



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**Impacto de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz en
estudiantes de la básica media en la escuela Luis Amando Ugarte**

**SUAREZ JIMENEZ GLEEN JAHIR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ARMIJOS RUIZ JORGE GABRIEL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

**Impacto de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz
en estudiantes de la básica media en la escuela Luis Amando Ugarte**

**SUAREZ JIMENEZ GLEEN JAHIR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ARMIJOS RUIZ JORGE GABRIEL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

PROYECTOS INTEGRADORES

**Impacto de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz
en estudiantes de la básica media en la escuela Luis Amando
Ugarte**

**SUAREZ JIMENEZ GLEEN JAHIR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**ARMIJOS RUIZ JORGE GABRIEL
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

**MACHALA
2024**

TESIS ARMJOS-SUAREZ

7%
Textos sospechosos



7% Similitudes

3% similitudes entre comillas

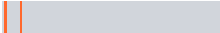
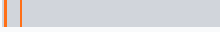
0% entre las fuentes mencionadas

< 1% Idiomas no reconocidos

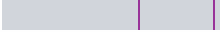
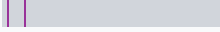
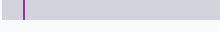
Nombre del documento: TESIS ARMJOS-SUAREZ.docx	Depositante: LUIS FELIPE MONTERO ORDOÑEZ	Número de palabras: 18.511
ID del documento: 9f94f21032ece1d6f928b1a6d658d93efbf68c40	Fecha de depósito: 29/1/2025	Número de caracteres: 120.561
Tamaño del documento original: 3,68 MB	Tipo de carga: interface	
Autores:		
fecha de fin de análisis: 29/1/2025		



Fuentes de similitudes

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16161/1/TTUACA-2020-EA-DE00014.pdf 16 fuentes similares	1%		 Palabras idénticas: 1% (227 palabras)
2	 repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22735/1/Trabajo_Titulacion_2787.pdf 13 fuentes similares	1%		 Palabras idénticas: 1% (221 palabras)
3	 educacion.gob.ec https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/01/Ley-organica-de-educacion-in... 38 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (158 palabras)
4	 Documento de otro usuario #499c88 El documento proviene de otro grupo 39 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (158 palabras)
5	 repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22275/1/Moreno Correa R. F.-Trab. - Tit.- ... 28 fuentes similares	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (116 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 dialnet.unirioja.es https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8354953.pdf	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
2	 repositorio.utmachala.edu.ec Evaluación del impacto financiero de la aplicación d... http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/3049/6/TTUACE-2015-CA-CD00035.pdf.txt	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
3	 www.deporte.gob.ec https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/ley-del-deporte-educacin-f...	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)
4	 repositorio.utmachala.edu.ec https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21339/1/Trabajo_Titulacion_1477.pdf	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)
5	 ciencialatina.org https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/668/889/	< 1%		 Palabras idénticas: < 1% (20 palabras)

Fuente mencionada (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	 https://espanol.ninds.nih.gov/es/trastornos/apraxia
---	---

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

Los que suscriben, SUAREZ JIMENEZ GLEEN JAHIR y ARMIJOS RUIZ JORGE GABRIEL, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Impacto de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz en estudiantes de la básica media en la escuela Luis Amando Ugarte, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

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

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

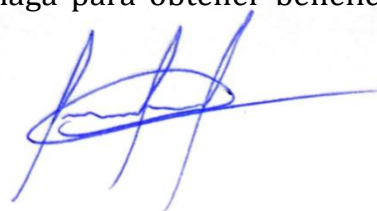
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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



SUAREZ JIMENEZ GLEEN JAHIR

0705795623



ARMIJOS RUIZ JORGE GABRIEL

0750800443

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación está dedicado principalmente a mis padres Jimmy Armijos y Nancy Ruiz que han sido testigos de mi esfuerzo y dedicación, mismos que sustentaron y permitieron que yo pueda ser parte de este de este proceso académico y ahora convertirme en profesional. En segundo lugar, también dedicar esta tesis a mis abuelos por ser una fuente de motivación importante en mi vida apoyándome en el día a día, aconsejándome y enseñándome de las dificultades de la vida y de lo importante que es siempre seguir adelante.

Armijos Ruiz Jorge Gabriel

Dedico dicha tesis a mis padres, por su apoyo y amor, sin el cual no hubiera podido llegar a este momento. A mis amigos y familiares, por estar siempre ahí para escucharme y motivarme. Y a todos aquellos que han creído en mí, gracias por su confianza. Esta tesis es el resultado de esfuerzo, dedicación y pasión, pero también es el reflejo de la ayuda y el apoyo que he recibido en el camino.

Suarez Jiménez Gleen Jahir

AGRADECIMIENTO

Agradezco con mucho realce a mis padres y a toda mi familia por ayudarme durante estos cuatro años de formación académica, a los docentes que me formaron como profesional y me brindaron sus conocimientos en las distintas ramas de la pedagogía de la actividad física y deporte. A mi docente tutor de tesis también agradecerle por su tiempo, dedicación y su ayuda en el desarrollo de mi trabajo de titulación.

Armijos Ruiz Jorge Gabriel

Agradezco a mis padres, por el apoyo que me han brindado aconsejándome e impulsándome a ser mejor cada día, a mi hermano por estar siempre conmigo, pero sobre todo agradezco a Dios que ha sido mi guía, y también a los profesores por su formación académica y mostrarme los valores de responsabilidad.

Suarez Jiménez Gleen Jahir

RESUMEN

IMPACTO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE LA BÁSICA MEDIA EN LA ESCUELA LUIS AMANDO UGARTE

Autores:

Armijos Ruiz Jorge Gabriel

Suarez Jiménez Gleen Jahir

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe, Mgs.

La presente investigación parte de lo observado en el periodo de prácticas preprofesionales y tiene como objetivo evaluar el impacto tanto positivo como negativo del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo motriz de los estudiantes del séptimo curso de la básica media.

El presente estudio está respaldado por varios documentos legales como son, La Constitución de la Republica del Ecuador (2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural y la Ley del Deporte Educación Física y Recreación (2010).

Para esta investigación utilizamos un método cuantitativo bajo un diseño cuasi experimental, mismo que facilitara la evaluación de la variable de estudio. Como acompañamiento del método y para la investigación de campo se empleó una técnica de observación directa y registro, acompañada de un test en base a la Batería psicomotora de Víctor Da Fonseca y como complemento para unir las variables de estudio y crear relación se empleará y se adaptará la encuesta utilizada por la Dra. Ingrid Waisman y su grupo de investigación, la cual lleva como tema “Uso de pantallas en niños pequeños en la ciudad de Argentina”.

Al conocer los resultados del test y la encuesta aplicada se dio a conocer que los efectos producidos por el uso de dispositivos electrónicos son más negativos que positivos, el tiempo que los estudiantes dedican al uso de pantallas es muy grande en comparación a la realización de otro tipo de actividades como son las lúdicas o de aprendizaje, la mayor parte de los efectos producidos se ven en aspectos psicomotrices como son la coordinación óculo-

manual, óculo-pedal, la praxia global y final, el equilibrio, la coordinación brazo-pie y en actividades como lanzamiento y recepción.

Para ayudar a la resolución del conflicto se planteó una propuesta didáctica basada en una “Guía de actividades direccionada al desarrollo y optimización de las capacidades psicomotrices”, esta propuesta fue entregada a las autoridades y docentes de la institución educativa.

Al haber conocido la realidad se planteó como conclusión que existe un desbalance entre los efectos producidos por el uso de dispositivos electrónicos, dicha problemática requiere de una solución pedagógica como la planteada en la presente propuesta.

Palabras claves: Psicomotricidad, dispositivos electrónicos, desarrollo, educación, docentes.

ABSTRACT

IMPACT OF TECHNOLOGICAL DEVICES ON PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT IN MIDDLE SCHOOL AT LUIS AMANDO UGARTE SCHOOL

Authors:

Armijos Ruiz Jorge Gabriel

Suarez Jiménez Gleen Jahir

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe, Mgs.

This research is based on observations during pre-professional practice periods and aims to evaluate both the positive and negative impact of the use of electronic devices on the motor development of seventh year middle school students.

The study is supported by various legal documents, such as the Constitution of the Republic of Ecuador (2008), the Organic Law of Intercultural Educational, and the Law of Sports Physical Education and Recreation (2010).

For this research, a quantitative method was carried out under a quasi-experimental design, which facilitated the evaluation of the study variable. To complement this method and conduct field research, direct observation and recording techniques were applied, accompanied by a test based on the Psychomotor Battery of Víctor Da Fonseca and as a complement to link the study variables and establish relationships, the survey used by Dr. Ingrid Waisman and her research group, titled “Screen Use in Young Children in the City of Argentina” was adapted and applied.

The results of the test and survey showed that the effects produced by the use of electronic devices are more negative than positive, the time students spend using screens is very extensive compared to the other types of activities such as recreational or learning activities. Most of the observed effects are reflected in psychomotor aspects, such as hand-eye coordination, foot-eye coordination, gross and fine praxis, balance, arm-foot coordination, and activities like throwing and catching.

To address this issue, a didactic proposal was made in the form of a “Guide pf Activities Directed at Developing and Optimizing Psychomotor Skills.” This proposal was submitted to the authorities and teachers of the educational institution.

Having known the reality, it was concluded that there is an imbalance between the effects produced by the use of electronic devices, a problem that requires a pedagogical solution such as the one proposed in this study.

Keywords: Psychomotor skills, electronic devices, development, education, teachers.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

COINCIDENCIAS DE PLAGIO	3
CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL.....	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	9
ÍNDICE DE CONTENIDOS	11
ÍNDICE DE TABLAS	15
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	15
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I	17
EL PROBLEMA.....	17
1.1 Antecedentes de la investigación	17
1.2 Situación conflicto	18
1.3 Causas y Consecuencias.....	19
1.4 Delimitación del problema	19
1.5 Planteamiento del problema	19
1.6 Formulación del problema	20
1.7 Objetivos	21
1.7.1 Objetivo General	21
1.7.2 Objetivos específicos.....	21
CAPÍTULO II	22
MARCO REFERENCIAL.....	22

2.1 Marco legal.....	22
2.1.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	22
2.1.2 Constitución de la República del Ecuador (2008).....	22
2.1.3 Ley del Deporte Educación Física y Recreación (2010).....	23
2.2 Marco teórico	23
2.2.1 La Psicomotricidad.....	23
2.2.2 Desarrollo Psicomotriz	24
2.2.3 Tipos de motricidad (motricidad fina y motricidad gruesa).....	24
2.2.4 Motricidad Fina	25
2.2.5 Motricidad Gruesa	25
2.2.6 Perfiles Psicomotores	25
CAPITULO III.....	27
DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO	27
3.1 Enfoques diagnósticos.....	27
3.1.1 Tipo de investigación	27
3.1.2 Diseño de investigación.....	27
3.1.3 Métodos de investigación	28
3.2 Descripción del proceso diagnostico.....	31
3.3 Recopilación de la información	32
3.3.1 Análisis e interpretación de datos.....	33
3.3.2 Resultados el test aplicado a estudiantes	44
3.3.3 Discusión	45
3.4 Fortalezas y debilidades	47
3.5 Matriz de requerimientos	48
CAPITULO IV	50

PROPUESTA INTEGRADORA.....	50
4.1 Descripción de la propuesta	50
4.2 Componente estructurales	50
4.2.1 Introducción de la propuesta	50
4.2.2 Justificación	51
4.3 Objetivo de la propuesta.....	52
4.4 Fundamentación legal y conceptual	52
4.4.1 Fundamentación legal.....	52
4.4.2 Fundamentación conceptual	53
4.5 Fases de implementación	55
4.5.1 Fase 1: Diseñar la propuesta pedagógica.....	55
4.5.2 Fase II: Elaborar una propuesta metodológica para docentes encaminada a la aplicación en sus estudiantes	82
4.5.3 Fase III: La guía metodológica para tomar en cuenta a los docentes	82
4.5.4 Fase IV: Desarrollo de la capacitación y recursos a docentes	83
4.6 Recursos logísticos.....	84
4.7 Evaluación del proyecto	85
4.8 Cronograma de la propuesta.....	86
CAPÍTULO V	87
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	87
5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	87
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	87
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	87
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta	87
CAPÍTULO VI	89

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	89
6.1 Conclusiones	89
6.2 Recomendaciones.....	90
6.3 Limitaciones y prospectiva	91
6.3.1 Limitaciones	91
6.3.2 Prospectiva	91
Bibliografía	92
Anexos	95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
Tabla 2	29
Tabla 3	32
Tabla 4	33
Tabla 5	35
Tabla 6	37
Tabla 7	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	33
Gráfico 2	35
Gráfico 3	37
Gráfico 4	39
Gráfico 5	44

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el mundo se ha transformado de manera significativa, uno de los grandes cambios que se presentaron fueron los dispositivos electrónicos y su inmersión en los distintos ámbitos, desde el educativo hasta el laboral. La incorporación de dispositivos como teléfonos celulares, tablets y laptops cambiaron fuertemente el estilo de vida de la mayoría de los ciudadanos en especial la de los niños. Dentro del nivel educativo esta transformación plantea nuevas oportunidades y barreras para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en lo relacionado al desarrollo psicomotriz.

El proceso de adquisición y evolución de habilidades motoras y cognitivas es conocido como desarrollo psicomotriz, misma que es una faceta relevante dentro del ámbito educativo, ya que es durante esta etapa que se busca mejorar y perfeccionar a la misma, la escuela de educación básica “Luis Amando Ugarte” nos ofrece al séptimo curso del nivel básica media para realizar una investigación objetiva y precisa, nivel el cual representa la edad específica y crucial para el crecimiento y desarrollo de los estudiantes.

La razón de realizar este trabajo de investigación radica en responder a la gran incógnita de ¿Cuál es el impacto generado por el uso excesivo de dispositivos electrónicos y como afecta tanto positiva como negativamente en el desarrollo psicomotor de los estudiantes?

Para realizar dicho trabajo planteamos como objetivo general, evaluar el impacto del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz en estudiantes de la básica media en la escuela Luis Amando Ugarte y como objetivos específicos: Identificar los efectos positivos del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, Analizar y reconocer los efectos negativos del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, Desarrollar un plan estratégico escolar dirigido a la comunidad educativa, el cual promueva al buen uso del tiempo libre y con ello la realización de actividad física y deporte para generar un impacto y cambio en el estilo de vida de dicha comunidad.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

Mediante a una investigación realizada en España, elaborada por Capó (2023) nominada Consecuencias del Uso Abusivo de Pantallas Electrónicas Durante el Desarrollo Infantil, el objetivo que se planteo es especificar los efectos producidos por el uso sin control de dispositivos electrónicos en desarrollo de los infantes, bajo una investigación de tipo bibliográfica se llegó a concluir que la influencia de estos dispositivos radica en su uso excesivo y que los aspectos negativos afectan distintos dominios del cuerpo como son el psicológico, el social, el psicosocial y el físico.

A nivel internacional en una investigación realizada en España, por Rebollo (2020) llamada ¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?, bajo una investigación cualitativa y bibliográfica se estableció que existen impactos en el neurodesarrollo, desarrollo motriz, en el aprendizaje del juego y lectura y en el estilo de vida.

A nivel nacional en una investigación realizada por Quevedo (2022) en la ciudad de Riobamba denominada Educación Virtual en el desarrollo psicomotor en los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica “Gral. Juan Lavallo, plantea como objetivo determinar la influencia de la educación virtual en el desarrollo psicomotor, mediante un enfoque de investigación mixto, el tipo de investigación fue bajo un diseño experimental con una metodología descriptiva, en la cual se pudo concluir que no existe un impacto directo en la motricidad de los estudiantes.

En la ciudad de Guayaquil en una investigación cumplida por Herrera, Pilco, Oña & Játiva (2024) con tema de Influencia del Mal Uso de los Medios Tecnológicos en la Atención de Niños de 5 y 6 años, bajo un método aplicado y el uso de una encuesta dirigida a 22 padres de familia, se obtuvo como resultados que actualmente la influencia e impacto de las tecnologías es indiscutible tanto positiva como negativamente, llegando a la conclusión de que el impacto más se generaba a nivel de concentración y esto afectaba a la capacidad de

retener conocimientos, algunos padres resaltaron los beneficios de los dispositivos pero aseguraban que la dependencia hacia estos era el verdadero problema.

Dentro del nivel local en una investigación realizada en la ciudad de Machala por Solano & Peñaloza (2023) con tema de Herramientas Tecnológicas y Desarrollo Cognitivo en el Proceso educativo en los Niños de Educación Inicial, Subnivel II, Santa Rosa, se establece como objetivo indagar de qué manera los aparatos tecnológicos influyen en el desarrollo cognitivo de los niños durante sus procesos académicos, bajo un enfoque cuantitativo y un diseño de investigación descriptivo documental, en la cual se encuestó a padres y docentes, llegaron a la conclusión que existe poco uso de dispositivos electrónicos en casa y en la institución educativa pero que se reconocía que los niños gracias a estos dispositivos electrónicos tienen una ventaja de aprendizaje favorable en lo relacionado al aspecto psicológico o cognitivo.

Conforme a la investigación cumplida en Machala por Criollo (2021) llamada Recurso Educativo digital abierto para favorecer el desarrollo cognitivo en estudiantes de Educación General Básica, la cual propone como objetivo general de investigación diagnosticar la influencia del uso de recursos digitales y sus efectos en el desarrollo cognitivo, bajo un enfoque mixto y un método descriptivo describen que no existe un impacto negativo al no usar herramientas tecnológicas, pero que al saber seleccionar bien estas se las puede usar como algo muy beneficioso para desarrollar el aprendizaje cognitivo.

1.2 Situación conflicto

El problema de la presente investigación nace a partir de lo observado durante un periodo de prácticas profesionales, en las cuales se observó un notable déficit al momento de realizar actividades que requerían coordinación motriz, pensamiento rápido y reacción, específicamente se observó muchos problemas coordinativos al momento de caminar o correr, la mayoría de los niños no presentaba una técnica correcta lo que daba como resultado mucha dificultad al momento de realizar trabajos sencillos ocasionando caídas o tropiezos.

Este conflicto observado despertó la curiosidad de investigar si los dispositivos electrónicos son los causantes principales de lo observado, y si estos solo tienen efectos negativos o representan algo positivo al nivel psicomotriz, tratar de considerar aspectos positivos, riesgos y beneficios de un equilibrio al usar aparatos tecnológicos.

1.3 Causas y Consecuencias

Basándonos en la situación conflicto, se especifica el problema central que es indagar cual es el impacto relacionado a la psicomotricidad generado por el uso de dispositivos electrónicos en los niños de la básica media, cuyas causas son: Digitalización mundial, Uso excesivo de dispositivos tecnológicos, Transformación digital y el inadecuado uso del tiempo libre, Poca cultura de la actividad física deportiva y los efectos de estas son: Impacto en el desarrollo de las habilidades psicomotrices finas y gruesas, Poca estimulación sensorial, Poco tiempo libre para el desarrollo de actividades físicas y las enfermedades patógenas.

1.4 Delimitación del problema

El problema observado se presentó en la Escuela Luis Amando Ugarte, ubicada en la ciudad de Machala, Provincia de el Oro en el séptimo curso de la básica media durante las clases de educación física a cargo de la misma docente de aula.

Esta investigación es realizada durante el periodo lectivo 2024-25 y está dirigida a estudiantes.

1.5 Planteamiento del problema

En relación a los distintos trabajos de investigación ubicados en los antecedentes de esta investigación y a la problemática identificada, podemos deducir que la digitalización del mundo ha aumentado de manera considerable, afectando los distintos ámbitos de la vida cotidiana, uno de estos es la educación o vida escolar. Los dispositivos electrónicos se han convertido en herramientas educativas, introduciéndose en las aulas de clases y en los espacios educativos del hogar.

A pesar de que estas herramientas fueron desarrolladas para mejorar la calidad educativa y facilitar el aprendizaje, existen incógnitas sobre los efectos de estas herramientas a nivel psicomotriz, especialmente en edades escolares, ya que en estas los niños adquieren todas las destrezas posibles, tanto a nivel motriz como mental.

La relación cerebro cuerpo (cognitiva-motor) es entendida como psicomotricidad, misma que se conoce como el aspecto fundamental para el desarrollo integral de los niños ya

que esta abarca distintos complementos como son la lateralidad, la coordinación, el equilibrio, la corporeidad, la percepción espacial, los movimientos pequeños y grandes (finos-gruesos), los cuales son determinantes para la adquisición de conocimientos y la adaptación social de los niños.

Bajo estos conceptos y según las problemáticas observadas en el periodo de prácticas profesionales, nace la necesidad de investigar la relación que tiene el uso constante de dispositivos electrónicos y sus efectos en dicho desarrollo.

1.6 Formulación del problema

Las preguntas de investigación presentadas a continuación nos direccionaron a la elaboración de objetivos tanto generales como específicos que sirvieron como bases para la presente investigación, las cuales son:

Pregunta General

- ¿Cuál es el impacto que genera el uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz de los niños?

Preguntas Especificas

- ¿Qué tipo de complicaciones puede presentar el uso excesivo de dispositivos electrónicos en los niños?
- ¿Cómo el tiempo que se dedica al uso de dispositivos electrónicos afecta el desarrollo psicomotor de los estudiantes?
- ¿Cómo afecta el uso de dispositivos electrónicos en la promoción y práctica de la actividad física en los niños?
- ¿Qué estrategias educativas se pueden implementar para optimizar el uso de dispositivos tecnológicos y promover un estilo de vida saludable en los estudiantes a través de la actividad física?
- ¿Cuál es el rol de los docentes en la promoción de la actividad física y la mitigación del uso de aparatos tecnológicos?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo General

Evaluar de manera integral del impacto del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del séptimo curso de la básica media, analizando tanto los efectos positivos como negativos, con el fin de proporcionar recomendaciones y estrategias que promuevan un uso saludable y beneficioso de la tecnología en el contexto educativo.

1.7.2 Objetivos específicos

- Identificar los efectos positivos del uso de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.
- Analizar los efectos negativos del uso excesivo de dispositivos tecnológicos en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.
- Desarrollar un plan estratégico escolar dirigido a docentes, estudiantes y padres de familia que promueva la actividad física para una vida saludable con el objetivo de generar un impacto y cambio positivo en el uso del tiempo libre.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal

2.1.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural

El Ministerio de Educación (2011) en la ley orgánica de educación intercultural en el artículo 6 de las obligaciones del Estado respecto al derecho de la educación literal m se manifiesta que es una obligación “Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística” (pag.20). En este artículo se responsabiliza al estado la promoción de la práctica deportiva en las instituciones educativas, asegurando la ejecución segura de estas prácticas con la finalidad de desarrollar armónicamente las habilidades corporales o motrices de los estudiantes.

El ministerio de Educación (2011) en el artículo 7 de los Derechos y obligaciones de los estudiantes literal b se establece que los estudiantes merecen recibir “Una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación” (pag.21). Es un derecho de los estudiantes recibir una educación la cual enfatice y priorice el desarrollo integral, es decir desde el ámbito social hasta al ámbito de las capacidades motrices.

2.1.2 Constitución de la República del Ecuador (2008)

Dentro de la Asamblea Nacional del Estado (2008) en el artículo 381 de la Sección Sexta, Cultura Física y Tiempo libre se indica que “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas” (pag.184). Las personas deben recibir espacios, medios, programas, actividades y educación deportiva para mejorar y promover una buena calidad de vida, es obligación del Estado asegurar su desarrollo integral al aspecto motriz, psicológico, social y deportivo.

2.1.3 Ley del Deporte Educación Física y Recreación (2010)

En el capítulo I de Las y Los Ciudadanos en el art. 11 de la Práctica del Deporte, Educación Física y recreación detalla que es derecho de las y los ciudadanos “practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley” (pag.4). Es indispensable que el estado promueva la cultura física y deporte para todos los pueblos, nacionalidades y grupos sociales para así asegurar la igual de oportunidades en el aspecto deportivo, mientras se asegura a la vez un desarrollo armónico corporal de los niños del país.

En el Título V de la Educación física, sección I Generalidades el art. 81 de la Educación Física detalla que esta “comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz” (pag.12).

2.2 Marco teórico

El uso de los aparatos tecnológicos ha aumentado en los últimos años, la modernización tecnológica avanza cada día más y con ella la existencia de nuevos aparatos electrónicos, estos dispositivos presentes en la vida cotidiana de niños, adolescentes y adultos han transformado las formas de trabajo, comunicación y educación creando efectos positivos y negativos, impactos negativos que se ven más reflejados en niños de procesos académicos con déficits motrices y coordinativos que merecen atención.

2.2.1 La Psicomotricidad

Para poder definir el termino psicomotricidad es necesario conocer que este se conforma por la unión de dos términos el primero que es psiquis, el cual hace referencia a la capacidad del cerebro de generar órdenes para dirigir o producir movimientos, mientras que el segundo término el cual es motricidad incluye los movimientos corporales ya sean estos grandes o pequeños (gruesos y finos) incluyendo hasta la propia capacidad de movilizar el cuerpo de un lugar a otro, desde el punto de vista de Sánchez & Samada (2020) se nos define a la psicomotricidad como “la psicología del movimiento mediante la cual entran en contacto

cuerpo, mente y emociones” (pag.121). Dando a entender que existe una relación directa y armónica que ayuda al desarrollo de movimientos y actividades propias del ser humano.

Científicamente Cabrera & Romero (2021) definen a la psicomotricidad como la ciencia “que concibe al ser humano como un ser integral, desde su corporeidad y que analiza la relación existente entre el desarrollo cognitivo, el movimiento, las emociones y la interacción con el medio en el que se relaciona y se expresa” (pag.928). Estos autores nombran una interrelación cuerpo y alma haciendo referencia a un enfoque holístico el cual integra todos los aspectos propios de una persona que integra un todo como realidad.

2.2.2 Desarrollo Psicomotriz

Por desarrollo psicomotriz entendemos al proceso por el que el cuerpo pasa a adquirir conocimientos relacionados a habilidades de forma continua durante las etapas de la vida, generan mejoras a nivel corporal y mental que benefician a las actividades del ser humano.

Segura (2022) nos dice que “El desarrollo va a depender de la maduración y del aprendizaje. El desarrollo psicomotor requiere, en principio, la maduración de las estructuras neurales, el sistema musculoesquelético y los cambios en las proporciones corporales” (pag.12). Entonces ara que se cumpla un desarrollo motriz adecuado es necesario trabajar bien lo que se conoce como sistema nervioso (cerebro-médula-órganos sensoriales), ya que son los agentes principales que dirigen o dan órdenes a las partes del cuerpo para que este pueda realizar gestos o movimientos.

2.2.3 Tipos de motricidad (motricidad fina y motricidad gruesa)

Dentro del concepto general de motricidad tenemos una subdivisión de esta la cuales se conocen como finas y gruesas entendidas como movimientos pequeños o grandes. Rodríguez et al. (2020) nos dice que “Al hablar de motricidad referimos al control del propio cuerpo cabeza, tronco y extremidades (motricidad gruesa) o al control de las manos y dedos (motricidad fina) en fin a la coordinación de movimientos, habilidades y gestos de los niños” (pag.486).

2.2.4 Motricidad Fina

Umbo (2020) nos define a la motricidad fina como la capacidad de realizar “movimientos muy específicos utilizando el desarrollo de pequeños músculos: arrugar la frente, cerrar los ojos, parpadear, presionar los labios, torcer los dedos de los pies, cerrar el puño, cortar, rasgar, tomar un lápiz e involucrar a nuestras manos y dedos” (pag.13). Esta habilidad implica a todos aquellos movimientos que merecen un control detallado y preciso, por lo general estos movimientos son desarrollados por las manos en conjunto con los órganos oculares.

2.2.5 Motricidad Gruesa

De igual forma Umbo (2020) conceptualiza a la motricidad gruesa como “todos los movimientos que involucran a grandes grupos de músculos y, en general, se refiere al movimiento de la mayor parte o de todo el cuerpo de un niño” (pag.14). Entendiendo entonces a esta como la capacidad de generar activación en los grupos musculares grandes lo que lleva a la realización de movimientos más complejos como caminar, correr, saltar, lanzar y mantener el equilibrio. Por lo tanto, la motricidad gruesa es lo opuesto a la motricidad fina, esta trata de realizar movimientos más bruscos y mejor coordinados, como correr, trotar, saltar y patear.

2.2.6 Perfiles Psicomotores

2.2.6.1 Apraxia

El Instituto Nacional de Trastornos Neurológicos y Accidentes Cerebrovasculares (2022) establece que la apraxia “es un trastorno neurológico caracterizado por la pérdida de la capacidad de llevar a cabo movimientos diestros y gestos, a pesar de tener el deseo y la habilidad física para hacerlos”. La causa de dicho trastorno ocurre generalmente por una difusión cerebral en el lóbulo parietal, es ocasionada por distintos factores y afecta de gran manera a la capacidad motriz de las personas.

2.2.6.2 Dispraxia

León et al. (2021) conceptualizan a la Dispraxia como un problema que se “relaciona con una falta de organización del movimiento; es decir, tiene que ver con una debilidad motriz generalizada o circunscrita a ciertas habilidades. Es en sí una alteración de los movimientos voluntarios previamente aprendidos, que se ejecutan obedeciendo una orden” (pag.8). A diferencia de la apraxia este problema motriz se presenta como una dificultad para organizar y coordinar movimientos, esta alteración afecta especialmente a los movimientos voluntarios y movimientos ya aprendidos con anterioridad, por lo general a partir de una orden o de la copia de un gesto.

2.2.6.3 Eupraxia

La capacidad de realizar movimientos o acciones motrices de manera correcta y coordinada es conocida como Eupraxia, este perfil motriz se basa en la fluidez de las personas para realizar actividades en las que se coordinen distintas partes corporales o distintos campos motrices, como son los óculo-pedales y óculo-manuales.

2.2.6.4 Hiperpraxia

La perfección motriz es conocida por lo general como Hiperpraxia, este término no tan conocido hace referencia a la correcta ejecución de movimientos corporales grandes y pequeños, este perfil motriz se caracteriza por precisión y facilidad para coordinar y ejecutar movimientos. Los niños con este perfil por lo general no presentan dificultades en el aprendizaje si no que presentan una ventaja ante los demás.

CAPITULO III

DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques diagnósticos

3.1.1 Tipo de investigación

3.1.1.1 Descriptiva

El presente trabajo emplea una metodología de carácter descriptiva, ya que este busca precisar las características de la población estudiada, en este caso un grupo de estudiantes pertenecientes a la básica media, de los cuales se detallará los distintos problemas psicomotrices relacionados a los objetos de estudio, ofreciendo una comprensión más específica y detallada de las variables de estudio.

Según lo detallado por Inga et al. (2022) se nos dice que “En la investigación descriptiva se muestran hechos, situaciones o características de un tema determinado” (pag.45); proponiendo a este tipo de investigación como aquella que se basa en detallar información sobre hechos, fenómenos, problemáticas o características de un tema en específico. El objetivo de este tipo de investigación es observar, detallar mediante registros y describir los diversos elementos de un problema de estudio, proporcionando una visión completa y más acertada de la problemática a estudiar.

Bajo este modelo investigativo se aplicó la parte bibliográfica y de campo, la cual permitió desarrollar el marco teórico y conceptual de la presente investigación, sobre este contexto se aplicó la búsqueda de fuentes bibliográficas ubicadas dentro de los últimos cinco años.

3.1.2 Diseño de investigación

3.1.2.1 Población

Vizcaíno y Cedeño (2023) nos dicen que un conjunto total de individuos, elementos o fenómenos representan a lo que se entiende como población, estos comparten características y están dentro de un mismo foco de estudio. Por lo general dicha población es

difícil y costosa de estudiar, por lo que se recurre a lo que se conoce como muestra, la cual es un subconjunto de la población antes seleccionada (pág. 9746).

Esta investigación se ubicó en la ciudad de Machala, perteneciente a la provincia del Oro, dentro de la Escuela “Luis Amando Ugarte”; de la cual se utilizará como muestra a todos los estudiantes pertenecientes al séptimo curso de la básica media de dicha institución, para la aplicación del instrumento de investigación a desarrollar

Tabla 1

Población

BENEFICIARIOS	PARALELO	POBLACIÓN
ESTUDIANTES DE SEPTIMO CURSO	“A”	36
ESTUDIANTES DE SEPTIMO CURSO	“B”	32
ESTUDIANTES DE SEPTIMO CURSO	“C”	32
TOTAL		100

Nota. Elaboración propia

3.1.3 Métodos de investigación

Un método de investigación es un conjunto sistemático de procedimientos que se usa para recopilar e interpretar datos, para esta investigación utilizaremos un método cuantitativo bajo un diseño cuasi experimental, enfoque el cual permitirá obtener datos objetivos mediante la aplicación del instrumento de investigación a utilizar.

Este diseño de investigación cuasi experimental es aquel que consiste en exponer a un grupo de estudiantes o individuos a un determinado test (tratamiento), para conocer los efectos producidos por la variable dependiente de estudio. (Albarracín et al., 2020, pág. 133). Dicho diseño facilitara la evaluación del efecto del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo psicomotriz ya que no siempre se puede evaluar estudiantes de manera aleatoria, este diseño brinda la oportunidad de separar a un grupo específico (estudiantes de 7mo curso)

que por lo general compartirán factores como rango de edad y sexo, lo que facilitara la comprensión del objetivo a alcanzar.

3.1.3.1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada en la presente investigación fue observación directa y registro, acompañada de la adaptación de un test en base a la Batería Psicomotora de Víctor Da Fonseca. Amador et al. (2020) define a este instrumento como “una batería de observación psicomotriz basada en el funcionamiento psicomotor del niño, la edad de aplicación es de 4 a 14 años y evalúa en 7 áreas de observación: tonicidad, equilibrio lateralización, noción del cuerpo, estructuración temporo-espacial. Praxia global y Praxia fina” (pág. 1901). Este instrumento se aplicará a un grupo que comparte características, una de ellas la edad, al ser estudiantes de séptimo curso la edad base de los mismos será de 11 años y la edad máxima de 12.

Basándonos en los aspectos a calificar en este test tenemos 24 puntos como calificación más alta (perfil hiperpraxico), seguida de 18 puntos (perfil eupraxico), consecutivamente 12 puntos (perfil dispraxico) y una mínima de 6 puntos (perfil apraxico), división especificada con valores (ver tabla 2).

Tabla 2

Distribución y clasificación Batería Víctor Da Fonseca

	Puntuación	Perfil	Comportamiento
1	1-6	Apraxico	Ausencia total de control de movimientos corporales, realización imperfecta, denota descoordinación, presenta excesiva dificultad (debilidad motriz completa se sugiere estudio médico)

2	7-12	Dispraxico	Ejecución débil con problemas de coordinación, denota dificultad motriz (disfunciones ligeras, control corporal débil, problemas de coordinación)
3	13-18	Eupraxico	Realización buena, facilidad de ejecución con pequeños problemas no tan notorios (presenta ligeros problemas)
4	19-24	Hiperpraxico	Ejecución perfecta, coordinada, precisa con facilidades de coordinación (no presenta problemas)

Nota. Elaboración propia

Como complementación para los datos obtenidos en el test, se utilizó también una encuesta aplicada al mismo grupo de estudiantes, dicha encuesta permitirá llegar a datos más específicos, mismos que ayudaran a acercarse a las variables de estudio.

La encuesta a utilizar fue tomada del artículo científico perteneciente a la Dra. Ingrid Waisman y se grupo de investigación misma que lleva como tema “Uso de Pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina” en el año del 2018, dicha encuesta fue adaptada a las necesidades de nuestra población y objetos de estudio.

3.1.3.2 Validación de los instrumentos de investigación

Para el proceso de validación de los instrumentos se aplicó una prueba piloto del test y encuesta a un pequeño grupo de estudiantes universitarios, esta prueba se aplicó de manera experimental, para conocer si dicho instrumento es adecuado para las edades a estudiar, para conocer su nivel de dificultad y su funcionalidad, esta prueba piloto sirvió para realizar ajustes y correcciones en el test y a la vez en la encuesta.

La validación del test se dio en acompañamiento del docente tutor de tesis mismo que forma parte del cuerpo de docentes de la carrera de “Pedagogía de la actividad física y deporte” el cual cuenta con los conocimientos necesarios y la experiencia necesaria en dicha asignatura, por parte del test dicho instrumento se valida a partir de su correspondiente cita bibliográfica.

3.2 Descripción del proceso diagnostico

La formulación el problema y su debida evaluación empezó a partir de los defectos observados durante el periodo de prácticas preprofesionales realizadas en séptimo semestre, periodo el cual ayudo a identificar aspectos esenciales y específicos para la presente investigación, como son la debilidad coordinativa, la falta de equilibrio y demás características psicomotrices. A partir de lo observado se pudo plantear el conjunto de preguntas especificas que nos llevaron a la redacción de nuestros objetivos de investigación. Por último, la revisión e investigación bibliográfica permitieron encontrar los fundamentos teóricos necesarios para el desarrollo de los marcos teóricos, conceptuales y metodológicos presentes en esta investigación.

Como siguiente punto se llevó a cabo la selección de los instrumentos de investigación (test y encuesta), mismos que se validaron a partir de un ensayo o prueba piloto realizado a un pequeño grupo de estudiantes universitarios, esta prueba ayudo a la identificación de los aspectos fundamentales a utilizar y así mismo a encontrar puntos innecesarios que no son aptos para la presente investigación.

Como punto final se llevó a revisión los instrumentos, revisión de la cual formaron parte nuestro docente tutor y el rector de la institución educativa, una vez aprobados se llevó a cabo la aplicación de los mismos lo que nos lleva al análisis e interpretación de los datos recolectados.

3.3 Recopilación de la información

Tabla 3

Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores
1. Dispositivos móviles (hogar y de propiedad)	Aparatos en el hogar Aparatos de propiedad personal	- Cantidad de dispositivos tecnológicos en el hogar - Dispositivos de posesión personal
2. Aplicaciones móviles	Frecuencia de uso de aplicaciones	- Diversidad de aplicaciones que utiliza - Consumo de medios - Uso de distintos dispositivos
3. Actividades que realiza	Frecuencia de realización de actividades	- Actividades de lectura actividades lúdicas - Actividad física deportiva

Nota. Elaboración propia

3.3.1 Análisis e interpretación de datos

3.3.1.1 Resultado de la encuesta aplicada a estudiantes

Dimensión 1: Dispositivos móviles (hogar y de propiedad)

1. ¿Cuál de los siguientes aparatos (si hay alguno) existe en su hogar?

Tabla 4

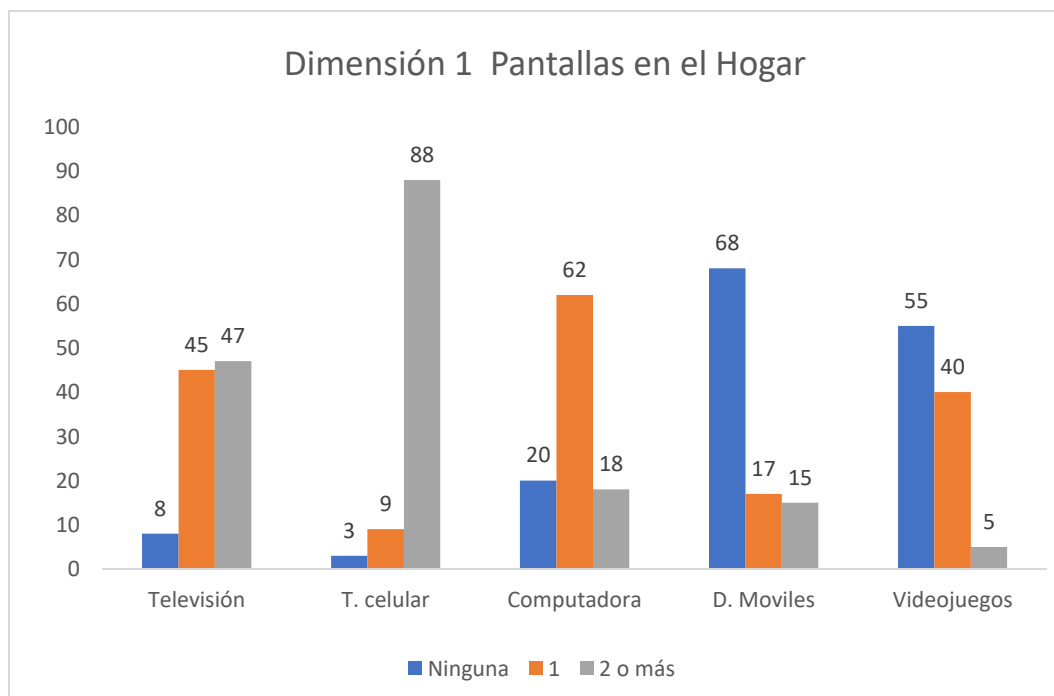
Aparatos en el hogar

	Ninguna	1	2 o más
Televisión	8	45	47
T. celular	3	9	88
Computadora	20	62	18
D. Móviles	68	17	15
Videojuegos	55	40	5

Nota. Elaboración propia

Gráfico 1

Aparatos en el hogar



- **Análisis e Interpretación**

Dentro de la primer preguntada aplicada, de los 100 estudiantes encuestados 8 de ellos no contaban con televisión en el hogar, 45 de ellos tenían un solo televisor y 47 contaban con 2 o más televisores en su domicilio. Dentro de la misma pregunta en su opción de teléfono celular, 3 de los estudiantes con contaban con este dispositivo, 9 de ellos tenían un solo celular dentro de su hogar y finalmente 88 de ellos contaban con 2 o más dispositivos en su hogar. Como tercer dispositivo tenemos a las computadoras, 20 estudiantes no cuentan con este aparato en su hogar, 62 de ellos tienen una sola y 18 cuentan con más 2 o más computadoras en su hogar. Como siguiente tenemos a los dispositivos móviles (tablets o iPad), 68 estudiantes no contaban con este tipo de dispositivos, 17 de ellos solo tenían uno en su hogar y 15 de ellos tienen 2 o más dentro del domicilio. El ultimo dispositivo fueron los videojuegos, 55 de los 100 estudiantes no tenían este aparato en su hogar, 40 de ellos solo tenían uno y los 5 restantes contaban con 2 o más dentro de su hogar.

Dentro de los datos obtenidos observamos que todos los estudiantes encuestados cuentan con al menos un tipo de dispositivo dentro de su hogar, la mayoría de estos en sus hogares tienen más de un mismo dispositivo, por lo que podemos concluir que esto demuestra que los estudiantes pasan gran parte de su tiempo frente a pantalla ya sea para recrearse o educarse ya que los dispositivos electrónicos son de gran ayuda y forman parte de la vida cotidiana de todas las personas incluyendo a los niños, siendo en la actualidad incluso una necesidad básica.

2. ¿Cuál de los siguientes aparatos es tu propiedad personal?

Tabla 5

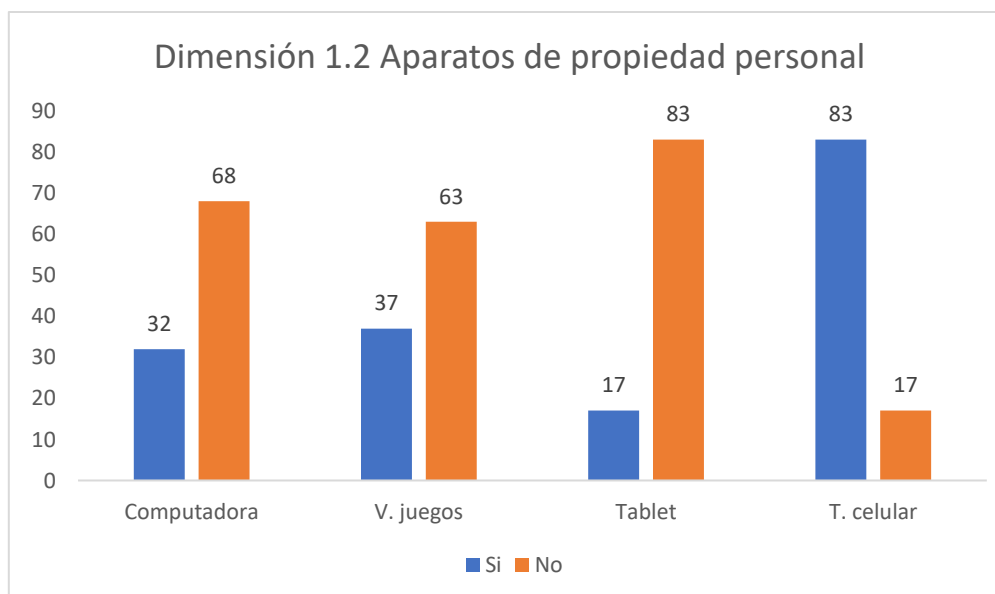
Aparatos de propiedad personal

Equipo	Si	No
Computadora	32	68
V. juegos	37	63
Tablet	17	83
T. celular	83	17

Nota. Elaboración propia

Gráfico 2

Aparatos de propiedad personal



- **Análisis e interpretación**

Analizando los datos de la segunda pregunta de la encuesta, dentro del primer ítems que eran computadoras tenemos que 32 estudiantes si cuentan con una propia y los 68 restantes no, como siguiente ítems se nombra a los videojuegos, 37 estudiantes si tienen este dispositivo para uso personal y el 63 restante no cuenta con estos dentro de su propiedad, el tercer dispositivos son las tablets de la cual se obtuvo que 17 estudiantes tienen una de propiedad personal y 83 de ellos no tienen una propia, como ultimo aparato tenemos al

teléfono celular el cual cuenta con un índice muy alto de propiedad personal con una cantidad de 83 estudiantes que si cuentan y 17 estudiantes que no.

Los resultados obtenidos arrojan que los niños cuentan con uno más dispositivos de uso personal, lo que refleja la época tecnológica en la que vivimos en donde hasta los infantes conocen de dispositivos. Por otro lado, observamos que en cuanto a celulares es el único dato en donde la mayoría respondió que lo tiene de uso personal lo que hace alusión a lo ya antes mencionado con el hecho de que los estudiantes se encuentre en una época en donde los dispositivos son parte de su vida diaria. Así mismo, en cuanto a los otros dispositivos la mayoría de respuestas principalmente fue de no, esto puede deberse a que la gran mayoría si cuenta con estos en casa, pero no son personales y los comparten con el resto de la familia.

Dimensión 2: Aplicaciones móviles

1. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones descritas a continuación utilizas?

Tabla 6

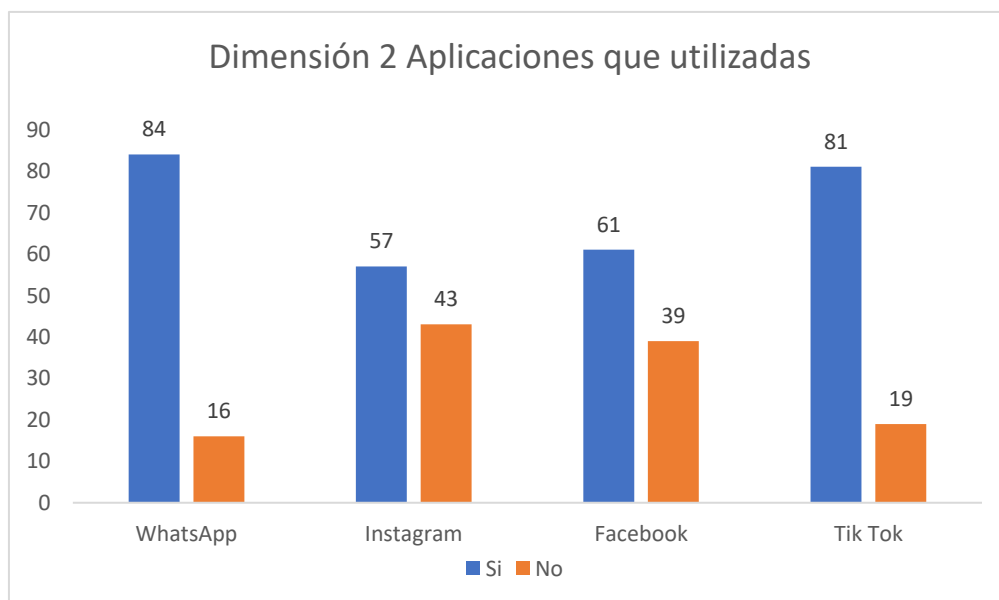
Aplicaciones utilizadas

Aplicación	Si	No
WhatsApp	84	16
Instagram	57	43
Facebook	61	39
Tik Tok	81	19

Nota. Elaboración propia

Gráfico 3

Aplicaciones utilizadas



- Análisis e interpretación

En base a los resultados obtenidos en el tercer punto de nuestra encuesta, tenemos a las aplicaciones móviles que conocen y utilizan los infantes, la primera aplicación dentro de la pregunta es “WhatsApp”, 84 de los niños encuestados si utilizan dicha aplicación y una minoría de tan solo 16 estudiantes no la utilizan, la siguiente aplicación fue “Instagram” la

cual no conto con una diferencia muy notoria ya que 57 de los niños si la utilizan y el otro 43 restante no, la penúltima aplicación es “Facebook” la cual arrojó una diferencia de 61 estudiantes que si la utilizan y 39 de ellos no, como ultima aplicación tenemos a “Tik Tok” misma que si presento una diferencia de gran magnitud con 81 estudiantes que si la utilizan y solo 19 que no.

Los datos recolectados demuestran una diferencia significativa entre las herramientas o aplicaciones utilizadas por los infantes especialmente en dos de ellas, la primera WhatsApp donde el 84% de los niños la utiliza y solo un 16% no, lo que demuestra a esta aplicación como algo predominante en la vida de los niños, la segunda más utilizada es Tik Tok con un 81% de niños que sí y un 19% de niños que no la utilizan, dándonos a entender la relevancia de esta aplicación incluso en su etapa de niñez, lo llamativo de las diversas aplicaciones envuelven a los niños creando un uso excesivo de las mismas, lo que a su vez provoca distintos problemas como son el sedentarismo o las ganas de conocer o practicar actividades al aire libre.

Dimensión 3: Actividades que realizan

1. ¿Con qué frecuencia realiza las siguientes actividades?

Tabla 7

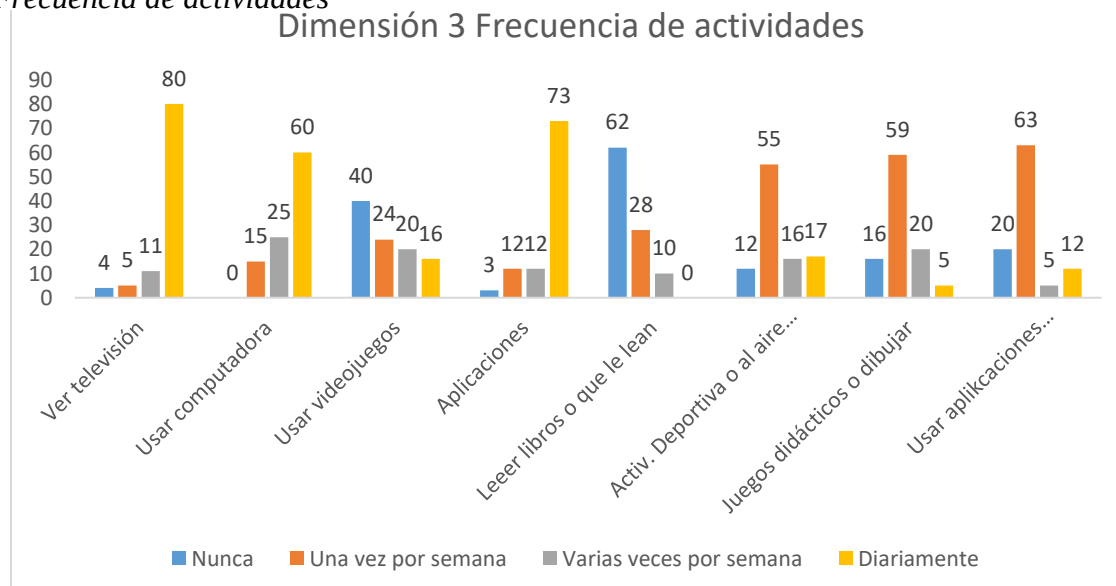
Frecuencia de actividades

Actividad	Nunca	Una vez por semana	Varias veces por semana	Diariamente
Ver televisión	4	5	11	80
Usar computadora	0	15	25	60
Usar videojuegos	40	24	20	16
Aplicaciones	3	12	12	73
Leer libros o que le lean	62	28	10	0
Activ. Deportiva o al aire libre	12	55	16	17
Juegos didácticos o dibujar	16	59	20	5
Usar aplicaciones educativas	20	63	5	12

Nota. Elaboración propia

Gráfico 4

Frecuencia de actividades



- **Análisis e interpretación**

En esta pregunta se buscó saber que tiempo de actividades realizan los niños a las distintas actividades, dividiendo las opciones en nunca, una vez por semana, varias veces por semana y diariamente.

El primer dispositivo fueron las pantallas de televisión, aparato que presento una notoria actividad diaria con 80 niños, seguida de 11 niños que la ven varias veces por semana, en tercer lugar, una mínima de 5 niños que ven televisión una vez por semana y para finalizar solo 4 que nunca la ven.

La televisión puede considerarse como un dispositivo primordial o central de los distintos hogares, saber que una cantidad de 80 niños la ven diariamente representa un problema, ya que por lo general el tiempo de uso de la misma es largo, además que actualmente esta herramienta es un acompañante de otras actividades como son, comer, realizar trabajos escolares e incluso para actividades lúdicas como juegos o baile recreativo.

Como segunda actividad tenemos al uso de computadores, aparato esencial actualmente en la preparación académica de los distintos niveles educativos, dentro de los datos recolectados tenemos que 60 de los estudiantes la usan diariamente, seguida de 25 que la usan varias veces a la semana, en tercer lugar, a 15 niños que le dan uso una vez a la semana y 0 que no la usan.

El 60% de los estudiantes tienen a estos dispositivos como parte de su vida diaria y a la vez como parte de su rutina, un 25% de ellos hace uso varias veces por semana y el otro 15% restante la usa tan solo una vez a la semana, por los distintos problemas que últimamente ha afrontado el mundo y la sociedad se puede deducir que esta herramienta sirve mucho dentro del ámbito escolar tanto para realizar actividades académicas como para recibir clases a través de la virtualidad, pero también existe un lado negativo ya que la cantidad de actividades que ofrece este dispositivo son incontables, dentro de esta se pueden utilizar redes sociales, participar de videojuegos normales o en línea, ver videos (educativos o recreativos), conocer gente e incluso realizar actividades como pintar y dibujar. No podríamos juzgar a este medio como un complemento negativo porque sus ventajas son diversas, pero el tiempo

que se les dedica afecta directamente a la movilidad del niño, evitando el desarrollo íntegro del niño, especialmente en el nivel psicomotriz.

La tercera actividad es el uso de videojuegos, dentro de los datos obtenidos deducimos que 40 estudiantes nunca hacen uso de los mismos, 24 estudiantes los juegan una vez a la semana, 20 estudiantes varias veces dentro de la semana y 16 de ellos diariamente. La mayor parte de los estudiantes, exactamente el 40% (40 de ellos) no hacen uso de los videojuegos lo que demuestra que esto no forma parte de la rutina de la mayoría, esto se puede deber a restricciones económicas o parentales, el siguiente 24% del grupo lo usa ocasionalmente o una vez a la semana, lo que puede indicar que estos la usan solo como un medio de recreación que complementa sus demás actividades. El otro 20% hace uso de los mismo varias ocasiones a la semana y el ultimo 16% diariamente. Los últimos dos grupos que, aunque son minoría representan una cantidad, están más envueltos en este tipo de actividades y las ven como una forma regular de entretenimiento, se sabe que los videojuegos representan distintos problemas e impactan al nivel motriz ya que no se requiere de mucho movimiento para realizarlas, otro de los aspectos negativos es que estos tienen un impacto en la socialización ya que aíslan a los niños de los medios naturales y los atan a la comunicación por pantalla.

La cuarta actividad es el uso de distintas aplicaciones, los datos recolectados demuestran un índice muy alto entre el uso diario de las mismas y el uso ocasional de ellas, exactamente 73 estudiantes hacen uso de estas diariamente, 12 estudiantes las ocupan varias veces por semana, mientras que otros 12 una vez por semana y para finalizar solo 3 estudiantes que nunca las usan.

La diferencia significativa de cantidades demuestra que existe una prioridad muy alta a esta actividad por parte de los estudiantes, con un predominio de uso diario del 73% a diferencia del otro 3% que nunca hace uso de ellas, estas aplicaciones al ser de acceso global también son muy llamativas para los estudiantes, estas pueden ser consideradas como un medio de comunicación, su uso requiere del uso de los dedos o de movimientos pequeños lo que se puede considerar como una ayuda para el desarrollo de la motricidad fina de los niños pero el tiempo en pantalla que se les dedica genera sedentarismo, estas aplicaciones móviles o sociales pueden ser usadas en cualquier dispositivo lo que implica que las mismas puedan

usarse en cualquier postura corporal y en cualquier lugar lo que podría generar problemas de adicción que llegara a provocar problemas de postura corporal.

La quinta actividad es leer libros o que estos sean leídos para ellos, 62 estudiantes nunca realizan o son parte de esta actividad, 28 estudiantes la realizan ocasionalmente o una vez a la semana y la minoría de 10 niños son parte de esta actividad varias veces a la semana y cero de ellos se ven envueltos en actividades de lectura.

Esta actividad, aunque no genera un desarrollo en el aspecto motriz ayuda al desarrollo mental (psiquis) de los infantes, saber que la mayor parte de ellos nunca realiza o forma parte de esta actividad representa un desafío significativo para su desarrollo académico, el tiempo que se le dedica a las otras actividades relacionadas a instrumentos tecnológicos aleja a la lectura de convertirse en un hábito diario para la vida de los niños.

Seguidamente como sexta actividad tenemos la práctica deportiva o de actividades al aire libre, los resultados obtenidos fueron los siguientes, 17 estudiantes del grupo practican este tipo y actividades diariamente, 16 la realizan varias veces a la semana, seguida de 55 estudiantes que la practican una vez a la semana y por último 12 estudiantes que no la practican.

Analizando estos datos deducimos que existe una frecuencia baja en la realización de prácticas deportivas o al aire libre, el mayor grupo de estudiantes (55 de ellos) solo la realizan una vez a la semana, lo que indica una tendencia baja por parte de los estudiantes, saber que 17 estudiantes la realizan diariamente y 16 varias veces a la semana indica que no existe una rutina constante, el tiempo estimado de horas académicas que cumplen los estudiantes de la básica media es de 6 horas diarias, ocasionalmente horas matutinas, indicando el tiempo libre de los estudiantes es largo, entonces se deduce a partir de las anteriores actividades, que el uso de los instrumentos electrónicos ocupa un tiempo elevado en el cronograma diario de cada uno de los niños.

Las actividades deportivas, físicas y al aire libre son de crucial importancia para el desarrollo psicomotriz de los niños ya que estas ayudan a la mejora de coordinación, equilibrio, orientación, socialización y también a la mejora del sistema óseo y muscular, entonces la baja participación de los estudiantes en esta actividad representa un déficit de desarrollo a nivel psicomotriz.

La séptima actividad son los juegos didácticos o dibujar, de los datos obtenidos tenemos que 5 estudiantes realizan esta práctica diariamente, 20 de ellos la realizan varias veces por semana, 59 la realizan una vez a la semana y los 16 restantes nunca.

Este tipo de actividades que, aunque están relacionadas a la motricidad fina, de cierta forma se centran más en la evolución mental de los niños, mejorando su creatividad, su imaginación y su capacidad de desarrollar ideas. Bajo los datos obtenidos tenemos que existe un índice de baja frecuencia en esta actividad, la mayoría de los estudiantes estudiados la practican una vez a la semana (59 de ellos), mientras que la otra minoría una vez al día, varias veces a la semana y nunca demuestran un problema visible dentro de los infantes.

Como última actividad tenemos al uso de aplicaciones educativas, el objetivo de este ítem es conocer si el gran uso del tiempo que se les dedica a los instrumentos electrónicos está relacionado a objetivos académicos o de aprendizaje, de los 100 estudiantes 12 de ellos usan este tipo de aplicaciones diariamente, 5 las usan una varias veces a la semana, 63 una vez a la semana y los 20 restantes nunca.

El índice de datos más alto pertenece al 63% y estos se encuentran en un uso ocasional que se puede deber a actividades académicas dictaminadas por docentes, otro 12% usa estas aplicaciones como actividades cotidianas, mientras que un 5% las realizan varias veces a la semana y el 20% del total restante nunca las realiza. Lo anterior analizado demuestra que no existe relación directa con temas académicos demostrando que el uso intensivo de dispositivos electrónicos tiene otra finalidad dentro de los estudiantes, la cual sería la recreación.

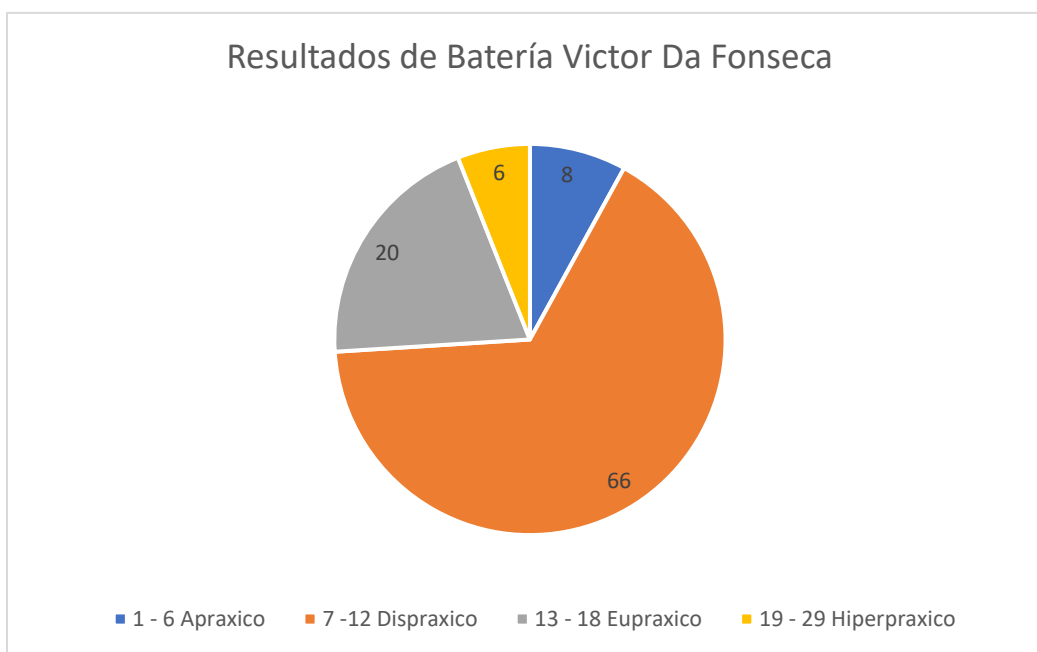
3.3.2 Resultados el test aplicado a estudiantes

Puntuación	Perfil	Cant. Estudiantes
1 - 6	Apraxico	8
7 -12	Dispraxico	66
13 - 18	Eupraxico	20
19 - 29	Hiperpraxico	6

Nota. Elaboración propia

Gráfico 5

Resultados de Bateria Víctor Da Fonseca



- **Análisis e interpretación**

Los datos obtenidos de la aplicación del test basado en la batería de Víctor Da Fonseca fueron los siguientes, dentro del perfil Apraxico hubo una cantidad del 8% de estudiantes, un índice bajo, pero a su vez alarmante ya que los estudiantes dentro de esta categoría necesitan de un chequeo médico acompañado de un seguimiento, con el objetivo de determinar si existen complicaciones a nivel neuronal o motriz.

La segunda categoría dentro del test es la dispraxia, misma que sugiere complicaciones en el desarrollo psicomotor, el 66% del grupo de estudiantes se encuentra dentro de esta categorización, lo que indica que la mayor parte de nuestra población presenta problemas notorios al realizar movimientos o actividades de psicomotricidad.

El tercer nivel de la batería psicomotriz es la eupraxia, la cual representa un desarrollo psicomotriz adecuado y de buen nivel, tan solo el 20% de estudiantes se encuentran en este nivel, lo que indica una cantidad baja de población dentro de un desarrollo motriz normal.

Por último, nivel tenemos a la hiperpraxia, nivel que representa perfección al momento de ejecutar movimientos, una de las características de este nivel es la buena ejecución, la ejecución sin acompañamiento o replica, excelente coordinación, lateralización y orientación. Tan solo un 6% de los estudiantes se ubica dentro de esta categoría.

3.3.3 Discusión

De acuerdo a los instrumentos de investigación utilizados y a los resultados de los mismos, podemos concluir que el tiempo que los niños dedican al uso de las pantallas es relativamente alto a comparación con actividades físicas, lúdicas y recreativas, la larga exposición hacia estos dispositivos genera un problema muy grande el cual “la falta de movimiento”, problema que interfiere y bloquea el desarrollo psicomotor de cada uno de los niños.

Capo (2023) concluye que “son muchos los dominios del desarrollo afectados negativamente debido a la exposición a pantallas, en concreto, las áreas que presentan mayor afectación son: el área psicosocial, la cognitiva, del aprendizaje, del sueño, de la motricidad gruesa y fina” (pág. 30). Esta conclusión que se acerca y afirma nuestros datos nos ayuda a demostrar de manera precisa que existe una gama de efectos negativos que vienen de la mano del uso excesivo de los dispositivos electrónicos.

El tiempo que se les dedica a este tipo de aparatos acorta la interacción de los niños con las actividades en el entorno, actividades de suma importancia para el desarrollo integro de cada uno de ellos, Aranzazu (2023) nos dice que “es necesario promover entornos que fomenten la interacción humana, el juego activo y el desarrollo holístico de los más pequeños, contribuyendo así a su bienestar y desarrollo óptimo” (pág. 27). Si se sigue prolongando el tiempo de uso de pantallas en infantes las afectaciones serán mayores, limitar la interacción

con el entorno, incentivando o intensificando la relación niño-dispositivos electrónicos, solo aumentara el problema, es necesario controlar el uso de estos aparatos, desde el ámbito educativo es sumamente importante establecer estrategias relacionadas a actividades que promuevan movimiento para tratar de contrarrestar el sedentarismo ocasionado por estos dispositivos.

No obstante, a través del test también se pudo encontrar un índice bajo pero notorio de efectos positivos ocasionados por el uso de dispositivos electrónicos, dentro del nivel motriz fino (movimientos pequeños) la población presento buenos resultados, dentro del test en el apartado de óculo-manual se vio un buen desempeño, la mayoría de estudiantes presento un buen agarre de la pelota, pero al momento de coordinar con lanzamiento estos buenos efectos se convertían en negativos, de manera similar bajo el análisis de Vázquez (2023) se nos indica que “el uso excesivo de las pantallas suele llevar asociado retrasos en el desarrollo motriz, ya que mediante estas tecnologías estamos estimulando un mínimo porcentaje del cuerpo del niño, lo cual conduce a un déficit de coordinación viso-motriz” (pág. 8). Estos análisis en conjunto demuestran el limitado impacto que genera el uso de dispositivos electrónicos al desarrollo psicomotriz, desarrollando más movimientos relacionados a actividades pequeñas aislando las demás partes corporales evitando su óptimo desarrollo.

Otro de los efectos positivos es la estimulación sensorial y mental que pueden ofrecer estos dispositivos siempre y cuando sean usados de una buena manera, al momento de realizar el test se pudo observar una fácil interpretación de las actividades incluso algunas no necesitaron demostración, aunque este efecto no está tan relacionado a lo motriz, si se direccional al nivel de psiquis.

Avalos y Pico (2024) nos dicen que estas tecnologías e instrumentos “han mostrado efectos positivos significativos en habilidades específicas como la resolución de problemas matemáticos y el desarrollo del lenguaje” (pág. 398). Si se crea un balance y se optimiza el tiempo en pantalla de los niños, los efectos positivos pasarían a ser más persistentes, la coordinación del desarrollo entre mente-cuerpo permitiría evolucionar más rápido las capacidades de los niños, enfocándose en un desarrollo integral sin la necesidad de aislar espacios corporales.

3.4 Fortalezas y debilidades

Tabla 9

Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
Los estudiantes demuestran buena captación de los ejercicios indicados.	Los estudiantes realizan una mala ejecución.
Los estudiantes mostraron buen agarre de las pelotas, buenos movimientos relacionados a la motricidad fina.	Al momento de ejecutar lanzamientos, los estudiantes presentaron un déficit óculo-manual.
Al momento de tener que golpear la pelota con el pie se mostró buena postura de inicio.	Al momento de impactar el balón y tratar de cumplir el objetivo, la coordinación óculo-pedal fue baja.
Al momento de ejecutar el equilibrio dinámico se observó una buena postura de la parte superior del cuerpo.	Problemas de equilibrio y coordinación notorios, al momento de caminar sobre una línea marcada en el suelo se notó mucho desbalance corporal.
En el otro ejercicio de equilibrio dinámico (saltos a un pie), existió buen soporte del peso corporal.	Al momento de ejecutar los saltos los estudiantes demostraron mala coordinación y no pudieron ejecutarlos consecutivamente.

Nota. Elaborado por: Armijos & Suarez

3.5 Matriz de requerimientos

A partir del estudio realizado y los datos obtenidos, se desarrolló una matriz de necesidades a partir de las debilidades y problemas observados, a continuación, se presentan estrategias para la mejora de las mismas.

Tabla 10

Matriz de requerimientos

Debilidades		Causas ¿Por qué?	Requerimiento (estrategias de solución)
Coordinación manual	óculo-	Excesivo uso de pantallas, que aísla las demás partes de los brazos	Actividades que integren dinámicas relacionadas a lanzamientos pequeños o actividades de reacción rápida para manos.
Coordinación pedal	óculo-	Prolongado uso de pantalla, ocasiona sedentarismo lo que genera falta de movimiento en las extremidades inferiores	Dinámicas que combinen movimiento y aprendizaje como saltos a la voz de mando.
Equilibrio estático	dinámico-	Intensiva exposición a aparatos tecnológicos, ocasiona sedentarismo y problemas de posturas que derivan a la falta de equilibrio	Pausas activas dentro del horario académico, con dinámicas o actividades direccionadas al equilibrio

Nota. Elaborado por: Armijos & Suarez

La matriz presentada busca plasmar las debilidades identificadas en la investigación de campo mismas que son relacionadas a la psicomotricidad, los requerimientos fueron planteados a partir de la investigación realizada que busca la mejora de estas.

El grupo estudiado fueron los estudiantes del séptimo curso de la básica media, estudiantes que se encuentran en una edad óptima para realizar actividades motrices sencillas, otro punto importante para la selección de este grupo fue el periodo de pandemia por el cual atravesó la sociedad, periodo de cambio y digitalizo casi todos los aspectos sociales, estos estudiantes vienen de un proceso postpandemia y son los adecuados para identificar si existe un impacto del uso de dispositivos electrónicos en el desarrollo psicomotriz.

Esta investigación busca encontrar los efectos tanto positivos como negativos del uso de este tipo de dispositivos, con la finalidad de optimizar y mejorar las debilidades psicomotrices identificadas a través de estrategias que se puedan implementar dentro del ámbito académico.

CAPITULO IV

PROPUESTA INTEGRADORA

GUÍA PRÁCTICA PARA DOCENTES DE ACTIVIDADES PARA LA OPTIMIZACIÓN Y MEJORA DE LAS CAPACIDADES PSICOMOTRICES

4.1 Descripción de la propuesta

En esta investigación quisimos elaborar una propuesta para los docentes de la básica media de la unidad educativa “Luis Amando Ugarte”, específicamente a los docentes encargados de los séptimos cursos. Esta propuesta tiene la finalidad de establecer una guía práctica con actividades (dinámicas, ejercicios pequeños y juegos) que ayuden a la mejora de las capacidades psicomotrices de cada uno de los estudiantes. Esta selección de actividades se basó en otras investigaciones, en principios científicos y pedagógicos para asegurar su funcionamiento y eficacia.

4.2 Componente estructurales

Los componentes estructurales están dirigidos a los docentes de la básica media de la unidad educativa “Luis Amando Ugarte”, específicamente a los docentes encargados de los séptimos de básica (A-B-C) y son los siguientes: Introducción -Justificación – Objetivo – Fundamentación lega y teórica – Fases de la implementación – Recursos – Evaluación.

4.2.1 Introducción de la propuesta

El desarrollo psicomotriz es algo esencial para el desarrollo de cada uno de los estudiantes, este mismo se puede considerar como una base necesaria para el crecimiento tanto físico como mental. Según lo analizado en esta investigación sabemos la existencia de falencias mentales y motrices de los estudiantes.

Como respuesta y solución a las debilidades encontradas en los estudiantes, se realiza la siguiente propuesta. La poca destreza psicomotriz encontrada en los estudiantes al momento de realizar habilidades sencillas y de fácil ejecución demostraron la existencia de un problema que requiere solución.

La guía práctica de ejercicios y actividades lúdicas realizada tiene la finalidad de ser un medio constante para progresividad del desarrollo de los niños, esta guía busca mejorar las capacidades psicomotrices a través de la combinación de actividades en el aula, dinámicas, juegos, y actividades físicas de poca intensidad direccionadas a las distintas áreas motrices como la coordinación (óculo-manual y óculo-pedal), equilibrio (dinámico-estático), praxia global y fina e incluso la flexibilidad.

La investigación de campo y los resultados obtenidos nos revelan la falta de estimulación hacia las capacidades antes descritas, gracias a la encuesta aplicada también se concluye, que el tiempo que los estudiantes dedican a actividades físicas o al aire libre es bajo a comparación con el dedicado al uso de dispositivos electrónicos, esta guía ofrece una solución dentro del espacio académico, con la cual los docentes a través de pausas activas ayudaran al desarrollo integro de cada uno de sus estudiantes.

Pacheco (2022) nos dice que “Las actividades lúdicas son una herramienta estratégica esencial en las aulas educativas por que se acoplan a las necesidades e intereses de los educandos” (pág. 14). A través de esta guía práctica se buscará resaltar este tipo de actividades, para incorporálas dentro de los horarios educativos con el objetivo de demostrar su importancia y efectos positivos.

4.2.2 Justificación

El impacto del uso de dispositivos tecnológicos en la vida cotidiana aumenta cada día con la constante digitalización por la cual atraviesa el mundo, los efectos ocasionados por el uso excesivo de estos cada día son más notorios, afectando cada vez más muerte especialmente a los niños, mismos que necesitan atravesar sus primeras etapas de crecimiento acompañados de actividades lúdicas o de actividades que involucren contacto con el entorno y no con dispositivos que los aíslan de los beneficios de estas actividades antes nombradas.

La unidad educativa “Luis Amando Ugarte” al igual que todas las instituciones del país enfrentan un desafío de gran tamaño para tratar de mejorar estos efectos negativos en del desarrollo psicomotriz de cada uno de los estudiantes, bajo este contexto surge la necesidad de presentar una solución factible y sencilla para contrarrestar estos efectos.

La guía práctica para docentes elaborada busca implementar una estrategia que contribuya al desarrollo psicomotriz dentro del contexto educativo, este recurso

proporcionara y detallara herramientas o actividades versátiles y acercadas a la realidad de estudio para promover una educación más centrada al desarrollo psicomotriz.

4.3 Objetivo de la propuesta

Implementar una solución dentro del nivel académico a la falta de desarrollo psicomotriz de los estudiantes, a partir de una guía práctica direccionada los docentes encargados de los séptimos cursos de la unidad educativa “Luis Amando Ugarte” con actividades lúdicas y físicas que busquen disminuir los efectos negativos del uso excesivo de dispositivos electrónicos para así mejorar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.

4.4 Fundamentación legal y conceptual

4.4.1 Fundamentación legal

La propuesta de “guía práctica para docentes” establecida en la unidad educativa “Luis Amando Ugarte” está respaldada por los distintos marcos legales que componen a la Republica del Ecuador, en donde se establecen distintas normativas y obligaciones para el desarrollo integro de los niños. A continuación, se detallan artículos específicos dentro de los distintos marcos legales.

Constitución de la Republica del Ecuador 2008

Art. 381.- “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad” (pág. 116).

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Capítulo IV de los derechos y obligaciones de los docentes:

Art. 11.- Obligaciones; Literal: i. “Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas” (pág. 27).

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

Título I de los Preceptos Fundamentales

Art. 3.- De la práctica de deporte, educación física y recreación: “La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado” (pág. 3).

4.4.2 Fundamentación conceptual

4.4.2.1 Guía práctica concepto

Una guía práctica es un documento con indicaciones, recomendaciones, mejoras y actividades a plasmar, estas guías buscan la solución o problema de un problema ya encontrado o antes analizado. Estas guías al ser “prácticas” requieren ser plasmadas en los distintos campos a trabajar.

Dentro del nivel educativo una guía práctica se conoce como “didáctica” y esta direccionada a la mejora y establecimiento de estrategias para mejorar la calidad de educación, en el caso de la presente investigación dicho instrumento esta direccionado a la elaboración de actividades que necesitan de movimiento, las cuales tiene como objetivo mejorar las capacidades motrices de cada uno de los estudiantes.

Irua (2022) establece que “. La guía didáctica es entonces, un recurso importante que proporciona información, guía el aprendizaje y brinda actividades para el trabajo del alumno” (pág. 43), lo que nos da a entender este autor es que estas guías buscan orientar los procesos académicos proporcionando no solo una ayuda para el estudiante, sino que también para los docentes con la finalidad de facilitar la mejora o solución de los distintos problemas educativos.

4.4.2.2 Actividades lúdicas y juegos para el desarrollo psicomotriz

Gonzales et al. (2022) nos dicen que “la realización de actividades lúdicas fomenta el desarrollo armónico e integral del individuo. Mediante la acción, el niño adquiere experiencias que permiten su desarrollo evolutivo y la incursión en el mundo que le rodea” (pág. 1815). En la edad escolar los niños aprenden y mejoran a través del juego, un niño que juega o participa de actividades lúdicas crece y desarrolla óptimamente todas sus capacidades, habilidades y percepciones.

La manera más optima y segura de ayudar en el desarrollo integro de los niños es involucrándolos en actividades que combinen su interés por el juego con actividades lúdicas que cumplan un objetivo específico. Existe una gama muy amplia de actividades lúdicas para el desarrollo infantil como son los juegos de reacción, juegos de coordinación, juegos de cooperación, juegos con voz de mando, juegos de lanzamiento y recepción, etc.

Mieles et al. (2020) indica que “El juego se considera la actividad más importante que el niño desarrolla especialmente en los primeros años, en los cuales se construyen las bases sobre las que se cimentan el despliegue y la complejización de las distintas dimensiones humanas” (pág. 248). Los beneficios otorgados por las actividades lúdicas son inmensos, pero uno de los más importantes es la preparación de los niños para su integración a la sociedad, fuera de sus efectos a nivel de corporeidad y movimiento, el juego ayuda a la resolución de conflictos, ayuda al desarrollo de ideas y a la reacción o respuesta rápida ante los distintos problemas a los que se puedan enfrentar.

La relación cuerpo-mente (psicomotricidad) es el factor principal para la continuación de la vida, actualmente las distintas complicación globales como pandemias, conflictos armados, digitalización mundial y entre otros, han creado un desbalance entre esta relación, gracias a la presente investigación y al análisis de los efectos del uso de dispositivos electrónicos en los niños, conocemos que el aislamiento y el sedentarismo ocasionados por estos cada día es más grande, por lo que es necesario implementar una solución.

La guía práctica desarrollada busca la combinación de distintas actividades lúdicas para contrarrestar estos efectos negativos, esta solución ubicada en el contexto educativo presenta una ventaja para los docentes, ya que esta misma puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que actualmente enfrenta varias complicaciones.

San Vicente (2021) concuerda con nuestra investigación y nos dice que “hoy se confunde el juego físico con el entretenimiento. Los niños son puestos detrás de una pantalla de celular o Tablet, o bien acuden en compañía de sus padres a recorrer los centros comerciales” (pág. 45). Estas conclusiones y lo dicho por varios autores demuestran que existe un sustento estable en el uso de actividades lúdicas para contrarrestar la falta de desarrollo psicomotriz de los niños.

Las actividades lúdicas y el juego pueden considerarse como una estrategia didáctica que busca favorecer a los estudiantes, Manrique et al. (2021) establecen que “se hace necesario desarrollar alternativas pedagógicas que busquen mejorar las habilidades motoras de nuestros niños para que de esta manera coadyuvemos a su desarrollo integral” (pág. 4939). Es por eso que el desarrollo de esta guía práctica se convierte en una herramienta necesaria para los docentes ya que esta al ser una ayuda complementaria a su planificación, puede incluso convertirse en parte de la misma.

4.5 Fases de implementación

4.5.1 Fase 1: Diseñar la propuesta pedagógica

Guía práctica para docentes de actividades para la optimización y mejora de las capacidades psicomotrices.

La presente guía elaborada fue estructurada con actividades para que los docentes las desarrollen dentro de sus espacios académicos, con la finalidad que los docentes cuenten con una estrategia más para la mejorar de las capacidades motrices de cada uno de sus estudiantes.

Objetivos de la rutina

- Mejorar la relación cuerpo-mente.
- Mejorar las capacidades psicomotrices (praxia global-fina, equilibrio dinámico-estático, coordinación óculo-manual y óculo-pedal).
- Fomentar el uso de pausas activas dentro de las aulas de clase.
- Mejorar la integración de cada uno de los estudiantes y ayudar a la preparación de su integración a la sociedad

Materiales necesarios

- Aula de clase
- Cancha múltiple o espacio al aire libre
- Pelotas (de distintas dimensiones)
- Canastas o recipientes
- Tiza
- Botellas plásticas
- Cuerda o sogá
- Plastilinas
- Hojas de papel o cartulina
- Liga elástica
- Silbato
- Conos
- Plátanos
- Aros
- Anillas de cartón
- Parlante
- Cinta o retazos de tela

Duración de la guía práctica

Esta guía está direccionada para que los docentes la usen con sus estudiantes trimestralmente (3 meses), exactamente durante doce semanas, para no interrumpir tanto los procesos pedagógicos es necesario desarrollar esta guía solo 3 veces por semana (lunes, miércoles y viernes), las actividades dentro de esta guía tendrán una duración variable entre 15 y 20 mnts por sesión, se podrán realizar dentro de las horas académicas, a las horas de inicio, horas de salida, antes y después de receso, etc.

Breve descripción

Esta guía ofrece un conjunto de actividades lúdicas direccionadas al desarrollo de las capacidades psicomotrices, incluyendo ejercicios pequeños y de poco desgaste energético, juegos, dinámicas y actividades recreativas.

Esta guía contara con un concepto adaptable a las distintas necesidades, espacios y materiales, contara con actividades de fácil ejecución, convirtiéndose una estrategia metodológica apta para el uso dentro de los espacios académicos.

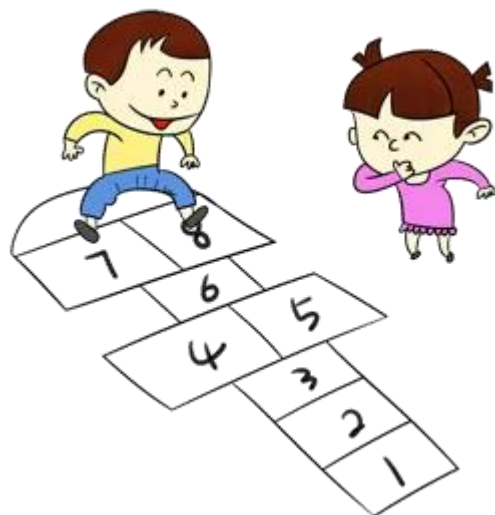
GUÍA PRÁCTICA PARA DOCENTES DE ACTIVIDADES PARA LA OPTIMIZACIÓN Y MEJORA DE LAS CAPACIDADES PSICOMOTRICES.

SEMANA 1

LUNES	MIÉRCOLES	VIERNES
Actividad: Rayuela Descripción: con una tiza se dibuja una figura en el piso, esta misma contara con espacios para caer sobre ellos, el estudiante lanza una piedra dentro de esta figura, luego realizara saltos combinando saltos a un pie y a dos evitando tocar el espacio en donde cayó su piedra para así, recoger la misma y avanzar. (Esta actividad esta direccionada al desarrollo de equilibrio, a la coordinación óculo-manual y óculo-pedal)	Actividad: Dinámica Tengo-Tengo-Tango Descripción: esta actividad consiste en que dentro del aula los estudiantes tengan que pasar una pelota de poco peso entre ellos, siguiendo la voz de mando del docente, a la voz de tengo-tengo los estudiantes pasaran la pelota y al escuchar la voz de tango esta se detendrá, el estudiante que se quede la pelota realizara una actividad o penitencia dictaminada por el docente. (Esta actividad esta direccionada a la mejora de la praxia global-fina, a la	Actividad: Bolos (recreativo) Descripción: este juego trata de a partir del lanzamiento de una pelota los estudiantes traten de atinar y tumbar bolos, dentro del ámbito educativo los bolos serán realizados con materiales reciclables como botellas plásticas y se usara una pelota pequeña. (Esta actividad esta direccionada al desarrollo de la praxia global-fina, coordinación óculo-manual y óculo-peda, a la coordinación postural)

Materiales:

- Espacio amplio
- Tiza
- Piedras u objetos que no rueden para lanzar

Descripción gráfica:

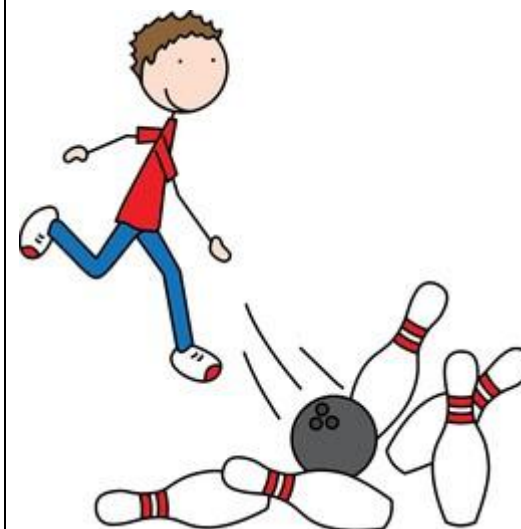
coordinación óculo-manual y a la reacción rápida de los estudiantes)

Materiales:

- Aula de clase
- Pelota de poco peso

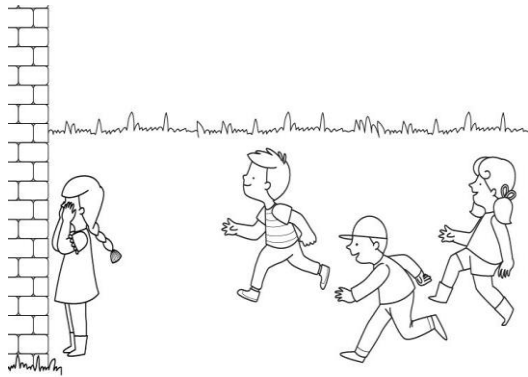
Descripción gráfica:**Materiales:**

- Espacio amplio (cancha múltiple o espacio al aire libre)
- Pelota pequeña
- Botellas plásticas rellenas con tierra (bolos)

Descripción gráfica:

SEMANA 2		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: Un, dos, tres gallinita ingles Descripción: el docente o algún estudiante se ubicará de espaldas a su grupo de estudiantes a una distancia de 4 metros, mientras el docente este de espaldas los estudiantes podrán avanzar, pero al momento que el docente de la voz de “un, dos, tres gallina inglés” todos tendrán que quedarse estáticos en la posición que se encuentren. (actividad direccionada a la mejorar del equilibrio estático y dinámico de los estudiantes) Materiales: - Espacio amplio	Actividad: El juego del espejo Descripción: el docente se ubicará frente a su grupo de estudiantes y les pedirá que se coloquen de pie, el docente realizara movimientos grandes o pequeños con las distintas partes del cuerpo, los estudiantes deberán copiar y realizar a similitud estos movimientos, aquel que se confunda y no ejecute a similitud, será el próximo espejo. (actividad direccionada a la mejora de la praxia global y fina) Materiales: - Aula de clases	Actividad: saltar la cuerda Descripción: este juego tradicional trata de que dos estudiantes deberán sujetar cada uno un extremo de una cuerda, estos mismos estudiantes deberán realizar movimientos circulares con la cuerda para que los demás estudiantes entren y puedan saltar la mayor cantidad de veces posibles. (actividad direccionada al desarrollo del equilibrio dinámico y dominio corporal) Materiales: - Espacio amplio (cancha múltiple) - Cuerda o soga

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



SEMANA 3		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: tiro al blanco Descripción: el docente colocara una canasta encima de la puerta de entrada, al momento de la hora de salida los estudiantes deberán colocarse a un metro de la canasta y lanzar una pelota intentando atinar dentro del canasto, cada estudiante deberá atinar tres intentos para así proceder a retirarse. (actividad direccionada a la mejora de la praxia global y fina, además de mejorar el tino de los estudiantes) Materiales: - Canasto - Pelota de tenis - Aula de clases	Actividad: la cuerda floja Descripción: el docente colocara una soga como una line recta en el piso cerca a la puerta de entrada, los estudiantes al inicio de las jornadas académicas deberán cruzar esta cuerda con las manos en la cintura sin salirse de la misma, si un estudiante pierde el equilibrio este tendrá que regresar al inicio. (actividad direccionada al desarrollo del equilibrio dinámico y a la coordinación brazo-pie) Materiales: - Aula de clase - Soga o cuerda	Actividad: carrera de canguros Descripción: se dividirá a los estudiantes en columnas con número de participantes iguales, los estudiantes deberán recorrer una distancia de 5 metros simulando el salto de un canguro, deberán hacerlo de ida y vuelta y para dar el paso al otro estudiante deberán chocar las palmas de sus manos. (actividad direccionada a la mejora de capacidades físicas como la fuerza, resistencia y a las capacidades motrices como la coordinación y el equilibrio)

Descripción gráfica:



elksport

Descripción gráfica:



Materiales:

- Espacio amplio (cancha múltiple)

Descripción gráfica:

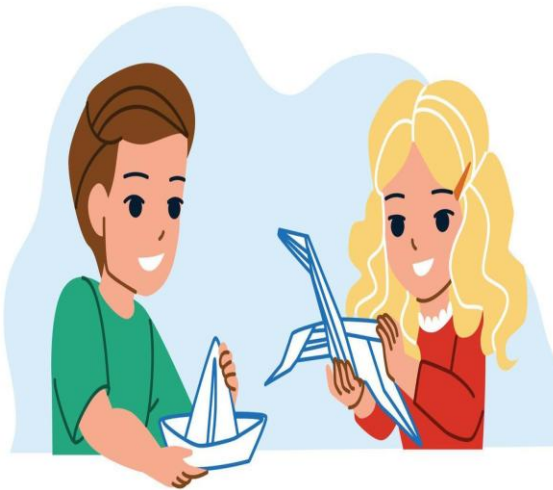


SEMANA 4		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: crea con plastilina Descripción: se solicitará a los estudiantes plastilinas moldeables, el docente llevara imágenes de animales u objetos impresas y las colocara en la pizarra, los estudiantes moldearan con plastilina y recrearan las imágenes. (actividad direccionada al desarrollo de la motricidad fina, la creatividad y la generación de ideas) Materiales: - Plastilina - Imágenes impresas - Aula de clases	Actividad: origami Descripción: el docente facilitará a los estudiantes cartulinas o hojas de papel, el estudiante deberá usar su creatividad para crear formas, objetos o animales con el papel. (actividad direccionada al desarrollo de la motricidad fina) Materiales: - Hojas de papel o cartulina a4 - Aula de clase	Actividad: el elástico Descripción: el docente facilitará una liga de elástica a los estudiantes, dos estudiantes se ubicarán frente a frente a una distancia aproximada de dos metros, los dos estudiantes de extremo deberán colocar el elástico primero en sus tobillos, luego en sus rodillas, tercero en sus caderas, siguiente en sus brazos y por último al cuello, el tercer estudiante deberá ir pisando los extremos del elástico para entrar y salir para subir de altura. (actividad para la mejora de la praxia global-fina y para la coordinación)

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



Materiales:

- Liga elástica
- Patio o cancha múltiple

Descripción gráfica:



SEMANA 5		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: balón quemado Descripción: los estudiantes formaran un circulo grande y se sentaran en el suelo, comenzaran a pasar el balón en sentido de las agujas del reloj, el docente deberá estar de espaldas al grupo y usara su silbato para detener el paso de la pelota, el estudiante que se quede con la pelota deberá dar una vuelta fuera del circulo y volver a ingresar a él. (actividad direccionada al desarrollo de la motricidad fina) Materiales: - Silbato - Pelota	Actividad: pasa y encesta Descripción: el docente ubicará a los estudiantes en un espacio amplio y los dividirá en dos equipos, en las dos esquinas del espacio se ubicarán dos canastos, cada grupo deberá pasar la pelota sin dejarla caer al piso hasta llegar a una de las esquinas y encestar la pelota. (actividad direccionada a la mejora de la praxia global-fina, a la mejora de la coordinación óculo-manual y al desarrollo de factores como la colaboración y trabajo de equipo)	Actividad: túnel de balón Descripción: los estudiantes formaran columnas, y se ubicaran uno atrás del otro, cada columna tendrá una pelota y deberá pasarla por debajo de los pies simulando un túnel, cada que se termine de pasar el balón el último de la columna pasara al inicio y así sucesivamente hasta llegar a una meta. (actividad direccionada a la praxia fina y a la reacción rápida) Materiales: - Espacio amplio - Balones

Descripción gráfica:



Materiales:

- Balón
- canastos

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



SEMANA 6		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: tres en raya deportivo Descripción: el docente dividirá a los estudiantes en dos grupos, a unos 6 metros del grupo ubicara 9 aros en el suelo formando un cuadrante de tres en raya, luego procederá a dar platillos a cada grupo, cada grupo tendrá un color, por siguiente los estudiantes deberán sujetar un plantillo y recorrer el trayecto para colocarlo dentro de un circulo y formar el tres en raya, cada equipo podrá retirar un disco del otro grupo dependientemente de quien gane el recorrido. (actividad direccionada a la coordinación óculo-manual y a la praxia)	Actividad: circuito motriz Descripción: el docente creara un circuito combinando distintas actividades, como saltos a dos pies y a uno, caminata de reversa, caminata de equilibrio sobre una línea, carreras pequeñas y lanzamientos. (actividad para desarrollar todas las capacidades psicomotrices) Materiales: - Espacio amplio o cancha múltiple - Conos - Platillos - Balones	Actividad: actividades de calistenia Descripción: el docente formara un circulo grande con los estudiantes, ubicándose como parte de él, el docente realizara movimientos de estiramiento, lubricación articular y calentamiento, es recomendable realizar esta actividad antes del inicio de las actividades académicas. (actividad direccionada a la mejora de la corporeidad) Materiales: - Espacio amplio o cancha múltiple

global y fina, el desarrollo de la reacción y el pensamiento rápido.

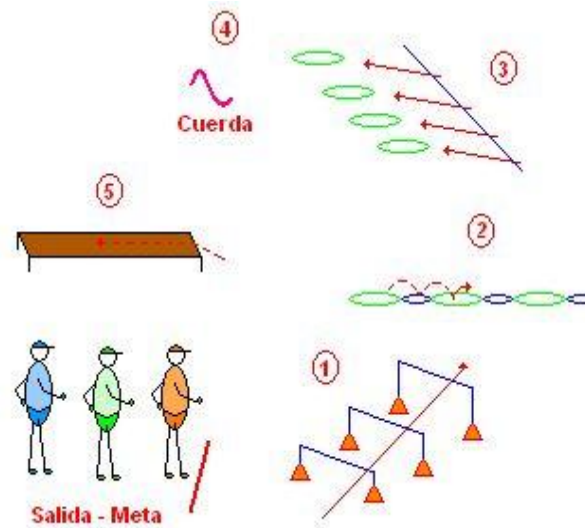
Materiales:

- Espacio abierto o cancha múltiple
- Discos
- Aros

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



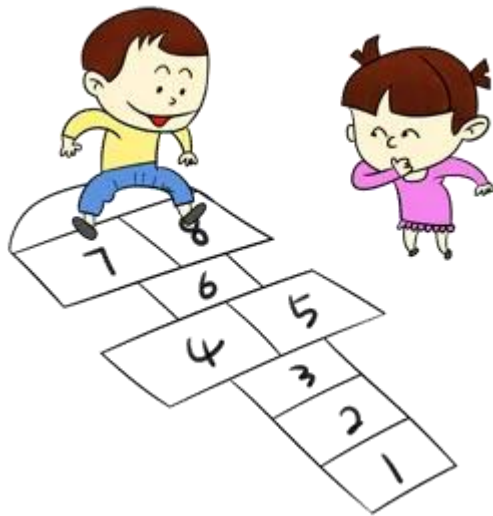
Descripción gráfica:



SEMANA 7		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: rayuela Descripción: con una tiza se dibuja una figura en el piso, esta misma contara con espacios para caer sobre ellos, el estudiante lanza una piedra dentro de esta figura, luego realizara saltos combinando saltos a un pie y a dos evitando tocar el espacio en donde cayó su piedra para así, recoger la misma y avanzar. (Esta actividad esta direccionada al desarrollo de equilibrio, a la coordinación óculo-manual y óculo-pedal)	Actividad: saltar la cuerda Descripción: este juego tradicional trata de que dos estudiantes deberán sujetar cada uno un extremo de una cuerda, estos mismos estudiantes deberán realizar movimientos circulares con la cuerda para que los demás estudiantes entren y puedan saltar la mayor cantidad de veces posibles. (actividad direccionada al desarrollo del equilibrio dinámico y dominio corporal) Materiales: - Espacio amplio (cancha múltiple) - Cuerda o soga	Actividad: la cuerda floja Descripción: el docente colocara una soga como una line recta en el piso cerca a la puerta de entrada, los estudiantes al inicio de las jornadas académicas deberán cruzar esta cuerda con las manos en la cintura sin salirse de la misma, si un estudiante pierde el equilibrio este tendrá que regresar al inicio. (actividad direccionada al desarrollo del equilibrio dinámico y a la coordinación brazo-pie) Materiales: - soga o cuerda - espacio abierto o cancha múltiple

Materiales:

- Espacio amplio
- Tiza
- Piedras u objetos que no rueden para lanzar

Descripción gráfica:**Descripción gráfica:****Descripción gráfica:**

SEMANA 8		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: danza motriz Descripción: al ritmo de la música el docente guiara a sus estudiantes, combinando pasos musicales con movimientos motrices como saltos, caminata a un pie, etc. (actividad direccionada al desarrollo de la praxia global-final, al desarrollo de las habilidades sociales y a la perdida de la timidez) Materiales: - Aula de clase - Parlante	Actividad: lanzamiento de anillos Descripción: se dividirá a los estudiantes en cuatro grupos iguales, cada estudiante deberá tener una anilla realizada con cartón, frente a cada grupo de estudiantes a una distancia de 3 metros se ubicará una botella plástica o un palo sujeto al suelo, para que los estudiantes traten de introducir las anillas en estos. (actividad direccionada al desarrollo de la coordinación óculo-pedal y a la praxia global-fina) Materiales: - Anillas de cartón - Botellas o palos de madera	Actividad: ocupa tu lugar Descripción: se forma un circulo con los alumnos, dejando solo a uno afuera, este alumno deberá correr alrededor de este para luego topar a cualquier compañero, luego de estos los dos deberán correr en dirección contraria tratando de llegar a ocupar el lugar que quedo vacío. (actividad direccionada al desarrollo de la coordinación brazo-pie al momento de correr y a la mejora de la técnica de carrera) Materiales: - Espacio abierto o cancha múltiple

Descripción gráfica:



- Espacio amplio o cancha múltiple

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



SEMANA 9		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: imitando al rey Descripción: el docente realizara el papel de rey y se ubicara frente a sus estudiantes, realizando posturas que requieran de equilibrio para que los estudiantes las imiten. (actividad direccionada al desarrollo de la praxia global y al equilibrio) Materiales: - Espacio abierto o cancha múltiple	Actividad: carrera de ciempiés Descripción: se formarán dos columnas de estudiantes, los estudiantes de las columnas deberán sostener con un abrazo en el abdomen a sus compañeros uno atrás de otro, cada columna deberá recorrer una distancia de 8 metros sin soltarse, coordinando entre todos los pasos con la pierna izquierda y así mismo con la pierna derecha, la columna que complete el recorrido más rápido será la que obtenga la ventaja de victoria. Si la columna se suelta deberá volver al inicio. (actividad direccionada al desarrollo de la coordinación, equilibrio y a el trabajo en equipo)	Actividad: Roberto pasa la pelota Descripción: los estudiantes formaran un circulo de pie, el docente designara a un estudiante el cual llevara el apodo de “Roberto”, este estudiante deberá dar la voz de mando de: ROBERTO LANZA LA PELOTA A..... y lanzarlo al compañero nombrado el cual deberá atrapar a la misma y así sucesivamente. (actividad para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, el lanzamiento y la recepción) Materiales: - Espacio abierto o cancha múltiple - Balón

Descripción gráfica:



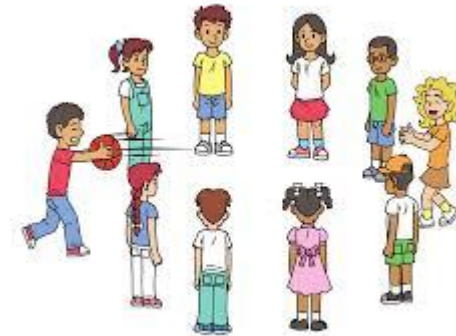
Materiales:

- Espacio amplio o cancha múltiple

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:

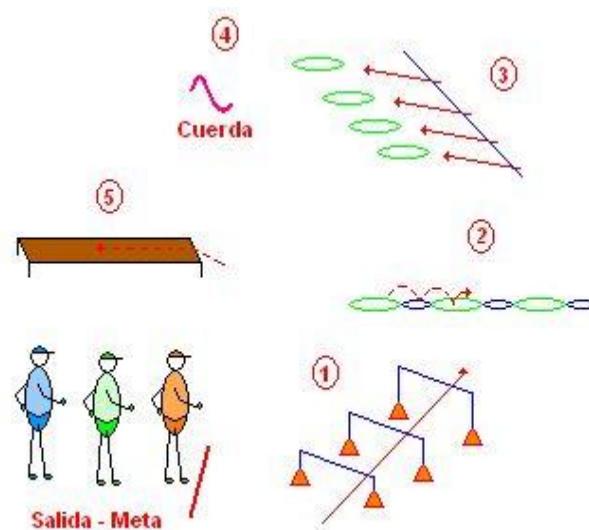


SEMANA 10		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: carrera de tres pies Descripción: el docente colocara a los estudiantes en pareja y con una cinta o retazo de tela amarrara la pierna del uno con la del otro, las parejas deberán completar una carrera de 8 metros coordinando sus movimientos y pasos. (actividad direccionada al desarrollo de la coordinación brazo-pie y a la mejora del trabajo en equipo) Materiales: - Espacio amplio o cancha múltiple - Cinta o retazos de tela	Actividad: circuito motriz Descripción: el docente creara un circuito combinando distintas actividades, como saltos a dos pies y a uno, caminata de reversa, caminata de equilibrio sobre una línea, carreras pequeñas y lanzamientos. (actividad para desarrollar todas las capacidades psicomotrices) Materiales: - Espacio amplio o cancha múltiple - Conos - Plátanos - Balones	Actividad: balonmano recreativo Descripción: se dividirá al aula en dos equipos, esta actividad es jugar futbol, pero dando pases solo con las manos, cada equipo tendrá como objetivo llevar el balo con pases al arco o canasto contrario, el equipo que más puntos anote será el que se lleve la ventaja de victoria. (actividad direccionada al desarrollo óculo-manual, a la recepción y lanzamiento) Materiales: - Espacio amplio o cancha múltiple - Balones - Arcos o canastas

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:

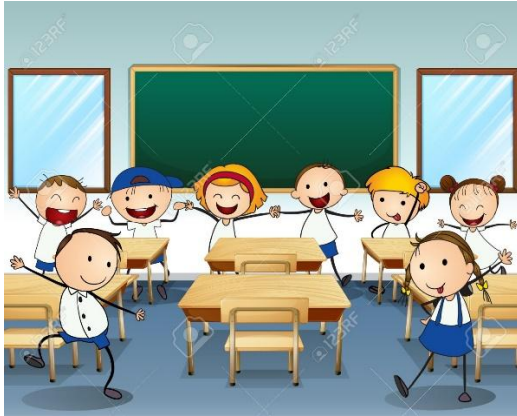


Descripción gráfica:



SEMANA 11		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: bailoterapia Descripción: el docente prepara una rutina de baile combinando algunos estilos musicales (adecuados para los niños), este mismo implementara esta rutina con los estudiantes, combinando pasos de baile y actividades de desgaste energético. (actividad direccionada al desarrollo de la coordinación, equilibrio y a la perdida de la timidez) Materiales: - Aula de clase o espacio abierto - Parlante	Actividad: Simón dice (movilidad) Descripción: el docente ocupara el papel de Simón, y a partir de la voz de mando de “Simón dice” realizara movimientos, como saltos, trote en el mismo terreno, estiramiento, postura sobre un pie, etc. Los estudiantes deberán imitar los movimientos del docente. (actividad direccionada al desarrollo de la praxia global-fina, a la coordinación, al equilibrio y a la capacidad de captación de ordenes) Materiales: - Aula de clases	Actividad: actividades de calistenia Descripción: el docente formara un círculo grande con los estudiantes, ubicándose como parte de él, el docente realizara movimientos de estiramiento, lubricación articular y calentamiento, es recomendable realizar esta actividad antes del inicio de las actividades académicas. (actividad direccionada a la mejora de la corporeidad) Materiales: - Espacio amplio o cancha múltiple

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:

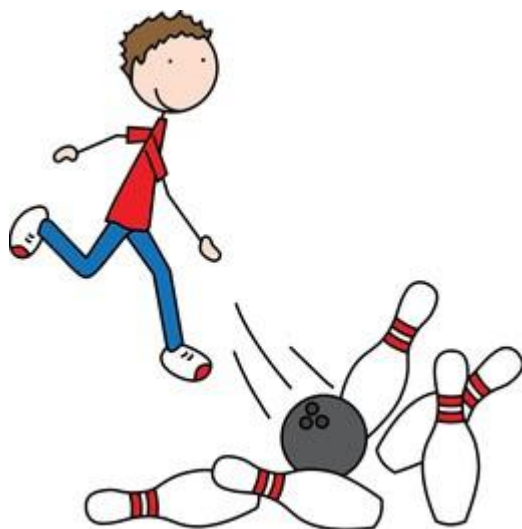


Descripción gráfica:



SEMANA 12		
LUNES	MIERCOLES	VIERNES
Actividad: Bolos (recreativo) Descripción: este juego trata de a partir del lanzamiento de una pelota los estudiantes traten de atinar y tumbar bolos, dentro del ámbito educativo los bolos serán realizados con materiales reciclables como botellas plásticas y se usara una pelota pequeña. (Esta actividad esta direccionada al desarrollo de la praxia global-fina, coordinación óculo-manual y óculo peda, a la coordinación postural) - Pelotas - Botellas plásticas rellenas de arena	Actividad: El juego del espejo Descripción: el docente se ubicará frente a su grupo de estudiantes y les pedirá que se coloquen de pie, el docente realizara movimientos grandes o pequeños con las distintas partes del cuerpo, los estudiantes deberán copiar y realizar a similitud estos movimientos, aquel que se confunda y no ejecute a similitud, será el próximo espejo. (actividad direccionada a la mejora de la praxia global y fina) Materiales: - Aula de clases	Actividad: tiro al blanco Descripción: el docente colocara una canasta encima de la puerta de entrada, al momento de la hora de salida los estudiantes deberán colocarse a un metro de la canasta y lanzar una pelota intentando atinar dentro del canasto, cada estudiante deberá atinar tres intentos para así proceder a retirarse. (actividad direccionada a la mejora de la praxia global y fina, además de mejorar el tino de los estudiantes) Materiales: - Canasto - Pelota de tenis - Aula de clases

Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



Descripción gráfica:



elksport

4.5.2 Fase II: Elaborar una propuesta metodológica para docentes encaminada a la aplicación en sus estudiantes

En esta fase se elaboro la propuesta direccionada a los docentes de los séptimos cursos de la institución utilizada como fuente de estudio, esta propuesta buscara que los docentes apliquen estas actividades a sus estudiantes en un periodo de tres meses, las actividades están direccionadas al desarrollo de las capacidades psicomotrices, pero también buscara desarrollar otros aspectos, como fuerza, técnica de carrera, la cooperación, el compañerismo, las habilidades de lanza, receptar, etc.

Se utilizaron varios juegos populares, que cumplen distintas funciones (detalladas en la guía), se utilizaron circuitos encaminados a actividades motrices, actividades de calistenia e incluso danza y bailoterapia. Cada una de estas actividades practicas cumplen un objetivo en particular, desarrollando y mejorar la psicomotricidad de cada uno de los estudiantes a través de la mejor estrategia didáctica, conocida como juego.

4.5.3 Fase III: La guía metodológica para tomar en cuenta a los docentes

El primer paso fue coordinar conjuntamente con el director de la unidad educativa una reunión con los docentes encargados de los séptimos cursos, el objetivo de esta reunión será entregar y dar a conocer la propuesta planteada, describir sus objetivos, sus contenidos, su tiempo de trabajo y la importancia de su aplicación

Se realizo un documento impreso en el cual se detalla la propuesta para entregar a los docentes de los séptimos cursos, además para la reunión se utilizo medios audiovisuales para presentar unas diapositivas las cuales facilitaron el entendimiento de la propuesta.

Luego de entregar la propuesta se espero un lapso tiempo de una semana hasta recibir una respuesta, respuesta que fue positiva ya que se obtuvo la participación y colaboración de los docentes para la aplicación de la misma. El siguiente paso fue que los docentes informen a sus estudiantes sobre las actividades a desarrollar, con el objetivo de conseguir una participación activa y un recibimiento positivo por parte de los mismos. Para finalizar se coordinó mediante medios de comunicación la fecha y hora de inicio para la implementación de la propuesta.

4.5.4 Fase IV: Desarrollo de la capacitación y recursos a docentes

Tabla de evaluación de la funcionalidad de la propuesta (direccionada a docentes)

Aspectos de evaluarse	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
Funcionalidad de la propuesta					
Objetivo de la propuesta					
Materiales Empleados					
Explicación de la propuesta					
Implementación y desarrollo de la propuesta					
Resultados de la propuesta					

4.6 Recursos logísticos

- Aula de clase
- Cancha múltiple o espacio al aire libre
- Pelotas (de distintas dimensiones)
- Canastas o recipientes
- Tiza
- Botellas plásticas
- Cuerda o soga
- Plastilinas
- Hojas de papel o cartulina
- Liga elástica
- Silbato
- Conos
- Platos
- Aros
- Anillas de cartón
- Parlante
- Cinta o retazos de tela

Recursos humanos:

- Docentes
- Estudiantes

Recursos tecnológicos:

- laptop
- proyector de imágenes

4.7 Evaluación del proyecto

La evaluación de la propuesta se la realiza a partir de una lista de saberes dividiendo las fases de la misma y tomando en cuenta su objetivo.

Objetivo de la propuesta		
Implementar una solución dentro del nivel académico a la falta de desarrollo psicomotriz de los estudiantes, a partir de una guía práctica direccionada los docentes encargados de los séptimos cursos de la unidad educativa “Luis Amando Ugarte” con actividades lúdicas y físicas que busquen disminuir los efectos negativos del uso excesivo de dispositivos electrónicos para así mejorar el desarrollo psicomotriz de los estudiantes.		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I. Diseñar la propuesta pedagógica	Análisis del test aplicado y de la encuesta desarrollada a los estudiantes	A través del test se observaron los efectos del uso de dispositivos electrónicos al nivel psicomotriz
Fase II. elaborar una propuesta metodológica para docentes encaminada a la aplicación en sus estudiantes	Elaboración de la guía practica para la optimización y mejora del desarrollo psicomotriz	Se elaboró una guía practica con actividades lúdicas, encaminadas a desarrollar los distintos aspectos motrices
Fase III: La guía metodológica para tomar en cuenta a los docentes	Realizamos una reunión con los docentes y se explico acerca de la presente propuesta y su objetivo	Socializar la guía práctica, explicar sus objetivos, su función y su importante aplicación
Fase IV: Desarrollo de la capacitación y recursos a docentes	Materiales que utilizaros, recursos humanos, recursos didácticos y recursos tecnológicos	Aplicar conjunto a los docentes a los estudiantes el desarrollo de evaluación y así mismo los recursos que se utilizaron

4.8 Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	Responsable	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaborar la guía metodológica	Grupo investigador																
2	Coordinar con los docentes la socialización de la guía metodológica	Grupo investigador																
3	Convocar a los docentes de los séptimos cursos	Grupo investigador																
4	Desarrollo de la ejecución de la actividad	Grupo investigador																
5	Elaborar una ficha de los estudiantes para observar el desarrollo de actividades	Grupo investigador																
6	Aplicar la ejecución de la guía a los estudiantes	Estudiantes investigadores																
7	Elaborar un informe de los resultados	Estudiantes investigadores																

CAPÍTULO V

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Para el aspecto técnico se considero como primer punto los recursos tecnológicos, mismos que sirvieron para la explicación de todos los aspectos relacionados a la propuesta, el segundo punto fue la coordinación entre recursos humanos (docentes-grupo investigador) con el objetivo de facilitar la aplicación de la misma, dentro de este mismo punto se desarrollo una lista de recursos materiales a utilizar, todo con el objetivo de desarrollar óptimamente la guía práctica direccionada al desarrollo psicomotriz en los estudiantes de los séptimos cursos de la unidad educativa “Luis Amando Ugarte”.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

En el aspecto económico la propuesta fue factible ya que no se implico un gasto en sí, los materiales utilizados fueron los que se encontraban dentro de la institución, además de los instrumentos realizados a partir de material no convencional (botellas, cartones, tubos plásticos). Con respecto a la población en la que se desarrolló esta guía tampoco se exigió o solicito gasto económico.

5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La propuesta se enfoco y aplico dentro de la comunidad educativa “Luis Amando Ugarte”, específicamente a los estudiantes pertenecientes a los séptimos cursos de la básica media con una población total de 100 estudiantes. Los docentes y otros miembros de la institución también fueron una parte fundamental para desarrollo de la propuesta, es por eso que la guía fue entregada al director de la institución para que esta sea planteada a futuro como parte de la planificación educativa.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

El aspecto ambiental fue viable y no represento un problema en sí, las actividades al ser de corta duración fueron realizadas evitando situaciones climáticas complicadas, como lluvia o sol fuerte.

El desarrollo de la guía fue practica dentro de la institución ya que esta consta con los espacios apropiados, además de que las actividades de la propuesta eran adaptables a

distintas realidades ya que se podían realizar las mismas tanto dentro del aula como en un espacio abierto.

(esta guía fue entregada al director y docentes de la institución “Luis Amando Ugarte” para que la misma sea implementada continuamente en su comunidad estudiantil)

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1 Conclusiones

La transformación tecnológica y la digitalización por la que atraviesa la sociedad presentan un sinnúmero de ventajas sociales en cuestión a comunicación, trabajo e incluso educación, sin embargo, el ajetreo de la vida cotidiana aumenta y los mas afectados son los infantes, los cuales usan como medio de distracción intensiva el uso de estas tecnologías.

El presente estudio pudo cumplir con los objetivos de investigación, gracia al test aplicado se pudieron conocer tanto los efectos positivos como negativos del uso de dispositivos electrónicos al desarrollo psicomotriz de los estudiantes. Los resultados del estudio demostraron un desbalance entre los efectos negativos y positivos, siendo de mayor volumen los primeros nombrados.

El uso de dispositivos electrónicos puede ser utilizado como estimulación psicomotriz en los niños, pero, si no se regula su uso y se complementa con otras actividades estos aparatos generaran un aislamiento en los niños, provocando sedentarismo que deriva a factores como: poco equilibrio, mala coordinación (óculo-manual y óculo-peda), poco desarrollo de la praxia global (movimientos grandes), mala coordinación brazo-pie al momento de ejecutar una caminata o carrera, entre otros.

Es cierto que existe una influencia positiva de estos dispositivos en el desarrollo de los niños, estos efectos por lo general se sitúan mas en capacidades mentales o de aprendizaje, aunque también al implicar movimientos de manos trabaja la motricidad fina, pero aislando las demás partes del cuerpo.

Gracias a los datos obtenidos se pudo implementar una solución (en este caso práctica) para contrarrestar los efectos negativos del uso de dispositivos electrónicos en los estudiantes. La mejor forma de solucionar los problemas de estudio fue a través del juego, mismo que al desarrollarse con un objetivo en sí, puede ayudar a la mejora de factores psicomotrices, sociales y de desempeño académico.

En conclusión, las variables de estudio presentadas, los análisis desarrollados y los datos obtenidos presenta un problema que necesita de urgente solución, esta investigación como base metodológica se transforma en un auxilio para docentes y otros

investigadores interesados en el tema o en la mejora de su proceso de enseñanza aprendizaje.

6.2 Recomendaciones

Para optimizar y asegura la eficiencia, es recomendable que se emplee la guía practica en todos los niveles educativos, con el objetivo de trabajar sus habilidades psicomotrices desde los niveles educativos inferiores, facilitando así la obtención de mejores resultados en el nivel psicomotriz de cada uno de ellos.

Otro factor a detallar es la capacitación, es necesario que los docentes avancen en conjunto a la transformación digital y se preparen para sus impactos, la capacitación constante facilitara el planteamiento de mejoras y soluciones no solo para el uso intensivo de los dispositivos electrónicos, sino también ayudara a la preparación para las distintas adversidades y complicaciones que envuelven al mundo en la actualidad.

Otra recomendación direccionada a las autoridades y docentes de entidades educativas es el aumento de programas o proyectos deportivos, ya que estos ofrecen una gama de beneficios para el desarrollo integro de los estudiantes, existen muchos tipos de actividades que se pueden realizar en conjunto con toda la comunidad académica como, jornadas de integración con padres de familia, pausas activas, bailoterapia, gymkanas y juegos deportivos, que si se emplean numerosamente ayudaran a la mejora psicomotriz de los estudiantes, además de que estas actividades presentan ventajas a niveles de socialización y preparara a los estudiantes para su integración a la sociedad.

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

Una de las limitaciones más grande que envuelven a la presente investigación es la optimización del tiempo dedicado al uso de dispositivos tecnológicos en los hogares de cada uno de los infantes, plantear una solución a dicho inconveniente requiere de una investigación mas grande, lo que implica más recursos y más tiempo de estudio.

Conocer este aspecto nombrado es muy complicado, ya que esto se sale de lo que pertenece a una comunidad educativa y se aleja de las variables de estudio, aunque se pudo conocer a través de una encuesta el tiempo que los estudiantes dedican a estas actividades es muy difícil establecer soluciones dentro del hogar, ya que actualmente los padres de familia y sus vidas ocupados ven a los dispositivos electrónicos como una solución para el cuidado de sus hijos.

6.3.2 Prospectiva

Dentro de las prospectivas para esta investigación, esta que la guía práctica presentada como propuesta sea establecida dentro de las planificaciones de los docentes de la unidad educativa “Luis Amando Ugarte”, para así obtener una mejora estratégica para el cuidado y el fomento del desarrollo psicomotriz de cada uno de los estudiantes.

Es recomendable también ampliar el alcance del estudio, para así analizar de manera más enfocada todos los factores que envuelven al uso intensivo de los dispositivos electrónicos, tanto dentro del hogar como dentro de las unidades educativas. Sería beneficioso también que la presente investigación se use como punto de partida para otras investigaciones mas grandes, con mas variables de estudio que puedan proyectar mas soluciones a la problemática abarcada.

Bibliografía

- Albarracín Villamizar, C. Z., Hernández Suárez, C. A., & Prada Núñez, R. (2020). Objetos de aprendizaje y desarrollo de habilidades del pensamiento numérico: Análisis mediante un diseño cuasiexperimental. *Aibi*, 8(3), 131-137.
- Amador Rodero, E., Pulido Iriarte, T., Montealegre Esmeral, L., Martínez de la Hoz, E. J., Pacheco Carbarcas, S., Rivera Modesto, S., . . . Bustos León, G. (2021). Perfil motor según la batería vitor da fonseca en una población escolar de instituciones educativas del distrito de barranquilla en el año 2018. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 1898-1896.
- Avalos Guijarro, A., & Pico Anchundia, J. F. (2024). El Impacto de las TIC en el Desarrollo Cognitivo Infantil. *Dominio de las ciencias*, 10(3), 392-400.
- Cabrera, E. A., & Romero Naranjo, F. J. (2021). Neuromotricidad, Psicomotricidad y Motricidades. Nuevas aproximaciones metodológicas (Neuromotricity, Psychomotricity and Motor skills. New methodological approaches). *Retos*, 42, págs. 934-938.
- Capó Mesquida, C. (2023). *Consecuencias del uso abusivo de pantallas electrónicas durante el desarrollo infantil*. Universitat de les Illes Balears.
- Constitución de la República del Ecuador de 2008 [CRE]. (20 de Octubre de 2008).
- Girón Criollo, C. K. (2021). *Recurso educativo digital abierto para favorecer el desarrollo cognitivo en estudiantes de Educación General Básica*. Universidad Técnica de Machala, Machala.
- González Villavicencio, J. L., Vele Caymayo, D. M., Tapia Brito, D. Y., & Salgado Oviedo, P. B. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825.
- Herrera Ruiz, W. V., Pilco Mancheno, P. K., Oña Donoso, J. M., & Játiva Gordillo, W. D. (2024). La influencia del mal uso de los medios tecnológicos en la atención de niños de 5 y 6 años. *REVISTA PUCE*, 118, págs. 131-154.
- Inga Salazar, K., Coyla Castillon, S., & Montoya Cárdenas, G. A. (2022). Metodología 5S: Una Revisión Bibliográfica y Futuras Líneas de Investigación. *Qantu Yachay*, 2(1), 41-63.
- Instituto Nacional de Transtornos Neurológicos y Accidentes Cerebrovasculares. (8 de Julio de 2022). *Apraxia*. Obtenido de Instituto Nacional de Transtornos Neurológicos y Accidentes Cerebrovasculares: <https://espanol.ninds.nih.gov/es/trastornos/apraxia>
- Irua Irua, J. E. (2022). Importancia de las guías didácticas en la Educación a distancia. *RUNIN -Informática, Educación y Pedagogía*-(13), 43-49.

- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., & Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(33), 1-13.
- Ley del Deporte Educación Física y Recreación 2010. (11 de Agosto de 2010). Registro Oficial Suplemento 255.
- Ley orgánica de educación intercultural [LOEI]. (31 de Marzo de 2011). Artículo del 6 al 11. Ecuador.
- Manrique Chávez, Z. R., Flores Espinoza, A. R., Ecos Espino, A. M., Aguilar Melgarejo, R. M., Manrique Chávez, R., & Carbajal Guerrero, O. I. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina*, 5(4), 4937-4952.
- Mieles Barrera, M. D., Cerchiaro Ceballos, E., & Rosero Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258.
- Nuin Portilla, A. (2024). *Influencia del uso de pantallas en el desarrollo infantil de 0-3 años. Un estudio sobre la percepción de las escuelas infantiles de Navarra*. Navarra.
- Pacheco Quezada, J. C. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica "21 de Abril" del cantón Riobamba, periodo 2021-2022*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba .
- Quevedo Chato, M. L. (2022). *Educación virtual en el desarrollo psicomotor en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Gral. Juan Lavalle"*. Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba.
- Rebollo Muñoz, M. (2020). *¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos?* Universitat de les Illes Balears.
- Rodríguez Vázquez, H. I., Torres Palchisaca, Z. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Jarrín Navas, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del conocimiento* , 5(11), 482-495.
- San Vicente Parada, A. (2021). La Importancia del juego en el desarrollo psicomotor. *Saeta Digital Educación y Psicopedagogía*, 4(1), 37-52.
- Sánchez García, A., & Samada Grasst, Y. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. *MIKARIM Revista Científica Multidisciplinaria*, 121-138.
- Segura Pesantes , K. A. (2022). *Nivel del desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años durante el confinamiento por la pandemia del Covid*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos , Lima .
- Solano García , K. M., & Piñaloza Martinez , M. P. (2023). *Herramientas Tecnológicas y Desarrollo Cognitivo en el Proceso Educativo en los Niños de Educación Inicial, Subnivel II, Santa Rosa 2023*. Universidad Técnica de Machala , Machala.

- Umbo Yahuana, H. (2020). *Motricidad fina y gruesa en niños de educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes, Piura.
- Vázquez Carrión, S. (2023). Impacto de las TICS en el desarrollo infantil (0-6). *RIIDICI*, 2(1), 1-15.
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina* , 7(4), 9723-9762.

Anexos

Anexo 1.- Test basado en la batería de Víctor da Fonseca

EQUILIBRO DINAMICO	Caminado en una cuerda	
Postura del niño	Bípedo manos en cadera ojos abiertos	
Postura del klgo	Bípedo frente al menos	
INSTRUCCIÓN	camina sobre una cuerda, o línea recta en el suelo, talón punta del otro pie y manos en cadera.	
Puntuación	4 puntos: marcha controlada, equilibrada	
	3 puntos: marcha con ligeros reequilibrios, sin desvíos	
	2 puntos: marcha con pausas frecuentes, reequilibrio exagerado, movimientos de MMSS.	
	1 punto: realiza la actividad incompleta o no la realiza	

EQUILIBRO DINAMICO	Saltos a pie cojo	
Postura del niño	Bípedo	
Postura del klgo	Bípedo frente al menos	
INSTRUCCIÓN	Solicita que salte en un pie con las manos en la cadera	
Puntuación	4 puntos: saltos con facilidad, estable, sin desvíos y rítmico	
	3 puntos: saltos con ligeros reequilibrios, pequeñas desviaciones de dirección	
	2 puntos: saltos con disimetría, reequilibrios de manos desviaciones de dirección, altera amplitud	
	1 punto: no completa saltos descontrolado	

EQUILIBRO DINAMICO	Saltos a pie juntos	
Postura del niño	Bípedo	
Postura del klgo	Bípedo frente al menos	
INSTRUCCIÓN	Solicita que salte con pies juntos con los ojos cerrados una distancia de 3 metros	
Puntuación	4 puntos: saltos sin abrir los ojos	
	3 puntos: saltos con ligeros reequilibrios, variación ligera de ritmo.	
	2 puntos: saltos 2 metros con ojos cerrados, parpadeo frecuente, rígido.	
	1 punto: no realiza el ejercicio con ojos cerrados, presenta desequilibrios y oscilaciones	

COORDINACIÓN ÓCULO – MANUAL	Capacidad de coordinar movimientos manuales con referencias perceptivo – visuales.	
Postura del niño	Bípedo frente a una cesta	
Postura del klg	Bípedo al lado del menos	
INSTRUCCIÓN	1° Se le pide al niño que lance cuatro veces una bola de tenis dentro de una papelera situada sobre una silla, a una distancia de 1, 5 metros para niños de edad infantil de 2,5 metros para niños de edad escolar.	
NOTA	el niño elige con que mano realizara la prueba (corroborar la lateralidad)	
Puntuación	4 puntos: si el niño realiza 3 o 4 encestes, con perfecta planificación motora y autocontrol.	
	3 puntos: si el niño realiza dos de los cuatro lanzamientos con planificación motora adecuada.	
	2 puntos: si el niño consigue solo un enceste de los cuatro, revelando Dispraxias	
	1 punto: si el niño no consigue ningún lanzamiento.	

COORDINACIÓN ÓCULO – PODAL		Coordinación de movimientos pedales con referencias perceptivo – visuales.
Postura del niño	Bípedo frente a una silla	
Postura del klg	Bípedo al lado del menos	
INSTRUCCIÓN	1° Se pide al niño que chute una pelota de tenis para que pase entre las patas de una silla a una distancia de 1,5 metros en edad infantil, 2,5 metros en edad escolar.	
NOTA	El niño decide con que mano efectuar la prueba	
Puntuación	4 puntos: si el niño realiza 3 o 4 encestes, con perfecta planificación motora y autocontrol.	
	3 puntos: si el niño realiza dos de los cuatro lanzamientos con planificación motora adecuada.	
	2 puntos: si el niño consigue solo un enceste de los cuatro, revelando Dispraxias	
	1 punto: si el niño no consigue ningún lanzamiento.	

DISMETRÍA	Es la consecuencia de la observación de las dos tareas anteriores	
Puntuación	4 puntos: si el niño realiza las ocho tareas con movimientos adecuados al objeto y a la distancia.	
	3 puntos: si realiza las tareas con ligeras dismetrías.	
	2 puntos: si el niño realiza las tareas con dismetrías, movimientos exagerados y poco inhibidos.	
	1 punto: si el niño realiza las tareas con dismetrías, evidenciando dispraxias de diversa índole.	

Anexo 2.- Encuesta dirigida a estudiantes para conocer el tiempo que le dedican al uso de dispositivos electrónicos y otras actividades

1 Pantallas en el hogar

¿Cuál de los siguientes aparatos (si hay alguno) existen en su hogar?

	Ninguno	1	2 o más
Televisión			
Teléfono celular			
Computadora			
Dispositivos móviles (<i>tablet</i> , <i>iPod</i>)			
Videojuegos			

2) ¿Cuál de los siguientes aparatos es de tu propiedad o personal?

Equipo	SI	NO
Computadora o portátil		
Videojuegos		
Tablet		
Teléfono celular		

3) ¿Cuáles de las aplicaciones descritas a continuación utilizas?

APLICACIONES	SI	NO
WHATSAPP		
INSTAGRAM		
FACEBOOK		
TIK TOK		

4) ¿Con qué frecuencia realiza las siguientes actividades?

Actividad	Nunca	1 vez por semana	Varias veces por semana	Diariamente
Ver televisión				
Usar computadora				
Usar videojuegos				
Aplicaciones en el telef. o <i>tablet</i>				
Leer libros o que le lean				
Activ. deportiva o al aire libre				
Juegos didácticos o dibujar				
Usar aplicaciones educativas				

Anexo 3.- Solicitud para aplicar investigación de campo firmada por el rector de la unidad educativa



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
Machala, 13 de diciembre del 2024

Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz
Rector de la Escuela de Educación Básica "Luis Amando Ugarte Lemus"

Ciudad de Machala

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo y mis mejores deseos de éxito en sus funciones profesionales, en esta oportunidad le escribo para informarle que los estudiantes de octavo semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Técnica de Machala, en su proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar su tesis.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente a los estudiantes **Armijos Ruiz Jorge Gabriel** y **Suárez Jiménez Gleen Jahir**, para realizar su trabajo de investigación denominado: **"IMPACTO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN ESTUDIANTES DE LA BÁSICA MEDIA"**.

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,



PROF. YUBBER ALEXANDER CEDEÑO, MGS.
Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte



Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz
DIRECTOR
Recibido
18-12-2024
07440

Anexo 4.- Fotografías



