



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**El juego como estrategia para el desarrollo de psicomotricidad en la
Educación General Básica subnivel Elemental.**

**MANZO YANANGOMEZ MARLON FABRICIO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**VIEJO ZAPATA ISRAEL OSWALDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

**El juego como estrategia para el desarrollo de psicomotricidad en la
Educación General Básica subnivel Elemental.**

**MANZO YANANGOMEZ MARLON FABRICIO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**VIEJO ZAPATA ISRAEL OSWALDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

PROYECTOS INTEGRADORES

**El juego como estrategia para el desarrollo de psicomotricidad en
la Educación General Básica subnivel Elemental.**

**MANZO YANANGOMEZ MARLON FABRICIO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**VIEJO ZAPATA ISRAEL OSWALDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

MONTES REYNA WILSON EUGENIO

**MACHALA
2022**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUBNIVEL ELEMENTAL

por Marlon Fabricio Manzo Yanangómez Israel Oswaldo Viejo Zapata

Fecha de entrega: 16-feb-2023 02:23p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2015883204

Nombre del archivo: TITULACI_N_PROYECTO_MANZO-VIEJO._FINAL_16-02-2023.docx (35.56M)

Total de palabras: 15831

Total de caracteres: 97608

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUBNIVEL ELEMENTAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

7% INDICE DE SIMILITUD	7% FUENTES DE INTERNET	2% PUBLICACIONES	4% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	revistas.ucpejv.edu.cu Fuente de Internet	1%
2	www.redalyc.org Fuente de Internet	1%
3	ona.gob.ec Fuente de Internet	<1%
4	www.eumed.net Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1%
6	www.ecorfan.org Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	unate.org Fuente de Internet	<1%

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

Los que suscriben, Marlon Fabricio Manzo Yanangomez, Israel Oswaldo Viejo Zapata, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado “el juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en la educación general básica subnivel elemental” 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 tiene 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.

Machala, 6 de marzo de 2023



Marlon Fabricio Manzo Yanangomez

Zapata

Ci. 07055580157



Israel Oswaldo Viejo

Ci. 0706715422

DEDICATORIA

Este proyecto es dedicado ante la entidad divina que permite compartir cada momento con los seres más allegados y siendo a la vez muy queridos; su persistencia por poner las más difíciles batallas a sus mejores soldados para demostrar la capacidad de cada persona y ver esa determinación inquebrantable de la que nada ni nadie puede detener.

A nuestros padres quienes han hecho sus mayores aportes para tenernos donde estamos y queriendo que sumemos ese progreso por el cual se ha recorrido todo este campo universitario; siendo un camino en el que ellos estarán allí durante nuestro recorrido hasta lograr el profesionalismo e incluso después de haberlo logrado.

A nuestros tutores que han acompañado el transcurso de la formación profesional y sumar conocimientos para una mayor participación en la sociedad y ayudar en la solvencia de necesidades y situaciones donde haya mayores dificultades.

Marlon Fabricio Manzo Yanangomez
Israel Oswaldo Viejo Zapata

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, con Dios por su voluntad en guiarnos por el buen camino y seguir con nosotros ante esta nueva etapa educativa para tener una meta cumplida en el ámbito profesional; de la que parte otro camino para desenvolver nuestros conocimientos para la sociedad y ser de grandes aportaciones para este ámbito laboral.

A nuestros padres y seres queridos que han estado pendiente de nosotros y dando vuestro apoyo para poder iniciar un nuevo camino como es la etapa universitaria, con el fin de ser buenos profesionales y tener el mejor aporte para nuestra sociedad.

A nuestros profesores universitarios por ser nuestros guías para el desarrollo de nuestro conocimiento y preparación en este transcurso tiempo de estudiantes, quienes han aportado sus conocimientos para tener la realización, desarrollo y finalización del profesional de somos hoy en día.

Marlon Fabricio Manzo Yanangomez
Israel Oswaldo Viejo Zapata

RESUMEN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUBNIVEL ELEMENTAL.

Autores:

Marlon Fabricio Manzo Yanangomez

Israel Oswaldo Viejo Zapata

Tutor:

Lic. Wilson Eugenio Montes Reyna

El presente trabajo de investigación se trata de un proyecto del cual se centra en el juego como estrategia para el desarrollo de psicomotricidad en la Educación General Básica subnivel Elemental, cuyo objetivo se orientó en: analizar la importancia de los juegos como estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes del nivel de Educación básica Elemental en la Escuela Simón Bolívar periodo 2022-2023, determinar las estrategias didácticas que aplica el docente para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de Básica subnivel Elemental, identificar el manejo del docente de aula para la aplicación de juegos como estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad de la escuela Simón Bolívar de Básica subnivel Elemental y proponer una guía de juegos orientados a la psicomotricidad para los estudiantes de la escuela de Educación Básica Simón Bolívar de Básica subnivel Elemental.

La recopilación de datos se fundamentó desde el enfoque cualitativo, con una investigación de carácter descriptivo, logrando diagnosticar la realidad en la escuela Simón Bolívar en respecto de las estrategias por medio de juego y su influencia de la psicomotricidad en clases de Educación Física. El método de mayor incidencia en esta indagación es analítico y otro que se presenta en calidad de auxiliares como: el bibliográfico, mismo que aportan significativamente a recabar la información con base a los objetivos específicos, para contribuir al objetivo general que estuvieron redactados en aspectos relacionados con la revisión literaria en la investigación de campo, para sostener la propuesta integradora, para el aporte de la institución educativa que facilitó el acceso para concretar la investigación.

En relación con la muestra, se consideró a los docentes de Básica subnivel Elemental, con un total de catorce docentes. La técnica de esta investigación es: la entrevista con su

cuestionario de preguntas y como instrumento: la observación con su respectiva guía de observación, para relacionarlos con los objetos de estudio, donde se derivaron tres dimensiones; el juego, las estrategias y la psicomotricidad, lo que facilitó a la recepción de opiniones y actitudes de las personas vinculadas en este trabajo de investigación y proporcionar un análisis de las respuestas. El análisis de resultados demuestra que es importante el uso del juego como estrategia para el mejoramiento de la psicomotricidad en los estudiantes en las clases de Educación Física y respondiendo al tercer objetivo específico, se definió la propuesta integradora que se orientó a proponer una guía de juegos que beneficiarán a los docentes al impartir sus clases de Educación Física. La propuesta está compuesta por una planificación, socialización, ejecución de la guía y cierre del proyecto; además se incluyó los recursos logísticos y la valoración de la factibilidad con las dimensiones: técnica, económica, demostrando la capacidad para lograr el objetivo de la propuesta, determinando la posibilidad y capacidad de materiales con los que cuentan las partes ejecutoras de la propuesta.

Palabras Clave: El Juego; Estrategias; Psicomotricidad; Educación Física; Educación Escolar.

ABSTRACT

THE GAME AS A STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF PSYCHOMOTOR SKILLS IN BASIC GENERAL EDUCATION, ELEMENTARY SUBLEVEL.

Autohors:

Marlon Fabricio Manzo Yanangomez

Israel Oswaldo Viejo Zapata

Tutor:

Lic. Wilson Montes Reyna

This research work is about a project that focuses on the game as a strategy for the development of psychomotricity in Basic General Education Elementary sublevel, whose objective was oriented towards: analyzing the importance of games as strategies for the development of the psychomotricity of the students of the Elementary Basic Education level in the Simón Bolívar School period 2022-2023, to determine the didactic strategies that the teacher applies to help the development of the psychomotor skills of the students of the Basic Elementary sublevel, to identify the teacher's management in the classroom for the application of games as strategies for the development of psychomotor skills at the Simón Bolívar Elementary School, and to propose a guide to games oriented towards psychomotor skills for teachers at the Simón Bolívar Elementary School of Basic Education.

The data collection was based on the qualitative approach, with a descriptive investigation, managing to diagnose the reality in the Simón Bolívar school regarding strategies through play and its influence of psychomotricity in Physical Education classes. The method with the highest incidence in this investigation is analytical and another that is presented as auxiliaries such as: the bibliographic, which contributes significantly to gathering information based on the specific objectives, to contribute to the general objective that were written in related aspects. with the literary review in field research, to support the integrative proposal, for the contribution of the educational institution that facilitated access to carry out the research.

In relation to the sample, all the teachers of the Basic elementary sublevel were considered, with a total of fourteen teachers. The technique of this research is: the interview with its questionnaire of questions and as an instrument: observation with its respective observation guide, to relate them to the objects of study, where three dimensions were derived; the game, the strategies and the psychomotricity, which facilitated the reception of opinions and attitudes of the people involved in this research

work and provided an analysis of the responses. The analysis of results shows that the use of the game is important as a strategy for the improvement of psychomotor skills in students in Physical Education classes and responding to the third specific objective, the integrative proposal was defined, which was oriented to propose a game guide. that will benefit teachers when teaching their Physical Education classes. The proposal is made up of planning, socialization, execution of the guide and closure of the project; In addition, the logistical resources and the feasibility assessment were included with the dimensions: technical, economic, demonstrating the ability to achieve the objective of the proposal, determining the feasibility and capacity of materials that the executing parties of the proposal have.

Keywords: The Game; Strategies; psychomotricity; Physical education; School Education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>DEDICATORIA</i>	1
<i>AGRADECIMIENTO</i>	10
<i>RESUMEN</i>	11
<i>ABSTRACT</i>	13
<i>INTRODUCCIÓN</i>	17
<i>CAPÍTULO I</i>	19
<i>EL PROBLEMA</i>	19
1.5 Formulación del problema.....	21
1.7.1 Objetivo general.....	22
1.7.2 Objetivos específicos.....	22
<i>CAPÍTULO II</i>	23
2.1.1 Constitución de la República del Ecuador.....	23
2.1.2 Ley Orgánica de Educación.....	23
2.1.3 Ley Del Deporte, Educación Física y Recreación.....	24
2.2.1 El juego según Huizinga.....	24
2.2.2 El juego en Educación Física según Toyohira.....	24
2.2.3 Teoría de Rene Pascal y El Juego.....	24
2.2.4 Motricidad.....	25
2.3.1 Juegos.....	25
2.3.2 La Educación Física.....	26
2.3.3 Educación Física Escolar.....	26
2.3.4 Relación docente-alumno.....	26
2.3.5 Psicomotricidad.....	26
2.3.6 Psicomotricidad en Educación Física.....	27
2.3.7 Motricidad fina.....	27
2.3.8 Motricidad gruesa.....	28
<i>CAPÍTULO III</i>	29
<i>DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO</i>	29
3.1 Enfoques diagnósticos.....	29
3.1.1 Tipo de investigación.....	29
3.1.2 Diseño de investigación.....	29
3.1.2.1 Población y muestra.....	29
3.1.3 Métodos de investigación.....	30
3.1.3.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
3.1.3.2 Validación de los instrumentos de investigación.....	31
3.1.3.3 Descripción del proceso diagnóstico.....	31
3.1.3.4 Recopilación de la información.....	31
3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	33
3.5 Análisis de los indicadores de la lista de observación.....	39
3.6 Fortalezas y debilidades.....	40
3.6.1 Matriz de requerimientos.....	40
3.6.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.....	41

<i>CAPÍTULO IV</i>	43
4.1 Descripción de la propuesta	43
4.2 Componentes estructurales.....	43
4.2.1 Objetivos de la propuesta	45
4.2.2 Fundamentación legal y conceptual.....	45
4.2.2.1 Marco Legal.....	45
Constitución de la República del Ecuador	45
Ley Orgánica de Educación	46
Ley Del Deporte, Educación Física y Recreación.....	46
La Educación Física.....	46
4.2.2.2 Marco teórico	46
4.2.2.3 Marco Conceptual	47
Estrategias	47
El Juego.....	47
El Juegos en la Educación Física	48
Educación Escolar	49
4.2.2.4 Fases de implementación:.....	49
4.3 Recursos logísticos	62
4.4 Evaluación del proyecto.....	62
<i>CAPÍTULO V</i>	65
5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	65
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	65
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	65
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta	66
<i>CAPÍTULO VI</i>	67
6.1 Conclusiones	67
6.2 Recomendaciones	68
6.3 Limitaciones y prospectiva.....	68
6.3.1 Limitaciones	68
6.3.2 Prospectiva.....	68
 ÍNDICE DE TABLAS	
Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores	31
Tabla 2. Fortalezas y debilidades	39
Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo	40
Tabla 4. Indicadores de evaluación a partir de las actividades	62

INTRODUCCIÓN

Según Sánchez & Samada (2020), la psicomotricidad es una habilidad que tiene cada ser humano, sin embargo, se lo debe ayudar en su desarrollo; es decir, en sus primeras etapas de vida, debido a que los niños observan y aprenden con facilidad, para que en el transcurso del tiempo el infante no tenga inconveniente en su motricidad (pág. 122).

El primer objetivo específico es determinar las estrategias didácticas que aplica el docente para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de Básica subnivel Elemental, el segundo objetivo, identificar el manejo del docente en el aula para la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad de la escuela Simón Bolívar de Básica subnivel Elemental y como tercer objetivo, proponer una guía de juegos orientados a la psicomotricidad para los docentes de la escuela de Educación Básica Simón Bolívar de Básica subnivel Elemental.

Por lo tanto, la estrategia que se propone es utilizar el juego para enseñar y lograr que el niño desarrolle su psicomotricidad, de tal manera que tenga un mejor desempeño educativo. Por último, identificar la experiencia que maneja la aplicación de una propuesta didáctica al docente de Educación Física, ya que desde su conocimiento y ejecución en la parte práctica ayudará a mejorar la formación académica e integral del estudiante, cabe destacar que este tema se lo realizó en la Básica subnivel Elemental.

El problema establece que la institución educativa carece de profesionales en la asignatura de Educación Física y por ello, es él mismo docente de aula quien imparte estas clases. Por esta razón los profesores tienen poco dominio de cómo aplicar de forma correcta las estrategias como el juego, que ayudará al desarrollo de la psicomotricidad en sus estudiantes si se enseña de correcta, y en consecuencia se propone una guía didáctica para favorecer al docente.

El desarrollo de este trabajo responde a las experiencias logradas a través de prácticas pre-profesionales y la revisión bibliográfica en las temáticas que relacionan a los objetos de estudio de esta investigación, cuyo análisis de manera crítica y la motivación permitieron el avance de la indagación teórica y trabajo de campo, dando como resultado de todo este proceso el planteamiento de una propuesta didáctica que va

direccionando al docente y este pueda impartir sus clases de manera pertinente alcanzando el objetivo propuesto.

En cuanto a los antecedentes referenciales, se consideró una investigación de carácter internacional, que refleja el aporte investigativo en relación ante esta problemática y objetos de estudio, orientando al juego como estrategia para la psicomotricidad. También se ha tomado en cuenta trabajos desarrollados por parte de diferentes autores nacionales e internacionales para darle mayor importancia al juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad en la Educación General Básica subnivel Elemental. Este trabajo está compuesto de por seis capítulos, mismos que se explican a continuación:

El primer capítulo, se expresa el diseño del problema, los antecedentes, la problemática, sus causas y consecuencias, se plante los problemas generales y específicos y los objetivos acordes a los problemas planteados.

El segundo capítulo hace referencia al marco teórico el mismo que está conformado por el marco legal referencial y conceptual.

El tercer capítulo encontramos el diagnóstico del objeto de estudio del cual está conformado por un enfoque diagnóstico, diseño de investigación, descripción y la recopilación de a información y su desarrollo de la matriz de requerimientos.

En el capítulo cuarto se indica la propuesta donde se describe los componentes estructurales, recurso, evaluación y cronograma de las actividades.

En el quinto capítulo, se realiza una indagación de la valoración de la factibilidad la cual tendrá un análisis de las dimensiones.

Para el capítulo sexto se realizó las conclusiones y recomendaciones de la investigación, por último, se presentan las distintas referencias y anexos que hacen parte importante en cuanto a la información y argumentación de la investigación realizada.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

Las estrategias son importantes para la enseñanza en el nivel educativo y el juego es primordial para el desarrollo de la psicomotricidad en el estudiante. El juego es apreciable porque ayuda a fortalecer la psicomotricidad fina y gruesa en el estudiante, debido al uso de estrategias ligadas a la educación y por ello se presenta en la temática al impartir clases en la escuela Simón Bolívar.

Según Castro&Otros (2020), mencionan que en niños de 7 a 9 años es necesario enseñar por medio de actividades el desarrollo motriz, donde el niño se involucre libremente, para perfeccionar los movimientos y pueda controlar su cuerpo, lo que le permitirá coordinar sus acciones con facilidad (pág. 3).

A nivel internacional, la revista especializada en la psicomotricidad, escritas por diferentes autores como Castro et al. (2021), mencionan en su investigación realizada en un centro de acogida de factores que comprenden el enfoque de los estudiantes al nivel escolar, que es importante mantener un ambiente adecuado, utilizando actividades para desarrollar la psicomotricidad para perfeccionar sus habilidades (pág. 2).

A nivel regional en Argentina Galak & Rivero (2022), indican que, el juego es una herramienta que se enfoca en desarrollar habilidades en los niños, por ello la aplicación de juegos en las clases de Educación Física es favorable para mantener un ambiente adecuado, para promover su participación en diferentes actividades que son planteadas por el docente para desarrollar la psicomotricidad de los niños.

Por último, a nivel nacional, Andrade (2019), hace referencia al juego, qué es utilizado desde las antiguas culturas, esto se debe que desde los inicios de la humanidad ha estado presente, teniendo una transición de mucha importancia como potenciador de conocimientos prácticos. El juego también brinda seguridad en los estudiantes al momento de realizarlo porque tiene una adaptación muy sencilla y cada estudiante puede realizarlos sin ningún problema, por ende, muchos investigadores como Piaget, Vygotsky lo proponen como una herramienta adecuada para la educación, ya que favorece al

conocimiento del niño y de igual manera beneficia a la comunicación promoviendo sentido de automotivación logrando amistades y fortaleciendo el trabajo en equipo.

1.1 Situación conflicto

La problemática surge de varias inquietudes que se dieron en las prácticas pre profesionales en diferentes instituciones, donde se identificó el poco conocimiento de estrategias del docente de aula, lo que está afectando al desarrollo psicomotriz en los niños de la escuela Simón Bolívar. La problemática podría ocasionar un inadecuado desarrollo en la psicomotricidad y causar falencias en los niños al realizar ejercicios de coordinación óculo manual, equilibrio, descoordinación al saltar, y otras capacidades que le permitan potenciar habilidades.

1.2 Causas y consecuencias

Presentada la situación conflicto anteriormente mencionada, se define el problema central que corresponde a la falta de dominio de estrategias en el área de Educación Física del docente de aula para el desarrollo de la psicomotricidad, lo que ocasiona lo siguiente: la inadecuada ejecución de estrategias por parte del docente de aula, profesorado no especializado en el área de Educación Física, desactualización del docente, limitados programas de capacitación en el área de Educación Física y poco dominio por parte del docente, lo que provoca lo siguiente: desinterés en los estudiantes al realizar clases de Educación Física, inadecuado desarrollo psicomotriz en los alumnos, la baja autoestima del niño, clases no participativas.

1.3 Delimitación del problema

El problema a investigar se localiza en la ciudad de Machala, en la Escuela Simón Bolívar, en la Educación General Básica subnivel Elemental, en el área de Educación Física, misma que está a cargo del docente de aula, el cual carece de los conocimientos teórico-práctico propios de la asignatura. La investigación se realiza en el periodo lectivo 2022-2023 y está dirigida a los docentes y el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes.

1.4 Planteamiento del problema

De acuerdo con los precedentes redactados se logró tomar atención en las problemáticas planteadas bajo otros entornos considerados a nivel internacional, regional y nacional en relación al juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad que fue detallada en los antecedentes de la investigación, lo que dio a conocer sobre el escaso conocimiento del docente y cómo fortalecer la psicomotricidad por medio del juego.

Planteado el problema, se mencionan las posibles soluciones para este ámbito, siendo una anticipación que se consolida como resultado de la investigación de campo, con su respaldo literario; las estrategias de intervención en el problema son: la guía didáctica de estrategia de juegos para a un adecuado desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.

Desde la orientación de esta indagación de información se plantea el siguiente problema: ¿Poco dominio estratégico para desarrollar la psicomotricidad en los alumnos de la Educación General Básica del subnivel Elemental?

1.5 Formulación del problema

El problema anteriormente planteado da a un valor significativo debido a que los docentes de aula de la Básica subnivel Elemental son responsables de cumplir con las horas asignadas a la asignatura de Educación Física, que aportan al desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, siendo importante para generar conocimientos y ayudar al desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Siguiendo el aporte, se presentarán las preguntas de investigación, que son el resultado de los objetivos generales y los específicos, siendo referentes en la redacción de los mismos y a su vez de instrumento para la investigación de la propuesta.

1.5.1 Pregunta general

¿Qué incidencias tienen las estrategias aplicadas por el docente de aula para el desarrollo de la psicomotricidad en las clases de Educación Física en la escuela Simón Bolívar de Básica subnivel Elemental?

1.5.2 Preguntas específicas

¿Qué estrategias didácticas aplica el docente para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes del subnivel de Básica Elemental?

¿Cuál es el manejo del docente de aula para la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad de la escuela Simón Bolívar en la Básica subnivel Elemental?

1.5.3 Orientado a la propuesta

¿Qué tipo de propuesta necesita el docente de aula para la aplicación de nuevas estrategias para desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes de la escuela Simón Bolívar de Básica subnivel Elemental, de la ciudad de Machala?

1.6 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Analizar la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de escuela Simón Bolívar de la Básica subnivel Elemental, en el periodo 2022-2023.

1.7.2 Objetivos específicos

- Determinar las estrategias didácticas que aplican los docentes para ayudar al desarrollo de la Psicomotricidad de los estudiantes del subnivel de Básica Elemental.
- Identificar el poco manejo del docente de aula para la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la psicomotricidad de la escuela Simón Bolívar en la Básica subnivel Elemental.
- Proponer una guía de juegos orientados a la psicomotricidad para los docentes de la escuela de Educación Básica Simón Bolívar de la Básica subnivel Elemental.

CAPÍTULO II

2.1 Marco Legal

Para el presente trabajo de investigación, dentro del marco legal hace referencia de algunas leyes plasmadas en la Constitución, así como Reglamentos, Currículo y demás textos legales que han sido enmarcadas en el Ecuador en los últimos años para dar mayor credibilidad y fundamentos al trabajo investigativo.

2.1.1 Constitución de la República del Ecuador

Dentro de la constitución se promueve la actividad física, las estrategias y los juegos, para que el docente mejore su labor profesional mejorar el proceso de enseñanza, por ello, él profesorado deben enfocarse en poder desarrollar las habilidades en sus alumnos.

Art. 27 (CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL, 2021) “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar” (pág. 17).

Art. 29 (CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, 2021) “El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural” (pág. 18).

2.1.2 Ley Orgánica de Educación

Art. 2 de (LEY ORGANICA DE EDUCACIÓN, 2021) numeral 2.4, literal e, menciona que, se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación (pág. 12).

2.1.3 Ley Del Deporte, Educación Física y Recreación

Art. 3 (LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION, 2020)
“Los beneficiarios de cualquiera de los tipos de pensiones determinadas en esta Ley, deberán cumplir a cabalidad todas las condiciones o requisitos contemplados en la norma respectiva, y como tal motivar y difundir lo positivo de la práctica deportiva, educación física y recreación (pág. 2).

2.2 MARCO TEORICO

Basándonos en los análisis de las investigaciones literarias, se constata de varias teorías de diferentes autores según sus investigaciones.

2.2.1 El juego según Huizinga

“Juego en la comprensión de Huizinga es un fenómeno de tipo racional, todo juego inevitablemente significa algo” (Aqueveque, 2021) esta cita nos hace referencia a que el juego es algo primordial para el ser humano, por motivo a que él aprende por medio del jugar sin darle reglas, aprenderá de forma correcta.

2.2.2 El juego en Educación Física según Toyohira

Para Toyohira (2020), “Es espontáneo y libre, pero también exige un máximo respeto por cumplir las reglas” (pág. 4), esta cita menciona que el juego debe ser libre y placentero para que el niño se divierta realizando alguna actividad con un fin educativo, que se puedan cumplir las reglas propuesta con el juego para no perder el lineamiento educativo.

2.2.3 Teoría de Rene Pascal y El Juego

Para Spinelli (2019), un hombre pasa su vida sin aburrirse jugando todos los días un poco” (pág. 8), el accionar al momento de jugar permite despojar de las energías negativas que se generan en las instituciones educativas, el juego permite ocupar el tiempo en actividades productivas que generan significativamente de forma positiva porque da paso a elevar el nivel de la autoestima, permite integrarse y compartir experiencias.

El ser humano por naturaleza es un mediador social, es por ello, que el juego es un facilitador para llevar a cabo las relaciones y respetar opiniones de los demás porque se juega por placer, las actividades del jugar tienen como finalidad recrearse y divertirse de distintas formas dependiendo el gusto de cada ser humano.

El juego es necesario para la humanidad porque permitirá mantenerse saludable y ocupar el tiempo en actividades productivas, permitiendo alejarse de malas costumbres que adopta el hombre.

2.2.4 Motricidad

Según Castro et al. (2021), la psicomotricidad se desarrolla en tres niveles: nivel motor o de movimiento corporal, nivel cognitivo o mental, atención, creatividad, concentración, etc. tanto a nivel social como afectivo (pág. 5).

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Juegos

Según, García & Chiva (2018), “En definitiva, el discurso socializador del juego justifica su presencia en el ámbito educativo sin cuestionarse el orden social establecido” esta cita hace referencia del juego que son estrategias metodológicas que abarcan aprendizajes en valores dentro de la sociedad, por ello fortalecer significativamente conductas positivas en los niños y niñas a través de las normas o reglas que tiene el juego, por esto, es importante poner en práctica esta estrategia porque le permitirá al docentes enseñar de manera divertida y activa.

En la investigación de Martínez Rebolledo (2019), se propone que, “el juego nos permite dejar de ser nosotros mismos para convertirnos en otros personajes diferentes” por ende, esto ayudará a identificar conflictos y consecuentes en los alumnos y mejorar relaciones entre estudiantes, por medio del juego, lo que guiará y enseñar el bienestar formativo, académico y preparativo en el estudiante.

Ribadeneira (2020), con su investigación, hace hincapié al juego que ayudará a cumplir las necesidades del conocimiento en los estudiantes para promover una mejor comprensión de los ejercicios prácticos de motricidad fina que ayuden al desarrollo psicomotor del niño para beneficiar su crecimiento.

2.3.2 La Educación Física

Dentro del bloque curricular de Educación Física del Ecuador, se localiza practicas Lúdicas el Juego y el Jugar; propuesta por el Ministerio de Educación (2016) (Currículo Priorizado del Ministerio de Educacion, 2021), por tal razón se debe hacer el uso correcto de los juegos según las habilidades que se desarrollarán en los niños.

La educación debe ser adecuada para la enseñanza y aprendizaje en los niños, ya que la ley menciona que su educación debe ser positiva para la calidad de vida en ellos, por eso el profesor debe tener las estrategias adecuadas para sus clases de Educación Física.

2.3.3 Educación Física Escolar

“La Educación Física desde sus inicios, hace referencia a la motivación que se da por el docente en las clases de Educación Física, tiene que reconocer el esfuerzo y valorar el aprendizaje del estudiante” (Ministerio De Educacion, Pág. 10, Artículo 2).

Esta cita menciona que el profesor debe realizar las actividades de forma de correcta para hacer llegar al estudiante.

2.3.4 Relación docente-alumno

Para Morán (2019), la enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo es indispensable, porque depende el desarrollo académico del estudiante, debido a que el alumno se siente conforme al buen lineamiento que le da el docente para su aprendizaje. El profesor debe guiar al estudiante en varios puntos dentro y fuera de la escuela para un mejor aprendizaje en los niños (pág. 2).

De acuerdo con Morán, las estrategias del profesor deben ser adecuadas para utilizarlas dentro de las clases, estas deben ser aplicadas de formar correcta a los estudiantes. Es probable que todos los niños no tengan la misma forma de aprender, por ello el docente de Educación Física debe guiarlos hacia un mejor aprendizaje.

2.3.5 Psicomotricidad

Araujo et al. (2020), mencionan los procesos que tiene el desarrollo psicomotor en los primeros años de vida constituyen una etapa de la existencia especialmente crítica ya que en ella se van a configurar las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas,

afectivas y sociales que posibilitarán una equilibrada interacción con el mundo circundante (pág. 12).

Miraflores et al. (2021), mencionan que la psicomotricidad es desarrolla de forma abierta, dinámica y flexible, en combinación con los recursos humanos y materiales (medio, espacio y tiempo) adecuados, potenciará la capacidad de los niños para conocer y experimentar su cuerpo en movimiento, permitiéndoles conocerse a sí mismos y adquirir las herramientas necesarias para la resolución de problemas (pág. 620).

La metodología es una técnica que ayuda a niños y bebés a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con las demás personas (Jiménez Valles & Romero Castillo, 2019, pág. 4).

2.3.6 Psicomotricidad en Educación Física

En este contexto Bernate (2021), expresa que la psicomotricidad debe ser el primer aprendizaje motor, que se adquiere al empezar a desarrollar en la vida, ya que ayuda al niño en poder usar la actividad física como canalizador de su energía, además de involucrar el juego como un factor fundamental para el enriquecimiento de los patrones básicos de movimiento y sus estados anímicos personales.

La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno (Lalama Franco & Calle Cobos, 2019).

2.3.7 Motricidad fina

(Jiménez Valles & Romero Castillo, 2019), mencionan que hay dos tipos de motricidad; la fina; que trabaja la motricidad o el movimiento facial, la motricidad gestual, la coordinación viso manual y la fonética (pág. 4).

Según Torres et al. (2021), mencionan dos etapas de las cuales las divide de la siguiente forma: sensorio motriz (hasta los dos años); operaciones concretas, que se subdivide en preoperatoria (dos a siete años) y operaciones concretas como tal (siete a 12 años), cuando se comienza a construir la moral autónoma; y finalmente, operaciones formales (12 años en adelante) (pág. 267).

2.3.8 Motricidad gruesa

Según (Jiménez Valles & Romero Castillo, 2019), la motricidad gruesa, trabaja dos partes importantes del cuerpo, el dominio corporal dinámico, es decir, la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y, por otro lado, la coordinación viso motriz, como lo es el dominio corporal estático: tonicidad, autocontrol, respiración y relajación.

(Rapray Laveriano, Ferrer Quispe, & López Marrufo, 2021), argumenta sobre la motricidad gruesa que la define como “la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos con objeto de realizar unos determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, etc.”

CAPÍTULO III.

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques diagnósticos

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, debido a que se indagó en las estrategias didácticas y su influencia en la asignatura de educación física en el subnivel elemental en la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”, de tal manera que este análisis ayudó a describir y examinar diferentes puntos establecidos dentro de esta investigación en referencia al juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad.

Según García (2020), menciona que el enfoque cualitativo es recopilar información para buscar resultados de manera clara y confiable para analizar la información con interés del investigador (pág. 81).

3.1.1 Tipo de investigación

Según Alban et al. (2020), mencionan que el estudio de tipo descriptivo de la investigación “es un método efectivo de recolección de datos durante el proceso de investigación” (pág. 165).

Por lo tanto, permite la identificación de diferentes artículos de investigación para validar el trabajo de investigación en la escuela Simón Bolívar, facilitando la recopilación de información para explicar y dar un análisis.

3.1.2 Diseño de investigación

3.1.2.1 Población y muestra

En la presente investigación se plantea: el juego como estrategia para el desarrollo de la Psicomotricidad en la escuela Simón Bolívar, cuya población está conformada por los docentes de área y los alumnos. En cuanto a la cantidad de docentes en este subnivel se tiene un total de 14 educadores y 316 escolares. La muestra utilizada para esta investigación está compuesta por los 14 docentes quienes serán los sujetos directos de estudio.

3.1.3 Métodos de investigación

El método de investigación utilizado en el proyecto es el analítico. Este método permite describir los objetos de estudio para analizar cada una de sus partes investigativas a partir de sus elementos, vinculando la parte de estudio y científica.

Echeverría Lopera et. al. (2020), mencionan que el método analítico, es un camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos (pág. 18).

Esta cita se refiere al método analítico como una herramienta para estudiar el contexto; es decir, hechos o fenómenos que al ser analizados por partes permiten relacionarlos entre ellos determinando su relevancia, como se organizan y que funciones cumplen.

3.1.3.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de investigación que se ha utilizado es la entrevista, la cual fue dirigida hacia los docentes donde permitió recopilar la información necesaria. (Cabrales Nevarez , 2021) “La observación se considera como una condición previa para la investigación” (pág. 25).

La observación nos ayudó a verificar sobre las estrategias usadas por los profesores y su influencia en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes. Por ende, se aplica una guía de observación para conocer cómo los docentes ayudan a desarrollar la psicomotricidad de sus estudiantes por medio del juego como estrategia de enseñanza.

Para González (2021), la entrevista se basa en una lista de preguntas establecidas donde se espera respuestas eficientes que aporten a la investigación, por ende, ha sido parte fundamental para el proyecto (pág. 67).

En cuanto a la técnica de investigación, la entrevista dirigida a los docentes de básica elemental, misma que consta de 9 preguntas, además ayudará a profundizar y analizar el problema establecido.

3.1.3.2 Validación de los instrumentos de investigación

Para la validación de este proyecto fue necesario realizar una guía de observación de manera experimental para comprobar ciertos aspectos sobre la funcionalidad de los instrumentos de investigación. Además, como validación se aplicó una entrevista que se hizo a los docentes de la escuela Simón Bolívar, enfocada en el subnivel Elemental con un total de 14 profesores, la cual se realizará el instrumento en las horas de Educación Física con la finalidad de enriquecer información y teorías de este trabajo.

3.1.3.3 Descripción del proceso diagnóstico

En el presente trabajo en primer lugar se explica la problemática donde se partió con diferentes interrogantes y de allí surge la pregunta a indagar, misma que se fue planteando en las observaciones desde las prácticas preprofesionales, surgen los objetivos en relación de las preguntas para partir con recopilación de información que sustente en marco teórico de la investigación. Validados los instrumentos, se procedió a su aplicación, para hacer las respectivas correcciones y mejorar el resultado.

Una vez ejecutado el análisis se estableció la propuesta para dar soluciones a la problemática y se formularon las conclusiones acordes a los objetivos con sus respectivas recomendaciones.

3.1.3.4 Recopilación de la información

Mediante las preguntas planteadas de los objetivos de la investigación se pudo recopilar previamente información por medio de entrevistas y observación en la escuela Simón Bolívar, en especial la población del subnivel elemental, en las clases de Educación Física.

Toda esta información de datos se organizó mediante los objetos de la investigación, clasificado por diferentes dimensiones como son: estrategias, psicomotricidad, donde se mostraron resultados de los indicadores que sirvieron como referencia para el desempeño de la estructura.

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores
Estrategias:	Estrategias: Enseñanza- aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de enseñanza. • Comparación de estrategias. • Estudiantes con confianza, seguridad.
	Juegos Materiales didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de juegos. • Estrategia aplicada. • Beneficios de juegos. • Guía de juegos. • Colaboración y trabajo en equipo.
Psicomotricidad:	Tipos de Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la motricidad fin. • Desarrollo de la motricidad gruesa.
	Aptitudes de docentes	<ul style="list-style-type: none"> • Progreso y desarrollo de habilidades. • Currículo de Educación Física. • Clases dinámicas.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SIMÓN BOLÍVAR DE BÁSICA SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA CIUDAD DE MACHALA

3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

Basándose en la recopilación de la información se realizó el respectivo análisis del contexto, cuya información permitió avanzar con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

Entrevistas aplicadas a los docentes del área de Educación Física.

Dimensión 1: Estrategias para la enseñanza aprendizaje.

1. ¿Qué tipo de estrategias utiliza usted para trabajar con estudiantes de básica subnivel elemental?

Interpretación 2do grado.

Los docentes de segundo de básica subnivel elemental no conocen algún tipo de estrategias del área de educación física porque ellos no son especialistas en esta área.

Interpretación 3er grado.

Las estrategias que se aplica en tercer curso de básica subnivel elemental son los aprendizajes colaborativos, los aprendizajes, aunque la mayoría de los docentes desconocen algún tipo de estrategias para el desarrollo de la motricidad.

Interpretación 4to grado.

Los docentes de cuarto grado utilizaban cualquier tipo de actividad, y por no tener formación, no sabían mucho sobre las nuevas estrategias, por lo que utilizaban actividades competidoras para trabajar el espacio socioemocional.

Análisis general

En cuanto a la primera pregunta sobre la dimensión estrategia de enseñanza, los docentes indicaron que conocen estrategias que no están relacionadas con el dominio físico. Además, los participantes utilizaron estrategias basadas en sus conocimientos, ya que no se especializaban en educación física y, por lo tanto, implementaron estrategias para mantener activos a los estudiantes.

2. ¿Considera que es importante el uso de nuevas estrategias en la asignatura de Educación Física? ¿Por qué?

Interpretación 2do grado

Los docentes mencionan que desconocen la importancia de estrategias dentro del área.

Interpretación 3cer grado

Mencionó que el uso de estrategias es fundamental por la diversidad de los estudiantes y las metas que se buscan y logran en el salón de clases.

Interpretación 4to grado

Los docentes mencionan que las estrategias dentro de su área son importantes, pero indican que dentro del área de Educación Física, desconocen si va hacer beneficioso para los alumnos porque ellos no utilizan las mismas estrategias que utilizan dentro del aula

Análisis general

Con correspondencia a la segunda pregunta, los docentes señalan que las estrategias de enseñanza ayudan a los alumnos a mejorar, por lo tanto, los docentes buscan herramientas adecuadas para impartirlas dentro de su clase, pero el desconocimiento de estrategias en el área de Educación Física se les complica ejecutarlas de forma correcta. En la revista de Álvarez, Encalada, & León (2020), también indican que las estrategias didácticas aportan al niño aprender en las clases de Educación Física.

3. ¿Usted considera que utilizar estrategias didácticas adecuadas fortalece el desarrollo motriz de los estudiantes?

Interpretación 2do grado

Los docentes de segundo grado indican que sí, porque en el área de Educación Física es importante saber cómo es el desarrollo motor de los niños, pero los docentes desconocen las estrategias que se debe aplicar en el área.

Interpretación 3ro grado.

Los docentes de tercer de básica elemental mencionan que utilizar estrategias adecuadas podrán fortalecer su conocimiento para lograr un verdadero aprendizaje para los niños.

Interpretación 4to grado.

Los docentes de cuarto grado mencionan que es indispensable utilizar estrategias porque estas favorecen al desarrollo íntegro del niño.

Análisis general.

Referente a la tercera pregunta sobre si es bueno para el conocimiento de los estudiantes, los docentes indicaron que las estrategias didácticas ayudan mucho, pero no pueden aplicar métodos porque debido a que su conocimiento está enfocado en otras áreas del currículo, por ende, ellos buscan capacitarse en otras áreas que no son las de Educación Física.

Dimensión 2. Juegos

4. ¿Qué tipo de juego conoce ud para ayudar a fortalecer la psicomotricidad en los estudiantes?

Interpretación 2do grado.

Los profesores de segundo grado mencionan que ellos utilizan los juegos, ya que les ayuda a los niños más pequeños a divertirse porque se puede saber de qué forma piensan y actúa el alumno.

Interpretación 3ro grado.

Acerca de esta pregunta, los docentes usan dinámicas de integración para poder trabajar de forma más adecuada por su poco conocimiento en el área de Educación Física.

Interpretación 4to grado.

En cuarto grado los docentes mencionan que tienen nociones que son los juegos, pero no los aplican de forma correcta ya que desconocen cómo hacerlo.

Análisis general.

En la cuarta pregunta, los docentes enfatizaron que los juegos son muy importantes por su alto nivel de logro, pero cuando se trata de juegos divertidos, no entendieron la importancia y elección de utilizar este método.

5. ¿Considera que los juegos ayudan al desarrollo motriz de los alumnos en las clases de Educación Física?

Interpretación 2do grado.

Ellos mencionan que se puede aplicar ya que proporciona mayor participación activa en ellos.

Interpretación 3ro grado.

El docente del tercero de básico subnivel elemental, desconocen cómo desarrollar la psicomotricidad.

Interpretación 4to grado.

Señalan que son importantes, pero como no lo son, los del área de deportes no saben cómo aplicarlos en su salón de clases.

Análisis general.

En cuanto a la quinta pregunta, el estándar de los futuros maestros de primaria es que no entienden la competencia porque su campo de estudio es la educación primaria.

Dimensión 3. Psicomotricidad

6. ¿Qué tipo de juego utiliza para estimular la motricidad fina?

Interpretación 2do grado.

Estas actividades son difíciles, por lo que no conocen las actividades en el campo deportivo.

Interpretación 3ro grado.

Es necesaria una formación continua para ayudar y ofrecer actividades adecuadas a los alumnos.

Interpretación 4to grado.

Los docentes mencionan que no tienen capacitaciones actualizadas para poder promover más el interés del alumnado.

Análisis general.

En la sexta pregunta, los docentes mencionaron que tienen poco conocimiento sobre cómo aplicar e implementar estrategias en esta área, porque la motricidad fina es útil para los niños, pero necesitan orientación, como instrucción, que sería muy útil para la participación de la clase de ayuda y positivo.

7. ¿Con que tipos de juegos estimula la motricidad gruesa en los estudiantes del subnivel elemental en la asignatura de Educación Física?

Interpretación 2do grado.

Mediante actividades inapropiadas dentro del área de Educación Física para fortalecer en la motricidad gruesa de los alumnos.

Interpretación 3ro grado.

Todo tipo de actividades físicas relacionadas al ámbito educativo que se pueda trabajar en fortalecer sus habilidades.

Interpretación 4to grado.

Consideran que pueden utilizar charlas, ejercicios que ayuden a niño o juego para un mejor desarrollo.

Análisis general.

En la penúltima pregunta, los docentes mencionaron que debido a la falta de conocimiento de los docentes, los niños no podrán desarrollarse como deben.

8. ¿La falta de capacitaciones por parte del docente de aula causa un desarrollo inapropiado en la motricidad de los estudiantes?

Interpretación 2do grado.

Los docentes desconocen cómo desarrollar la motricidad en los estudiantes de básica subnivel elemental.

Interpretación 3ro grado.

Para los estudiantes es importante tener un buen desarrollo motriz adecuado, por ello, tener un buen desempeño implicar darles clases correctas para un mejor conocimiento.

Interpretación 4to grado.

Estoy de acuerdo que es importante despertar el interés de ellos y poder tener la participación de forma positiva y no errónea.

Análisis general.

En cuanto a la octava pregunta, los docentes mencionaron que el desarrollo de la motricidad en clase es importante para el desempeño de los estudiantes porque beneficia internamente a los estudiantes.

9. ¿Usted cómo docentes? ¿Realiza clases con temas que se encuentran en el currículo de Educación Física para contribuir con el desarrollo motriz de los estudiantes el subnivel elemental?

Interpretación 2do grado.

Los docentes de segundo grado mencionan ellos desconocen el currículo de Educación Física.

Interpretación 3ro grado.

En el tercero de básica elemental los docentes motivan por medio de actividades de juegos para poder trabajar de mejor manera y así poder ejecutar su clase.

Interpretación 4to grado.

Los estímulos activos para animarlos y lograr trabajar en las clases en lo física o mental.

Análisis general.

En la última pregunta el profesorado menciona que es importante motivar a los estudiantes en las clases, mediante una precisa se lograra promover un mejor desarrollo en el niño.

3.5 Análisis de los indicadores de la lista de observación.

Dimensión 1: Estrategias para la enseñanza

Se puede encontrar que los docentes conocen poco sobre estrategias en las clases de Educación Física, observándose que las lecciones son muy monótonas, consisten en explicaciones del docente y repetición de las acciones de los estudiantes, por lo que no se utilizan estrategias activas y de participación. Según González-Cutre (2017), da a conocer que, el docente debe tener conocimiento de estrategias didácticas para de tal manera mejorar sus clases y así sus estudiantes obtengan un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.

También podemos encontrar que los docentes no prestan suficiente atención a los contenidos de aprendizaje, por lo tanto no prestan suficiente atención a los deportes, y por lo tanto no promueven el conocimiento en los contenidos de aprendizaje.

En definitiva, enseñar al maestro no es suficiente porque vuelve a la práctica.

Dimensión 2 Juegos

Los docentes aplican actividades físicas para el manejo de sus clases, pero no utilizan estrategia como el juego para una mejor enseñanza para un mejor desenvolvimiento de los estudiantes.

Los docentes no tienen conocimiento adecuado por ello la participación de los estudiantes es equivocada y los estudiantes se terminan aburriéndose en las clases.

Dimensión 3 Psicomotricidad

Resultó que el profesor carecía de experiencia en cuanto a la realización y ejecución de juegos como medio de desarrollo psicomotriz. Según la inexperiencia del docente en el área de Educación Física, no implementa suficientes estrategias para trabajar con los estudiantes, por lo que habrá deficiencias en la enseñanza en el aula.

En conclusión, los docentes deben priorizar el trabajo en estudiantes que tienen poca participación en actividades realizadas en la clase de educación física y así mismo debe motivar a sus estudiantes para que la enseñanza sea productiva.

3.6 Fortalezas y debilidades

Tabla 2 Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
Docentes realizan las clases de Educación Física a pesar de no ser su especialidad.	Docentes no son especialistas del área de Educación Física.
Docentes con ejercicios y actividades en sus clases.	Estrategias inapropiadas para el desarrollo de la psicomotricidad.
Docente reconoce la importancia del desarrollo de la psicomotricidad.	Desinterés por desarrollar la motricidad fina y gruesa en los estudiantes.
Docentes desean conocer estrategias apropiadas para guiar al desarrollo de la psicomotricidad.	Escaso dominio de estrategias y técnicas por el profesor.
Docentes desean impartir nuevos conocimientos ligados al desarrollo de la psicomotricidad.	Desactualización del docente para el manejo de estrategias a la enseñanza de la psicomotricidad.

3.6.1 Matriz de requerimientos

A partir del análisis de todo el contexto de las debilidades se pudo establecer la matriz de requerimiento lo que permitió organizar las respectivas causas del problema central, causas y los efectos que constan en el problema de la investigación.

Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo

Debilidades	Causas ¿Por qué?	Requerimiento (Estrategias de solución)
Escaso dominio de estrategias.	Desactualización de capacitaciones de estrategias del docente.	Capacitaciones de manejo de estrategias en el área de Educación Física.
Desinterés en los docentes por fortalecer la psicomotricidad.	Escasa preparación de estrategias de enseñanza para el desarrollo motriz.	Guiar a los docentes por una planificación para promover el juego para el desarrollo de la psicomotricidad.
Escaso manejo de estrategia del docente que imparte las clases de Educación Física.	Docentes no especialistas del área de Educación Física.	Diseñar una guía didáctica de juegos adecuados para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños capacitando a los docentes.

3.6.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

El requisito de crear una matriz de debilidades en el estudio de campo ayuda a seleccionar los requisitos e intervenciones correctos para que la justificación de la elección del tema pueda justificarse más adelante. Entre los objetivos planteados del estudio se escogió el bajo nivel de estrategias de aprendizaje y el insuficiente desarrollo de la psicomotricidad de los niños del colegio Simón Bolívar, debido a que los docentes

no eran expertos en la materia y por tal razón las clases no lograban alcanzar el propósito de la asignatura dejando vacíos educativos.

El motivo de esta elección fue que podría responder a la pregunta central que se planteó desde el comienzo de este trabajo de investigación, y elegir esta pregunta reduciría el impacto en: El impacto del desarrollo de la motricidad fina y gruesa del estudiante.

Por otro lado, el estudio se justifica porque beneficia la calidad de la educación al promover nuevas estrategias didácticas como los juegos y sus efectos en el desarrollo de la psicomotricidad que son beneficiosas para los docentes.

La estrategia propuesta para mitigar las debilidades identificadas, es elaborar una guía de juego que facilite la aplicación y ejecución de las distintas actividades permitiendo el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes, la motivación e interés y llegando a un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO IV PROPUESTA INTEGRADORA

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUBNIVEL ELEMENTAL



4.1 Descripción de la propuesta

En esta presente investigación se planteó lo siguiente; la implementación de una guía didáctica dirigida a los docentes de aula que realizan la asignatura de Educación Física en la escuela Simón Bolívar de la ciudad de Machala, misma que fortalecerá la parte psicomotriz del estudiante.

Esta herramienta ayudará al docente de aula a impartir la clase de Educación Física apropiadas a los estudiantes, por ello la propuesta de esta guía será un recurso para que el docente pueda realizar una mejor enseñanza y tener procesos adecuados para el desarrollo psicomotriz en los estudiantes de la básica subnivel elemental. La propuesta consta por tres fases: elaboración de la guía didáctica, socialización con directivos y docentes de la institución educativa y la evaluación de la propuesta.

4.2 Componentes estructurales

Los componentes estructurales de este trabajo que trata sobre la implementación de la propuesta de una guía didáctica de juegos, lo que servirá como garantía de validez en las estrategias a implementarse. Los elementos que la conforman son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal, fases de implementación, recursos y evaluación.

Introducción

La presente investigación surge a partir de la identificación del problema, por ello, se presenta las siguientes debilidades: escasas aplicación de estrategias como los juegos para el desarrollo de la psicomotricidad en el área de Educación Física en los alumnos de básica subnivel elemental, esta problemática se da porque los docentes tienen poco conocimiento con esta área y desconocen estrategias hacia el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.

Por otra parte, los antecedentes investigados se identificaron por medio de la revisión literaria; se analizan varias teorías de diferentes autores, como Castro et al. (2021), mencionan que la motricidad, tiene como objetivo promover el desarrollo integral de los niños y niñas, teniendo en cuenta sus características motrices y psicológicas. Además, posibilita el desarrollo social y emocional de los niños y niñas porque la adquisición de habilidades y destrezas les hará ser conscientes de sus propios logros y progresos, lo que ayudará a construir la autoestima del niño y mejorar las relaciones interpersonales (pág. 6).

Justificación

Al haber identificado el problema en la escuela Simón Bolívar, en la Educación General Básica subnivel Elemental, se determinó que los docentes requieren innovar estrategias para las clases de Educación Física para un desarrollo de la psicomotricidad lo cual se obtendrá por medio de la aplicación y ejecución una guía didáctica.

Por lo tanto, la guía didáctica de juegos será de ayuda y orientación para los docentes al impartir la clase de Educación Física. Esto posibilitará el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, por esta razón, la propuesta ayudará al docente a tener un instrumento de apoyo que permitirá guiarlo de forma correcta en su labor de docente,

con temas relacionado con estrategias didácticas, juegos y el desarrollo psicomotriz y de esta manera podrá fortalecer el desarrollo en su motricidad fina y gruesa.

4.2.1 Objetivos de la propuesta

Instruir a los docentes responsables de Educación Física en la implementación de una guía pedagógica que incluya estrategias basadas en juegos para desarrollar la psicomotricidad en los estudiantes de Educación General Básica subnivel Elemental de la escuela Simón Bolívar, en la ciudad de Machala.

4.2.2 Fundamentación legal y conceptual

4.2.2.1 Marco Legal

Constitución de la República del Ecuador

En la Constitución del Ecuador promueve la actividad física y los juegos como estrategias en el ámbito educativo; los docentes deben mejorar su labor profesional para un fortalecer aprendizaje del estudiante.

Art. 24 (ECUADOR, CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, 2021) “Determina que las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre”

Lo antes mencionado da a entender que todo ser humano tiene el derecho de practicar deporte a su gusto en su tiempo libre, por ello los niños, jóvenes y adultos son libres de divertirse en cualquier lugar dentro de la institución educativa como en la sociedad.

Art 340 (ECUADOR, CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR, 2021) establece que el sistema nacional de inclusión y equidad social se compone de los ámbitos de la educación, salud, seguridad social, gestión de riesgos, cultura física y deporte, hábitat y vivienda, cultura, comunicación e información, disfrute del tiempo libre, ciencia y tecnología, población, seguridad humana y transporte; (pág. 1).

Es decir, la inclusión en el campo de la educación es un derecho de todos los ciudadanos quienes deben recibir una educación de calidad que garantice los conocimientos suficientes acordes a la sociedad moderna para obtener una educación que

inspire y promueva la cultura que es el valor fundamental del crecimiento de los estudiantes.

La propuesta se fundamenta legalmente en lo siguiente:

Ley Orgánica de Educación

Art. 382 de (LEY ORGANICA DE EDUCACIÓN, 2021) Art. 13- numeral I, menciona que “Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación (pág. 13).

Ley Del Deporte, Educación Física y Recreación

Art. 3 de la (LEY DEL DEPORTE, EDUCACION FISICA Y RECREACION, 2020), la práctica del deporte, Educación Física y recreación debe ser libre y voluntaria que constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas (pág. 2).

La Educación Física.

Art.2- Literal q del (MINISTERIO DE EDUCACION), de los principios generales, hace referencia a la motivación que se da en las clases por medio del docente del cual tiene que reconocer el esfuerzo y valorar el aprendizaje del estudiante (pág. 10).

El docente debe incentivar a los estudiantes de una forma correcta para lograr tener clases activas y participativas para alcanzar los objetivos de las clases de Educación Física.

4.2.2.2 Marco teórico

Los análisis de las investigaciones literarias constan de varias teorías de investigación con diferentes autores.

Según Gallardo López & Otros (2019), mencionan que el juego es algo indispensable para la educación por que posee diferentes beneficios para la formación de los estudiantes ya que es placentera y divertida, siendo eficaz para el aprendizaje y la formación de ellos (pág. 2).

El juego es importante para los niños, ya que les ayuda a socializar y conocer su alrededor por medio de diferentes actividades, por ello, trabajar con el juego fortalecerá el aprendizaje educativo (Gallardo López, García Lázaro, & Gallardo Vázquez, 2019).

Según Llanga et al. (2019) “La realización de la actividad es un fin en sí mismo y su realización permite al sujeto sentirse autónomo y competente, fundamental para el buen desarrollo de la autoestima sana” (pág. 4). Esta cita menciona que tener autoestima bueno es sentirse bien, por ello es importante que el docente promoverá una estrategia que guíe a sus estudiantes para promover una educación apropiada a sus estudiantes.

Según Vargas et al. (2019) “la motivación despierta, inicial, mantiene, fortalece o debilita la intensidad del comportamiento y pone fin al mismo, una vez lograda la meta que el sujeto persigue” (pág. 2). Menciona que el fortalecimiento de estrategias adecuadas, ayuda al compromiso de los estudiantes, para obtener alumnos que participen en actividades dentro de las clases de Educación Física por medio de juegos para lograr un interés en ellos.

“Persiguen la amistad y la cooperación en lugar de la lucha” (Pereyra, 2020, pág. 6), menciona que el juego, no solo se basa en ganar y obtener logros, sino que ayuda a formar amistades y valores, lograr que el niño, sea libre al realizar actividades para que crea en sí mismo.

4.2.2.3 Marco Conceptual

Estrategias

Como menciona Barrios & Diez (2018), indican que, en las estrategias de enseñanza, sus acciones están dirigidas al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes y a la orientación de vías más apropiadas para promover aprendizajes desarrolladores, teniendo en cuenta los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje y la diversidad de los contenidos, procesos y condiciones en que este transcurre (pág. 8).

Esta cita nos da referencia a que los profesionales deben tener las formaciones adecuadas para ayudar al mejoramiento del aprendizaje en las escuelas, para dar fin a la enseñanza tradicional e impulsar nuevas estrategias que ayuden a la educación como motivar a los alumnos con materiales y recursos actualizados.

El Juego

Según, (García Puchades & Chiva Bartoll, 2018), mencionan que el juego, es una actividad asimilativa de la actividad estética, por la que un individuo supera los impedimentos circunstanciales de manera que se convierte en el dominador de una situación (pág. 150).

El Juegos en la Educación Física

Como menciona García et al (2021), el juego es una estrategia que permite tener conocimiento de diferentes situaciones de la sociedad, que sirve para orientar al niño a mantener una buena convivencia, también enseña a cómo debe asumir sus responsabilidades académicas o profesionales (pág. 14).

Esta cita se refiere a la importancia de realizar estrategias dentro de la educación ya que en la actualidad deben estar más afines a la situaciones y convivencias de los estudiantes, por ello, la ejecución adecuada de cómo enseñar y ayudar a un mejor bienestar educativo de igual lo guiara con perseverancia para lograr aptitudes hacia un bienestar y un desarrollo saludable (González-Grandón, Chao Rebolledo, & Patiño Domínguez, 2021).

Los juegos deben ser elaborados en un ambiente adecuados, para satisfacer el desarrollo de los niños y evitar la tensión que se puede dar por una clase aburrida, por es importante utilizar estrategias adecuadas que mejoren la enseñanza del docente.

En esta investigación se propone que “el juego nos permite dejar de ser nosotros mismos para convertirnos en otros personajes diferentes” (Martínez Rebolledo, 2019). Esto ayudara a identificar conflictos y consecuentes en los alumnos y poder trabajarlas en ello, ya que por medio del juego se va a guiar, cuidar y enseñar el bienestar formativo, académico y preparativo en él estudiante.

Según (Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018), expresan que, el juego es primordial para el ser humano, es decir que el juego ha sido utilizado desde el principio de la humanidad, para su supervivencia debían realizar juegos, que les ayudaba a formarse para interrelacionarse con otras personas de una manera inconsciente para expresarnos desde que somos niños.

El juego permite estimular a los niños y niñas para desarrollar su aprendizaje permitiendo a que participe y se mantenga activo para que su creatividad fluya por sí sola,

dando paso que él estudiante siempre esté dispuesto aprender cosas nuevas que servirá para su formación escolar.

Educación Escolar

Como mencionan (Pamplona Raigosa, Cuesta Saldarriaga, & Cano Valderrama), “la formación de los niños de edad escolar por medio de lineamientos y estándares curriculares que fundamentan las áreas básicas de aprendizaje: lengua castellana, inglés, matemática, ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología e informática, ciencias sociales, educación física, artes, civismo, entre otras áreas, que se relacionan en cada periodo académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

4.2.2.4 Fases de implementación:

La propuesta está conformada por tres fases: elaboración de la propuesta, socialización de la propuesta y evaluación de la propuesta.


Fase I. Elaboración de la planificación

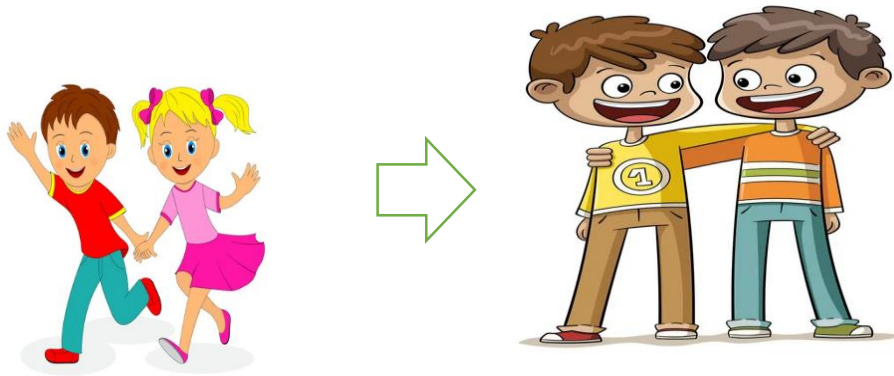
Dentro de la primera fase se tendrá en cuenta las actividades y objetivos con relación del diagnóstico de las cuales están asociadas a la estrategia de Educación Física.

- Diseñar: de forma correcta la elaboración de juegos orientadas hacía el desarrollo psicomotriz en la Básica subnivel Elemental.
- Evaluar: el proceso de los docentes de aula, durante las clases de Educación Física.
- Presentar y gestionar los recursos adecuados dentro de la institución a las personas encargadas.

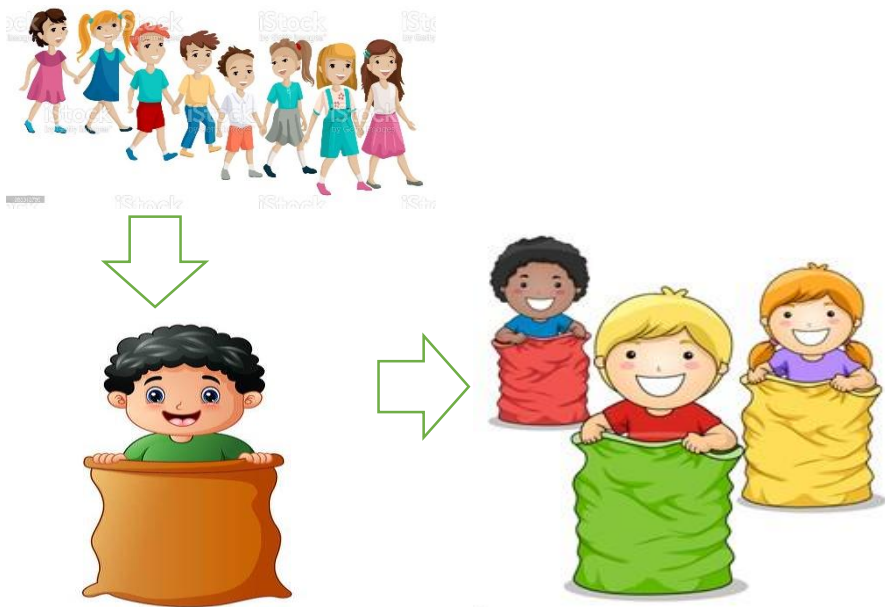
A continuación, se presentará la propuesta de la guía didáctica de juegos orientada a psicomotricidad en los estudiantes.

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD**

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA		1
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	EL GATO Y EL RATON	
DURACIÓN :	10 minutos	
OBJETIVO:	Analizar la importancia de la psicomotricidad mediante el siguiente juego para fortalecer la velocidad y agilidad de los estudiantes de básica subnivel elemental.	
DESARROLLO:	<p>La actividad comienza con la calistenia para entrar en calor con los alumnos.</p> <p>El juego consiste en que el docente debe formar un círculo con los alumnos y hacer que se tomen todos de las manos.</p> <p>El docente deberá elegir a dos o tres estudiantes para que serán elegidos como gatos y también elegir la misma cantada de estudiantes para que sean nombrados el ratón.</p> <p>Los alumnos denominados con el nombre de gatos deben atrapar a los ratones sin poder meterse dentro de su guarida (el circulo formado por los demás estudiantes)</p>	
REGLAS:	<p>No salirse del perímetro propuesto por el docente</p> <p>No deben tocar o agarrar a los ratones cuando se metan al circulo</p> <p>Si son atrapados por los gatos son eliminados del juego</p>	
GRAFICO		
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	<p>TRABAJO COLABORATIVO</p> <p>VELOCIDAD</p> <p>DETERMINACION</p>	
BIBLIOGRAFIA	<p>http://dSPACE.unach.edu.ec/bitstream/51000/3423/2/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0002.1.pdf</p>	

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PISCOMOTRIDAD GRUESA		2	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	EL NUMERO		
MATERIAL:	PITO CONOS	DURACION:	10 A 15 MINUTOS
OBJETIVO:	Fortalecer la psicomotricidad gruesa por medios de juegos que ayuden a mejorar el compañerismo dentro del aula.		
DESARROLLO:	El docente empezara las clases explicando la actividad para luego enumerar a los estudiantes con el numero "1 y 2" de forma par para el docente haga sentarse o pararse para comenzar la actividad, depende del número el docente mencioné deberán atrapar a su compañero de pareja y viceversa" si decimos uno él debe atrapar al dos, si decimos 2 debe atrapar al 1".		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Amabilidad Amistad Compañerismo		
BIBLIOGRAFIA:	https://efdeportes.com/efd174/motivacion-en-las-clases-de-educacion-fisica .		

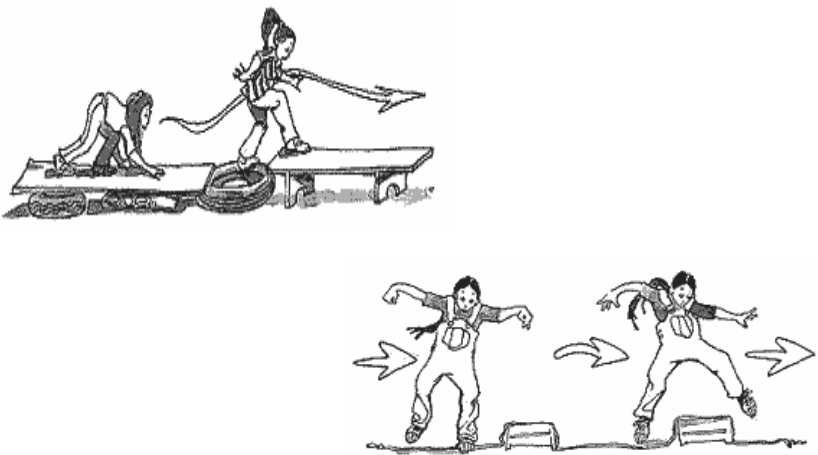
JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA		3	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	GLOBO LOCO		
MATERIAL:	GLOBOS TIJERAS PIOLA	DURACION:	7 A10 MINUTOS
OBJETIVO:	Fortalecer la por medio de juegos que ayuden al desarrollo de los estudiantes de básica..		
DESARROLLO:	El docente empieza explicando la actividad que se realizará el día de hoy, luego ubicamos a los estudiantes en grupos de 5 o más, cada alumno debe tener un globo inflado en su muñecas y tobillo mientras que otro grupo debe tratar de reventarle los globos, el grupo que quede sin globos será eliminado.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Agilidad Velocidad Coordinación		
BIBLIOGRAFIA:	https://www.educalinkapp.com/blog/juegos-de-educacion-fisica/		

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA		4	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	ENSACADOS		
MATERIAL:	CASOS RECICLADOS	DURACION:	10 A 20 MINUTOS
OBJETIVO:	Fomentar los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades y destrezas en los estudiantes para tener unas clases participativas.		
DESARROLLO:	El docente comienza su clases explicando la actividad, después enumerar a los alumnos para proceder a formar en pareja y ubicándolos en hileras a una distancia determinada al otro alumno, después se le otorga el saco para que se lo coloquen hasta la cadera y saltar hasta llegar a su otro compañero para entregárselo y el regrese haciendo lo mismo, el que llegue más rápido gana.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO	 <p>El gráfico ilustra la actividad 'Ensacados'. En la parte superior, un grupo de diez niños de diversas etnias camina en una fila de la mano. Una flecha verde apunta hacia abajo a un niño con un saco marrón. Una flecha verde apunta hacia la derecha a tres niños (un niño y dos niñas) cada uno con un saco de un color diferente (rojo, verde y amarillo).</p>		
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Respeto Amabilidad Compañerismo Trabajo en equipo		
BIBLIOGRAFIA:	https://efdeportes.com/efd174/motivacion-en-las-clases-de-educacion-fisica.htm		


JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA		5	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	JUEGO DE TOPOS		
MATERIAL:	SILBATO TIZA CANCHA	DURACION:	15 MINUTOS
OBJETIVO:	Desarrollar la habilidad motora de los niños mediante el juego para un mejor dominio muscular logrando movimientos precisos y coordinados..		
DESARROLLO:	La actividad consiste en que el docente debe colocar a los estudiantes en dos hileras con la misma cantidad es alumno y con un orden adecuado ya ubicados de forma correcta el docente explicara en que consiste el juego que sea en que deben pasar por debajo de las piernas de sus compañeros en forma de Topos, uno por uno, respetando el orden, con el fin de llegar a un lugar determinado propuesto por el docente la hilera que llegue mas rápido será la ganadora.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Compañerismo Agilidad Resistencia		
BIBLIOGRAFIA:	https://efdeportes.com/efd188/juegos-para-la-carrera-de-velocidad.htm		



JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA		GUIA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 6	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	ESTATUA		
MATERIAL:	CONOS MASCARAS IMPRESAR"RECICLADAS"	DURACION:	10 A 15 MINUTOS
OBJETIVO:	Fortalecer los movimientos del cuerpo para mejorar la motricidad fina de los estudiantes de básica elemental por medio de actividades como la estatua para fortalecer la coordinación y control de su cuerpo..		
DESARROLLO:	El docente deben empezar la clase formado un círculo con todos los estudiantes y debe el colocarse en medio del círculo para observar los gestos y emociones de cada participante; este juego se basa en el desarrollo las habilidades motrices por medio de sus emociones , ya colocados los alumnos realizaremos vueltas en círculo con movimiento de derecha o izquierda, hasta que el docente cantara la canción "juguemos a la estatua a la una a las dos y tres los alumnos se quedaran de forma estática sin poder moverse.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Lateralidad Coordinación Control del cuerpo		
BIBLIOGRAFIA::	https://efdeportes.com/efd192/juegos-de-educacion-fisica-en-el-aula.htm		

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA		GUIA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 7	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Lanzar y encestar		
MATERIAL:	Pelotitas Cesto o cartón	DURACION:	10 A 15 MINUTOS
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo manual mediante juegos para que el niño tenga un buen desarrollo.		
DESARROLLO:	El docente debe formar diferentes grupos, estos deben tener misma cantidad de estudiantes, ya formados todos los participantes, el profesor debe colocar a una distancia determinada los cartones, para que los estudiantes comienzan el juego que es lanzar pelotitas dentro del cartón, los estudiantes cada uno intentaran lanzar la pelota dentro del cartón , cuando lo logre acertar el lanzamiento, se dará paso al siguiente y así sucesivamente hasta que lleguen todos los de la final.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Coordinación óculo manual Control del cuerpo		
BIBLIOGRAFIA:	https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-con-pelota/		

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA		GUIA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 8	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Circuito de equilibrios		
MATERIAL:	Espalderas, colchonetas, aros, cuerdas, pelotas, canasta y colchoneta grande.	DURACION:	20 A 30 MINUTOS
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo pedal mediante juegos para que el niño tenga un buen desarrollo trabajando el equilibrio en posturas estáticas y dinámicas.		
DESARROLLO:	El docente explica a los alumnos que van a hacer en la actividad por diferentes rincones y que en cada rincón deberán realizar diferentes ejercicios: Pasar tres filas de espalderas, un banco sueco para pasar por encima y otros dos bloques para saltar, pasar por encima del banco sueco, saltar aros alternando los pies coger una pelota y lanzar a la canasta.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	<p>Coordinación óculo pedal</p> <p>Control del cuerpo</p>		
BIBLIOGRAFIA::	https://www.educepeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-plastilina.html		

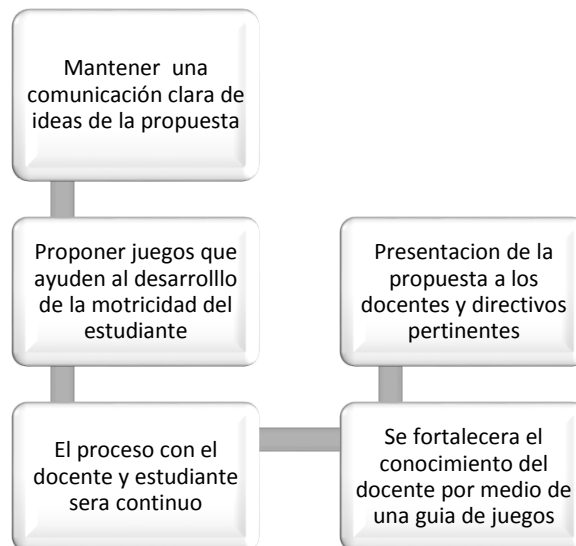
JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA		GUIA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 9	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Ojos cerrados		
MATERIAL:	No necesario	DURACION:	5 A 10 MINUTOS
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo manual mediante el juego, trabajando el equilibrio con los ojos cerrados o vendados sensibilizando los oídos.		
DESARROLLO:	El docente de aula explica que en la sesión de hoy vamos a realizar dos juegos relacionados con animales, uno será “Pío pío” y el otro “Despertar al oso”. Para comenzar jugaremos al juego de “Pío pío” en el que el profesor le dice a uno en secreto que es gallina, los demás pollitos. Todos irán por la sala con los ojos cerrados, y cuando cogen una mano dicen: “Pío, Pío”, y si el otro contesta igual se sueltan, pero si no contesta es que es la gallina, y sigue agarrado a él. El juego termina cuando están todos unidos.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Coordinación óculo manual		
BIBLIOGRAFIA::	https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-ojos-cerrados.html		

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA		GUIA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 10	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	El lobo y la oveja		
MATERIAL:	Un refugio y una soga	DURACION:	10 A 15 MINUTOS
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo pedal mediante juegos con la implementación de soga para que la actividad y el niño tenga un buen desarrollo.		
DESARROLLO:	El docente comienza explicando la actividad debe designando a 4 alumnos para que hagan el rol del lobo y el resto de los estudiantes son las ovejas. Después deben permanecer en posición de cuadrúpeda para escaparse del refugio, mientras que el lobo espera de la misma posición para atraparlos antes de que regresen al refugio, el que se deje atrapar pierde		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO			
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Coordinación óculo Pedal Reacción Concentración		
BIBLIOGRAFIA::	https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-plastilina.html		

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA		GUIA DIRIGIDA A LOS DOCENTES 11	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Jugamos con el cuerpo		
MATERIAL:	Tarjetas	DURACION:	10 A 15 MINUTOS
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo pedal mediante juegos con soga para que el niño tenga un buen desarrollo.		
DESARROLLO:	El docente debe hacer dos equipos, sentados en fila, con la tarjeta que elija el docente y lo que salga en su tarjeta deberán realizar: pies con rodilla el que lo haga bien sin perder el equilibrio gana.		
ETAPAS:	Inicio: Calentamiento Parte principal: Ejecución de la actividad Vuelta a la calma: disminución de funciones físicas y biológicas		
GRAFICO	 		
EFFECTOS QUE PROMUEVE LA ACTIVIDAD:	Coordinación óculo Pedal		
BIBLIOGRAFIA::	https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-plastilina.html		

Fase II. Socialización

La socialización de la guía a las autoridades y directivos del plantel educativo, con fines de presentar un diseño de las diversas técnicas que lo harán viable, a partir de ello se citó a los docentes para que asistan a la socialización del contenido de la guía de juegos.



Fase III. Evaluar la funcionalidad de la propuesta

La ejecución de esta fase tiene como finalidad valorar la propuesta, para lo cual se aplicará la siguiente matriz de evaluación:

N°	Aspectos a evaluar	Poco satisfactorio	Satisfactorio	Muy satisfactorio	Insatisfactorio
1	Objetivo de guía			x	
2	Contenidos			x	
3	Tipos de actividades (juegos)			x	
4	Recursos utilizados			x	
5	Logro de los objetivos			x	

4.3 Recursos logísticos

De acuerdo a las fases establecidas para el desarrollo de la propuesta se estableció los siguientes recursos:

Humano:	Tecnológico:	Materiales:
Docentes	Teléfono	Conos
Directivos	Laptop	Sacos
	Internet	Material no convencional

4.4 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*

Objetivo de la propuesta: orientar a los docentes de aula responsables de impartir la asignatura de Educación Física mediante una guía didáctica de juegos para el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de básica Elemental de la escuela Simón Bolívar

Fases	Actividades	Indicadores
Fase I Planificación de la guía didáctica	Elaboración de la guía didáctica de juegos	Elaboración de la guía didáctica dirigida a docentes encargado de realizas las clases de educación física de básica elemental.
Fase II Socialización de la guía didáctica	socialización de la guía didáctica de juegos con autoridades del plantel educativo y docentes.	Socialización de la guía didáctica con las autoridades de la institución y docentes de básica subnivel elemental.
Fase III. Ejecución del proyecto	Ejecutar la guía didáctica de juegos para los docentes de la Básica subnivel Elemental	Desarrollo de los juegos como propuesta de estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad
Fase IV Evaluación del proyecto	Proceso de presentación y Valoración de la propuesta	Evaluar la propuesta

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

No.	Actividades	Responsable	septiembre				octubre				noviembre				diciembre				enero				febrero			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Elaborar la guía didáctica.	Estudiante investigador																								
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización de la guía didáctica.	Estudiante investigador																								
3	Elaborar diapositivas para la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador																								
4	Convocar a los docentes para el desarrollo de la socialización de la guía didáctica.	Director(a) del plantel																								
5	Desarrollo de la socialización de la guía didáctica.	Estudiante investigador																								
6	Elaborar una lista de cotejo 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																								

CAPÍTULO V

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

A través de la propuesta formulada se ha podido verificar que dentro de la institución se encuentra los recursos necesarios para la realización de juegos, desarrollar de manera apropiada la psicomotricidad por medio de la dimensión tecnológica adecuada, con respecto a la guía cabe mencionar que se la realizara a la comunidad estudiantil de Básica Elemental en la asignatura de Educación Física.

Por otra parte, es importante recalcar que se dialogó con las autoridades competentes de la escuela Simón Bolívar y con la disponibilidad de la autoridad del plantel, como lo es la directora Dra. Mariana Ruilova Mgs. Para reafirmar la existencia de recursos tecnológicos y herramientas adecuadas del área para las actividades propias de la propuesta.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

En esta dimensión de recursos tecnológicos que demanda solo es el uso de internet y dispositivos móviles, se dio de forma presencial con el docente para poder recibir las orientaciones adecuadas, por lo tanto, el gasto de la demanda no excede el presupuesto de los participantes por ende se hizo factible la ejecución de la propuesta. Además, la institución educativa brindo la facilidad de la ejecución de la propuesta en vista que hay beneficios para los docentes y comunidad estudiantil.

5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.

La propuesta está dirigida a la escuela Simón Bolívar, en la ciudad de Machala, la cual accedió a la realización de la investigación por medio de la autoridad competente, obteniendo gran acogida para la recolección de datos, al existir una gran cantidad de estudiantes y docentes en esta institución, dando paso a la presentación de la guía didáctica hacia los docentes para aportar a sus nuevas estrategias que serán aplicadas en horas clases.

El fortalecimiento de la psicomotricidad permitirá al estudiante desarrollar sus habilidades motoras para la realización de ejercicios o actividades en la clase de Educación Física.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

Por ello se utilizará medios adecuados ya sean eléctricos, digitales o reciclados para evitar la contaminación motivando al cuidado del medio ambiente.

La guía no será impresa, puesto que se impulsará el reciclaje, y se la realizará por medio de correos electrónicos u otros medios necesarios que se ocupará para el desarrollo de la propuesta y de requerir imprimir la guía será por iniciativa de los docentes de la escuela.

Los gastos que se ejecutan en la propuesta son mínimos en relación de los beneficios que genera la investigación; además se puede reutilizar en diferente tiempo, lo que justifica la dimensión económica.

CAPÍTULO VI

6.1 Conclusiones

De acuerdo al desarrollo de las clases se pudo determinar que las estrategias aplicadas por el docente en las clases de Educación Física en la Básica Elemental en la Escuela Simón Bolívar no inciden significativamente en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes; porque, son pocas las estrategias aplicadas, debido a que, el docente no conoce y no tiene experiencia en el área, según la versión del docente no es profesional en el área; además, los estudiantes salen del aula y realizan actividades que no precisamente son juegos. Por otra parte, el docente no orienta adecuadamente a los estudiantes para el desarrollo de las actividades, porque deja libremente a los estudiantes para la recreación; esto implica que, los ejercicios que realizan por su propia cuenta son inapropiados para el desarrollo de la psicomotricidad, porque no tienen una orientación didáctica.

De acuerdo al objetivo que se orientó en determinar las estrategias didácticas que aplica el docente para ayudar al desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de Básica subnivel Elemental, se pudo establecer que estas estrategias que desarrollan los docentes con sus estudiantes son de carácter individual y grupal, mismas que son ejecutadas con escasa orientación del docente.

De acuerdo con el manejo de los docentes en el aula para la aplicación de juegos como estrategias en el desarrollo de la psicomotricidad, se determinó que tienen escaso desempeño y dominio en el área, y por ello, proporcionan a los estudiantes tiempo libre en la hora de Educación Física para que se recreen desde su interés en distintas actividades, limitando el proceso para el mejoramiento de la motricidad en los estudiantes.

Los docentes necesitan disponer de una guía de juegos orientados a la psicomotricidad fina y gruesa que incluya el nombre de la actividad, objetivos, desarrollo, y efectos que promoverán los juegos, para aplicarlos con sus estudiantes. Esta herramienta permitirá que el docente organice sus clases y aproveche al máximo el tiempo de acuerdo a la carga horaria.

6.2 Recomendaciones

Tomando como referencia los resultados de la investigación y las conclusiones se ha demostrado que la presencia de nuevas estrategias como los juegos son importantes para el desarrollo de la psicomotricidad, por tal razón se recomienda una guía didáctica que oriente al docente para favorables al desarrollo del alumnado.

Se recomienda que el docente aplique estrategias didácticas adecuadas que le permita guiar de forma correcta a los estudiantes dentro de las clases de Educación Física. Aplicar la guía didáctica que permita la orientación al docente para lograr clases participativas.

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

Dentro de la institución no se encuentran docentes profesionales del área de Educación Física para los alumnos de Básica subnivel Elemental.

6.3.2 Prospectiva

En las próximas investigaciones se puede tomar en cuentas nuevas variables como las estrategias didácticas como el juego para el desarrollo de la psicomotricidad en los alumnos, este trabajo es orientado hacia los docentes de aula que son los que imparten la materia de Educación Física.