxtjYnRMJOr4oOXsXMbbcBlvnh5L1j-rIsjC6u06nwQ?e=LbWem7)

Anexo 6: Evidencias estadísticas SPSS

<https://utaedu->

[my.sharepoint.com/:u:/g/personal/bvaca5311_uta_edu_ec/EWx041iV6zxBpT4-vl-MVhcBd1LNO56JixMYDBuOTYAHNA?e=52D0ay](https://utaedu-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/bvaca5311_uta_edu_ec/EWx041iV6zxBpT4-vl-MVhcBd1LNO56JixMYDBuOTYAHNA?e=52D0ay)