



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con los niños de  
básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje**

**CORREA ELIZALDE HEYNEER MAURICIO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AYALA ARIZAGA AXEL MAURICIO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con los  
niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje**

**CORREA ELIZALDE HEYNEER MAURICIO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AYALA ARIZAGA AXEL MAURICIO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2021**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con los  
niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje**

**CORREA ELIZALDE HEYNEER MAURICIO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AYALA ARIZAGA AXEL MAURICIO  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE**

**MACHALA  
2021**

# LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR CON NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA CUIDAD DE PASAJE

*por Axel Mauricio - Heynner Mauricio Ayala Arizaga*

---

Fecha de entrega: 14-feb-2022 10:34a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1762188004

Nombre del archivo: PROYECTO\_DE\_TITULACION\_AYALA\_2022.docx (809.29K)

Total de palabras: 11287

Total de caracteres: 62646

---

## LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR CON NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA CIUDAD DE PASAJE

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**5**%

INDICE DE SIMILITUD

**5**%

FUENTES DE INTERNET

**0**%

PUBLICACIONES

**2**%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<a href="http://marilo-educacionsocial.blogspot.com">marilo-educacionsocial.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>2</b>	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>3</b>	<a href="http://repositorio.uchile.cl">repositorio.uchile.cl</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>4</b>	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>5</b>	<a href="http://repositorio.utmachala.edu.ec">repositorio.utmachala.edu.ec</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>6</b>	<a href="http://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>7</b>	<a href="http://repositorio.unac.edu.pe">repositorio.unac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %
<b>8</b>	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %

---

9	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
10	<a href="http://biblioteca.uniatlantico.edu.co">biblioteca.uniatlantico.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://ri.ues.edu.sv">ri.ues.edu.sv</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.bibliotecasdelecuador.com">www.bibliotecasdelecuador.com</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.ute.edu.ec">repositorio.ute.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Trabajo del estudiante	<1 %
16	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://rraae.cedia.edu.ec">rraae.cedia.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Apagado

## CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, CORREA ELIZALDE HEYNEER MAURICIO y AYALA ARIZAGA AXEL MAURICIO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con los niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



---

CORREA ELIZALDE HEYNEER MAURICIO  
0706963014



---

AYALA ARIZAGA AXEL MAURICIO  
0705003044



## **DEDICATORIA**

**Axel Ayala**

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de las metas más deseadas.

A nuestros padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser sus hijos, son los mejores padres.

A nuestras hermanas y hermanos por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

**Heynner Correa**

A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos evidentemente a nuestros distinguidos docentes.

Tributo este ensayo a todas aquellas personas que creyeron en nosotros principalmente nuestros padres, que han estado a nuestro lado durante este proceso apoyándonos de manera incondicional con apoyo moral y económico ya que estamos cruzando un camino que para nosotros recién empieza, pero con la ayuda de nuestros seres queridos lo concluiremos con éxito.

## **AGRADECIMIENTO**

**Heynner Correa**

Queremos agradecer principalmente A Dios, a nuestros padres por el apoyo económico como emocional en el transcurso de la carrera también gracias al docente MGS. Luis Felipe Montero y la docente MGS. Lorena Aguilar por el apoyo en la realización de este proyecto de titulación que con sus conocimientos nos ha sabido guiar e inculcar conocimientos durante este periodo académico de todo corazón millón gracias.

Axel Ayala

Primero que nada agradezco a mis formadores quienes me han instruido de muchos conocimientos para llegar al punto en el que me encuentro.

El apoyo infalible de mi madre, mis familiares, amigos y personas que se han preocupado por mi futuro y acompañarme de cierta manera en este camino universitario que no ha sido tan sencillo. Sin olvidar claramente que con la bendición de Dios he logrado todo este proceso hasta llegar al punto de mi titulación, gracias a todos los que creyeron en mí.

## RESUMEN

### LA RECREACIÓN EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR CON NIÑOS DE BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA CIUDAD DE PASAJE

**Autor:**

Axel Mauricio Ayala Arizaga

Heynner Mauricio Correa Elizalde

**Tutor:**

**Lic. Luis Felipe Montero, Mgs**

El juego es por excelencia la actividad física más conocida y preferida por los niños desde temprana edad, sin embargo, su práctica no se lleva a cabo con objetivos más allá del entretenimiento. Dentro de la etapa escolar de un niño es importante estimular el desarrollo de sus habilidades psicomotrices, donde el juego cumple un rol importante, ya que este mediante diversas técnicas y tipos contribuye a su desarrollo. En el inicio de nuestra vida se vuelve el juego parte fundamental para el correcto desarrollo de nuestras capacidades, su ausencia repercutía significativamente dejando secuelas en el crecimiento del niño. Las habilidades psicomotrices de un individuo comprenden en su capacidad de respuesta ante los estímulos físicos del exterior. Este estudio se tiene como objetivo analizar al juego como estrategia de estímulo del desarrollo psicomotriz dentro de la básica elemental de la escuela “Ciudad de Pasaje”, asimismo, destacar las falencias en su práctica mediante herramientas de investigación cualitativas, como la entrevista, donde se pudo comprobar que la falta de conocimiento y capacitación de los docentes es uno de los principales problemas dentro de la institución, esto nos conduce al desarrollo de la propuesta de una guía didáctica con diversos juegos estratégicos que ayudan a los niños en su desarrollo psicomotriz, entre ellos destacan juegos de estrategia, equilibrio y aeróbicos. La constante capacitación de los docentes es de especial relevancia dentro de la práctica de la educación física, esto contribuirá a la generación de herramientas y estrategias oportunas al momento de la práctica de la misma.

**Palabras clave:** Juego, Habilidades psicomotrices, Educación, Actividad física

## **ABSTRACT**

### **RECREATION IN PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT WITH CHILDREN OF BASIC MIDDLE SCHOOL CITY OF PASAJE**

**Autor:**

Axel Mauricio Ayala Arizaga

Heynner Mauricio Correa Elizalde

**Tutor:**

**Lic. Luis Felipe Montero, Mgs**

The game is par excellence the physical activity best known and preferred by children from an early age, however, its practice is not carried out with objectives beyond entertainment. Within the school stage of a child, it is important to stimulate the development of their psychomotor skills, where the game plays an important role, since this through various techniques and types contributes to their development. At the beginning of our life it becomes the fundamental part for the correct development of our abilities, its absence had a significant impact, leaving consequences in the child's game. The psychomotor skills of an individual include their ability to respond to physical stimuli from outside. The objective of this study is to analyze the game as a strategy to stimulate psychomotor development within the elementary school of the "Ciudad de Pasaje" school, as well as to highlight the shortcomings in its practice through qualitative research tools, such as the interview, where was able to verify that the lack of knowledge and training of teachers is one of the main problems within the institution, this leads us to the development of the proposal of a didactic guide with various strategic games that help children in their psychomotor development, among they highlight games of strategy, balance and aerobics. The constant training of teachers is of special relevance within the practice of physical education; this will contribute to the generation of timely tools and strategies at the time of practicing it.

**Keywords:** game, psychomotor skills, education, physical activity

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	8
CAPITULO I. EL PROBLEMA.....	10
1.1 Antecedentes de la investigación .....	10
1.2 Situación conflicto.....	11
1.3 Causas y consecuencias .....	11
1.4 Delimitación del problema .....	12
1.5 Planteamiento del problema .....	12
1.6 Formulación del problema.....	12
1.7 Objetivos .....	13
1.7.1 Objetivo general .....	13
1.7.2 Objetivos específicos.....	13
CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL .....	14
2.1 Marco legal.....	14
2.1.1 Constitución de la República.....	14
2.1.2 Ley Orgánica de Educación intercultural .....	14
2.1.3 Ley del Deporte .....	14
2.2 Marco teórico .....	14
2.3 Marco conceptual .....	15
2.3.1 La psicomotricidad .....	15
2.3.2 Campos de la psicomotricidad.....	17
2.3.2.1 Función Tónica .....	17
2.3.2.2 Esquema Corporal.....	17
2.3.2.3 Coordinación Motriz.....	18
2.3.2.4 Control respiratorio.....	18
2.3.2.5 Lateralidad .....	18

2.3.3	Importancia de los juegos .....	18
2.3.4	Tipos de juegos.....	19
2.3.4.1	Juegos colectivos .....	19
2.3.4.2	Juegos simbólicos .....	19
2.3.4.3	Juegos con materiales .....	19
2.3.4.4	Juegos sin materiales.....	20
2.3.4.5	Juegos al aire libre .....	20
2.3.4.6	Juegos en interiores.....	20
2.3.7	Rol del docente en la aplicación de juegos para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental.....	21
<b>CAPITULO III. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO .....</b>		<b>22</b>
3.1	Enfoques diagnósticos.....	22
3.1.1	Tipo de investigación.....	22
3.1.2	Diseño de investigación.....	22
3.1.2.1	Población y muestra.....	22
3.1.2.2	Métodos de investigación .....	23
3.1.2.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	23
3.1.2.4	Validación de los instrumentos de investigación.....	24
3.2	Descripción del proceso diagnóstico.....	24
3.3	Recopilación de la información.....	24
3.4	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos .....	33
3.5	Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.....	34
<b>CAPITULO IV. PROPUESTA INTEGRADORA.....</b>		<b>34</b>
	Guía Didáctica.....	38
4.3	Cronograma de la propuesta.....	49
<b>CAPITULO V. VALORACION DE LA FACTIBILIDAD .....</b>		<b>50</b>
4.1	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta .....	50

4.2	Análisis de la dimensión económico de implementación de la propuesta .....	50
4.3	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta .....	50
4.4	Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.....	50
CAPITULO VI. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....		51
6.1	Conclusiones .....	51
6.2	Recomendaciones.....	51
6.3	Limitaciones y prospectiva.....	52
6.3.1	Limitaciones .....	52
6.3.1	Prospectiva.....	52
BIBLIOGRAFÍA .....		53
ANEXOS .....		56

## INTRODUCCIÓN

En el inicio de nuestra vida se vuelve el juego parte fundamental para el correcto desarrollo de nuestras capacidades, su ausencia repercutía significativamente dejando secuelas en el crecimiento del niño (Ngan et al. 2018).

La evidencia científica en las últimas décadas respalda la relevancia en distintos campos especializados, que el juego en la niñez se liga al óptimo desarrollo psicomotriz mediante sus actividades formativas a la vez que sea divertidas (Sgrò et al. 2020).

La estratificación de los juegos es importante para conseguir efectividad global en el desarrollo psicomotriz, su acondicionamiento responderá a satisfacer las necesidades de forma profunda y especializada en todos los aspectos formales de manera interactiva, lúdica y entretenida que mantienen el interés a la vez que su garantía. (Peñeñory et al. 2018).

De acuerdo con el estudio indica que la integración de la educación física en el área escolar es una barrera para el desarrollo de la actividad física de los estudiantes, debido a la enseñanza tradicional e ineficaz, lo que demuestra la importancia de nuestro estudio, aquel que busca capacitar a los profesionales para su adecuado desenvolvimiento en su práctica profesional (Sgrò et al. 2020).

De desarrolla esta investigación en seis capítulos de manera profunda, los cuales mencionaremos a continuación:

El primer capítulo expresa el problema de la investigación, donde se expone el problema principal para lograr proyectar los objetivos generales y específicos del mismo.

El segundo capítulo revela el marco referencial, relevante teóricamente con la finalidad de cubrir las necesidades conceptuales necesarias para el desarrollo de la investigación.

El tercer capítulo proyecta el diagnóstico del objeto de estudio, que contiene al actor principal como punto de referencia para obtener los óptimos resultados del estudio.

El cuarto capítulo desarrolla la propuesta integradora, cumpliendo como finalidad del trabajo investigativo en obtener resultados favorables a base de la evidencia científica.

El quinto capítulo detalla la valoración de la factibilidad, integrando el análisis de las cuatro dimensiones involucradas bajo la implementación de la propuesta.

El sexto capítulo finalmente obtiene redactado las conclusiones, recomendaciones, limitaciones y perspectiva del estudio, verificando todo lo corroborado académicamente.

## CAPITULO I. EL PROBLEMA

### 1.1 Antecedentes de la investigación

La investigación realizada por (Sumarsono, et al., 2018) en Merauke – Indonesia titulada “El juego de las cuatro redes para mejorar la habilidad psicomotriz de los estudiantes” se enfocó en instruir a los estudiantes de escuela básica el juego de las cuatro redes, con el objetivo de analizar el conocimiento de los maestros de educación física en cuanto a las diversas expresiones de habilidades elementales para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, obteniendo como resultado un bajo nivel de formación de los maestros en dichas áreas mencionadas, siendo este dato determinante para incluir a la formación de los maestros como necesidad básica, asimismo, la infraestructura del establecimiento fue un gran impedimento para el desenvolvimiento adecuado de los estudiantes.

Dentro de los objetivos del estudio de Güneş y Yilmaz (2019); realizado en Turquía titulado “El efecto del enfoque de juegos tácticos en la enseñanza del baloncesto en los niveles de rendimiento cognitivo, afectivo y psicomotor de los estudiantes de secundaria”; estuvo reconocer el efecto de la inclusión del baloncesto dentro de la clase de educación física de dos grupos experimentales de estudiantes, entre ellos hombres y mujeres, teniendo especial enfoque en juegos tácticos, bajo este concepto se buscó conocer el nivel cognitivo, afectivo y psicomotor de los estudiantes.

Para el análisis de los resultados del mencionado estudio, se realizó una prueba previa para medir el rendimiento inicial de los estudiantes, para ello se utilizaron instrumentos de medida como La evaluación del rendimiento del juego (GPAI), La prueba de rango con signo de Wilcoxon y La prueba de U de Mann Whitney. Dentro de la evaluación final de los estudiantes se encontraron diferencias relevantes en contraste con la evaluación inicial referentes al dominio cognitivo y psicomotor, sin embargo no se revelaron diferencias notables en el dominio afectivo.

En las investigaciones realizadas en Ecuador encontramos el estudio de Carrasco et al. (2021), con el tema “El Desarrollo Psicomotriz y su relación con la Actividad Físico-Deportiva en las Edades Tempranas”, donde se analizó la relación entre las actividades físicas y el desarrollo psicomotriz en la etapa de la niñez, aplicando el método documental de la revisión sistemática de literatura, donde lograron concluir que la relación entre los dos factores mencionados es de vital importancia para el desarrollo de la estimulación psicomotriz, propiciando mejoras visibles dentro de la práctica de actividades físicas deportivas.

Dentro de la ciudad de Machala se desarrolló el estudio de (Rosales, 2017), titulado “La actividad física y su incidencia en el desarrollo de habilidades motrices de la Unidad Educativa Liceo Juan XXIII”, en esta investigación se tuvo como objetivo principal destacar la importancia de la actividad física en los niños y el rol del docente dentro del desarrollo de habilidades psicomotrices. Las conclusiones obtenidas tienen gran similitud con el estudio anteriormente mencionado de Carrasco et al. (2021), puesto que se enfatiza la importancia de la implementación de juegos y actividades físico deportivas dentro de las clases de los estudiantes en edad temprana.

### **1.2 Situación conflicto**

Pudimos observar la falta de conocimiento especializado por parte de los docentes encargados de la aplicación técnica de la actividad física o lúdica dentro de la institución. Donde el conocimiento manifestado por los docentes consistía en metodologías tradicionalistas que estarían causando desinterés en la actividad física o lúdica a la hora de esta asignatura por parte de los estudiantes.

El desarrollo psicomotor por medio de los juegos está relacionado con el bloque curricular, lo que tiene especial importancia para su aplicación, asimismo, el material especializado se lo podría utilizar de manera convencional o no para el uso de las actividades. Por lo que se plantea es solucionar el problema antes mencionado por medio de los juegos que estimulen el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes.

### **1.3 Causas y consecuencias**

#### **Causas**

- Escasa capacitación sobre la importancia de la aplicación teórica y práctica de los juegos en las clases de educación física.
- Dificultad para integrar los juegos en el desarrollo de la clase.
- Desactualización en contenidos didácticos por parte de los docentes.

#### **Efectos**

- Poco interés en la asignatura por parte de los estudiantes.
- Bajo desempeño físico y desarrollo de habilidades de los estudiantes en las horas de clase.
- Ralentiza el proceso aprendizaje de los estudiantes.

#### **1.4 Delimitación del problema**

Los docentes del subnivel de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje ubicada en el Cantón Pasaje, presentan la inadecuada ejecución e implementación de los juegos para el desarrollo psicomotor en los niños dentro de las prácticas de educación física.

La presente investigación está realizada en el periodo lectivo 2021-2022 y se encuentra dirigida a los docentes de la mencionada institución para de esta manera mejorar su nivel de conocimiento en cuanto a estrategias técnicas de aplicación de los juegos en el área de educación física.

#### **1.5 Planteamiento del problema**

Para la realización del estudio planteado se tomó uno de los dominios de investigación de la Universidad Técnica de Machala, de la cual dio un énfasis en extraer la línea de investigación idónea al trabajo. Esta Línea pone el énfasis en la comprensión de la formación educativa como un fenómeno interaccional educativo y como nudo problematizado son modelos pedagógicos, ambientales escolares y desarrollo de competencias docentes.

En base a esta investigación se propone tener varias soluciones pues hubo un resultado negativo en el desarrollo psicomotriz de los niños, pues los profesores emplean inadecuadamente juegos que no están acordes a la estructuración del objetivo que se pretendía alcanzar. Por ello los docentes deben estar en constante capacitaciones con lo cual obtendrán nuevos conocimientos, cambiarán de metodologías y propondrán una guía de actividades lúdicas que permitirán el proceso formativo de los estudiantes.

Nuestra iniciativa para este proyecto se basó en la observación de la poca aplicación correcta de los juegos La metodología que se usó para pasar por desapercibido en la institución fue el planteamiento de capacitaciones con lo cual se obtendría conocimientos actualizados para las metodologías posiblemente propuestas para una guía de actividades lúdicas que realice en el proceso formativo del estudiante Teniendo así como beneficiarte a la institución educativa al momento de poner en práctica dichos metodologías antes mencionada

#### **1.6 Formulación del problema**

La problemática se dio por el rol que ejerce el profesor de educación física dentro de las prácticas lúdicas siendo de relevancia porque el objetivo era inadecuado no cumplía con el proceso de desarrollo psicomotriz.

Las preguntas de investigación conducen a la elaboración de objetivos generales y específicos. Al mismo tiempo, los siguientes son los requisitos previos para el desarrollo de la investigación de acuerdo con los objetivos establecidos son:

### **Pregunta general**

De qué manera aplican los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor, los docentes de educación física en la básica elemental de la escuela “Cuidad de Pasaje”

### **Preguntas específicas**

1. ¿Cuáles son los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?
2. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?
3. ¿Qué tipo de orientación requieren los docentes de educación física, respecto al juego como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental de escuela?

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Analizar la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor, por los docentes de Educación física en la básica elemental de la escuela ciudad de Pasaje para determinar su aporte en la psicomotricidad de los estudiantes.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

- Fundamentar los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor en niños de básica elemental.
- Identificar el conocimiento del docente de Educación Física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños de la básica elemental de la escuela ciudad de pasaje
- Proponer una guía didáctica y determinar la orientación que requieren los docentes de educación física, respecto al juego como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental de la escuela Cuidad de Pasaje.

## **CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL**

### **2.1 Marco legal**

#### **2.1.1 Constitución de la República**

El artículo 3 expresa que el Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad. Tomando en cuenta el Art 24 habla sobre las personas que tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre. (Constitución del Ecuador, 2021).

#### **2.1.2 Ley Orgánica de Educación intercultural**

**Artículo 381.-** El Estado protegerá, promoverá y coordinará a la cultura física que abarca el deporte, la educación física y las actividades recreativas que favorecen a la salud, desarrollo social de las personas que hará un hincapié considerable en el deporte y las actividades físicas educativas. En el artículo 348 hace referencia que la educación pública será gratuita ya que el estado un financiamiento un recurso óptimo para que los estudiantes se integren al proceso formativo de aprendizaje Por ende se generará a base de resultados una equidad y una igualdad ya sea social y territorial (LOEI, 2011).

#### **2.1.3 Ley del Deporte**

**Artículo 1.-** El presente reglamento general tiene por objeto el desarrollo y aplicación de la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, en adelante la Ley, siendo de observancia obligatoria para las entidades y personas previstas en ella. Así mismo el artículo se refiere sobre la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación dispone que, 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 (Ley del Deporte, Educación Física y Recreación [LD], 2020).

### **2.2 Marco teórico**

El desarrollo de las habilidades psicomotoras es un proceso integral y evolutivo, aquel que progresa de acuerdo con la maduración y crecimiento del individuo, y que de acuerdo con

su desarrollo va incrementando su complejidad. Se ha demostrado que existe estrecha relación entre la salud, el crecimiento físico, el desarrollo psicológico, cerebral y biológico con el desarrollo psicomotor, lo que posiciona a la estimulación motora temprana en una herramienta fundamental para el correcto desarrollo de los niños (Román & Calle, 2017).

Dentro de la revisión literaria de este estudio, existen diversas teorías elaboradas por autores que contribuyen a dar mayor veracidad al mismo, una de estas teorías es la de Jean Piaget (1952, como se citó en Laveriano, 2021), aquella indica que la actividad física de los niños es uno de los principales métodos de aprendizaje, puesto que con dicha actividad desarrollan la capacidad para resolver problemas en su entorno, e incluso establece la cercana relación entre la inteligencia de un individuo con la actividad motriz que haya realizado en su infancia.

Siguiendo esta misma línea de fundamento teórico, encontramos las teorías de Jean Le Boulch y Bernard Aucouturier (como se citó en Yanac y Cutipa, 2019), para Le Boulch la conexión entre cuerpo y mente forma parte de los principales pilares en el desarrollo de una persona, por lo tanto la psicomotricidad hace referencia a la educación por el movimiento, incluyendo factores psicológicos y neuropsicológicos. Asimismo, Aucoutier mantiene que el desarrollo psicomotriz también está influenciado por factores sociales, es decir, relaciones familiares, rol en la sociedad y la cultura de su entorno.

Por otra parte, Wallon mantiene la importancia del movimiento físico en el desarrollo no solo intelectual, sino también psicológico del niño, donde el niño desde su nacimiento el niño experimenta estímulos que tienen como respuesta el movimiento, lo que más adelante contribuirá al desarrollo del lenguaje, representando una combinación óptima para el correcto desarrollo cognitivo y social del niño (Lalama & Calle, 2019).

## **2.3 Marco conceptual**

### **2.3.1 La psicomotricidad**

La psicomotricidad es un término transdisciplinario que se refiere a múltiples campos de estudio dentro del desarrollo humano, entre estos se encuentran el campo científico, filosófico, psicológico, neurológico, pedagógico, etc; todos los mencionados tienen una influencia diferente en la psicomotricidad, sin embargo, siempre se encuentran guiados hacia los factores motores, intelectuales y socioemocionales del individuo. También se define a la psicomotricidad como una función compleja que comprende elementos motores y neurológicos que regulan la conducta individual de una persona (Constantin, 2020; Da Silva, et al., 2020).

No podemos hablar de la psicomotricidad sin referirnos al desarrollo físico y psicomotriz del niño, aquel que comprende todos los cambios que el cuerpo experimenta, es especial en el peso y altura. Estos cambios son rápidos en la primer año del niño, decreciendo su rapidez hasta la pubertad, retomando su aceleramiento en la adolescencia teniendo cambios significativos en el cuerpo del individuo, sin embargo, existen componentes que pueden afectar negativamente en dicho crecimiento, como factores genéticos y ambientales de los progenitores (Mendieta, et al., 2017).

El desarrollo psicomotriz del niño se encuentra dividida por etapas, como se muestra en la **Tabla 1**, estas etapas estan diferenciadas de acuerdo a la edad del niño y representan todos los cambios que sufre el cuerpo físicamente, lo que repercutirá de manera significativa en las habilidades psicomotoras del niño.

**Tabla 1**

***Etapas del Desarrollo Psicomotriz***

<b>Edad</b>	<b>Características</b>
0-1 año	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta reflejos automáticos y movimientos inconscientes y reflejos.</li> <li>• Tiene movimientos voluntarios y prensión de manos frente a objetos.</li> <li>• Puede asir objetos y reconoce a las personas de su entorno, balbucea sonidos como si fueran vocales</li> </ul>
1-2- años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deambula con apoyo, domina la prensión pulgar e índice al sujetar objetos</li> <li>• Reconoce a las personas de su entorno más cercanas a él; empieza a formar palabras y obedece a órdenes simples</li> <li>• Realiza juegos de imitación con las manos; se inicia en la masticación.</li> <li>• Al año y medio, ya camina solo y puede cargar objetos en sus manos</li> </ul>
2-3 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede correr y jugar, imita gestos y reconoce lugares</li> </ul>
3-4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta movimientos espontáneos</li> <li>• La lateralidad puede iniciarse con notoriedad; suele inhibir los movimientos involuntarios y empieza a desarrollar la disociación corporal</li> </ul>
4-5 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene equilibrio y ritmo, escribe letras, dibuja y pinta, recorta con tijeras, su lenguaje es casi correcto; ayuda en las labores</li> </ul>

5-6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maduración de su cerebro es casi completa; su visión estereoscópica es casi completa lo que le permite valorar el relieve de los objetos; está capacitado para la etapa de aprendizaje escolar.</li> </ul>
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tomado de *Psicomotricidad Infantil* (p.24) por Mendieta, et al., 2017.

### **2.3.2 Campos de la psicomotricidad**

En la práctica de la actividad estimulante de habilidades psicomotoras, siempre se debe tener en cuenta los componentes de esta, para poder tener el resultado óptimo con mejoras a nivel motor y cognitivo del niño, dentro de estos componentes destacan:

#### **2.3.2.1 Función Tónica**

La función tónica o la tonicidad muscular es el tono muscular que tiene el niño o adulto, es decir, la tensión que emplea el músculo como respuesta estímulos externos, incluso en estado de relajación del cuerpo. Uno de los casos más comunes de tonicidad muscular atrofiada son los niños con síndrome de Down, aquellos que presentan una hipotonía muscular (Mendieta, et al., 2017).

De acuerdo con Gallén (2019), menciona que:

La función tónica es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación neuromotora y neurosensorial. Esta, al actuar sobre todos los músculos del cuerpo, regula constantemente sus diferentes actitudes y de este modo se constituye en base de la emoción. El tono es la base con la que se forman las actitudes, las posturas y la mímica. (p.5)

#### **2.3.2.2 Esquema Corporal**

El esquema corporal responde a las representaciones que una persona hace con movimientos de ciertas partes, ya sean superiores e inferiores, o la totalidad del cuerpo. También se le atribuye a la imagen mental que representa el cuerpo; en movimiento o reposo; con relación en el medio. Asimismo, se define que el esquema corporal es la percepción física que tiene una persona respecto a su imagen, conciencia y representación corporal (Taipe, 2019).

En el estudio de Gallén (2019), indica que el esquema corporal es una de las primeras percepciones que el niño tiene en relación a su cuerpo, como dolor, satisfacción, estímulos

sensitivos del tacto, sensaciones visuales y auditivas. Se menciona a la definición propuesta por Le Boulch en 1992, quien mantiene al esquema corporal como una intuición general e inmediata que todos los seres humanos tienen sobre su propio cuerpo.

#### ***2.3.2.3 Coordinación Motriz***

En la coordinación motriz es la habilidad motora de ejecutar movimientos que requiere la participación de varios grupos musculares y órganos. La coordinación motriz integra a la coordinación dinámica general, que se refiere al movimiento de todas las partes del cuerpo que necesiten de desplazamiento, como caminar, correr o saltar, también se encuentra la coordinación viso-motriz, aquella encargada de los movimientos de la visión de objetos estáticos o en movimiento (Gallén, 2019).

#### ***2.3.2.4 Control respiratorio***

En la investigación de Mendieta, et al. (2017) manifiesta que:

La respiración es algo innato en los seres vivos, es un reflejo que nos permite vivir, contribuye al intercambio gaseoso del organismo, llevando el oxígeno desde el exterior haciendo un recorrido que empieza por las fosas nasales hasta llegar a la sangre, desde el torrente sanguíneo se distribuye hasta las células respiración celular, el oxígeno y se elimina el dióxido de carbono en recorrido inverso. La respiración es torácica y abdominal, recomendándose la enseñanza de la respiración abdominal desde niños. (p.32)

#### ***2.3.2.5 Lateralidad***

La lateralidad es considerada como el dominio de un lado del cuerpo, ya sean el izquierdo o derecho, para el uso de actividades físicas o comunes, por ejemplo, el uso superior de una mano u otra para escribir.

En 1998, Fonseca (como se citó en Fernández, 2012), indica que “la lateralidad es por consecuencia sinónimo de diferenciación y de organización de un lado del cuerpo sobre otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído) para realizar actividades concretas”. (p.12)

### **2.3.3 Importancia de los juegos**

Los juegos en la vida cotidiana de los niños son de vital importancia; puesto que no solo poseen fines recreativos o de diversión; estos representan grandes ventajas para el desarrollo de habilidades psicomotrices de los niños (Juli, 2019).

### **2.3.4 Tipos de juegos**

#### ***2.3.4.1 Juegos colectivos***

Los juegos colectivos de acuerdo con García Busto (como se citó en Juego y Deporte, 2021), son aquellos enfrentamientos entre dos equipos con características semejantes, que siguen una serie de reglas establecidas mediante mutuo acuerdo. Esta clase de juegos se caracterizan por una mayor complejidad por la necesidad de comunicación motriz entre sus integrantes, por lo que una alianza es fundamental, asimismo, las habilidades técnicas representadas de los jugadores determinarán los resultados.

Entre los diversos tipos de juegos colectivos se pueden destacar según la relación de sus integrantes. Se mencionan a dos grandes grupos:

- Juegos de cooperación, los participantes tienen que trabajar en equipo para lograr la meta, en este modo generalmente no existe un oponente.
- Juegos de cooperación-oposición, este modo es igual a los juegos de cooperación, pero con una diferencia que deben competir contra un oponente para que no consiga el objetivo antes (Muñoz et al. 2020).

#### ***2.3.4.2 Juegos simbólicos***

En este tipo de juegos el desenvolvimiento del niño simboliza una acción, situación u objeto. Uno de los juegos simbólicos más comunes es la imitación, aquella que ayudará al niño a desarrollar sus habilidades mentales para la representación de objetos o situaciones externas con cualidades características que perciba con la ayuda de objetos que lo ayuden en su imitación. Los juegos simbólicos generalmente desarrollan interés de participación en los niños puesto que la interacción entre ellos es de vital importancia (Matínez, 2008).

En la aplicación de juegos simbólicos los niños aprenderán a discernir y comprender el entorno físico y abstracto que les rodea, analizando todas las características que son observables y posteriormente detallándolas mediante el lenguaje, incrementando sus habilidades sociales con sus compañeros (Disfriti, 2016).

#### ***2.3.4.3 Juegos con materiales***

El uso de materiales dentro de las actividades físicas propuestas para los niños y su relación con el aprendizaje efectivo es estrecho, debido a que la incorporación de herramientas dentro de la práctica crea estímulos socioafectivos en los infantes lo que genera un estímulo de la psicomotricidad vivenciada (Mérida et al. 2018).

#### ***2.3.4.4 Juegos sin materiales***

La ausencia de materiales en este tipo de juegos busca entrenar el desarrollo psicomotor, además de otros como el cognitivo, de equilibrio, comunicativo debido a su rapidez acompañado de una facilidad de concentración al no tener distractores como barrera para cumplir su propósito. Su versatilidad otorga capacidad de ser combinado junto a otros propósitos como los educativos tanto individual como grupalmente (Ahadi, Azhari, & A, 2021) . Como juego representativo tenemos al de movimiento, contrario al sedentarismo este se enfoca plenamente a mejorar la psicomotricidad, centrándose ser de bajo costo para todo el público, espontáneo en su práctica, siendo más efectivo por su carácter organizado comparado a los espontáneos (Mocanu & Gavrila, 2021).

#### ***2.3.4.5 Juegos al aire libre***

Los juegos al aire libre se caracterizan por la libertad a los niños para su desplazamiento según su preferencia, este tipo de juegos comúnmente se puede observar a los niños correr, atrapar a un compañero, escapar de obstáculos, lo que ayuda a fortalecer diversos grupos de músculos, de igual forma, debido a la libertad que proporcionan este tipo de juegos tienen altos niveles educativos, lo que ayuda a la consolidación de la personalidad del niño. En pocas palabras, los juegos al aire libre ayudan al incremento de habilidades intelectuales, abstractas, visuales, y sentimientos de bienestar en el infante (Khudoiberganovna, 2020).

#### ***2.3.4.6 Juegos en interiores***

Los juegos en interiores en el ambiente escolar brindan medidas adecuadas para el desarrollo psicomotriz, donde la comodidad y seguridad son un factor que integra activamente, fortaleciendo la confianza para el correcto desarrollo de las actividades, asegurando el desarrollo psicomotriz efectivo. El aprendizaje en el interior de los espacios educativos para los niños, tiene un lugar de aprendizaje social mediante la interacción donde se usan todos los sentidos, innovando a los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje, por lo cual adecuando el espacio acorde al juego se convierte en un complemento ideal para la clase (Zaragas & Pliogou, 2019).

### **2.3.7 Rol del docente en la aplicación de juegos para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental**

El maestro de juega un papel relevante en la evaluación e intervención para mejorar el desarrollo y la creatividad de los niños pequeños (Sali & Koksal, 2015); sin embargo, la formación en desarrollo psicomotor de estos profesionales es bastante limitada. Martín et al. (2011) concluyeron que solo dos de cada 10 maestros informaron haber recibido una formación psicomotriz adecuada durante sus estudios universitarios. Por ello, la mayoría de los docentes sostienen que no se sienten preparados para impartir esta asignatura, aunque también aprecian la práctica psicomotora de los estudiantes en sus clases, y pensaron que debería integrarse sistemáticamente en el currículo.

Otras dificultades como una proporción excesiva de alumnos por docente, la falta de recursos, la escasez de espacios físicos destinados a esta práctica, la escasez de tiempo y los horarios inflexibles impactan negativamente en la motivación del docente y contribuyen a un estilo de vida cada vez más sedentario que puede reducir el desarrollo psicomotor de los niños (Cueto, et al., 2017).

## **CAPÍTULO III. DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO**

### **3.1 Enfoques diagnósticos**

#### **3.1.1 Tipo de investigación**

##### **Cualitativo**

De acuerdo con Piza et al. (2019), la investigación cualitativa busca reconocer las diferentes características del objeto de estudio, implementando diversas herramientas de recolección de datos, para poder tener una visión clara de la problemática. Este tipo de metodología tiene gran relevancia dentro de la investigación científica, lo que la convierte en un método efectivo para el estudio y se encuentra acorde a los objetivos previamente mencionados.

##### **Descriptivo**

El método de investigación descriptivo busca recopilar datos relevantes, características y rasgos específicos del objeto de estudio, con el fin de comprobar hipótesis o resolver interrogantes que se despliegan del problema estudiado (Esteban, 2018).

Este método nos ayuda a conocer las particularidades que conforman todas las partes de la investigación, para poder llegar a las posibles soluciones.

##### **No experimental**

Dentro de este método de investigación no experimental no existe la intervención del investigador para cambiar o modificar las variables de estudio, este método busca medir las características que se presentan dentro del área u objeto estudiado durante un tiempo determinado (Álvarez, 2020).

Nuestra investigación se plantea dentro de un marco no experimental de tipo transversal, ya que la medición de variables se dará en una sola ocasión.

#### **3.1.2 Diseño de investigación**

##### **3.1.2.1 Población y muestra**

La población de la presente investigación consta de los 5 maestros quienes conforman la básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje, de igual forma, la directora del mismo.

La muestra seleccionada se dio a partir de 3 maestros y la directora, este apartado se detalla en la Tabla 2.

**Tabla 2***Población y muestra*

<b>Actores educativos</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Docentes	5	3
Directora	1	1

*Elaboración propia*

### **3.1.2.2 Métodos de investigación**

#### **Analítico – sintético**

Este método de investigación conlleva dos procesos que trabajan juntos, tales como: el análisis y la síntesis de información, partiendo desde un punto lógico, aquel que permite entender las partes y cualidades de un tema o hecho en específico. El resultado de estos procesos no comprende tan solo el pensamiento del investigador, este se encuentra basado en la realidad del entorno (Rodríguez & Pérez, 2017).

#### **Inductivo – deductivo**

El método inductivo – deductivo está basado en la inducción y deducción, lo cual es una forma de razonamiento, aquel que se amplía de un conocimiento básico a uno general; este conocimiento es el reflejo de las características que comparten los fenómenos estudiados de manera individual (Rodríguez & Pérez, 2017).

### **3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Revisión bibliográfica**

La revisión bibliográfica hace referencia al análisis de documentos de un tema en específico, esta parte desde un ámbito académico, aquel que se rige a la selección de material bibliográfico que contribuya al abordaje de un tema de investigación dando la oportunidad de tener un panorama amplio sobre el tema estudiado (Coral, 2017).

Para el estudio se optó en fuentes de información científica proporcionadas por la UTMACH, entre ellas están: Taylor & Francis, Elibro y Scopus, de igual manera, de utilizaron fuentes externas como Google Académico, Scielo, entre otros.

#### **Entrevista**

La entrevista dentro de una investigación cualitativa se muestra de forma íntima y manejable para el investigador, puesto que la forma de recolección de datos se da de persona a persona. Se pueden diferenciar dos tipos de entrevistas, las estructuradas (el entrevistador presenta preguntas específicas elaboradas previamente) y semiestructuradas (el entrevistador tiene completo manejo de las preguntas según su criterio) (Piza et al., 2019).

Dentro de la investigación se tomó a la entrevista estructurada dirigida a los docentes de la básica media de la institución objeto de estudio, con el objetivo de obtener información relevante sobre la problemática.

#### ***3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación***

Para la validación de los instrumentos de investigación empleados en el estudio se hizo una prueba previa a la ejecución de dichos instrumentos seleccionados, esta prueba consistió en la observación de la práctica de la asignatura, asimismo, la socialización de las preguntas establecidas en la entrevista con la población de estudio, con el objetivo de obtener mayor comprensión, permitiendo posibles correcciones en cuanto a su planteamiento.

### **3.2 Descripción del proceso diagnóstico**

La idea de investigación fue el punto de inicio para el proceso de diagnóstico, aquella que surgió mediante la observación del problema expuesto, esto permitió el desarrollo de sus causas y efectos, lo que a su vez dio paso a la formulación de las preguntas de investigación. Esta primera parte del proceso diagnóstico es de vital importancia para establecer los objetivos que se quieren alcanzar con el estudio en conjunto con los diversos instrumentos de investigación oportunamente seleccionados, como la investigación bibliográfica, de campo y la propuesta integradora.

El fundamento científico del estudio se obtuvo desde la investigación bibliográfica realizada en la base de datos de la biblioteca de la UTMACH, que comprende artículos de revistas científicas, libros, páginas web, lo que nos permitió tener una visión amplia de las diversas características del problema de investigación, como sus alternativas. Para la ejecución de los objetivos planteados orientados dentro del área del estudio, se tomaron herramientas e instrumentos de investigación que permitan la recolección de datos en la misma, en este caso, fue la entrevista hacia los docentes y directora del establecimiento.

### **3.3 Recopilación de la información**

#### **Dimensión 1. Aplicación de los juegos**

## **1. ¿Qué medios digitales utiliza para investigar acerca de cómo aplicar juegos en las clases de educación física?**

- Entrevistado 1 Youtube, Google.
- Entrevistado 2 Youtube, Google.
- Entrevistado 3 Youtube, Google.

### **Análisis e interpretación**

Los docentes se han modernizado y acoplado al interés de los alumnos utilizando así la tecnología para sus conocimientos. E1 responde que Google y YouTube son las mejores plataformas para este medio de obtención de conocimientos, E2 recomienda que un constante uso de las plataformas virtuales podría llamar aún más la atención de los estudiantes y E3 afirma que deberían incluir en la mayoría de las clases estas ya antes mencionada plataforma.

## **2. ¿De qué manera los juegos promueven el desarrollo psicomotor de los niños?**

- E.1 Ayuda al movimiento del cuerpo, despeja su mente, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso de su cuerpo.
- E.2 Los juegos potencian el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo.
- La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo.
- E.3 La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo.

### **Análisis e interpretación**

Las diferentes actividades que logran realizar día a día (lúdicas) ayudan a desarrollar las habilidades y destrezas de cada uno de ellos. E1 y E2 modificaron sus métodos de enseñanza para lograr una mayor comprensión y equidad de conocimiento. Mientras que, E3 realiza actividades lúdicas con la finalidad que los alumnos desarrollen confianza en sí mismos.

## **3. ¿Cómo orienta al niño en la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz?**

- E.1 Estimulando la motricidad gruesa por ejemplo buscando implementos para que el niño salte, colocar unos aros en el suelo para que brinquen de uno a otro lado. También

pueden utilizar un circuito en el suelo con cinta de carroceros por la que deberán intentar caminar sin salirse.

- E. 2 Realizar ejercicios, por ejemplo. Hacer un circuito en el suelo con cinta o cabo por la que deberán intentar caminar sobre el sin salirse.
- E.3 Realizando ejercicios prácticos.

### **Análisis e interpretación**

Respecto a la orientación y la aplicación de los juegos podemos quedar en claro que orientan de la mejor manera por ello están logrando un buen desarrollo psicomotriz, en base a los criterios de los entrevistados se obtuvo los siguientes resultados.

En base a las opiniones de los entrevistados tienen parecido sus ideas que la mejor manera de orientar al niño es utilizando materiales innovadores y llamativos mediante estos implementos formulan ejercicios acordes para lograr un desarrollo psicomotriz.

#### **4. ¿Cuáles son los juegos que utiliza como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?**

- Jugar con plastilina.
- Animal sobre animal.
- Abejas en la colmena.
- Rompecabezas.
- Adivinanzas.
- Pintar un cuadro

### **Análisis Dimensión 1**

Los docentes se han modernizado y acoplado al interés de los alumnos utilizando así la tecnología para la impartición de sus clases haciendo uso de herramientas virtuales como Google y YouTube, ya que la inclusión de dichas plataformas motiva a los estudiantes.

Este hecho nos indica, lo que de acuerdo con el estudio de Montenegro et al. (2020), las herramientas virtuales, o también llamadas TICs, forman parte de la metodología de enseñanza actual, incitando a la dinamización de la enseñanza hacia los estudiantes, desarrollando retos entre los docentes con formación tradicional. Esto les da la facilidad de tener conocimientos básicos de actividades físicas que contribuyan al desarrollo de habilidades psicomotrices.

## **Dimensión 2. Desarrollo psicomotor**

### **5. ¿Cuáles son las actividades que aplican con mayor frecuencia para lograr desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes de básica elemental?**

- E.1 Un partido de futbol entre compañeros.
- E.2 Jugar con la pelota.
- E.3 Correr con el balón

#### **Análisis e Interpretación**

Las actividades más frecuentes por parte de los profesores y más por el escaso conocimiento en el área de educación física optó a que los docentes sean orientados por los deportes más conocidos en el país (básquet y fútbol) E1 y E2 solo se orientaron por el fútbol por el único material lúdico disponible en la institución. Mientras que el E3 optó por utilizar el mismo balón para practicar ambos deportes y variar ligeramente las actividades

### **6. ¿Se le facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor en la básica elemental? ¿De qué manera las aplica?**

- E.1 Si, De manera grupal.
- E.2 En parejas.
- E.3 En grupo.

#### **Análisis e Interpretación**

En explicación de la pregunta los profesores se les facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor y la manera que las aplican son de manera grupal y en parejas. En base al entrevistado 1 con el E.3 concuerdan y expresan las mismas ideas de hacer de manera grupal porque así ven que hay un mejor dominio de la clase y existe un desarrollo psicomotriz, en cambio la opinión del E.2 opta por realizar estrategias en parejas porque comprenden de la clase y los dos compañeros se ayudan entre sí.

#### **Análisis Dimensión 2**

Dentro de este apartado los docentes indican los tipos de juegos tradicionales que se practican con los estudiantes dentro de la asignatura de educación física, como juegos en grupos, juego con la pelota, sin embargo, estos no poseen técnicas que sujeten objetivos claros para el

desarrollo psicomotor de los estudiantes, dejando de lado las principales metas de la educación física.

### **Dimensión 3. Conocimiento del docente de educación física**

#### **7. ¿Qué capacitación ha recibido para mejorar los conocimientos sobre el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

- E.1 Ninguna.
- E.2 Ninguna.
- E.3 Ninguna.

#### **Análisis e interpretación**

Los docentes de manera más sincera admitieron que no tuvieron capacitación alguna referente a los contenidos de educación física. E1-2-3 Están totalmente de acuerdo que ninguno de ellos recibió capacitación alguna, que la mayoría de veces tuvieron que auto capacitarse para poder impartir algún conocimiento acerca del desarrollo psicomotor.

#### **8. ¿Existe facilidad para acceder a capacitaciones sobre juegos? ¿Qué instituciones han facilitado la capacitación en este tema?**

- E.1 No, por ahora
- E.2 No.
- E.3 No, en estas temporadas es difícil.

#### **Análisis e Interpretación**

Los entrevistados reiteran que no ha existido capacitación alguna del tema antes ya mencionado y suman que ninguna de las instituciones de sus alrededores ha sido interesadas en hacer alguna capacitación al respecto. E1-E2-E3 concuerdan que la única ayuda que han logrado obtener es idealizar en conjunto sus propias metodologías y materiales.

#### **9. ¿Los docentes realizarían un mejor desenvolvimiento lúdico con capacitaciones? ¿Por qué?**

- E.1 Porque hay que dar cambios en la enseñanza.
- E.2 Porque se va actualizando.
- E.3 Porque se necesita cambiar para un mejor aprendizaje.

#### **Análisis e Interpretación**

Los entrevistados afirman que, si existiera una capacitación hacia ellos, el conocimiento de los estudiantes se vería reflejado en sus resultados académicos. E1-E3 afirman que se debería aplicar las capacitaciones para el correcto desarrollo psicomotor en los estudiantes. Mientras que E2 afirma que deberían estar actualizándose las metodologías acorde al avance de la tecnología para una mayor efectividad.

#### **10. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?**

- E.1 Todo niño necesita jugar y espera con ansia la hora de la cultura física.
- E.2 Que el niño necesita jugar y distraerse.
- E.3 Que el niño necesita jugar.

#### **Análisis e Interpretación**

Se refiere del conocimiento que tiene el docente de educación física de como aplica los juegos en base de estrategia para obtener el desarrollo psicomotriz

Los entrevistados concuerdan y expresan que todo niño necesita jugar y espera con ansia a la hora de educación física porque al momento de la clase el docente tiene suficientes conocimientos para crear herramientas que sirvan para el desarrollo psicomotriz tomando en cuenta la guía de un currículo.

#### **Análisis Dimensión 3**

En esta dimensión se analiza el conocimiento de los docentes respecto a la importancia del desarrollo psicomotor y como llevarlo a cabo en conjunto con la asignatura de educación física, se revela que ninguno de los docentes entrevistados tiene conocimientos claros sobre el desarrollo psicomotor mediante los juegos, asimismo, la escasa capacitación en dicho tema.

Según el estudio de Delgado (2021), la enseñanza mediante la utilización del juego como recurso didáctico no se encuentra completamente establecido en los cronogramas de educación, puesto que aún existe escaso conocimiento de los beneficios e importancia de los juegos en el desarrollo de habilidades psicomotrices en los estudiantes.

#### **Dimensión 4. Orientación docente**

## **11 ¿Qué orientación requiere el docente para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor?**

- E.1 Orientación profesional. Debe de ser una persona capacitada en el área de Cultura Física.
- E.2 Orientación profesional en el área de Cultura Física
- E.3 Debe de ser una persona capacitada en el área de Cultura Física.

### **Análisis e Interpretación**

En base en las orientaciones para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor, El entrevistado 1, 2 y 3 concuerdan que debe ser una persona capacitada en el Área de Educación física para impartir sus conocimientos y captan sobre metodologías y herramientas innovadoras para un desarrollo psicomotor.

## **12 ¿De qué manera les gustaría recibir orientación sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

- E.1 De manera presencial.
- E.2 Presencial.
- E.3 Presencial.

### **Análisis e Interpretación**

En las orientaciones sobre los juegos los entrevistados expresan que la mejor manera de recibir capacitaciones es de forma presencial por que se obtiene un mayor aprendizaje no se distraen y por ende obtienen todo este conocimiento y como aplicar diferentes estrategias en niños de la básica elemental.

### **Análisis Dimensión 4**

En este punto de análisis de la dimensión 4, acerca de la orientación que debe tener el docente, los entrevistados reconocen la necesidad de capacitación de conceptos fundamentales del desarrollo psicomotor por parte de profesionales en el área de la educación física, a pesar de esto, las condiciones de enseñanza de los últimos tiempos debido al pandemia mundial por el COVID-19 hacen difícil su práctica, puesto que la presencia de los alumnos en las aulas de clases ha sido intermitente, debido a esto, la asignatura se ha visto afectada en mayor medida. Sin embargo, existe gran predisposición de los docentes por aprender nuevas técnicas didácticas sobre el juego y su rol en el desarrollo psicomotriz según lo expresan.

## ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTORA DE LA ESCUELA EDUCACION BASICA “CIUDAD DE PASAJE”

### DIMENSIÓN 1. Aplicación de los juegos

**1. ¿Qué medios digitales utilizan los docentes para investigar acerca de cómo aplicar juegos en las clases de educación física?**

Proyectores o actualmente el medio donde se conectan a las clases virtuales (computador, celular) bajo las plataformas virtuales

**2. ¿De qué manera los docentes promueven el desarrollo psicomotor de los niños?**

A través de actividades lúdicas que Promueven el afecto social y psicológico que se desarrolla con los demás estudiantes de una institución educativa

**3. ¿Los docentes utilizan los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?**

Si, por supuesto esto es lo principal dentro de una clase pues el niño se divierte disfruta de las actividades y esto produce beneficios en su cuerpo como el desarrollo psicomotriz.

**4. ¿De qué manera los profesores orientan a los niños al momento de aplicar los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz?**

- Juegos de estrategia
- Juegos de trabajo en equipo
- Juegos individuales

### Análisis Dimensión 1

De acuerdo con lo mencionado por la directora de la institución objeto de estudio, la aplicación de los juegos dentro de la asignatura de Educación física es recurrente, teniendo en cuenta a juegos en grupo, individuales y de estrategia. Un punto relevante mencionado por la directora, es la actual modalidad de estudio de los estudiantes, esta ha sido de manera virtual en el último periodo debido a las restricciones establecidas a causa de la pandemia del COVID-19, lo que complica la óptima ejecución de estas estrategias dentro de la asignatura, puesto que su éxito se asegura en un ambiente presencial.

### DIMENSIÓN 2. DESARROLLO PSICOMOTOR

**5. ¿Cuáles son las actividades que aplican los docentes con mayor frecuencia para para lograr desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes de básica elemental?**

Actividades divididas en equipos rotativos donde se pueda trabajar parcialmente en el espacio laboral determinado aprovechando todos los recursos al alcance

**6. ¿A los docentes se le facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor en la básica elemental? ¿De qué manera las aplican?**

Una estrategia muy grande sería el libre uso de sus actividades físicas.

### **DIMENSIÓN 3. CONOCIMIENTO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**7. ¿Qué capacitaciones han recibido los docentes para mejorar los conocimientos sobre el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Totalmente nulo por parte del magisterio, pero han adquirido conocimientos por medios de su indagación y su parte investigativa.

**8. ¿Los docentes obtienen facilidad para acceder a capacitaciones sobre juegos? ¿Qué instituciones han facilitado la capacitación en este tema?**

Partiendo desde un punto sincero, que la capacitación debería realizarse bajo expertos en el tema, existen varios cursos que podrían tomarse, pero tienen un costo no tan ajustado al bolsillo de las mayorías de los docentes.

**9. ¿Los docentes realizarían un mejor desenvolvimiento lúdico con capacitaciones? ¿Por qué?**

Si Porque mediante las capacitaciones adquieren nuevos conocimientos y tienen que buscar otros medios y métodos de enseñanza

**10. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?**

Parcialmente básico y tradicionalista.

#### **Análisis Dimensión 3**

La directora pone en conocimiento la necesidad de capacitación hacia los docentes de la básica elemental en cuanto a estrategias de desarrollo psicomotor mediante los juegos, de igual forma, manifiesta que las autoridades pertinentes no tienen demuestran interés en la orientación al maestro dentro de este ámbito, lo que acrecienta las falencias en la instrucción de la educación física. Este hecho conlleva a que los docentes impartan sus clases a través de sus conocimientos empíricos y tradicionales.

### **DIMENSIÓN 4. ORIENTACIÓN DOCENTE**

**11 ¿Qué orientación requiere el docente para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor?**

Requiere de una actualización total debido por que avanza la tecnología hay nuevas herramientas que pueden utilizar los docentes y sobre todo nuevos estilos de enseñanza a impartir por ende requiere orientaciones mensuales y cada seis meses para adquirir nuevos conocimientos.

**12 ¿De qué manera les gustaría a los docentes recibir orientaciones sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Totalmente impartida de una manera presencial, el conocimiento de adquiere mediante vivencias totalmente presentes

**Análisis Dimensión 4**

La guía integral a los docentes de la institución es de vital importancia, como lo menciona la directora, la capacitación total y constante de herramientas y técnicas actuales que instruyan a los docentes sobre los juegos como estrategia del desarrollo psicomotriz es crucial, sobre todo de manera presencial.

**3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos**

La determinación de las posibles soluciones a los problemas encontrados dentro de la recolección de datos presentada previamente, es necesario el análisis de los mismos, teniendo en cuenta sus debilidades y fortalezas en conjunto con las estrategias que se tomaran ante el problema identificado. Dichos factores son presentados en una matriz de requerimientos (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Matriz de requerimientos*

<b>Dimensiones de análisis</b>	<b>Descripción</b>	<b>Estrategias</b>
--------------------------------	--------------------	--------------------

Debilidades	Escaso conocimiento respecto a los temas importantes dentro de la asignatura de educación física	Diseñar una guía didáctica que contemple las diversas actividades físicas con su fundamento científico para el desarrollo de habilidades psicomotrices
	Aplicación de métodos de enseñanza tradicionales sin objetivos claros	Capacitación hacia el docente de nuevas técnicas de enseñanza
	No se cuenta con profesionales de la educación física	Fomentar la participación activa de los estudiantes y docentes en conjunto
Fortalezas	Predisposición de los docentes para su respectiva capacitación	
	Manejo de tecnología para la aplicación de estrategias metodológicas actuales	

*Elaboración propia*

### **3.5 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación**

El requerimiento a intervenir como propuesta, es la guía didáctica, puesto que esta contempla las diversas necesidades y deficiencias expuestas en el análisis de la recolección de datos. El objetivo de una guía didáctica es poner al alcance de los docentes información científica y argumentada de la asignatura de educación física, esto contribuirá al desarrollo de las clases y la práctica de juegos con la finalidad de incrementar el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los alumnos.

## **CAPITULO IV. PROPUESTA INTEGRADORA**

### **4.1 Descripción de la propuesta**

La presente propuesta planteada en este trabajo de investigación consiste en la elaboración de una guía de juegos para el desarrollo psicomotriz dirigida a los docentes la Escuela Ciudad

de Pasaje para brindar estimulación a los estudiantes y que a su vez desarrollen habilidades psicomotoras a través de dinámicas participativas y aulas activas.

El docente es un eje fundamental en la evolución psicomotriz de los estudiantes ya que por medio de esta ellos logran desarrollar capacidades motrices, cognitivas, afectivas y de comunicación. Por lo que deben obtener herramientas que los ayuden a motivar, estimular y acompañar dentro de su proceso académico.

Esta guía es una herramienta educativa que proveerá acciones que el docente implementará con el propósito de transformar la calidad de la educación de tal manera que se logre cambios efectivos en el aprendizaje. Renovando así el modelo educativo tradicional.

## **4.2 Componentes estructurales**

Los componentes estructurales de este trabajo que trata sobre la implementación de una propuesta metodológica dirigida a docentes de Educación Física de la escuela Ciudad de Pasaje son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

### **Introducción**

De acuerdo a los antecedente identificados desde el levantamiento del diagnóstico, lo que se pretende reducir las siguientes debilidades: la escasa capacitación sobre la importancia de la aplicación de juegos en las clases de educación física como estrategia para el desarrollo psicomotriz en estudiantes de educación básica media, debido a que los docentes responsables de la asignatura de Educación Física tienen poco conocimiento sobre el beneficio del psicomotricidad; además, de sobrellevar las clases con el método de enseñanza tradicional, limitándose a actualizaciones de contenidos didácticos para despertar el interés por la asignatura en los estudiantes de la Escuela Ciudad de Pasaje

### **Justificación**

Al haber determinado que, en la Escuela Ciudad de Pasaje, con los estudiantes de la básica elemental, el docente encargado en la asignatura de Educación Física requiere trabajar en la aplicación de juegos como parte de una estrategia para brindar una educación de calidad de la

mano con la psicomotricidad, es por eso que se implementa una guía de juegos para el desarrollo psicomotriz que contribuirá en las actividades del docente encargado.

La propuesta cuenta con una intervención psicomotriz concreta que se elaboró para orientar al docente en la asignatura de Educación Física sobre la aplicación de juegos innovadores que permita una mejor conexión con los estudiantes ya que podrán interactuar y desenvolverse, despertando así el interés por la materia.

La Propuesta sirve para que el docente tenga como apoyo una herramienta que lo orientará a lo largo de su trabajo en temas relacionados con los juegos para desarrollo psicomotriz, de manera que logrará cambiar el entorno y favorecer un aumento armónico en los estudiantes con relación a la asignatura. La guía despertará las capacidades de orientación, organización y estructuración del espacio y del tiempo, como también las habilidades motrices.

### **Objetivos de la propuesta**

#### **Objetivo General**

Orientar al docente responsable de la asignatura de Educación Física sobre juegos que facilitan el desarrollo psicomotor en los estudiantes de la básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje.

#### **Objetivos Específicos**

- Mejorar el proceso de enseñanza didáctico – pedagógico en la asignatura de educación física
- Establecer la importancia que brinda la psicomotricidad para lograr un desarrollo óptimo en los estudiantes.
- Brindar la guía de juegos al docente encargado con la finalidad de optimizar sus clases.

### **Fundamentación legal y conceptual**

#### **Ley Orgánica de Educación intercultural**

**Artículo 381.-** El Estado protegerá, promoverá y coordinará a la cultura física que abarca el deporte, la educación física y las actividades recreativas que favorecen a la salud, desarrollo social de las personas que hará un hincapié considerable en el deporte y las actividades físicas educativas. (LOEI, 2011).

### Evaluación del proyecto

La propuesta es evaluada haciendo uso de una lista de cotejo, considerando cada una de las fases propuesta en consonancia con el objetivo planteado, para evidenciar la ruta de la evaluación se propone lo siguiente:

Tabla 4. Indicadores de evaluación a partir de las actividades

**Tabla 4.** *Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

<b>Objetivo de la propuesta:</b> Orientar al docente responsable de la asignatura de Educación Física sobre juegos que facilitan el desarrollo psicomotor en los estudiantes de la básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje.		
<b>Fases</b>	<b>Actividades</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Fase I: Levantamiento de la información de campo</b>	-Revisar la matriz de requerimientos  -Determinar una estructura de guía didáctica.  -Elaborar una guía didáctica dirigida al docente.	Guía didáctica realizada por periodos para el nuevo año lectivo 2022 dirigida al docente responsable de la asignatura de educación física
<b>Fase II. Socialización de la propuesta planteada con la autoridad del plantel.</b>	-Socializar la guía metodológica y coordinar con la autoridad del plantel educativo.  -Presentar la guía didáctica y capacitar al docente encargado de la asignatura.	Guía socializada mediante una presentación en línea en conjunto con el director del plantel y el docente de la asignatura de Educación Física.

<b>Fase III. Desarrollo de la guía didáctica.</b>	<p>-Preparar los juegos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.</p> <p>-Preparar el plan de desarrollo de la guía de juegos lúdicos.</p>	Guía de juegos lúdicos desarrollada utilizando los elementos necesarios para el desenvolvimiento de la clase.
---------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Guía Didáctica

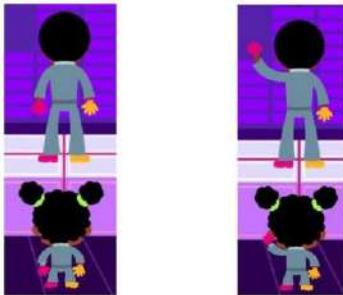
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	Equilibrar la bolita		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD FINA	TIPO:	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	NIVEL MOTRIZ:	1
<b>PROPÓSITO:</b>	Desarrollo psicomotriz de forma interactiva, lúdica y entretenida que mantienen el interés y eficacia.		
<b>AREA Y MATERIALES:</b>	Patio de la institución educativo o espacio abierto, 2 pelotas de goma y 2 cucharadas		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciamos creando dos grupos, uno de niñas y otro de niños, los cuales se ubicarán en columnas en un espacio abierto.</li> <li>2. Los dos primeros iniciarán el juego donde el niño y la niña deberán sujetar la cuchara haciendo pinza y equilibrando la bola que estará en la punta de la cuchara, deberán recordar una distancia determinada donde será la meta.</li> <li>3. Estando en la meta, desharán la postura que tenían y correrán a ubicarse al último de la columna de cada uno respectivamente, sin antes olvidarse de darle la cuchara y la pelota de goma a su compañero que le continua.</li> <li>4. Ganará el equipo que llegue a la meta en el menor tiempo posible.</li> </ol>		

<b>ESQUEMA GRAFICO</b>	
<b>NORMAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener distancia de 1 metro en todas las direcciones de cada participante.</li> <li>- Prohibido salirse de la formación.</li> </ul>
<b>VARIANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se puede adicionar el número de equipos y de integrantes.</li> <li>- Pueden ubicarse obstáculos en el trayecto.</li> <li>- Pueden continuar con la postura en ida y venida de la meta.</li> </ul>
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción activa.</li> <li>- Fomentar valores y reconocimiento de normas.</li> </ul>
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener el orden durante la actividad.</li> <li>- Establecer duración de la actividad</li> <li>- Supervisar durante toda la actividad a los participantes.</li> </ul>

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	Recoger los granos		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD FINA	TIPO:	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	NIVEL MOTRIZ:	1
<b>PROPÓSITO:</b>	Desarrollo psicomotriz de forma interactiva, lúdica y entretenida que mantienen el interés y eficacia.		
<b>AREA Y MATERIALES:</b>	Mesa y granos de frijol		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciamos creando grupos por igual cantidad de integrantes, los cuales se ubicarán alrededor de la mesa</li> <li>2. Se repartirán varios granos de frijol sobre una mesa, cada equipo intentará obtener estos granos con sus manos.</li> <li>3. Ganará el equipo con la mayor cantidad de frijoles.</li> </ol>		

<b>ESQUEMA GRAFICO:</b>	
<b>NORMAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No empujarse durante la actividad, siempre mantener el orden</li> <li>- Si se cae un frijol, se eliminará del conteo final.</li> </ul>
<b>VARIANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede utilizar otro grano que reemplace el frejol.</li> <li>- Puede jugarse de manera individual, en vez de equipos en un grupo 4 de o más.</li> </ul>
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción activa.</li> <li>- Fomentar valores y reconocimiento de normas.</li> </ul>
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener el orden durante la actividad.</li> <li>- Establecer duración de la actividad</li> <li>- Supervisar durante toda la actividad a los participantes.</li> <li>- Todos deberán participar en la actividad.</li> </ul>

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	¿A qué lado voy?		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD FINA	TIPO:	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	NIVEL MOTRIZ:	1
<b>PROPÓSITO:</b>	Desarrollo psicomotriz de forma interactiva, lúdica y entretenida que mantienen el interés y eficacia.		
<b>AREA Y MATERIALES:</b>	Espacio abierto o cerrado		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciamos formando dos equipos en fila vertical</li> <li>2. El primero de la fila recibirá la orden de ir a la izquierda o a la derecha</li> <li>3. Luego de la orden, debe ir al lado solicitado, regresando al final de la fila</li> </ol>		

	4. El equipo que completa primero, ganara.		
<b>ESQUEMA GRAFICO:</b>			
<b>NORMAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respetar la distancia en orden y calma</li> <li>- No correr, tener cuidado al movilizarse.</li> </ul>		
<b>VARIANTES:</b>	- Puede crear más de 2 equipos.		
<b>EFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción activa.</li> <li>- Fomentar valores y reconocimiento de normas.</li> </ul>		
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener el orden durante la actividad.</li> <li>- Establecer duración de la actividad</li> <li>- Supervisar durante toda la actividad a los participantes.</li> <li>- Todos deberán participar en la actividad.</li> </ul>		

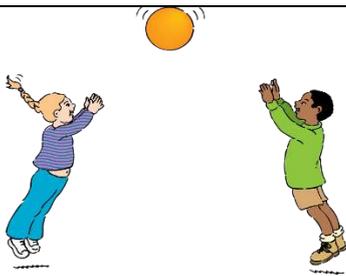
<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	Pase de balón		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD GLOBAL	<b>TIPO:</b>	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	<b>NIVEL MOTRIZ:</b>	2
<b>PROPÓSITO:</b>	Desarrollo psicomotriz de forma interactiva, lúdica y entretenida que mantienen el interés y eficacia.		
<b>AREA Y MATERIALES:</b>	Pelota		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se inicia el juego con los participantes formando una rueda.</li> <li>2. El que tenga la pelota debe decir el nombre de un participante y lanzarle la pelota.</li> <li>3. Si no puede atrapar la pelota, es eliminado.</li> <li>4. Si consigue hacerse con la pelota, dirá el nombre de otra persona que seguirá el juego, de donde saldrá un ganador.</li> </ol>		

<b>ESQUEMA GRAFICO:</b>			
<b>NORMAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No distorsionar la forma de rueda entre los participantes, manteniendo siempre su posición.</li> <li>- Lanzar la pelota con cuidado, sin golpear a los demás.</li> </ul>		
<b>VARIANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede reemplazarse el balón, por otro objeto redondo.</li> <li>- Se puede decir una prenda de vestir del participante al cual lanzara la pelota, en vez de decir el nombre.</li> </ul>		
<b>EFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción activa.</li> <li>- Fomentar valores y reconocimiento de normas.</li> </ul>		
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener el orden durante la actividad.</li> <li>- Establecer duración de la actividad</li> <li>- Supervisar durante toda la actividad a los participantes.</li> <li>- Todos deberán participar en la actividad.</li> </ul>		

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	Cambio de lugar		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD ESPACIAL	<b>TIPO:</b>	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	<b>NIVEL MOTRIZ:</b>	5
<b>PROPÓSITO:</b>	Desarrollo psicomotriz de forma interactiva, lúdica y entretenida que mantienen el interés y eficacia.		
<b>AREA Y MATERIALES:</b>	Ninguno		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los participantes forman una rueda gigante</li> <li>2. Eligen un “cebo”, que estará en el centro de la misma.</li> <li>3. Con cada ronda, el “cebo” ordenará a dos personas que cambien de lugar.</li> </ol> <p>Ejemplo: Fernando: - María y Beto. Inmediatamente, María debe ir al lugar de Beto y Beto debe ir al lugar de María.</p>		

	<p>4. Mientras tanto, el tonto intenta meterse en uno de los lugares vacíos.</p> <p>5. Si no puedes hacerlo, haz otra ronda. Si puedes, quien perdió el lugar es el nuevo “cebo”.</p>
<b>ESQUEMA GRAFICO:</b>	
<b>NORMAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No distorsionar la forma de rueda entre los participantes, manteniendo siempre su posición.</li> <li>- Lanzar la pelota con cuidado, sin golpear a los demás.</li> </ul>
<b>VARIANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puede reemplazarse el balón, por otro objeto redondo.</li> <li>- Se puede decir una prenda de vestir del participante al cual lanzara la pelota, en vez de decir el nombre.</li> </ul>
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción activa.</li> <li>- Fomentar valores y reconocimiento de normas.</li> </ul>
<b>ASPECTOS A CONSIDERAR:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener el orden durante la actividad.</li> <li>- Establecer duración de la actividad</li> <li>- Supervisar durante toda la actividad a los participantes.</li> <li>- Todos deberán participar en la actividad.</li> </ul>

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	Lanzar la pelota		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD GRUESA	<b>TIPO:</b>	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	<b>NIVEL MOTRIZ:</b>	1
<b>PROPOSITO:</b>	Desarrollar y estimular el equilibrio, organización espacial y el esquema corporal de los estudiantes.		
<b>AREAS Y MATERIALES:</b>	Espacio abierto o patio de la institución, pelota		

<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	Formar dos filas verticales, el primero de la fila debe tirar la pelota al primero de la otra fila y volver al final de la misma, el juego termina cuando la pelota llega al primer jugador que la tiró.
<b>ESQUEMA GRÁFICO</b>	
<b>NORMAS:</b>	-Los estudiantes deben respetar su turno y no cambiarse de lugar en las filas.
<b>VARIANTES:</b>	-Se puede alternar los movimientos cuando del docente lo indique
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	- Participación activa - fortalecimiento de la capacidad de reacción
<b>ASPECTOS PARA CONSIDERAR:</b>	-Cuidar la integridad de los participantes -Dar tiempo justo al juego -Hacer participar a todos los integrantes del curso.

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	Un solo pie		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD GRUESA	TIPO:	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	NIVEL	1
		MOTRIZ:	
<b>PROPOSITO:</b>	Desarrollar y estimular el equilibrio, organización espacial y el esquema corporal de los estudiantes.		
<b>AREAS Y MATERIALES:</b>	Espacio abierto o patio de la institución, ninguno		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	A la señal, los estudiantes deben saltar sobre un solo pie, alternando los pies cuando se les solicite, o para dificultar, pedirles que cierren los ojos.		

<b>ESQUEMA GRÁFICO</b>			
<b>NORMAS:</b>	-El estudiante no puede asentar ambos pies -Si el estudiante no respeta las normas, hará penitencia.		
<b>VARIANTES:</b>	-Se puede alternar los movimientos cuando del docente lo indique		
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	-Participación activa - fortalecimiento de la capacidad de reacción		
<b>ASPECTOS PARA CONSIDERAR:</b>	-Cuidar la integridad de los participantes -Dar tiempo justo al juego -Hacer participar a todos los integrantes del curso.		

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	Dos bancos y una pelota		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD FINA	<b>TIPO:</b>	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	<b>NIVEL</b>	1
		<b>MOTRIZ:</b>	
<b>PROPOSITO:</b>	Desarrollar y estimular el equilibrio, organización espacial y el esquema corporal de los estudiantes.		
<b>AREAS Y MATERIALES:</b>	Dos bancos y una pelota		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	Coloque dos bancos uno frente al otro, los niños deben pararse encima de los bancos jugando a la pelota entre ellos; quien pierde el equilibrio vuelve al juego.		

<b>ESQUEMA GRÁFICO</b>	
<b>NORMAS:</b>	-Los estudiantes deben respetar su turno. -Los estudiantes no se pueden adelantar a jugar hasta que el docente de la señal.
<b>VARIANTES:</b>	-Se puede alternar los movimientos cuando del docente lo indique
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	-Participación activa -Fortalecimiento de la psicomotricidad -Mejorar la capacidad de reacción
<b>ASPECTOS PARA CONSIDERAR:</b>	-Hacer participar a todos los estudiantes -Ser moderador del juego -Dar tiempo justo al juego.

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	Aeróbicos		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD GRUESA	<b>TIPO:</b>	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	<b>NIVEL MOTRIZ:</b>	1
<b>PROPOSITO:</b>	Desarrollar el interés por el esquema corporal y estimular los movimientos en los estudiantes.		
<b>AREAS Y MATERIALES:</b>	Patio del colegio, parlante, música, hula hula		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	Los estudiantes se ubicarán dejando un espacio moderado entre ellos para no lastimarse, el docente se pondrá frente a ellos e indicará una serie de pasos usando el hula hula que vayan en coordinación con el ritmo de la música. Los estudiantes de manera secuencial y continua		

	deberán seguir los diferentes movimientos corporales que el docente realice.
<b>ESQUEMA GRÁFICO</b>	
<b>NORMAS:</b>	-El estudiante debe seguir solo los pasos de baile que realice el docente. -Los estudiantes deben respetar el espacio de sus compañeros
<b>VARIANTES:</b>	-Se puede alternar los movimientos cuando del docente lo indique
<b>EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	-Participación activa -Expresión corporal
<b>ASPECTOS PARA CONSIDERAR:</b>	-Dar el tiempo necesario al juego -Hacer participar a todos los estudiantes -Ser animador del juego

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>	Hula Hoop		
<b>TÉCNICA:</b>	MOTRICIDAD GRUESA	<b>TIPO:</b>	PSICOMOTOR
<b>PARTICIPANTES:</b>	ESTUDIANTES	<b>NIVEL MOTRIZ:</b>	1
<b>PROPOSITO:</b>	Desarrollar y estimular el equilibrio, organización espacial y el esquema corporal de los estudiantes.		
<b>AREAS Y MATERIALES:</b>	Patio del colegio, pelota y hula hula		
<b>PREPARACIÓN Y DESARROLLO:</b>	Colocar los aros de hula hula en línea vertical separados, el alumno debe llevar la pelota con los pies entre los aros de hula y a cambio entregar la pelota al siguiente		

<b>ESQUEMA GRÁFICO</b>	
<b>NORMAS:</b>	-Si el alumno no pasa bien la pelota hará penitencia
<b>VARIANTES:</b>	-Se puede alternar los movimientos cuando del docente lo indique
<b>EFECTOS DE LA ACTIVIDAD:</b>	-Participación activa -Fortalecimiento de la motricidad gruesa
<b>ASPECTOS PARA CONSIDERAR:</b>	-Dar el tiempo necesario al juego -Hacer participar a todos los estudiantes -Ser animador del juego

### 4.3 Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	Responsable	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Elaborar una guía didáctica	Estudiante investigador																
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización de guía didáctica.	Estudiante investigador																
3	Elaborar diapositivas para la socialización del plan de capacitación	Estudiante investigador																
4	Convocar a los docentes para el desarrollo del plan de capacitación	Director(a) del plantel																
5	Desarrollo de la socialización de la guía didáctica	Estudiante investigador																
6	Presentación de la guía didáctica para evaluar la socialización	Estudiante investigador																
7	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																
8	Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia	Estudiante investigador																

## **CAPITULO V. VALORACION DE LA FACTIBILIDAD**

### **4.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

La dimensión técnica efectuó la sincronización de las partes involucradas, como la correcta aplicación del juego como estrategia metodológica, la cual se encuentra integrada adecuadamente en la guía propuesta, donde se dispuso previamente de la tecnología necesaria para su desarrollo. Adicional se constató que las autoridades y personal docente involucrado cuentan con el conocimiento y materiales requeridos, aspectos que otorgaron la factibilidad del mismo.

### **4.2 Análisis de la dimensión económico de implementación de la propuesta**

Los recursos que formaron parte de la guía metodología no requiere de gran inversión económica, a causa que requieren de la mínima intervención de materiales, los cuales en su totalidad se cuentan dentro del hogar o de la institución educativa, contribuyendo positivamente a las dimensiones económicas, otorgando factibilidad a la propuesta.

### **4.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta**

La apertura de la institución educativa al estudio, como actor principal para la aplicación de la guía metodológica, permitió socializar con un número importante de estudiantes y docentes que se relacionan activamente con su entorno, contribuye con la promoción de nuestra propuesta enfocada en el juego como estrategia aplicable para el desarrollo psicomotriz.

### **4.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta**

Basándonos en escasa participación de materiales, los cuales los que se requieren en actividades específicas provienen del reciclaje, promoviendo el mismo a su vez de brindar una mayor longevidad, aspectos que contribuyen en la dimensión ambiental, siendo una propuesta amigable al medio ambiente.

## **CAPITULO VI. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA**

### **6.1 Conclusiones**

- Mediante el trabajo de investigación se ha logrado determinar que la metodología empleada en la asignatura de educación física es tradicionalista y monótona. La falta de actividades lúdicas en las clases ha provocado que en los estudiantes exista desinterés hacia la asignatura.
- Dentro del bloque curricular de educación física el juego y jugar está presente el desarrollo psicomotriz del niño lo cual es primordial para mejorar la capacidad del estudiantes, pero el docente encargado de la asignatura tiene poco conocimiento acerca del tema por lo que se le presenta una barrera para trabajar en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de la escuela Ciudad de Pasaje.
- Es fundamental orientar al docente a trabajar en estrategias lúdicas por medio de una guía de juegos que favorezcan la incorporación de la psicomotricidad de manera que mejore y renueve su enseñanza.

### **6.2 Recomendaciones**

- Se debe brindar una continua capacitación al docente encargado de la asignatura de educación física con el objetivo de garantizar una enseñanza optima que pueda ayudar en el proceso educativo y formativo de los estudiantes del plantel educativo y a su vez que dicho conocimientos impartidos logren desenvolver un excelente ser humano.
- Es recomendable también que el docente conozca más a fondo el tema de la psicomotricidad, sus beneficios, la importancia de desarrollar y los correspondientes juegos lúdicos que se pueden emplear en la clase.
- Elaboración de una guía didáctica de diferentes juegos lúdicos dirigida al docente de Educación Física que puede implementar para el desarrollo psicomotor de los estudiantes, de tal manera que contenga y brinde un nuevo enfoque educativo para el plantel.

### **6.3 Limitaciones y prospectiva**

#### **6.3.1 Limitaciones**

- Restricciones debido a la crisis sanitaria por COVID-19.
- Escasa evidencia científica local, que abarque un objeto de estudio grande que pueda corroborar los beneficios del juego en el desarrollo psicomotriz.
- Dificultad en la comprensión especializada técnica de la guía didáctica por parte de la docente involucrada, por no ser especializada en el área.

#### **6.3.1 Prospectiva**

- Abordar al personal docente de Educación Física mediante la capacitación para la comprensión y aplicación de la estrategia propuesta para el adecuado desarrollo psicomotriz del alumno.
- Integración del juego en las actividades escolar mediante la supervisión del docente capacitado, siguiendo la guía metodología de manera interactiva y entretenida.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ahadi, M., Azhari, P., & A, Y. (2021). The traditional games-based thematic teaching materials in improving students' social competence. *International Journal of Research and Review*, 8(1), 65-71.
- Álvarez, A. (2020). Clasificación de las Investigaciones. *Universidad de Lima*.
- Carrasco, O., Venegas, D., Toapanta, K., & Maigua, B. (2021). El Desarrollo Psicomotriz y su relación con la Actividad Físico-Deportiva en las Edades Tempranas. *Alpha publicaciones*, 42-56.
- Constantin, I. (2020). The importance of the psychomotricity development in the life cycle. *Știința Culturii Fizice*, 37-48.
- Constitución del Ecuador. (2021). Quito.
- Coral, D. (2017). *Guía para hacer una Revisión Bibliográfica*. Bogotá: Universidad del Bosque.
- Cueto, S., Prieto, J., Nistal, P., Abelairas, C., Barcala, R., & López, S. (2017). Teachers' Perceptions of Preschool Children's Psychomotor Development in Spain. *Perceptual and Motor Skills*, 725-739.
- Da Silva, W., Pereira, J., Goncalves, E., Sousa, P., Oliveira, H., Rodrigues, H., . . . Pereira, A. (2020). Psychomotricity and adversities in the teaching of early childhood education. *Research, Society and Development*, 12.
- Delgado, S. (2021). *Los juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de edad de la Unidad Educativa "Dávalos N° 32" del Cantón Tosagua, durante el año lectivo 2021-2022*. Magdalena. Portoviejo: Universidad San Gregorio de Portoviejo.
- Disfruti . (23 de noviembre de 2016). *Juegos simbólicos o juegos de imitación*. Obtenido de <https://disfruti.com/juegos-simbolicos-juegos-de-imitacion/>
- Esteban, N. (2018). Tipos de Investigación. *CORE*, 1-4.
- Gallén, M. (2019). *Propuesta de intervención en psicomotricidad en el segundo ciclo de Educación Infantil*. Castellón: Universitat Jaume I.
- Güneş, B., & Yilmaz, E. (2019). The Effect of Tactical Games Approach in Basketball Teaching on Cognitive, Affective and Psychomotor Achievement Levels of High School Students. *Egitim ve Bilim Education and Science*, 313-331.
- Juego y Deporte. (2021). *Los deportes colectivos*. Obtenido de <https://www.juegoydeporte.com/deportes-colectivos/>
- Juli, D. (2019). *La importancia de los juegos psicomotrices en el desarrollo de la coordinación visomotora fina y gruesa en los alumnos de 4 y 5 años del nivel inicial*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Khudoiberganovna, R. (2020). Metodología para la enseñanza de juegos al aire libre en instituciones preescolares. *Academic Research in Educational Sciences*, 932-941.
- Lalama, A., & Calle, M. (2019). Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento. *Sathiti: sembrador*, 211-218.

- Laveriano, E. (2021). *El juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños del programa de intervención temprana "La Victoria", del distrito de Chimbote - 2019*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. (2015).
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Quito.
- Matínez, J. (2008). El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de Educación Física. *Educación Física y su Didáctica*, 1-7.
- Mendieta, J., Mendieta, R., & Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Guayaquil: CIDE Editorial.
- Mérida, R., Olivares, M., & Gonzáles, M. (2018). Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil. *Retos*, 329-336.
- Mocanu, G., & Gavrilă, M. (2021). The effect of motion games on improving the psychomotor and intellectual performance of children with autism spectrum disorder and intellectual disabilities. *Balneo and PRM Research Journal*, 12(4), 289–300. doi:<http://dx.doi.org/10.12680/balneo.2021.453>
- Montenegro, M., Muevecela, S., & Reinoso, M. (2020). Las Tics: Una nueva tendencia en la educación inclusiva. *Revista Científica*, 311-327.
- Muñoz, V., Lavega, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*, 166-172.
- Ngan, L., Tan, A., Lip, P., & Chee, L. (2018). The impact of play on child development - a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(5), 625-643. doi:10.1080/1350293X.2018.1522479
- Peñeñory, V., Collazos, C., Bacca, A., Manresa, C., Cano, S., & Fardoun, H. (2018). Validation of methodological proposal for serious games design oriented to psychomotor rehabilitation in children with hearing impairment. In *Proceedings of the XIX International Conference on Human Computer Interaction (Interacción 2018)* (págs. 1-2). New York: Association for Computing Machinery. doi:<https://doi.org/10.1145/3233824.3233850>
- Piza, N., Amaiquema, F., & Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 455-459.
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 179-200.
- Román, J., & Calle, P. (2017). Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo, Ecuador. *Enfermería: Cuidados Humanizados*, 49-65.
- Rosales, C. (2017). *La actividad física y su incidencia en el desarrollo de habilidades motrices de la Unidad Educativa Liceo Juan XXIII*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Sgrò, F., Barca, M., Schembri, R., & Lipoma, M. (2020). Assessing the effect of different teaching strategies on students' affective learning outcomes during volleyball lessons. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 2136–2142.

- Sumarsono, A., Wasa, C., Syamsudin, M., Khorul, A., Hidayat, A., Jondry, H., . . . Novita, C. (Octubre de 2018). The Four-Net Game to Improve Students'. *1st International Conference on Social Sciences*, 1367-1370. Atlantis Press.
- Taibe, Y. (2019). *Esquema corporal: aspecto teórico que define su importancia, elementos que involucran la conciencia corporal (imagen corporal, concepto corporal, esquema corporal, etc.), diferencias y similitudes entre ellos, sugerencia de actividad de aprendizaje* . Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Yanac, E., & Cutipa, E. (2019). *Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Pública de Ventanilla - Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Zaragas, H., & Pliogou, V. (2019). Assessment and pedagogical implications of young children's psychomotor development in Greek kindergarten schools. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 3-13. doi:10.1080/03004279.2019.1684540

## ANEXOS

### Realización de las entrevistas a los docentes y directora de la institución



### Consentimiento informado de los entrevistados

CONSENTIMIENTO INFORMADO  
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE PASAJE"

Pasaje, 28 de Enero del 2022

L.cda. Lc. Sayda Mirella Carrillo Jama

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE PASAJE"**

Estimada directora, expreso a usted un cordial saludo, y a la vez, me permito solicitarle comedidamente su consentimiento para desarrollar un trabajo de investigación en la institución que usted acertadamente dirige para lo cual presento la siguiente información:

**Título del estudio:** Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje

**Investigadores responsables:** Correa Elizardo Hevner Mauricio, Ayala Arizaga Axel Mauricio

**Institución/Departamento:** Universidad Técnica de Machala

**Lugar de recogida de datos:** Pasaje

**Estimado entrevistado (a)**

- Usted está siendo invitado a responder a las preguntas de este cuestionario de forma voluntaria.
- Antes de aceptar participar en esta entrevista, es muy importante que le haga conocer sobre los contenidos del presente documento
- Los investigadores deben responder a todas sus preguntas antes de decidirse a participar en el estudio.

**Objetivo del estudio:**

Obtener información sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los estudiantes de educación básica elemental en la Unidad Educativa "Ciudad de Pasaje".

**Procedimiento:**

Su participación en esta investigación consiste en responder las preguntas formuladas

**Indicaciones**

Estas preguntas serán grabadas en audio para un análisis posterior. La entrevista será acordada con usted y se realizará en un local que garantice la privacidad adecuada para responder las preguntas.

**Beneficios:**

Los beneficios para los miembros de esta investigación serán directos, debido a que esta información servirá de base para implementar una Guía metodológica que incluyan estrategias de como impartir juegos y que sirvan para el desarrollo psicomotriz en la básica elemental en la Escuela de Educación Básica "Ciudad de Pasaje" ubicada en el Cantón Pasaje.

**Secreto profesional:**

La información que usted proporcione tendrá la privacidad garantizada por los investigadores responsables. Los sujetos de la investigación no serán identificados en ningún momento, en caso de que se apruebe por su parte lo contrario.

Comprendo y estoy de acuerdo con lo que se ha dicho, yo Marcos Castro acepto participar en esta investigación, mediante la firma de este consentimiento.

Lcda. Sayda Mirella Carrillo Jama  
Directora

CONSENTIMIENTO INFORMADO  
ENTREVISTADO/A

**Título del estudio:** Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje  
**Investigador/a responsable:** Correa Elizalde Heynner Mauricio, Ayala Arizaga Axel Mauricio  
**Institución/Departamento:** Universidad Técnica de Machala  
**Lugar de recogida de datos:** Pasaje

**Estimado entrevistado (a)**

- Usted está siendo invitado a responder a las preguntas de este cuestionario de forma voluntaria
- Antes de aceptar participar en esta entrevista, es muy importante que le haga conocer sobre los contenidos del presente documento
- Los investigadores deben responder a todas sus preguntas antes de decidirse a participar en el estudio.

**Objetivo del estudio:**

Obtener información sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los estudiantes de educación básica elemental en la Unidad Educativa "Ciudad de Pasaje".

**Procedimiento:**

Su participación en esta investigación consiste en responder las preguntas formuladas.

**Indicaciones**

Estas preguntas serán grabadas en audio para un análisis posterior. La entrevista será acordada con usted y se realizará en un local que garantice la privacidad adecuada para responder las preguntas.

**Beneficios:**

Los beneficios para los miembros de esta investigación serán directos, debido a que esta información servirá de base para implementar una Guía metodológica que incluyan estrategias de como impartir juegos y que sirvan para el desarrollo psicomotriz en la básica elemental en la Escuela de Educación Básica "Ciudad de Pasaje" ubicada en el Cantón Pasaje.

**Secreto profesional:**

La información que usted proporcione tendrá la privacidad garantizada por los investigadores responsables. Los sujetos de la investigación no serán identificados en ningún momento, en caso de que se apruebe por su parte lo contrario.

Comprendo y estoy de acuerdo con lo que se ha dicho, yo Glady Aguirre acepto participar en esta investigación, mediante la firma de este consentimiento

Glady Aguirre  
Firma del Entrevistado

070344576-7  
Cédula de identidad

Yo \_\_\_\_\_, declaro que obtuve de manera apropiada y de forma voluntaria el Consentimiento Informado de este tema de investigación

\_\_\_\_\_  
Firma del entrevistador

\_\_\_\_\_  
Documento de identidad

Heynner Mauricio  
Firma del entrevistador

070696301-4  
Documento de identidad

**TÉRMINO DE CONFIDENCIALIDAD**

**Proyecto de estudio:** Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje.

**Investigadores responsables:** Correa Elizalde Heynner Mauricio, Ayala Arizaga Axel Mauricio

**Institución/Departamento:** Universidad Técnica de Machala

**Teléfono de contacto:** 0985038670 - 0967282070

**Lugar de recogida de datos:** Pasaje

Los investigadores de este proyecto se han comprometido a preservar la privacidad de las personas cuyos datos se recogerán a través de las entrevistas planteadas. Además, afirman que esta información sólo podrá ser divulgada de forma única y exclusivamente para la ejecución de este proyecto. La información sólo podrá ser divulgada de forma anónima y se mantendrá por un periodo de cinco años, bajo la responsabilidad de los investigadores: Heynner Mauricio Correa Elizalde y Axel Mauricio Ayala Arizaga. Después de este periodo, se destruirán los datos

Pasaje, 28 Enero de 2022

CONSENTIMIENTO INFORMADO  
ENTREVISTADO/A

**Título del estudio:** Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje  
**Investigador/a responsable:** Correa Elizalde Heynner Mauricio, Ayala Arizaga Axel Mauricio  
**Institución/Departamento:** Universidad Técnica de Machala  
**Lugar de recogida de datos:** Pasaje

**Estimado entrevistado (a)**

- Usted está siendo invitado a responder a las preguntas de este cuestionario de forma voluntaria
- Antes de aceptar participar en esta entrevista, es muy importante que le haga conocer sobre los contenidos del presente documento
- Los investigadores deben responder a todas sus preguntas antes de decidirse a participar en el estudio.

**Objetivo del estudio:**

Obtener información sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los estudiantes de educación básica elemental en la Unidad Educativa "Ciudad de Pasaje".

**Procedimiento:**

Su participación en esta investigación consiste en responder las preguntas formuladas.

**Indicaciones**

Estas preguntas serán grabadas en audio para un análisis posterior. La entrevista será acordada con usted y se realizará en un local que garantice la privacidad adecuada para responder las preguntas.

**Beneficios:**

Los beneficios para los miembros de esta investigación serán directos, debido a que esta información servirá de base para implementar una Guía metodológica que incluyan estrategias de como impartir juegos y que sirvan para el desarrollo psicomotriz en la básica elemental en la Escuela de Educación Básica "Ciudad de Pasaje" ubicada en el Cantón Pasaje.

**Secreto profesional:**

La información que usted proporcione tendrá la privacidad garantizada por los investigadores responsables. Los sujetos de la investigación no serán identificados en ningún momento, en caso de que se apruebe por su parte lo contrario.

Comprendo y estoy de acuerdo con lo que se ha dicho, yo AYLA CRISTINA JARA acepto participar en esta investigación, mediante la firma de este consentimiento

Ayala Arizaga Axel  
Firma del Entrevistado

0704359-0-8  
Cédula de identidad

Yo Heynner Mauricio, declaro que obtuve de manera apropiada y de forma voluntaria el Consentimiento Informado de este tema de investigación

Heynner Mauricio  
Firma del entrevistador

070696301-4

\_\_\_\_\_  
Firma del entrevistador

\_\_\_\_\_  
Documento de identidad

\_\_\_\_\_  
Firma del entrevistador

\_\_\_\_\_  
Documento de identidad

**TÉRMINO DE CONFIDENCIALIDAD**

**Proyecto de estudio:** Los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la Escuela Ciudad de Pasaje.

**Investigadores responsables:** Correa Elizalde Heynner Mauricio, Ayala Arizaga Axel Mauricio

**Institución/Departamento:** Universidad Técnica de Machala

**Teléfono de contacto:** 0985038670 - 0967282070

**Lugar de recogida de datos:** Pasaje

Los investigadores de este proyecto se han comprometido a preservar la privacidad de las personas cuyos datos se recogerán a través de las entrevistas planteadas. Además, afirman que esta información sólo podrá ser divulgada de forma única y exclusivamente para la ejecución de este proyecto. La información sólo podrá ser divulgada de forma anónima y se mantendrá por un periodo de cinco años, bajo la responsabilidad de los investigadores: Heynner Mauricio Correa Elizalde y Axel Mauricio Ayala Arizaga. Después de este periodo, se destruirán los datos.

Pasaje, 28 Enero de 2022

## **ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PROFESORES DE LA ESCUELA CIUDAD DE PASAJE**

**TEMA: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR CON NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA CIUDAD DE PASAJE**

### **DIÁLOGO PRELIMINAR:**

Soy estudiante de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la universidad técnica de Machala y la presente entrevista se sitúa en obtener información sobre, los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la escuela ciudad de pasaje con el propósito de implementar una guía metodológica que sirva de apoyo a los docentes responsables del desarrollo psicomotriz de los niños.

### **OBJETIVO:**

Obtener la suficiente información para la implementación de una guía didáctica para que sirva de apoyo a los docentes responsables del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de la básica elemental.

### **ENTREVISTADO #1**

#### **DATOS INFORMATIVOS**

Nombre y apellidos del entrevistado:	Gladys Aguirre
Función:	Docente
Grado:	Cuarto
Título que posee	Lic. En Ciencias de la Educación
Especialidad	Ciencias sociales
Correo electrónico:	gladys.aguirre@educacion.gob.ec
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	23-12- 2021

#### **DIMENSIÓN 1. Aplicación de los juegos**

**11. ¿Qué medios digitales utiliza para investigar acerca de cómo aplicar juegos en las clases de educación física?**

Youtube, Google.

**12. ¿De qué manera los juegos promueven el desarrollo psicomotor de los niños?**

Ayuda al movimiento del cuerpo, despeja su mente, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso de su cuerpo

**13. ¿Cómo orienta al niño en la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz?**

Estimulando la motricidad gruesa por ejemplo buscando implementos para que el niño salte, colocar unos aros en el suelo para que brinquen de uno a otro lado. – También pueden utilizar un circuito en el suelo con cinta de carroceros por la que deberán intentar caminar sin salirse.

**14. ¿Cuáles son los juegos que utiliza como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?**

- Jugar con plastilina.
- Animal sobre animal.
- Abejas en la colmena.
- rompecabezas.
- Patchimals.
- Adivinanzas.
- Pintar un cuadro

## **DIMENSIÓN 2. DESARROLLO PSICOMOTOR**

**15. ¿Cuáles son las actividades que aplican con mayor frecuencia para influir en el desarrollo psicomotriz con sus estudiantes de básica elemental?**

Un partido de football entre compañeros

**16. ¿Se le facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor en la básica elemental? ¿De qué manera las aplica?**

De manera grupal.

## **DIMENSIÓN 3. CONOCIMIENTO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**17. ¿Qué capacitación ha recibido para mejorar los conocimientos sobre el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Ninguna.

**18. ¿Existe facilidad para acceder a capacitaciones sobre juegos? ¿Qué instituciones han facilitado la capacitación en este tema?**

No, por ahora

**19. ¿Los docentes realizarían un mejor desenvolvimiento lúdico con capacitaciones?**

**¿Por qué?**

Porque hay que dar cambios en la enseñanza.

**20. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?**

Todo niño necesita jugar y espera con ansia la hora de cultura física.

#### **DIMENSIÓN 4. ORIENTACIÓN DOCENTE**

**13 ¿Qué orientación requiere el docente para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor?**

Orientación profesional. Debe de ser una persona capacitada en el área de Cultura Física.

**14 ¿De qué manera les gustaría recibir orientación sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

De manera presencial.

## ENTREVISTADO #2

### DATOS INFORMATIVOS

Nombre y apellidos del entrevistado:	Marcos Castro
Función:	Docente
Grado:	tercero
Título que posee	Licenciatura Ciencias de la Educación informática
Especialidad	sociales
Correo electrónico:	Marcos.castro@educacion.gob.ec
Teléfono:	0984178311
Fecha de aplicación:	21-12-2021

#### DIMENSIÓN 1. Aplicación de los juegos

**21. ¿Qué medios digitales utiliza para investigar acerca de cómo aplicar juegos en las clases de educación física?**

Youtube, Google

**22. ¿De qué manera los juegos promueven el desarrollo psicomotor de los niños?**

La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo

**23. ¿Cómo orienta al niño en la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz?**

Realizando ejercicios prácticos.

**24. ¿Cuáles son los juegos que utiliza como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?**

- Jugar con plastilina.
- Animal sobre animal.
- Puzzles y rompecabezas.
- Patchimals.
- Dots: para conectar sin parar.
- Pintar un cuadro

#### DIMENSIÓN 2. DESARROLLO PSICOMOTOR

**25. ¿Cuáles son las actividades que aplican con mayor frecuencia para influir en el desarrollo psicomotriz con sus estudiantes de básica elemental?**

Jugar con la pelota.

**26. ¿Se le facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor en la básica elemental? ¿De qué manera las aplica?**

En grupo.

### **DIMENSIÓN 3. CONOCIMIENTO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**27. ¿Qué capacitación ha recibido para mejorar los conocimientos sobre el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Ninguna.

**28. ¿Existe facilidad para acceder a capacitaciones sobre juegos? ¿Qué instituciones han facilitado la capacitación en este tema?**

No, en estas temporadas difícil.

**29. ¿Los docentes realizarían un mejor desenvolvimiento lúdico con capacitaciones? ¿Por qué?**

Porque se necesita cambiar para un mejor aprendizaje.

**30. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?**

Que el niño necesita jugar.

### **DIMENSIÓN 4. ORIENTACIÓN DOCENTE**

**15 ¿Qué orientación requiere el docente para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor?**

Debe de ser una persona capacitada en el área de Cultura Física.

**16 ¿De qué manera les gustaría recibir orientación sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Presencial.

## ENTREVISTADO #3

### DATOS INFORMATIVOS

Nombre y apellidos del entrevistado:	María Sarvelia Tacuri Cedillo
Función:	Docente
Grado:	Segundo
Título que posee	Licenciatura Ciencias de la Educación
Especialidad	Ciencias sociales
Correo electrónico:	Sarvelia.tacuri@educacion.gob.ec
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	21-12-2021

### DIMENSIÓN 1. Aplicación de los juegos

**31. ¿Qué medios digitales utiliza para investigar acerca de cómo aplicar juegos en las clases de educación física?**

Google, Youtube

**32. ¿De qué manera los juegos promueven el desarrollo psicomotor de los niños?**

Los juegos potencian el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo.

**33. ¿Cómo orienta al niño en la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz?**

Realizar ejercicios, por ejemplo. Hacer un circuito en el suelo con cinta o cabo por la que deberán intentar caminar sobre el sin salirse.

**34. ¿Cuáles son los juegos que utiliza como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?**

- Lazo de motricidad.
- Jugar con plastilina.
- Animal sobre animal.
- Pinturas

### DIMENSIÓN 2. DESARROLLO PSICOMOTOR

**35. ¿Cuáles son las actividades que aplican con mayor frecuencia para influir en el desarrollo psicomotriz con sus estudiantes de básica elemental?**

Correr con el balón

**36. ¿Se le facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor en la básica elemental? ¿De qué manera las aplica?**

En parejas.

### **DIMENSIÓN 3. CONOCIMIENTO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**37. ¿Qué capacitación ha recibido para mejorar los conocimientos sobre el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Ninguna.

**38. ¿Existe facilidad para acceder a capacitaciones sobre juegos? ¿Qué instituciones han facilitado la capacitación en este tema?**

No.

**39. ¿Los docentes realizarían un mejor desenvolvimiento lúdico con capacitaciones? ¿Por qué?**

Porque se va actualizando.

**40. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?**

Que el niño necesita jugar y distraerse.

### **DIMENSIÓN 4. ORIENTACIÓN DOCENTE**

**17 ¿Qué orientación requiere el docente para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor?**

Orientación profesional en el área de Cultura Física

**18 ¿De qué manera les gustaría recibir orientación sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Presencial.

## **TEMA: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR CON NIÑOS DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA CUIDAD DE PASAJE**

### **DIÁLOGO PRELIMINAR:**

Soy estudiante de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte de la universidad técnica de Machala y la presente entrevista se sitúa en obtener información sobre, los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor con niños de básica elemental de la escuela ciudad de pasaje con el propósito de implementar una guía metodológica que sirva de apoyo a los docentes responsables del desarrollo psicomotriz de los niños.

### **OBJETIVO:**

Obtener la suficiente información para la implementación de una guía didáctica para que sirva de apoyo a los docentes responsables del desarrollo psicomotriz de los estudiantes de la básica elemental.

### **DATOS INFORMATIVOS**

Nombre y apellidos del entrevistado:	Sayda Mirella Carillo Jama
Función:	Directora
Título que posee	Lic. En Ciencias de la Educación
Especialidad	Ciencias sociales
Correo electrónico:	Sayda.carrillo@educacion.gob.ec
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	28

### **DIMENSIÓN 1. Aplicación de los juegos**

#### **41. ¿Qué medios digitales utilizan los docentes para investigar acerca de cómo aplicar juegos en las clases de educación física?**

Proyectores o actualmente el medio donde se conectan a las clases virtuales (computador, celular) bajo las plataformas virtuales

#### **42. ¿De qué manera los docentes promueven el desarrollo psicomotor de los niños?**

A través de actividades lúdicas que Promueven el afecto social y psicológico que se desarrolla con los demás estudiantes de una institución educativa

#### **43. ¿Los docentes utilizan los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de los niños?**

Si, por supuesto esto es lo principal dentro de una clase pues el niño se divierte disfruta de las actividades y esto produce beneficios en su cuerpo como el desarrollo psicomotriz.

**44. ¿De qué manera los profesores orientan a los niños al momento de aplicar los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz?**

- Juegos de estrategia
- Juegos de trabajo en equipo
- Juegos individuales

## **DIMENSIÓN 2. DESARROLLO PSICOMOTOR**

**45. ¿Cuáles son las actividades que aplican los docentes con mayor frecuencia para para lograr desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes de básica elemental?**

Actividades divididas en equipos rotativos donde se pueda trabajar parcialmente en el espacio laboral determinado aprovechando todos los recursos al alcance

**46. ¿A los docentes se le facilita aplicar estrategias para el desarrollo psicomotor en la básica elemental? ¿De qué manera las aplican?**

Una estrategia muy grande sería el libre uso de sus actividades físicas.

## **DIMENSIÓN 3. CONOCIMIENTO DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**47. ¿Qué capacitaciones han recibido los docentes para mejorar los conocimientos sobre el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Totalmente nulo por parte del magisterio, pero han adquirido conocimientos por medios de su indagación y su parte investigativa.

**48. ¿Los docentes obtienen facilidad para acceder a capacitaciones sobre juegos? ¿Qué instituciones han facilitado la capacitación en este tema?**

Partiendo desde un punto sincero, que la capacitación debería realizarse bajo expertos en el tema, existen varios cursos que podrían tomarse, pero tienen un costo no tan ajustado al bolsillo de las mayorías de los docentes.

**49. ¿Los docentes realizarían un mejor desenvolvimiento lúdico con capacitaciones? ¿Por qué?**

Si Porque mediante las capacitaciones adquieren nuevos conocimientos y tienen que buscar otros medios y métodos de enseñanza

**50. ¿Cuál es el conocimiento del docente de educación física sobre la aplicación de los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor de la básica elemental?**

Parcialmente básico y tradicionalista.

#### **DIMENSIÓN 4. ORIENTACIÓN DOCENTE**

**51. ¿Qué orientación requiere el docente para mejorar sus capacidades respecto a los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotor?**

Requiere de una actualización total debido por que avanza la tecnología hay nuevas herramientas que pueden utilizar los docentes y sobre todo nuevos estilos de enseñanza a impartir por ende requiere orientaciones mensuales y cada seis meses para adquirir nuevos conocimientos.

**52. ¿De qué manera les gustaría a los docentes recibir orientaciones sobre los juegos como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños de básica elemental?**

Totalmente impartida de una manera presencial, el conocimiento de adquiere mediante vivencias totalmente presentes



Tema: The Traditional Games-Based Thematic Teaching Materials in Improving Students' Social Competence

Autores: Ahadi, M., Azhari, P., & A, Y.

Año: 2021

Enlace: <https://www.ijrrjournal.com/>

Revista: *International Journal of Research and Review*

Páginas: 65-71.

## El Desarrollo Psicomotriz y su relación con la Actividad Físico-Deportiva en las Edades Tempranas.

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v3i2.1.48>

*Psychomotor Development and its relationship with Physical-Sports Activity in Early Ages.*

Carrasco Coca Orlando Rodrigo.<sup>1</sup>, Venegas Freire Daniel Alejandro.<sup>2</sup>, Toapanta Peralvo Kevin Luis.<sup>3</sup> & Mangua Tenelema Brandon Alexis.<sup>4</sup>

### Resumen

**Introducción.** El desarrollo psicomotriz del niño resulta esencial para su progreso en la práctica de las actividades físico-deportivas, sin embargo, para concretar resultados favorables se deben considerar diferentes aspectos. **Objetivo.** Reflexionar en torno a la relación entre desarrollo psicomotriz y la práctica de actividades físicas deportivas en edades tempranas. **Metodología.** La metodología seguida fue descriptiva, documental, basada en la RSL (Revisión Sistemática de Literatura). La utilización de métodos teóricos favoreció la indagación, revisión y análisis de la información documental precedente, ubicada en 37 fuentes de diferentes bases de datos; todas relacionadas con el tema objeto de estudio. **Resultados.** 1. La relación que se da entre desarrollo psicomotriz y potencial alcanzado para la práctica de actividades físicas deportivas resulta evidente. Mientras mayor sea la estimulación psicomotriz recibida en las edades tempranas mejor será el desempeño del niño en las actividades físicas deportivas. 2. El desarrollo psicomotriz transita por varias etapas, las cuales deben ser respetadas y estimuladas mediante actividades lúdicas para potenciar el pleno desarrollo infantil. 3. Todo programa físico-deportivo en esta etapa debe considerar la dosificación, cargas, intensidad, sexo, edad y tipo de actividades a realizar. 4. No existe un criterio único en la comunidad científica respecto a las ventajas o perjuicios de la iniciación temprana a la práctica de actividades físicas deportivas, independientemente a esto si se establece la estrecha relación entre desarrollo psicomotriz óptimo y mejoras perceptibles en la práctica de actividades físicas deportivas en edades tempranas. **Conclusiones.** Coincidiéndose con el posicionamiento teórico y científico preliminar queda sustentada la estrecha relación entre desarrollo psicomotriz del niño y el potencial favorable para la práctica de actividades físicas-deportivas. Un desarrollo psicomotriz óptimo, propicia mejoras perceptibles para la práctica de actividades físicas deportivas en edades tempranas, resultando necesario respetar las etapas evolutivas del desarrollo infantil para potenciar su máximo desempeño.

Tema: El Desarrollo Psicomotriz y su relación con la Actividad Físico-Deportiva en las Edades Tempranas.

Autores: Carrasco, O., Venegas, D., Toapanta, K., & Mangua, B.

Año: (2021).

Enlace:

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.alfapublicaciones.com/index.php/alfapublicaciones/article/download/48/201%23:-:text%3DLa%2520relaci%25C3%25B3n%2520que%2520se%2520da,en%2520las%2520actividades%2520f%25C3%25A%2520deportivas.&ved=2ahUKEwiv86SKuIz2AhV2J0QIHeu4ALEQFnoECAQQBg&usg=AOvVaw0GB7oaOLiu0UejvUOiBV5t>

Revista: Alpha publicaciones

Páginas: 42-56.

### THE IMPORTANCE OF THE PSYCHOMOTRICITY DEVELOPMENT IN THE LIFE CYCLE

Constantin Iuliana Luminița<sup>1</sup>, ORCID: 0000-0001-5512-2660

<sup>2</sup>Secondary School „Nicolae Iorga”, Iasi, Romania

**Abstract.** In the literature, psychomotor skills are considered as a complex function, an aptitude that integrates both aspects of motor activity and manifestations of perceptual functions. The evolution of the psychomotor behaviors of each individual develops depending on his aptitude, the degree of physical and intellectual development and the educational influences to which he was subjected throughout childhood.

Psychomotor skills, as a complex function that determines the regulation of human behavior, include the participation of various processes and psychic functions that ensure both the reception of information and the proper execution of motor response acts. Psychomotor skills make possible pragmatic adaptation (learning professional, manual, intellectual techniques), social adaptation (ways of interpersonal communication), aesthetic adaptation (body expression techniques), educational adaptation, through its basic components.

**Keywords:** psychomotricity, development, behavior, child, movement.

time and has not gained sufficient coordination and stability of his gestures and movements" [19, p. 12].

Definition of psychomotor skills according to dexonline.ro: *psihomotricitate* s. f. Integrare de motor și psihice funcții, ca un efect de educație și dezvoltare a sistemului nervos. (<fr. psychomotricité) [7].

Psychomotricity is a complex function that integrates and combines motor and mental elements that determine the regulation of individual behavior, including the participation of various processes and mental functions, ensuring the proper execution of response to various situations, stimulus. Motricity as a functional substructure of psychomotricity is the global name of the movement of the body or its various components is achieved. This quality of movements and especially of some gestures is determined by the way the information is received and interpreted, as well as by the quality of the response act which is influenced not only by motor factors, but also by cognitive, affective, motivational and volitional factors. It is a complex act, which combines motor and psychic abilities in performing the action, and this act is called a psychomotor act.

his sensory motor system.

- The relationship with the mother who gives the child the opportunity to study the outside world and the him.

Movement is one of the manifestations of life. This is a locomotor system in close contact with the central nervous system and the nervous system. In this complex system, the analyzers effectively adapt to permanent changes of the external environment. The nervous system receives information from the internal environment, processes it and issues commands, which through the fibers and through the motor pathways, thus producing the movement.

Among the means available to the organism to relate to the environment, the most important is the one that has obtained a specific character and preponderance so that it is labeled as the exclusive psychology.

Indeed, the movement begins to appear during the fetal period. In ontogeny, it appears with the development of the corresponding tissues and organs. Its development can be justified by functioning from the fourth month of pregnancy.

Tema: The importance of the psychomotricity development in the life cycle

Autores: Constantin, I.

Año: 2020

Enlace: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22401>

Revista: *International Journal of Research and Review*

Páginas: 37-48.

<p>Article</p> <p><b>Teachers' Perceptions of Preschool Children's Psychomotor Development in Spain</b></p> <p>Sofia Cueto<sup>1</sup>, José Antonio Prieto<sup>1</sup>, Paloma Nistal<sup>1</sup>, Cristian Abelairas-Gómez<sup>2</sup>, Roberto Barcala-Furelos<sup>3</sup>, and Sergio López<sup>4</sup></p> <p><b>Abstract</b> The aims of the study were to analyze the psychomotor profiles of preschool stage students and determine how these data agreed with the students' teachers' subjective assessment. We also intended to correlate these data with other variables such as age, gender, and family influence. A total of 211 children aged 3 to 6 years, in the second cycle of preschool from 30 classes of 10 schools in Spain participated in this</p>	<p>Perceptual and Motor Skills 0(0) 1–15 © The Author(s) 2017 Reprints and permissions: sagepub.com/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/0031512517705534 journals.sagepub.com/home/pms</p> <p>SAGE</p> <p>The American Academy of Pediatrics defines developmental problems as chronic symptoms from early childhood which include difficulties or delays in the acquisition of motor, language, social, and cognitive abilities (American Academy of Pediatrics Committee on Children With Disabilities, 1999). Children with developmental delay (DD) are currently estimated to be 10–16% of the pediatric population worldwide (Demirci &amp; Kartal, 2016; Rosenberg, Zhang, &amp; Robinson, 2008; Sacker, Quigley, &amp; Kelley, 2006).</p> <p>Early detection of psychomotor delays would inform researchers and health-care providers of factors contributing to developmental limitations and restrictions, thereby assisting adjustments in educational and therapeutic programs that might help children reach their full potential (Rosa Neto, Dos Santos, Xabier, &amp; Amaro, 2010). In this regard, it has been suggested that early psychomotor development problems may be best detected at school, preventing negative consequences later in the learning process (Carboni-Román, Del Río, Capilla, Maestú, &amp; Ortiz, 2006; Milla, 2006).</p> <p>In Spain, preschool education is noncompulsory and consists of two cycles (children aged 0–3 and 3–6 years old) with goals directly related to motor,</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tema: Teachers' Perceptions of Preschool Children's Psychomotor Development in Spain.

Autores: Cueto, S., Prieto, J., Nistal, P., Abelairas, C., Barcala, R., & López, S.

Año: 2017

Enlace:

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28569091/#:~:text=Study%20results%20revealed%20serious%20teacher,%2C%20cognitive%2C%20and%20social%20areas.>

Revista: *Perceptual and Motor Skills*

Páginas: 725–739.

**Weber da Silva Mota**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2873-683X>

Universidade do Estado do Pará, Brasil

E-mail: [weber@uepa.br](mailto:weber@uepa.br)

**Josilene Pereira Valente**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0035-5384>

Secretaria de Educação do Estado do Pará, Brasil

E-mail: [josilenevalente@hotmail.com](mailto:josilenevalente@hotmail.com)

**Edith Gonçalves Costa**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0724-3243>

Secretaria de Educação do Estado do Pará, Brasil

E-mail: [costaedfrh15@gmail.com](mailto:costaedfrh15@gmail.com)

**Pedro Roberto Sousa da Silva**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1780-5705>

Escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará, Brasil

E-mail: [prof.pedromat@hotmail.com](mailto:prof.pedromat@hotmail.com)

**Herson Oliveira da Rocha**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2494-6277>

Universidade Federal Rural da Amazônia, Brasil

The word psychomotricity is a science that studies human development at all stages, as it has a transdisciplinary content, with various attributions from scientific fields such as philosophy, psychology, neurology, pedagogy, among others, have different meanings for psychomotricity, but always referring to the motor, intellectual and socioemotional aspects. Therefore, the term psychomotricity is divided into two words: "psyche" phenomena of the mind, such as sensations-perceptions, and "motorbike" which means force that gives movement; contemporary psychomotricity constitutes a multidisciplinary approach to the body and human motor skills, thus helping the child to become aware of his body scheme, acquiring greater internalization of movements and the main educational concepts (Teixeira-Arroyo & Oliveira, 2007; Vieira, 2009; De Aquino et al., 2012).

The Brazilian Association of Psychomotricity (ABP), the most representative entity in Brazil, defines psychomotricity as an organized and integrated movement, in function of the experiences lived by the subject whose action is the result of his individuality, his language and his socialization (Arraes et al., 2017; Dos Santos, 2018; Monteiro & Fernandes, 2019).

Tema: Psychomotricity and adversities in the teaching of early childhood education.

Autores: Da Silva, W., Pereira, J., Goncalves, E., Sousa, P., Oliveira, H., Rodrigues, H., . . . Pereira, A.

Año: 2020

Enlace: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/11303/9895>

Revista: *Research, Society and Development*

 <p>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD</p>  <p>UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO</p> <p>Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad</p> <p>Título de la investigación Los juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de edad de la Unidad Educativa "Magdalena Dávalos N° 32" del Cantón Tosagua, durante el año lectivo 2021-2022.</p> <p>MODALIDAD Artículos profesionales de alto nivel</p> <p>Título del Artículo Científico Juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor.</p> <p>Autora Lic. Santa Isabel Delgado Coavoy</p> <p>Tutor Lic. Laura Alarcón Barcia, MSc.</p>	<p><b>II. Introducción</b></p> <p>En diversos países del mundo el aprendizaje a través del juego no está plenamente integrado en los programas de educación preescolar, esto se debe a diversos factores según la UNICEF, entre ellos encontramos la incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos. De esta manera también otro de los problemas que enfrenta la educación mundial basada en juegos didácticos, es las falias ideas de los padres o representantes acerca de los juegos, considerando que en su mayoría</p> <p>3</p> <p>"manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al "verdadero aprendizaje". (Foundation, 2018).</p> <p>Hay que mencionar que, aunque muchos de los países tengan un estándar educativo muy alto, estos no siempre incluyen actividades de aprendizaje basados en juegos. Tal es así que en una evaluación de los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de 37 países realizada por UNICEF revela que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de ellos. (UNICEF, 2017).</p> <p>Por otro lado, si nos enfocamos dentro de un nivel más nacional, nos encontramos dentro</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tema: Los juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de edad de la Unidad Educativa "Dávalos N° 32" del Cantón Tosagua, durante el año lectivo 2021-2022

Autores: Delgado, S.

Año: 2021

Enlace:

<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2383/1/Juegos%20did%C3%A1cticos%20innovadores%20para%20la%20estimulaci%C3%B3n%20del%20desarrollo%20psicomotor%20%281%29.pdf>

Revista: Universidad San Gregorio de Portoviejo.

# PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN PSICOMOTRICIDAD EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL.

Presentado por: Maria Gallen Antoli

Tutora: Lorena Zorrilla Silvestre

Área de conocimiento: Métodos de investigación y diagnóstico en la educación.

Curso Académico: 2018-2019

siguientes:

Según Gullmain (1935) hace la primera formulación de educación psicomotriz y pone de manifiesto la importancia del movimiento en el desarrollo psicológico del niño. Considera que, antes de utilizar el lenguaje verbal, hace uso de movimientos (gestos) en conexión a sus necesidades ya las situaciones surgidas de su relación con el medio.

Por su parte Vayer (1977) tiene una concepción psicopedagógica de la psicomotricidad. Su propósito es educar los comportamientos motrices y psicomotrices y permitir una mejor integración y convertirse en el denominador común de otros aspectos de la vida educativa.

Por el contrario Lapiere y Aucouturier (1985) tienen una concepción dinámica vivencial de la psicomotricidad, basada en el análisis del movimiento desde el punto de vista neurológico, psicogenético, semántico y epistemológico. Pretende que el niño viva las diferentes situaciones educativas con su personalidad global mediante la pedagogía del descubrimiento.

El concepto de psicomotricidad fue definido a principios del siglo XX por E. Dupré, quien definía la psicomotricidad como un elemento de acción necesario para mitigar las carencias que presentaban personas con determinados trastornos mentales y su expresión en el cuerpo de quien los padecía.

Tema: *Propuesta de intervención en psicomotricidad en el segundo ciclo de Educación Infantil*

Autores: Gallén, M.

Año: 2019

Enlace:

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/184003/TFG\\_2019\\_GallenAntoli\\_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/184003/TFG_2019_GallenAntoli_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Editorial: Universitat Jaume I.



### The Effect of Tactical Games Approach in Basketball Teaching on Cognitive, Affective and Psychomotor Achievement Levels of High School Students \*

Burak Güneş <sup>1</sup>, Erdoğan Yılmaz <sup>2</sup>

#### Abstract

The aim of this study was to examine the effect of basketball unit of physical education lesson that was performed through tactical games approach on the cognitive, affective and psychomotor achievement levels of the students. Pre test-post test model with a control group, that is among semi-experimental models, was used in the study. Experimental group of the study was composed of 30 students (17 females-13 males), and control group was composed of 31 students (17 females-14 males). In the study, a basketball achievement test was used to measure improvement of the students in the cognitive domain, physical education and sports attitude scale was used to measure their improvement in affective domain, observation form and game performance assessment instrument (GPAI) were used to measure their improvement in psychomotor domain. Wilcoxon Signed Rank Test was used to determine

#### Keywords

Physical Education  
Cognitive learning  
Affective learning  
Psychomotor learning  
Teaching models  
Basketball

#### Article Info

Received: 09.13.2018  
Accepted: 05.06.2019  
Online Published: 10.30.2019

Physical education is an important learning area that supports multi-directional development of the students in the creation of human characteristics expected from education in our age. This expected development does not occur spontaneously; effective teaching provided by the teacher determines the sports experience that students will have (Carpenter, 2010) and may provide multi-directional development of the students. Many studies have reported that teaching conducted by using student-centered teaching approaches might be more effective (Broek, Boen, Claessens, Feys, & Ceux, 2011; Güneş & Çoknaz, 2010; Lee, Rengasamy, Hooi, Varatharajoo, & Azeez, 2015; Mirzeoğlu, Mumusturlar, & Çelen, 2014; Uzunöz & Demirhan, 2017). Multi-directional development of the students (cognitive, affective and psychomotor development domains) who attend physical education lessons is mostly provided by teaching sportive games (basketball, volleyball, handball, football, etc.)

Broek et al. (2011) and Mitchell, Oslin, and Griffin (2013) have reported that game teaching constitutes a significant part of teaching programs in physical education). In this context, teaching games through technical courses that were structured by conventional approach causes some problems (Bunker & Thorpe, 1986). Intensive technical content of the program may limit the times for playing

Tema: The Effect of Tactical Games Approach in Basketball Teaching on Cognitive, Affective and Psychomotor Achievement Levels of High School Students

Autores: Güneş, B., & Yılmaz, E.

Año: 2019

Revista: *Eğitim ve Bilim Education and Science*

Enlace <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Effect-of-Tactical-Games-Approach-in-Basketball-G%C3%BCne%C5%9F-Y%C4%B1lmaz/Oc45f1565d08fc34d47e40ae45d135dcd80c840a>

Páginas: 313-331.

## METHODOLOGY FOR TEACHING OUTDOOR GAMES IN PRESCHOOL INSTITUTIONS

**Rano Khudoiberganovna Nosirova**

Lecturer of the Chirchik State Pedagogical Institute, Uzbekistan

### ABSTRACT

Game has been an integral part of a person's life for a long time, it takes leisure time, educates, satisfies the needs for communication, obtaining external information, and gives a pleasant physical activity. Teachers of all times have noted that play has a beneficial effect on the formation of a child's soul, the development of physical strength and abilities. In play, a growing person learns life.

**Keywords:** activity, aesthetic education, individual, education of preschool children, pedagogical and psychological research.

### INTRODUCTION

The acceleration of modern life poses the task of pedagogy to use play more actively to educate preschoolers. Now it is obvious that outdoor games are necessary

diverse, and they are also good because the participant himself regulates the load in accordance with his capabilities. And this is very important for health [1].

The teacher should remember that his main task is the need to teach children to play actively and independently, the formation of a wide range of and play actions, the upbringing of moral and volitional personality traits, strengthening the health of children, hardening the body, as well as the need to ensure the comprehensive physical fitness of each child, help to acquire a stock of solid skills and motor skills for work and outdoor activities [4].

Outdoor games in combination with other educational means represent the basis of the initial stage of the formation of an active personality, combining spiritual wealth and physical perfection [3].

In outdoor games, children do not just run, but catch up with someone or escape from the catch, do not just jump, but depict bunnies or sparrows, etc. They play, and in the process of playing they train, strengthen certain muscle groups. This property of the game was highly appreciated by PF Lesgaft. He pointed to the

Tema: Metodología para la enseñanza de juegos al aire libre en instituciones preescolares

Autores: Khudoiberganovna, R.

Año: 2020

Revista: *Academic Research in Educational S*

Enlace: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

# Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento

Psychomotricity: building learnings through the movement

(Recibido 31/08/2019) – (Aceptado 11/12/2019)



<sup>1</sup> Psic. Amor del Rosario Lalama Franco, MSc

Universidad de Guayaquil  
amor.lalamafi@ug.edu.ec



<sup>2</sup> Leda. Miriam Maritza Calle Cobos, MSc

Universidad de Guayaquil  
mmcallecobos@hotmail.com

DOI: <https://doi.org/10.32645/13906925.899>

## Resumen

*El presente trabajo investigativo tiene la finalidad de hacer un análisis sobre la importancia de la psicomotricidad en el desarrollo del niño y cómo la educación a través del movimiento, genera la construcción de nuevos y mejores aprendizajes. Desde un enfoque cualitativo de tipo*

La psicomotricidad es una disciplina que contribuye al desarrollo armónico de las personas y ocupa un lugar muy importante en la educación inicial. Su estudio toma considerable interés a inicios del siglo XX gracias a investigaciones científicas que demuestran que el desarrollo cognitivo se construye socialmente a través de una serie de estímulos, en el que la conjunción entre lo psicológico y lo motriz desencadenan una relación íntima que fortalece la formación de la personalidad del individuo.

La fundamentación teórica se basa en los avances de la neurofisiología y la psicología del desarrollo. Las ideas de Ernest Dupré en torno a los trastornos psicomotores caen en el terreno fértil de diversos campos de la ciencia como la psicología genética de Henry Wallon, la psiquiatría infantil de Ajuriaguerra y la pedagogía de Píe y Vayer entre otras disciplinas. (Mendiara Rivas & Gil Madrona, 2016). Para Wallon el niño va descubriendo su propio cuerpo y tomando conciencia de él gracias a su intercambio con el medio y la maduración del sistema nervioso. (Martínez, 2014). Wallon es uno de los psicólogos que más se ha interesado por la psicomotricidad considerando que el desarrollo humano está ligado a un factor social generando una simbiosis afectiva que influyen de forma trascendente en la construcción de la formación del individuo.

Las aportaciones teóricas de Piaget, Vygotsky y Bruner marcan el camino al identificar factores internos y externos interrelacionados para el progreso de habilidades intelectuales. Este proceso se desarrolla a partir de movimientos y acciones que conducen al descubrimiento de sí mismo, del mundo natural, cultural y más tarde a la formación de estructuras simbólicas para interpretar y otorgar significado a aprendizajes individuales y colectivos. (Villarreal Dávila, 2012)

Los primeros años de vida son para construir el deseo y el placer de ser, la seguridad de ser querido, sostenido y contenido. "BERNARD AU/COUTURIER" Presidente fundador de la

Tema: Psicomotricidad: construyendo aprendizajes a través del movimiento

Autores: Lalama, A., & Calle, M.

Año: 2019

Revista: *Sathiti: sembrador*

Páginas: 211-218.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO EDUCATIVO Y EL DESARROLLO  
PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DEL PROGRAMA DE  
INTERVENCIÓN TEMPRANA "LA VICTORIA", DEL  
DISTRITO DE CHIMBOTE- 2019

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN  
EDUCACIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL CON  
MENCIÓN EN RETARDO MENTAL

AUTOR

LAVERIANO ARANDA, ERIKA CAROL  
ORCID: 0000-0002-2159-0535

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA  
ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE-PERÚ

del niño.

El juego condiciona el desarrollo integral del niño, así mismo constituye una de las acciones educativas fundamentales. A pesar de ello observamos que en los Programas de Intervención Temprana algunos docentes no le dan la importancia correspondiente al juego en la primera infancia, no se aprecia las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños ya que ellos no están capacitados para este manejo y por lo tanto desconocen estrategias para mejorar el desarrollo de los niños.

Por otro lado los Autores Jean Piaget y María Montessori manifiestan que el juego es la principal actividad a través de la cual realiza el niño durante los primeros años de vida donde este desarrolla habilidades motrices y aprende a controlar su cuerpo. Así mismo es "una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano", ya que contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia.

La UNESCO (2009) recalca la importancia de la educación y la atención temprana en la primera infancia, a fin de otorgarles bienestar y brindarles mayores oportunidades de desarrollo al ingresar a la escuela. En este sentido, el vínculo con los docentes y padres de familias dispuestos a involucrarse en esta experiencia lúdica, se convierte en un

Tema: *El juego educativo y el desarrollo psicomotor en los niños del programa de intervención temprana "La Victoria", del distrito de Chimbote - 2019.*

Autores: Laveriano, E.

Año: 2021

Enlace <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22596>

Editorial: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

**TEMA 8. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE  
EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

**Dipl. de Maestro en Educ. Primària: Especialista en Lengua Extranjera**

**Asignatura: Educación física y su didáctica**

**Profesor: José A. Martínez Carbonell**

**Universitat d'Alacant**

**Curso 2007-2008**

**1. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APREND. EN EL ÁREA DE  
E.F.**

**CONCEPTO:** El juego es una acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente la individuo que juega. Algunos autores, afirman que toda actividad es juego desde los primeros meses de la existencia humana. Piaget lo sitúa hacia el segundo mes en el que comienza el estadio sensoriomotor. A medida que el niño crece, el

**Juegos funcionales:** Son las actividades que el niño realiza para ejercitar una función que está madurando o recién estrenada, por lo que su carácter es predominantemente físico, sensorial y psicomotor. Empieza a los 3 meses, cuando el niño descubre las partes de su cuerpo y realiza acciones de reconocimiento: sus manos, sus pies, sus gorjeos... El niño experimenta con la marcha, con su aparato locomotor, al agacharse, levantarse, gatear, correr... Lo mismo sucede con el habla: los gorjeos que los realiza por el placer de oírse pasará a los juegos de repartición de sonidos y palabras e invención de historias y fábulas, sin objetivo ni lógica (hacia los 3 años, cumbre del juego funcional). Aquí necesita del objeto para su actividad p.e. coger el periódico y hacer como que lo lee.

**Juegos simbólicos:** Es la actividad en la que el niño representa un objeto, acción o escena. Su actuación dependerá de las representaciones mentales que de los objetos realice. Puede transformar la realidad con su fantasía, adjudicando a las cosas cualidades especiales, p.e. una escoba será un caballo. Podemos distinguir varios niveles. De **imitación**, en el que el niño imitará en su juego las actividades del adulto, sobre todo las acciones de los que le rodean y le quieren. Imitará la acción, sin importarle su lógica coherencia. Observaremos en consecuencia acciones aisladas de imitación y un juego paralelo, gustándole estar al lado de otros pero sin hacerles caso. De **escenificación primaria**, poco a poco el juego paralelo empieza a conectar con el otro. Es una etapa de carácter socioafectivo, las escenas que interpreta se refieren a jerarquías sociales primarias, modelos profesionales cercanos a su experiencia. Son típicos los

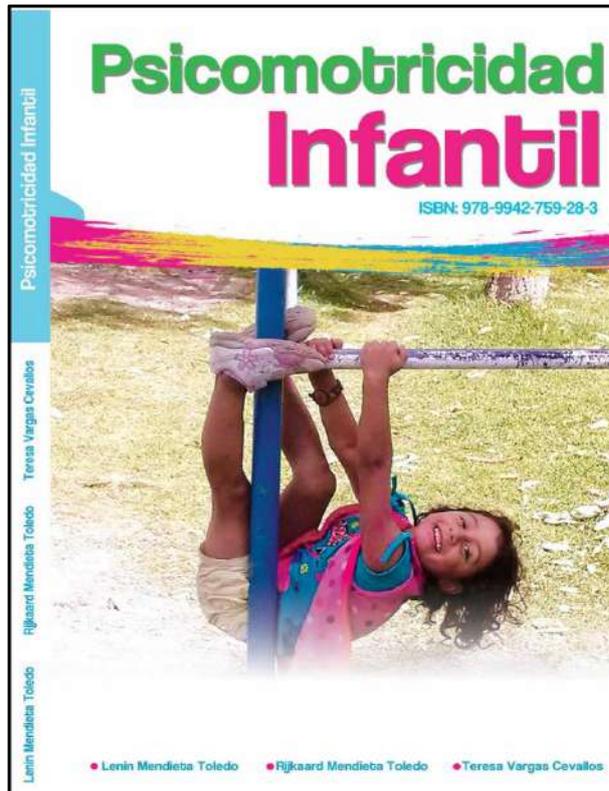
Tema: El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de Educación Física

Autores: Matínez, J.

Año: 2008

Revista: *Educación Física y su Didáctica*

Páginas: 1-7.



que éste presenta. Por ello es importante que conozcamos qué se entiende por desarrollo físico.

#### Desarrollo físico

##### Definición

Se constituyen los cambios que en el cuerpo experimenta el ser humano principalmente en el peso y altura. Cuando hablamos de peso nos referimos a la masa magra y grasa del cuerpo, así también se podría citar el peso de la estructura ósea. En cuanto a la altura es continua durante la infancia y adolescencia, no siendo igual ni uniforme en todos los infantes. El crecimiento es acelerado en el primer año, en el segundo año presenta un patrón estable aletargándose hasta la pubertad, que es donde se vuelve a acelerar hasta el final de la adolescencia.

##### Desarrollo físico en el niño

El desarrollo del niño empieza desde el momento en que el óvulo es fertilizado por el espermatozoide en el proceso de copulación. Es algo maravilloso, el periodo prenatal se dilata hasta el nacimiento del niño, es una secuencia que se manifiesta de forma coherente salvo en los casos de desarrollo amorfo, que se inicia también desde la concepción y sigue el camino marcado por la genética. Por supuesto que existen factores endógenos y exógenos que inciden en el normal desarrollo de la nueva vida. En cuanto a los primeros tenemos: enfermedades del padre o la madre al momento de la concepción, incompatibilidad genética, estado de alcoholismo o drogadicción al momento del coito, entre otros. En cuanto a los factores exógenos, existen algunos que pueden provocar alteraciones en el proceso de desarrollo del embrión y feto, tales como: alimentación deficiente e inadecuada, consumo de sustancias como el alcohol, tabaco y drogas, inactividad física, radiaciones a las que se ve expuesta la gestante y feto, fármacos, etc. Otros caminos que marcan la vida de los niños son los afectivos, sociales, lingüísticos en su conjunto y con mayor influencia entre unos sobre otros, coadyuvarán al desarrollo del niño.

Tema: *Psicomotricidad Infantil*

Autores: Mendieta, J., Mendieta, R., & Vargas, T.

Año: 2017

Enlace:

Revista: CIDE Editorial.

## Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil

### Discovering the world through the body in the childhood. The importance of materials in the child psychomotricity

Rosario Mérida-Serrano, María de los Ángeles Olivares-García, María Elena González-Alfaya  
Universidad de Córdoba (España)

**Resumen.** En la etapa de Educación Infantil (0-6 años) el alumnado experimenta un enorme desarrollo físico y madurativo del cuerpo, utilizándolo como una herramienta fundamental para conocer y explorar el contexto físico y social que le rodea. En las aulas infantiles, conocedoras de la necesidad de alcanzar un desarrollo integral que potencie equilibradamente las dimensiones físicas, emocionales, sociales y cognitivas de los niños y niñas, se ponen en marcha estrategias de psicomotricidad para favorecer el desarrollo de habilidades físicas como la coordinación general, el equilibrio y la motricidad gruesa. En este trabajo presentamos diversos materiales con los que los niños y niñas interactúan a nivel corporal para estimular sus movimientos y favorecer su creatividad. El uso de materiales adecuados propiciará un reconocimiento ajustado y progresivo de la imagen corporal de los pequeños, como base para la construcción de una identidad y autoestima personal adecuada. De modo específico, en este trabajo se presenta un análisis descriptivo de cómo estas estrategias y materiales son utilizados en las aulas infantiles, concretamente en el segundo ciclo de esta etapa (3-6), en relación con las actividades de psicomotricidad, cuando se trabaja con un enfoque centrado en el aprendizaje basado en proyectos.

**Palabras clave:** Educación infantil, psicomotricidad, materiales educativos, aprendizaje basado en proyectos.

otor education, Teaching resources, Project-based learning.

ran valor en el desarrollo  
plica el reconocimien-  
erísticas propias, signi-  
s como sujetos activos

blece el Real Decreto  
ciembre, por el que se  
ciclo de Educación In-  
social e intelectual de la  
cimiento de sí mismo y  
cimiento del entorno y,  
go, los procesos educa-  
tivamente mediatizados  
protagonista al margen  
Pickup, 2009) mantie-  
la infancia y la cultura  
on Arnáiz, Rabadán y

tar al niño/a en la etapa  
o en la adquisición del  
placer a la conquista de

La educación psicomotriz o psicomotricidad es «una actitud ante el niño que parte de su globalidad, de sus intereses y motivaciones, que intenta comprender lo que el niño es, utilizando su forma vivencial y activa de aprender» (Mosquera, 2004, p. 77). La práctica psicomotriz pretende desarrollar las distintas capacidades infantiles a partir de la interacción del cuerpo con el entorno y, en concreto, persigue los siguientes fines: a) el conocimiento, la comprensión y el dominio de sí mismo; b) el conocimiento y la comprensión del otro; c) el conocimiento y la comprensión de entorno y d) la comprensión de las relaciones entre uno mismo, los demás y el entorno (Sugrañes y Ángel, 2007). El enfoque pedagógico que sustente la práctica psicomotriz en el aula infantil será clave para responder a estos fines. En este sentido, el Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante, ABP) se caracteriza por un conjunto de principios metodológicos coherentes con una educación psicomotriz orientada al desarrollo global de los pequeños.

#### *Situar a niños y niñas como protagonistas de su desarrollo motor*

Bonastre y Fusté (2007) entienden la educación psicomotriz desde una visión global de la infancia «a través de sus manifestaciones ante el mundo que le rodea, en relación consigo mismo, con las personas de su entorno y con los objetos» (p. 14). El cuerpo se convierte, de este modo, en vehículo e instrumento de exploración, interacción, comunicación, descubrimiento y, en definitiva, de aprendizaje. Todos estos procesos requieren la integración de las dimensiones cognitiva, psicomotriz y

Tema: Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil

Autores: Mérida, R., Olivares, M., & Gonzáles, M

Año: 2018

Revista: *Retos*



## Education and Science tedmem

Vol 44 (2019) No 200 313-331

---

### The Effect of Tactical Games Approach in Basketball Teaching on Cognitive, Affective and Psychomotor Achievement Levels of High School Students \*

Burak Güneş <sup>1</sup>, Erdoğan Yılmaz <sup>2</sup>

---

**Abstract**

The aim of this study was to examine the effect of basketball unit of physical education lesson that was performed through tactical games approach on the cognitive, affective and psychomotor achievement levels of the students. Pre test-post test model with a control group, that is among semi-experimental models, was used in the study. Experimental group of the study was composed of 30 students (17 females-13 males), and control group was composed of 31 students (17 females-14 males). In the study, a basketball achievement test was used to measure improvement of the students in the cognitive domain, physical education and sports attitude scale was used to measure their improvement in affective domain, observation form and game performance assessment instrument (GPAL) were used to measure their improvement in psychomotor domain. Wilcoxon Signed Rank Test was used to determine the difference between pre-post test scores of study and control groups

**Keywords**

Physical Education  
Cognitive learning  
Affective learning  
Psychomotor learning  
Teaching models  
Basketball

**Article Info**

Received: 09.13.2018  
Accepted: 05.06.2019  
Online Published: 10.30.2019

Physical education is an important learning area that supports multi-directional development of the students in the creation of human characteristics expected from education in our age. This expected development does not occur spontaneously; effective teaching provided by the teacher determines the sports experience that students will have (Carpenter, 2010 and may provide multi-directional development of the students. Many studies have reported that teaching conducted by using student-centered teaching approaches might be more effective (Broek, Boen, Claessens, Feys, & Ceux, 2011; Güneş & Çoknaz, 2010; Lee, Rengasamy, Hooi, Varatharajoo, & Azeez, 2015; Mirzeoğlu, Munusturlar, & Çelen, 2014; Uzunöz & Demirhan, 2017). Multi-directional development of the students (cognitive, affective and psychomotor development domains) who attend physical education lessons is mostly provided by teaching sportive games (basketball, volleyball, handball, football, etc.)

Broek et al. (2011) and Mitchell, Oslin, and Griffin (2013) have reported that game teaching constitutes a significant part of teaching programs in physical education). In this context, teaching games through technical courses that were structured by conventional approach causes some problems (Bunker & Thorpe, 1986). Intensive technical content of the program may limit the times for playing games, and some problems may be experienced while transferring isolated techniques to game environment (Mitchell et al., 2013). Yet, ability to play games requires players to make appropriate

Tema: The effect of motion games on improving the psychomotor and intellectual performance of children with autism spectrum disorder and intellectual disabilities.

Autores: Mocanu, G., & Gavrilă, M.

Año: 2021

Enlace: <http://bioclima.ro/Balneo453.pdf>

Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.  
DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.17.311-327>  
OAI-PMH: [http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/oai](http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/oai)

Ensayo Original / Original Essay

**Las Tics: Una nueva tendencia en la educación inclusiva**

**Autoras:** María Elena Montenegro Conce  
Universidad Nacional de Educación, **UNAE**  
[mariaelena\\_montenegro@yahoo.com](mailto:mariaelena_montenegro@yahoo.com)  
Azogues, Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0002-3751-1344>

Silvia Catalina Muevecela Naranjo  
Universidad Nacional de Educación, **UNAE**  
[silvymuevecelanaranjo@gmail.com](mailto:silvymuevecelanaranjo@gmail.com)  
Azogues, Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0002-3519-914X>

María del Carmen Reinoso Reinoso  
Universidad Nacional de Educación, **UNAE**  
[mari.reinoso1986@gmail.com](mailto:mari.reinoso1986@gmail.com)  
Azogues, Ecuador  
<https://orcid.org/0000-0001-9111-2312>

**Resumen**

El verdadero desafío de la sociedad en el siglo XXI, es lograr la práctica de una educación inclusiva en los contextos educativos y sociedad en general, pues la tecnología juega un papel primordial en todos los sistemas de aprendizaje. La aplicación de la tecnología educativa mediante el uso de las plataformas virtuales, facilita el acceso al conocimiento de forma rápida, eficaz y personalizada; además, la misma se adapta a los diferentes ritmos y

o: María del Carmen Reinoso Reinoso. Las Tics: Una nueva tendencia en educación inclusiva.

p. BA2016000002 - Vol. 5, Nº 17 - Agosto-Octubre 2020 - pág. 311/327  
SNI: 0000 0004 6045 0361

Hoy en día, la metodología de enseñanza está íntimamente relacionada con la tecnología, pues su uso es frecuente tanto en docentes como en estudiantes. Según Guillén y Flores (2019a): las TIC sirven para "[...] dinamizar los escenarios de aprendizaje en la búsqueda de una educación inclusiva, pensando en la diversidad de estudiantes en el aula de clase e intentando evadir y superar aquellas barreras de aprendizaje que dificultan el transitar académico" (pág. 71).

Sin duda los docentes, tienen una ardua misión de atender a la diversidad en la sala de clases; la cual, asisten diferentes niños con múltiples necesidades ya sean pedagógicas, físicas, emocionales, sociales, culturales, étnicas, entre otras. En este sentido, las escuelas en la actualidad no solo preparan al estudiante académicamente; sino, buscan un desarrollo integral, para ello utilizan las herramientas digitales llegando al conocimiento de forma interactiva y rápida. Es por ello, que los profesores deben estar actualizándose constantemente en especial en el manejo de las TIC, con la finalidad de cumplir los perfiles de salida de los estudiantes.

Además, la mayoría de los docentes han sido formados con un modelo tradicional, pero también están los docentes innovadores, que realizan cambios acordes a las nuevas reformas y acuerdos con un enfoque inclusivo, donde las TIC son fundamentales dentro de una educación tecnológica transformadora. Partiendo de esta premisa, se debe señalar la importancia de

Tema: Las Tics: Una nueva tendencia en la educación inclusiva

Autores: Montenegro, M., Muevecela, S., & Reinoso, M.

## Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física

### Traditional games: a pedagogical tool to foster affectivity in physical education

Verónica Muñoz-Arroyave, Pere Lavega-Burgués, Antoni Costes, Sabine Damian, Jorge Serna  
Universidad de Lleida (España)

**Resumen.** En el contexto educativo, educar competencias emocionales origina unas consecuencias muy positivas en el rendimiento académico y el bienestar subjetivo del alumnado, especialmente si se trabaja desde edades tempranas. La asignatura de educación física dispone de un gran repertorio de recursos pedagógicos para promover una educación física integral, destacando entre ellos el juego motor. El objetivo de este estudio fue desvelar la fuerza predictiva de dos variables asociadas al juego (dominio de acción motriz: juegos psicomotores, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición y competición: presencia o ausencia) sobre la intensidad emocional de los alumnos. Participaron en total 91 estudiantes de educación secundaria de Cataluña con edades entre los 12 y 14 años. Se realizaron ocho sesiones de intervención (un tipo de juego por sesión). Tras la práctica de los juegos, los participantes valoraron su experiencia emocional de 1 a 10 respondiendo el cuestionario validado GES. Para el análisis de los datos se aplicaron dos técnicas estadísticas diferentes pero complementarias: ecuaciones de estimación generalizadas y árboles de clasificación. Entre los principales hallazgos se destaca que: a) a través del juego motor se puede potenciar el desarrollo de las competencias motrices y socio-emocionales; b) El profesor de educación física debería saber que la variable competición asociada al tipo de relaciones en el juego influye en la experiencia de emociones positivas. c) El juego es una fuente de vivencias emocionales positivas, especialmente los juegos cooperativos sin competición.

miento académico y el bienestar subjetivo del alumnado (e.g. Bisquerra, 2003; Diener, 2009; Dodge, Daly, Huyton, & Sanders, 2012; Schutz, & Pekrun, 2007). Autores como Greenberg, Kusche, Cook, & Quamma (1995), destacan la necesidad de trabajar las competencias emociones desde edades tempranas y a lo largo de la etapa escolar para favorecer su desarrollo de manera integrada con otras competencias (e.g. cognitiva, comunicativa). Sin embargo, la incorpo-

raquieren con una significación emocional (Lavega, Ffrench, Lagardera, Mateu, & Ochoa, 2013; Parlebas, 2001), es decir, al desarrollo integral de su personalidad (Parlebas, 2001).

La asignatura de educación física dispone de un gran repertorio de recursos pedagógicos. Entre estos, el juego motor es uno de las herramientas de primer orden cuando se trata de promover una educación física plural. Cada juego se basa en un sistema de reglas (derechos y prohibiciones) que pone a prueba a sus protagonistas de un modo distinto. Según la teoría de la acción motriz, todo juego dispone de una lógica interna o mecanismo de funcionamiento asociado a un conjunto singular de relaciones con los demás participantes, el espacio, el tiempo y el material (Parlebas, 2001).

Fecha recepción: 22-11-19 Fecha de aceptación: 28-12-19  
Verónica Muñoz-Arroyave  
v.munoz@inef.es

- 166 -

Retos, número 38, 2020 (2º semestre)

Atendiendo al criterio de relación motriz con los demás jugadores, los juegos o cualquier práctica motriz pueden agruparse en cuatro grandes familias o dominios de acción motriz: a) juegos psicomotores, cuando el juego se realiza en solitarios; b) juegos cooperativos, cuando se cuenta con la ayuda de un compañero para la consecución de un objetivo común; c) juegos de oposición, cuando hay un adversario que se opone a la consecución de mi objetivo, y d) juegos de cooperación-oposición, cuando tengo compañeros que me ayudan en mi objetivos (equipo) pero al mismo tiempo hay un equipo rival que se opone a mi objetivo.

Es necesario destacar que en estas cuatro familias de juegos puede haber presencia o ausencia de competición.

moviliza de manera unitaria todas las dimensiones de su personalidad (biológica, cognitiva, afectiva y relacional) (Parlebas, 2001), dejando atrás modelos mecanicistas y deportivistas los cuales centran su atención en aspectos muy concretos de la motricidad limitándose a la enseñanza de cómo realizar un lanzamiento, de cómo botar un balón o de cómo realizar un golpeo (Lagardera & Lavega, 2004) y olvidando otros de suma importancia como los sería la afectividad (Alonso, Gea, & Yuste, 2013; Ennis, 2014).

Algunas investigaciones han demostrado la fuerza de las variables asociadas al juego (tipo de relaciones motrices y competición) para predecir las vivencias emocionales de los participantes (Duran, et al., 2014; Etxebeeste, et al., 2014;

Tema: Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física

Autores: Muñoz, V., Lavega, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J.

<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/76556>

Año: 2020

Revista: *Retos*

Páginas: 166-172.



Play is never absent in human life, especially for children. A game is defined as an activity of playing, that is, an activity that one engages in for amusement or fun (Game, n.d.). A game can appear in various forms, such as virtual reality, augmented reality, the physical world, or even in man's own imagination.

Caillois and Barash (1961) and Huizinga (1971) defined a 'game' as an activity that is governed by rules. Crawford (1984) then classified a 'game' by the factors of representation, interaction, conflict, and safety. Most games, e.g. board games and sports games are designed with compliance to the aforementioned conditions. These games possess their own systems and rules; players react against the response or action given by another player. Additionally, games encourage competition between players, and the winner is rewarded at the end of the game. However, some games, notably imaginary ones, may not comprise rules or competition, and need no company to play. These kinds of game require only an object (toys) or particular skill (imaginative ability). Therefore, it is hard to give a universal definition to the term 'game'.

Recently, Granic, Lobel, and Engels (2014) defined 'game' as a kind of interactive play that can be completed cooperatively or competitively and may involve one (for physical games) to thousands of players (for online games). In this study, we defined 'game' as a

Tema: The impact of play on child development - a literature review.

Autores: Ngan, L., Tan, A., Lip, P., & Chee, L.

Año: 2018

Revista: *European Early Childhood Education Research Journal*

Páginas: 625-643.

**ESTADO DE DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS SANOS QUE ASISTEN A UN CENTRO INFANTIL EN SANTO DOMINGO, ECUADOR**

PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT STATUS IN HEALTHY CHILDREN ATTENDING A CHILD CENTER IN SANTO DOMINGO, ECUADOR

ESTADO DO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR EM CRIANÇAS SAUDÁVEIS QUE PARTICIPAM A UM CENTRO DA INFÂNCIA EM SANTO DOMINGO, EQUADOR

**Jackeline Román Sacón**

Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Santo Domingo, Ecuador.  
jjromans@pucesd.edu.ec  
ORCID: 0000-0002-9937-113X

**Pamela Calle Contreras**

Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Santo Domingo, Ecuador.  
ORCID: 0000-0002-4828-8037

DOI: <https://doi.org/10.22235/ech.v6i2.1467>

Enviado: 29/07/2017

Aceptado: 25/10/2017

**INTRODUCCIÓN**

El desarrollo psicomotor (DSM) es un proceso evolutivo e integral, mediante el cual las personas van dominando progresivamente habilidades y respuestas cada vez más complejas (1). En los últimos años se han llegado a conocer mucho mejor las relaciones entre la salud, el crecimiento físico, el desarrollo psicológico y los cuidados que prodigan los padres en los primeros años de vida; el desarrollo cerebral y biológico depende de la calidad de estimulación que el niño recibe de su entorno: familia, comunidad y sociedad. La estimulación temprana es punto fundamental para partir con un desarrollo psicomotor adecuado para los niños, por lo cual la intervención temprana tiene alto impacto en el pronóstico de los niños con déficit del desarrollo (2).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) anualmente mueren en el mundo casi diez millones de niñas y niños menores de cinco años; por otro lado un número casi 20 veces mayor, más de 200 millones, sobreviven pero no llegan a desarrollar todas sus potencialidades humanas porque sus familias son pobres y no cuentan con nutrición, cuidados adecuados

divido de adaptarse al medio que lo rodea, adaptación que requiere del equilibrio entre los mecanismos de acomodación y asimilación (9). Cuando las experiencias de los niños sobre su entorno no encajan en su estructura mental se produce en él una situación de desequilibrio. En un primer momento, se produce una asimilación del estímulo sin que esto constituya un cambio en la estructura mental; pero posteriormente, dentro de un proceso de acomodación, se modifica la estructura para incorporar los nuevos elementos, logrando así un estado de equilibrio (10).

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiestan por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre (8).

Consideramos que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y el desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños como una unidad (11).

La motricidad se clasifica en motricidad fina y motricidad gruesa.

Tema: Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo, Ecuador

Autores: Román, J., & Calle, P.

Año: 2017

Revista: *Enfermería: Cuidados Humanizados*



**UTMACH**

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
CULTURA FÍSICA**

**LA ACTIVIDAD FÍSICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES MOTRICES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICBO JUAN  
XXIII**

de los niños con cada ejercicio planificado y estructurado acorde a la exigencia del niño desde el punto de vista cronológico y corporal.

**El desarrollo motor es un proceso que se da de forma secuencial y continua en el niño así mismo existen muchos factores de tipo biológico que influyen en el normal desarrollo como es la herencia genética y la propia maduración, también el medio donde se desarrolla tomando en cuenta las oportunidades que le brinden para el movimiento como los juguetes, escaleras entre otros que hacen posible que el niño ejecute su movimiento motor. "Cuando aprendemos tareas motoras es inevitable que existan relaciones entre ellas, ya sea porque las estamos aprendiendo casi simultáneamente, o bien, porque una tarea aprendida antes puede influir en otra aprendida posteriormente, o viceversa"** (Cecchini, Jorge, Manteca, & Cecchini, 2012) (Cita por Oña, Martínez, Moreno y Ruiz, 1999, p.205). En referencia a la cita la cual manifiesta que cada movimiento está relacionado lo que lleva mejorar dentro de su capacidad y motor e influye en la complejidad de los siguientes niveles en cuanto al progreso y rendimiento motor del niño.

#### **Desarrollo de la Motricidad en los niños**

**En la actualidad se da mucha importancia al desarrollo motor en los niños ya que el aprendizaje de los primeros movimientos marcan en gran porcentaje el correcto desarrollo y rendimiento motor en los infantes sin dejar a lado las características de cada individuo como son las físicas, las estructurales, emocionales estímulos externos y los que son orientados para cumplir un propósito. "Un desarrollo motor adecuado se exterioriza en un refinamiento de las conductas motrices desde el nacimiento a la adultez para luego iniciar un proceso de involución en la vejez"** (Luarte, Rodrigues, Luna, Vergara, & Carreño, 2014) (p. 86).

Tema: *La actividad física y su incidencia en el desarrollo de habilidades motrices de la Unidad Educativa Liceo Juan XXIII.*

Autores: Rosales, C.

Año: 2017

Editorial: Universidad Técnica de Machala

*Journal of Physical Education and Sport*® (JPES), Vol 20 (Supplement issue 3), Art 287, pp 2136 – 2142, 2020  
online ISSN: 2247 - 806X; p-ISSN: 2247 – 8051; ISSN - L = 2247 - 8051 © JPES

**Original Article**

**Assessing the effect of different teaching strategies on students' affective learning outcomes during volleyball lessons**

FRANCESCO SGRÒ<sup>1</sup>, MICHELE BARCA<sup>2</sup>, ROSARIA SCHEMBRI<sup>3</sup>, MARIO LIPOMA<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Human and Society Sciences Faculty, University of Enna "Kore", ITALY  
<sup>1</sup>Laboratory of Human Movement and Sport Performance Analysis, University of Enna "Kore", ITALY

Published online: July 31, 2020  
(Accepted for publication: July 22, 2020)  
**DOI:10.7752/jpes.2020.s3287**

**Abstract**  
*Background:* Physical education (PE) plays a relevant role in promoting health- and well-being-related behaviours in youths. Anyway, there is a lack of evidence about the effect of game-centred teaching strategies on the affective domain of learning. *Purpose:* The aim of this study was to assess the effect of two different PE teaching strategies on the affective domain of learning for high school students. *Methods:* Seventy-seven students

countries. Specifically, this report outlined the relevant role of the school to promote children and youth participation in these activities.

Anyway, several studies have identified the teaching-learning processes of physical education (PE) as bad experiences in many students' "career", and consequently, some students indicated these experiences as a barrier to practicing physical activity or playing sports during childhood and adolescence (Allender, et al., 2006). Precisely, the strategies used to teach sport concepts and skills have been identified as the main limit to supporting an adequate development towards the psychomotor, cognitive, and affective domain of learning during physical education lessons (Kirk, 2013).

In this respect, in the revision provided by Harvey and Jarret (2014), the use of the game-centred approach (GCA) was confirmed as a valid teaching strategy to overcome the previous issues. This approach exaggerates the use of the games throughout all the teaching-learning phases, particularly in primary and middle schools, and promotes cooperative learning and a student-centred approach as adequate pedagogical

2136-----  
Corresponding Author: FRANCESCO SGRO, E-mail: [francesco.sgro@unikore.it](mailto:francesco.sgro@unikore.it)

Tema: Assessing the effect of different teaching strategies on students' affective learning outcomes during volleyball lessons.

Autores: Sgrò, F., Barca, M., Schembri, R., & Lipoma, M.

Año: 2020

**ATLANTIS PRESS** *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 226*  
1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018)

## The Four-Net Game to Improve Students' Psychomotor Skill

1<sup>st</sup> Adi Sumarsono  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
adi@unmus.ac.id

4<sup>th</sup> Afif Khorul Hidayat  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
afif@unmus.ac.id

7<sup>th</sup> Chyritia Novita Kalalo  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
novita@unmus.ac.id

2<sup>nd</sup> Carolus Wasa  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
gsspar\_wasa@yahoo.com

5<sup>th</sup> Herdra Jondry Hiskya  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
hendramustamu@yahoo.com

3<sup>rd</sup> Syamsudin  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
sammymrq6@gmail.com

6<sup>th</sup> Emanuel Lewar  
*Physical Education and Recreation Department, Faculty of Teacher Training and Education Musamus University Merauke, Indonesia*  
juniorlewar@gmail.com

**Abstract**—Student learning outcomes at school can be grouped into cognitive, affective and psychomotor domains. besides, students also gain new knowledge and experience [2].

mobilization of brain resources than less fit children. A good game model will certainly expedite learning process and make students get their learning outcomes improved.

**B. Literature Review**  
One of the characteristics of physical education at school is the involvement of students in doing the motion in

Copyright © 2018, the Authors. Published by Atlantis Press  
This is an open access article under the CC BY-NC license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>). 1367

**ATLANTIS PRESS** *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 226*

accordance with the material taught by the teacher. The material taught includes knowledge and evidence of activities that are submitted by each student. Physical education is education through a physical activity that focus on the achievement of all domains of learning objectives [6]. Explained that physical education was perceived as a unique means to promote the achievement of physical, motor, mental, and social objectives[7].

Learning theory says that in learning process, the outcomes are not always in accordance with the learning atmosphere. It is affected by methods, media and learning atmosphere. Meanwhile, the theory of motion learning to achieve changes in the quality of permanent skills is affected by natural and environmental factors. This is explained in human motor theory which is based on mastering the quality of manipulative motion, the automation must be learned from sequential basic motion techniques

**VALIDATION OF THE ASPECT OF INFORMATION**

Ahli	Jumlah	Rerata Persentase
AHLI I	61	70
AHLI II	74	80
AHLI III	74	80

**VALIDATION OF THE ASPECT OF EFFICIENCY**

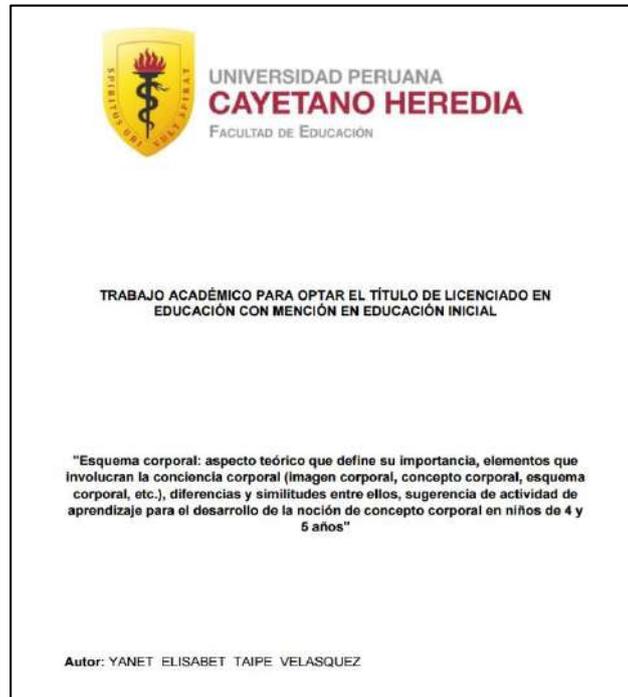
Figure 1. Expert Validation in the Aspect of Information

Autores: Sumarsono, A., Wasa, C., Syamsudin, M., Khorul, A., Hidayat, A., Jondry, H., . . .  
Novita, C.

Año: 2018

Revista: *1st International Conference on Social Sciences*

Páginas: 1367-1370.



Psicomotricidad hace alusión a la relación que se establece en una determinada persona, entre la actividad psíquica de la mente del sujeto y la capacidad de movimiento o función motriz de su cuerpo, es decir, la ejecución de órdenes del cuerpo y partes del mismo en función coordinada con la mente. De dicha relación es que se desprenden los denominados "ejercicios de psicomotricidad". Desde una perspectiva disciplinaria:

[...], la psicomotricidad es una disciplina que mira y comprende al ser humano como un ser integrado, entre su mente, pensamientos y emociones (psíquis), y su cuerpo, movimiento y acción (motriz). En el caso de los niños, al ser pequeños, utilizan mucho más su cuerpo para interactuar y conocer el mundo que les rodea; entonces ellos necesitan tocar, sentir, andar, correr, saltar, entre otras acciones corporales. Asimismo, antes que el lenguaje hablado o escrito, emplean su cuerpo para expresarse genuinamente. (Ministerio de Educación, 2016c, p.1).

Desde una perspectiva etimológica, el término psicomotricidad resulta de la composición que pone en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Según lo acabado de señalar, tenemos que la psicomotricidad "se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico" (Berruezo, 2012, p.43).

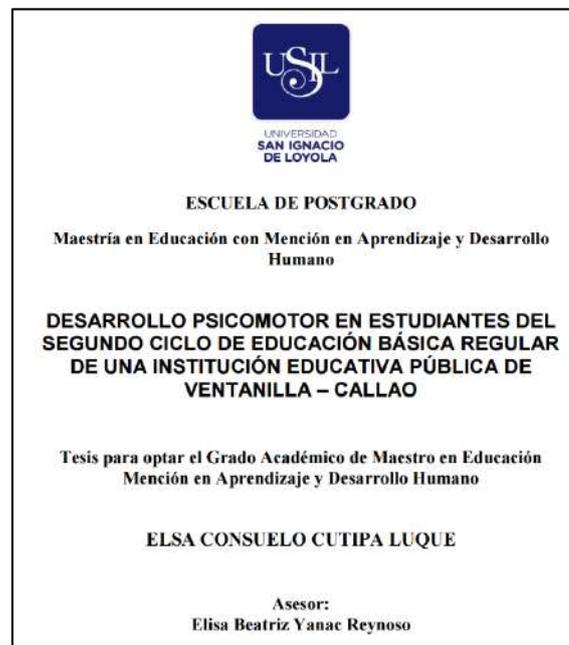
De la estructuración terminológica presentada en el párrafo anterior podemos inferir que la psicomotricidad no solamente tiene que ver con el movimiento corporal, sino

Tema: *Esquema corporal: aspecto teórico que define su importancia, elementos que involucran la conciencia corporal (imagen corporal, concepto corporal, esquema corporal, etc.), diferencias y similitudes entre ellos, sugerencia de actividad de aprendizaje*

Autores: Taipe, Y.

Año: 2019

Editorial: Universidad Peruana Cayetano Heredia.



Por otro lado, Mesonero (1994) señala que el objetivo principal del desarrollo psicomotor es el autocontrol del niño para sacar todas las acciones y expresiones; esto implica que debe contar con una parte externa práctica (acción), y una parte interna. Asimismo, se lleva a cabo considerando la doble motivación: la parte de la maduración biológica que es natural al proceso y la estimulación social, que es la intervención del medio social para el desarrollo del propio niño.

Piaget (2008) destaca la importancia del accionar de la motricidad en el proceso del conocimiento. La teoría se centra para darle más realce a la inteligencia humana mediante la construcción del trabajo de la motricidad del ser humano, en particular a los primeros años de la existencia. la propuesta comprende a los siete años de existencia, en particular a la edad de 0 a 2 años, a esta edad el niño desarrolla la inteligencia para ello construye los conceptos y sus respectivas relaciones.

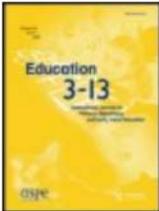
Segun Vericat y Orden (2013), el desarrollo psicomotor es un proceso que se lleva a cabo en forma continuamente en el que es posible verificar las etapas o estadios de creciente nivel complejo, que empieza con la fecundación y finaliza con la madurez, con similares

Tema: *Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Pública de Ventanilla - Callao.*

Autores: Yanac, E., & Cutipa, E

Año: 2019

Editorial: Universidad San Ignacio de Loyola.



**Education 3-13**  
International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education

Routledge  
Taylor & Francis Group

ISSN: 0300-4279 (Print) 1475-7575 (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/rett20>

---

## Assessment and pedagogical implications of young children's psychomotor development in Greek kindergarten schools

Harilaos K. Zaragas & Vassiliki Pliogou

To cite this article: Harilaos K. Zaragas & Vassiliki Pliogou (2019): Assessment and pedagogical implications of young children's psychomotor development in Greek kindergarten schools, *Education 3-13*, DOI: [10.1080/03004279.2019.1684540](https://doi.org/10.1080/03004279.2019.1684540)

To link to this article: <https://doi.org/10.1080/03004279.2019.1684540>

(Dowda et al. 2004; O'Connor and Temple 2005; Gubbels, Van Kann, and Jansen 2012; Gunter et al. 2012; Van Cauwenberghe et al. 2012; Gordon et al. 2013; Vanderloo et al. cited in Vanderloo et al. 2015; De Marco, Zeisel, and Odom 2015).

The policy on physical activity as recommended by the NASPE (National Association for Sport and Physical Education) (2002 and 2009) provides for preschoolers at least 60 min a day of unorganised physical activity and no more than 60 min of sedentary behaviour except sleeping (Hu, Kong, and Roberts 2014).

The school environment (indoor and outdoor space, logistic equipment, pedagogical activities and curriculum) is associated with the levels of children's physical activity (Broekhuizen, Scholten, and de Vries 2014).

It is thus evident that the development of motor skills in early childhood is of outstanding importance, as weakness in the development and refinement of basic skills leads children to desperation and failure in adolescence and adulthood in social-adaptive behaviour (Gallahue and Ozmun 1998; Gallahue 2002). Much of recent discussion has focused on the issue of kinetics and it is useful to delineate the main elements of theory in this area.

Kinetic Skill is the fundamental kinetic motif, which is performed with precision, accuracy, and control, economy of forces and in the shortest possible time (Gallahue and Ozmun 1998). According to Schmidt and Weisberg (2009), it is a kinetic requirement (scissor cutting, writing motion) that is differentiated by a number of characteristic factors (motion organization, kinetic – cognitive, open

Tema: Assessment and pedagogical implications of young children's psychomotor development in Greek kindergarten schools. *International*

Autores: Zaragas, H., & Pliogou, V.

Año: 2019

Revista: *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*

Páginas: 3-13