



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Innovación en Educación

DESARROLLO PSICOMOTOR INFANTIL: UNA PROPUESTA

PEDAGÓGICA CON EL ENFOQUE LÚDICO

Autor: María Micaela Herrera Ojeda

Director -Tutor: Msc. Ivonne Patricia Andrade Zúñiga.

Quito, marzo 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, María Micaela Herrera Ojeda, con C.I. 1721923090 autor del trabajo de graduación titulado **“Desarrollo psicomotor infantil: Una propuesta pedagógica con el enfoque lúdico”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 03 de marzo de 2022



María M. Herrera

C.I. 1721923090

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Directora – Tutora del Trabajo de Posgrado Titulado: “*Desarrollo psicomotor infantil: Una propuesta pedagógica con el enfoque lúdico*”, presentado por el maestrante MARÍA MICAEL HERRERA OJEDA, titular de la Cédula de Identidad N°1721923090, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los tres días del mes de marzo de 2022.

Msc. Invone Patricia Andrade Zúñiga.
C.I. 1707644462
iandrade@puce.edu.ec
0998311139
NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 4% índice de similitud con otras fuentes.

DESARROLLO PSICOMOTOR INFANTIL: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA CON EL ENFOQUE LÚDICO

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%	5%	0%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	eprints.uanl.mx Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1%
5	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 25 words

Excluir bibliografía

Activo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, MARÍA MICAELA HERRERA OJEDA, titular de la Cédula de Identidad N°1721923090, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los tres días del mes de marzo 2022.



MARÍA MICAELA HERRERA OJEDA
C.I. 1721923090

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios por haberme dado la fortaleza y fe para afrontar todas las dificultades que atravesé desde que empecé este proyecto.

También quiero dedicar la tesis a mi madre:

A ti mamita que creíste en mí,

A ti mamita que me esperabas hasta tarde cuando llegaba de la U,

A ti mamita por ser mi apoyo y fortaleza,

A ti mamita que, a pesar de la distancia, te preocupaste de mí,

A ti mamita porque llegué al final por ti.

A ti Rolo y Leo porque a pesar de todas las dificultades que atravesé, me apoyaste para seguir en este camino.

A ti Rolo que has sido como un padre para mí.

Los amo con todo mi corazón.

AGRADECIMIENTO

- ♥ Agradezco a Dios, porque el coloca en mi camino aquello que necesito para ser feliz, me guía y protege en todos los proyectos de mi vida. A San José porque me iluminó en un momento difícil de mi vida para terminar este camino.
- ♥ Agradezco a mi padre y mis hermanos: Anto, Lili y Frank por acompañarme en cada paso, los amo.
- ♥ Agradezco a mi novio Álvaro Guerrero por todo el amor y cariño que me has dado desde que te conocí TE AMO.
- ♥ Agradezco Santy Carrillo por permitirme realizar la investigación en el establecimiento que administra.

Agradezco a mis amigas:

- ♥ Pao gracias por demostrarme el verdadero significado de la amistad, a pesar de todas las adversidades que tuve, me apoyaste y escuchaste.
- ♥ Myri gracias por ser esa hermana mayor, que me cuida y se preocupa por mí, te quiero mucho.
- ♥ Glory mi consejera y mi pepe grillo, te quiero amiga por cada empujoncito que me diste y animó para llegar al final

Un especial agradecimiento a todos los que estuvieron conmigo en este camino.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Formulación del problema.	3
1.2 Objetivos de la investigación.	10
1.2.1 Objetivo general.	10
1.2.2 Objetivos específicos:.....	10
1.3 Justificación de la investigación.....	11
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
2.1 Antecedentes de la investigación.	13
2.2 Bases Teóricas.....	15
2.2.1 Desarrollo integral infantil.....	15
2.2.2 Desarrollo psicomotor.	23
2.2.3 Enfoque lúdico	28
2.3 Bases Legales	31
2.3.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural	32
2.3.2 Plan Nacional de Desarrollo.	32
2.3.3 Plan Nacional para el Buen Vivir.....	32
2.3.4 Buena Prácticas Educativas Exitosas.	32
2.3.5 Currículo de educación inicial.	33
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	34
3.1 Tipo de investigación.....	34
3.2 Diseño de la investigación.	35
3.3 Unidades de estudio.....	36
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	36
3.5 Técnica de análisis de datos.	37
3.6 Operacionalización de variables.....	37
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	41
4.1 Resultados del Test de Funciones Básicas dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria de la “Unidad Educativa George Mason”	42
4.2 Resultados de la Encuesta aplicada a los docentes del subnivel de preparatoria de la “Unidad Educativa George Mason”	49
4.3 Entrevista sobre la implementación de la lúdica para el desarrollo del aspecto motor infantil.	55
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	57
5.1 Descripción de la propuesta.	57
5.2 Justificación de la propuesta.	57
5.3 Objetivos de la propuesta.....	58

5.4	Temporalización de la propuesta.....	59
5.5	Beneficiarios de la propuesta.	59
5.6	Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta.....	59
5.7	Metodología de la propuesta.	63
5.8	Periodo de ejecución de la Propuesta.	64
5.9	Guías pedagógicas Flipped Classroom e instrumentos de Evaluación de la propuesta para docentes del nivel de preparatoria en la modalidad virtual.	66
CONCLUSIONES.....		82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		85
ANEXOS.....		92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	37
Tabla 2	Respuestas del área Esquema Corporal.....	42
Tabla 3	Respuestas del área Dominancia lateral.	43
Tabla 4	Respuestas del área Dominancia lateral: Ojo.	43
Tabla 5	Respuestas del área Dominancia lateral: Pie.....	36
Tabla 6	Respuestas del área Dominancia lateral: Mano.....	36
Tabla 7	Respuestas del área Dominancia lateral: Oído.	37
Tabla 8	Respuestas del área Orientación Gestual	37
Tabla 9	Respuestas del área Coordinación Dinámica.	38
Tabla 10	Respuestas del área Coordinación Dinámica: Salta en un solo pie.....	38
Tabla 11	Respuestas del área Coordinación Dinámica	39
Tabla 12	Respuestas del área Coordinación Dinámica	39
Tabla 13	Respuestas del área Receptiva visual y gestual.....	40
Tabla 14	Respuestas del área Asociación auditiva y gestual.	41
Tabla 15	Respuestas del área Expresivo manual.....	41
Tabla 16	Respuestas del área Cierre auditivo, vocal y gestual.	42
Tabla 17	Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo).	43
Tabla 18	Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo)	43
Tabla 19	Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo)	45
Tabla 20	Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo)	45
Tabla 21	Respuestas del área Memoria visual y gestual.....	46
Tabla 22	Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 1.....	46
Tabla 23	Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 2.....	47
Tabla 24	Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 3.....	47
Tabla 25	Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 4.....	47
Tabla 26	Test virtual de áreas no logradas	48
Tabla 27	Planificación Área memoria visual y gestual.....	70
Tabla 28	Evaluación actividad del Área memoria visual y gestual	71
Tabla 29	Planificación Área Dominancia lateral	72
Tabla 30	Evaluación actividad del Área Dominancia lateral	73
Tabla 31	Planificación Área Coordinación dinámica.....	74
Tabla 32	Evaluación actividad del Área Coordinación dinámica	75
Tabla 33	Planificación Área Coordinación visual auditivo (ritmo)	76
Tabla 34	Evaluación actividad del Área Coordinación visual auditivo	77

Tabla 35	Planificación Área Coordinación visual auditivo-motora (ritmo).....	78
Tabla 36	Evaluación actividad del Área Coordinación visual auditivo (ritmo).....	79
Tabla 37	Planificación fortalecimiento de todas las áreas del test virtual.....	80
Tabla 38	Evaluación fortalecimiento de todas las áreas del test virtual.....	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Relación entre el Desarrollo Infantil Integral y metas educativas	17
Gráfico 2	Modelo Integrador de Desarrollo Humano.	19
Gráfico 3	Aspectos positivos del desarrollo integral.....	21
Gráfico 4	Etapas del desarrollo humano primera infancia,	21
Gráfico 5	Definición desarrollo infantil.	22
Gráfico 6	Desarrollo psicomotor primera infancia.....	24
Gráfico 7	Gráfica en porcentajes del área Esquema Corporal.	42
Gráfico 8	Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral.	43
Gráfico 9	Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral: Ojo.	43
Gráfico 10	Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral Pie.	36
Gráfico 11	Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral: Mano.	36
Gráfico 12	Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral Oído.	37
Gráfico 13	Gráfica en porcentajes del área Dominancia Gestual.....	37
Gráfico 14	Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica.	38
Gráfico 15	Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica.....	38
Gráfico 16	Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica.....	39
Gráfico 17	Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica.....	39
Gráfico 18	Gráfica en porcentajes del área Receptiva visual y gestual.	40
Gráfico 19	Gráfica en porcentajes del área Asociación auditiva y gestual.	41
Gráfico 20	Gráfica en porcentajes del área Expresivo manual.	41
Gráfico 21	Gráfica en porcentajes del área Cierre auditivo, vocal y gestual.	42
Gráfico 22	Gráfica en porcentajes del área Coordinación.....	43
Gráfico 23	Gráfica en porcentajes del área Coordinación.....	43
Gráfico 24	Gráfica en porcentajes del área Coordinación.....	45
Gráfico 25	Gráfica en porcentajes del área Coordinación.....	45
Gráfico 26	Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual.	46
Gráfico 27	Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 1.	46
Gráfico 28	Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 2.	47
Gráfico 29	Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 3	47
Gráfico 30	Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 4.	47
Gráfico 31	Gráfica en porcentajes de la respuesta 1.	49
Gráfico 32	Gráfica en porcentajes de la respuesta 2.	50
Gráfico 33	Gráfica en porcentajes de la respuesta 3.	50
Gráfico 34	Gráfica en porcentajes de la respuesta 4.	50
Gráfico 35	Gráfica en porcentajes de la respuesta 5.	51
Gráfico 36	Gráfica en porcentajes de la respuesta 6.	51
Gráfico 37	Gráfica en porcentajes de la respuesta 7.	51
Gráfico 38	Gráfica en porcentajes de la respuesta 8.	52
Gráfico 39	Gráfica en porcentajes de la respuesta 9.	52
Gráfico 40	Gráfica en porcentajes de la respuesta 10.	52
Gráfico 41	Gráfica en porcentajes de la respuesta 11.	53
Gráfico 42	Gráfica en porcentajes de la respuesta 12.	53
Gráfico 43	Gráfica en porcentajes de la respuesta 13.	53

Gráfico 44 Gráfica en porcentajes de la respuesta 14.	54
Gráfico 45 Gráfica en porcentajes de la respuesta 15.	54
Gráfico 46 Posiciones básicas para jugar Ping Pong.....	67
Gráfico 47 Materiales para jugar Ping Pong	67
Gráfico 48 Materiales para jugar Ping Pong	68
Gráfico 49 Imitación de posiciones y uso de raqueta.....	68
Gráfico 50 Patrón de aplausos.....	69
Gráfico 51 Uso de la raqueta e imitación de golpes.....	69
Gráfico 52 Coordinación de movimientos raqueta y pelota.....	69

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**“DESARROLLO PSICOMOTOR INFANTIL: UNA PROPUESTA
PEDAGÓGICA CON EL ENFOQUE LÚDICO”**

Autor:

María Micaela Herrera Ojeda

Director -Tutor:

Msc. Ivonne Patricia Andrade Z

Fecha:

Marzo, 2022

RESUMEN

La investigación presenta como objetivo generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason”, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021. La metodología implementada en este trabajo es de tipo proyectiva porque el mayor propósito está enfocado en una propuesta pedagógica para niños, el diseño es un estudio de campo y la temporalidad contemporáneo transeccional. El instrumento que se aplicó para obtener la información es el test de funciones básicas de Olga Berdicewski y Neva Milicic (1976) con una adaptación virtual, dirigido a una población de 25 niños. La aplicación del test permitió examinar la situación actual del desarrollo psicomotor infantil y verificar las funciones básicas; se aplicó una encuesta a 9 docentes, la cual ayudó a constatar el nivel de conocimiento y el uso de estrategias sobre el desarrollo psicomotor infantil, también se realizó una entrevista a 4 educadoras del subnivel de preparatoria con el propósito de verificar el conocimiento de la psicomotricidad, el juego y su aplicación en la virtualidad. La implementación de la propuesta brinda nuevas oportunidades y estrategias didácticas a todos los educadores, con el fin de que ellos estimulen el área motriz mediante el juego. De tal forma, que el desarrollo psicomotriz y el juego sean la base para fortalecer y potenciar las capacidades cognitivas, afectivas, sociales, sensoriales y motoras, logrando que los infantes sean seres humanos con seguridad, independencia y autonomía, los cuales tengan la capacidad de enfrentar y desenvolverse en el mundo.

Palabras clave: niños, desarrollo psicomotor, funciones básicas, juego, motricidad.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**“CHILD PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT: A PEDAGOGICAL PROPOSAL
WITH A PLAYFUL APPROACH”**

Author:

María Micaela Herrera Ojeda

Director-Counselor:

Msc. Ivonne Patricia Andrade Z

Date:

Marzo, 2022

ABSTRACT

The objective of the research is to generate a pedagogical proposal to promote children's psychomotor development, from the playful approach, aimed at high school sub-level students of the "George Mason Educational Unit", in the city of Quito, for the 2020 school year. – 2021. The methodology implemented in this work is of a projective type because the main purpose is focused on a pedagogical proposal for children, the design is a field study and the transectional contemporary temporality. The instrument that was applied to obtain the information is the basic functions test by Olga Berdicewski and Neva Milicic (1976) with a virtual adaptation, aimed at a population of 25 children. The application of the test allowed us to examine the current situation of child psychomotor development and to verify the basic functions; a survey was applied to 9 teachers, which helped to verify the level of knowledge and the use of strategies on child psychomotor development, an interview was also conducted with 4 educators of the high school sublevel with the purpose of verifying the knowledge of psychomotricity, the game and its application in virtuality. The implementation of the proposal provides new opportunities and teaching strategies to all educators, so that they stimulate the motor area through play. In such a way, that psychomotor development and play are the basis for strengthening and enhancing cognitive, affective, social, sensory and motor skills, ensuring that infants are human beings with security, independence and autonomy, who have the ability to face and function in the world.

Keywords: children, psychomotor development, basic functions, play, motor skills.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicomotor infantil es un proceso continuo y fundamental para la vida de los niños, la presente investigación se basa en un estudio sobre las dificultades en el área motriz que presentan los infantes en el área de Expresión Corporal de la “Unidad Educativa George Mason”, se plantea una propuesta pedagógica con estrategias metodológicas y actividades lúdicas para potenciar y fortalecer la motricidad. De esta forma, los educadores tendrán la oportunidad de comprender como incide el juego en la formación integral y el aprendizaje de los infantes, ayudando a que ellos puedan adquirir y mejorar su agilidad, tonicidad, percepción, coordinación y equilibrio. Por lo tanto, al incluir los diferentes recursos de manera virtual, se aumentan las competencias y las capacidades. La “unidad educativa” dispone de “profesionales en educación inicial y básica”, por esta razón, son los principales formadores en impulsar dentro del salón de clases prácticas corporales y actividades lúdicas, con el propósito de evitar la rutina, el desánimo y el sedentarismo. Al promover un entorno divertido y lleno de aprendizaje se mejoran los movimientos y existe mayor control del cuerpo. Así mismo, todos los educadores infantiles o maestros de preescolar desempeñan un importante rol en la psicomotricidad infantil, porque al tener la oportunidad de ser el primer docente en la vida escolar de un infante, son quienes discriminan e identifican el desenvolvimiento físico y también propician el juego como un factor para generar aprendizajes.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) reconoce: “la educación Inicial y el subnivel de preparatoria forman parte del sistema educativo nacional”. De modo que, estos niveles representan la base de la educación. Por lo tanto, al ser un nivel principal los educadores son los responsables de construir y consolidar los primeros conocimientos, actúan e intervienen en dificultades iniciales de aprendizaje, generan actividades con un enfoque lúdico y pedagógico, promueven ambientes seguros, motivan y comprenden su grupo, evalúan procesos de manera cualitativa y cuantitativa buscando siempre que se superen obstáculos y alcanzar logros, conocen las características, fortalezas y debilidades de sus niños. Partiendo de esta premisa, durante este tiempo se ha evidenciado que existe poco acompañamiento, lo cual, afectado en la psicomotricidad, es importante indicar que la propagación del virus sigue siendo el enemigo del docente porque lo transformó en un profesor virtual, ocasionando que sus funciones y destrezas sean remplazadas por los padres, quienes no poseen el

conocimiento científico para enseñar. Cabe resaltar que, la educación en el subnivel de preparatoria presenta dificultades en el desarrollo psicomotor infantil debido a la pandemia, ha provocado que los niños se distancien de las instituciones o centros educativos, esta situación convirtió estos espacios físicos en aulas virtuales, direccionando a los docentes a impartir clases en una modalidad virtual, lo que ocasiona la poca práctica de estrategias metodológicas para impulsar y mejorar la psicomotricidad desde casa. El docente al transmitir y guiar los aprendizajes mediante una pantalla tiene el tiempo limitado y en casa los espacios son reducidos para realizar actividades que involucren actividad física, lo cual ha perjudicado el movimiento del cuerpo. Es preciso señalar, que el ambiente de aprendizaje en casa no es el adecuado para aprender, porque se ha convertido en un lugar con distractores, los niños llegan a desconcentrarse y tienen más atención a lo que sucede en su entorno, por este motivo, se plantea la propuesta porque mediante la actividad física y el juego, los infantes van a enfrentar estas dificultades y mejorar sus capacidades.

La investigación se estructura por los siguientes capítulos:

Capítulo I: contiene al planteamiento del problema, los argumentos por los cuales es realizado el estudio, las preguntas que proporcionan información para comprender las necesidades e importancia de la investigación.

Capítulo II: presenta las bases teóricas del tema de la investigación los cuales son: desarrollo integral, desarrollo psicomotor infantil y el enfoque lúdico, las bases legales y documentos en base a la educación que respaldan y sustentan la investigación.

Capítulo III: demuestra la metodología, el diseño, enfoque y tipo de la investigación, la población, la técnica y los instrumentos para el levantamiento de la información.

Capítulo IV: aborda el análisis, las tablas, gráficas e interpretación de los resultados que se obtuvieron de la investigación, los cuales guían a la elaboración de la propuesta pedagógica.

Capítulo V: es la propuesta pedagógica en base a los resultados obtenidos, los cuales permiten y ayudan a un adecuado desarrollo psicomotor infantil mediante el juego del Pin Pong.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema.

La primera infancia es una etapa fundamental en la vida de todos los seres humanos y es la base de la educación, por lo que es importante propiciar y brindar experiencias nuevas, por esta razón, al incentivar el desarrollo integral junto con un entorno cálido, lúdico y familiar, los infantes tienen mayores oportunidades en su aprendizaje, aumentan las capacidades cognitivas, afectivas, físicas, motoras y sociales, mejorando las funciones de todo el cerebro y cuerpo. Según el currículo de Educación Inicial (2014) plantea en uno de sus objetivos del subnivel 2 lo siguiente: “Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorio-perceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos” (p.31). Por lo tanto, en educación inicial y el subnivel de preparatoria es necesario fortalecer el aspecto motor mediante actividades lúdicas y sensoriales que involucren el reconocimiento y el movimiento del cuerpo. El currículo de “Educación Inicial en el ámbito de desarrollo y aprendizaje de Expresión Corporal y motricidad en el subnivel 2 establece desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión” (p.32.) Por lo tanto, es fundamental que en los primeros años de vida se fomente el desarrollo del aspecto motor, en Ecuador la realidad sobre la psicomotricidad es diferente a consecuencia de la pandemia, varias familias no tuvieron acceso al nivel inicial 2 y al subnivel de preparatoria lo que dificultó el desarrollo motor, la mayoría de los centros infantiles e instituciones educativas cerraron y también los programas que ofrecían entre estos la alimentación gratuita, de la cual dependían varios hogares. La UNICEF (2021) establece: “la desnutrición crónica infantil es considerado uno de los principales problemas de salud pública del Ecuador, donde 3 de cada 10 niños la padecen” (p.1). En efecto, al existir una mala alimentación se afecta al área motriz, lo que conlleva el “retardo en el crecimiento”, haciendo que la talla sea baja para la edad. La obesidad, es otro factor que perjudica el aspecto motor, según el INEC (2020) “35 de cada 100 niños entre cinco y 11 años sufre sobrepeso”, esto sucede por la pobreza y los escasos recursos, existe una gran población de familias que por su situación económica consumen alimentos altos en

azúcar y grasa, porque son más accesibles de comprar debido al bajo precio. Esta situación afecta y altera el organismo, una alimentación basada en la ingesta de calorías, altera el cuerpo y con más repercusión en los infantes, al no recibir los nutrientes adecuados, el organismo empieza a transformarse y eleva el peso. Sin duda, con el confinamiento se agravó este problema, por consiguiente, los educadores son quienes deben guiar y fortalecer actividades corporales para tonificar y mantener en forma el cuerpo, evitando deformaciones y enfermedades físicas. De este modo, promoviendo desde la escuela el desarrollo psicomotor se asegura una infancia plena, es importante que los educadores incentiven en casa a los padres de familia direccionándolos a que mantengan una alimentación sana y balanceada.

En el mundo la educación sufrió cambios, con la emergencia sanitaria muchos infantes no lograron acceder a una formación académica. Bustamante (2019) indica lo siguiente sobre esta adversidad: “en el Ecuador, solo el 52,2% de los niños comprendidos entre 3 a 6 años se encuentran incluidos dentro de programas de atención infantil o educación, en esta etapa de la vida se forma el 80% de las conexiones neuronales” (p.4). En otras palabras, se enfrenta el reto de que la mitad de los educandos no asisten a los centros infantiles y con la pandemia el “73,5% de los establecimientos cerraron” lo que afecta al área cognitiva, sin asistir a clases, los niños perdieron la oportunidad de aprender, en el caso de la educación inicial, frente a esta problemática los hogares se fragmentaron, las condiciones de vida y el desempleo aumentaron los índices de pobreza, al no contar con los recursos económicos las familias, redujeron sus ingresos, lo que provocó que una gran cantidad de niños se quede sin ingresar a este nivel. Es así, como la UNICEF (2021) plantea: “en el Ecuador, alrededor de 90.000 estudiantes están fuera del sistema educativo y alrededor del 15% de estudiantes afirman no haber tenido un contacto habitual con sus docentes. Cuando se pierde el contacto, hay más posibilidades de que los niños abandonen el sistema educativo” (p.1). En efecto, quedarse fuera del sistema educativo sin ningún acompañamiento pedagógico y familiar es poco probable regresar a la escuela, lo que desencadena e impacta el analfabetismo y la deserción escolar.

La UNICEF (2021) afirma: “los efectos del cierre son devastadores y los niños pagan el precio más alto. No asistir presencialmente a las escuelas afecta su bienestar, seguridad y desarrollo” (p.1). En otras palabras, con la limitación para acceder de manera presencial por el “COVID 19” y el confinamiento los niños fueron severamente

afectados. Al reestructurar y establecer la educación en línea, algunos padres de familia por su situación económica optaron que sus hijos se queden en casa sin estudiar. En cambio, los hogares con niveles altos de pobreza no lograron acceder a esta nueva modalidad, ya que al no disponer “dispositivos digitales” ni contar con internet, no tenían acceso a la educación, lo que provocó el aumento del “5,69% del trabajo infantil”. Es necesario resaltar, el aprendizaje en esta edad es fundamental porque requiere apoyo constante y el contacto de un educador, a pesar de las limitaciones y problemas mencionados, el desafío actual es potenciar aquellos conocimientos que se quedaron inconclusos y apoyar a quienes más lo necesitan a través del “regreso progresivo”.

Díaz (2021) indica lo siguiente: “la etapa de educación infantil es especialmente sensible, es el momento evolutivo que vive el ser humano, en el que el contacto con los iguales, la socialización, el movimiento y el juego son elementos básicos para su correcto desarrollo y enfrenta el reto de continuar a distancia” (p.15). En otras palabras, las relaciones sociales en esta etapa son necesarias e importantes porque permiten que los infantes puedan interactuar, conocer y enfrentar el entorno que los rodea, con la pandemia los centros de desarrollo infantil, escuelas y lugares públicos como: los parques, las calles y los centros comerciales tuvieron que cerrar. Situación que afectó severamente al área social de los niños y en consecuencia se quedaron en casa por un largo periodo, en algunos casos viviendo en lugares pequeños o en condiciones extremas. Al no asistir clases presenciales, se limita las posibilidades para divertirse, jugar o conocer nuevos amigos. Palma (2020) hace referencia lo siguiente: “El juego no es solamente diversión, es lenguaje, comunicación, pero también es la posibilidad que tienen los niños para poder transmitir sus experiencias, representando, haciendo roles, simbolizando lo que van viviendo, pero con el confinamiento se lo restringió”. En otras palabras, la lúdica es la conexión para la socialización, a través de la interacción con los pares, el niño se expresa y manifiesta su espontaneidad, pero con la emergencia sanitaria, se rompió gran parte de la relación social. Permanecer en casa hizo que los niños aumentaran su ansiedad porque al convivir con adultos dificulta la socialización la cual se adquiere en la escuela, a pesar de los intentos de los padres por jugar poco a poco se fueron disolviendo por los niveles de tensión que se sufría en los hogares.

Los adultos enfrentaban los constantes contagios, la economía y el estrés, dejando a un lado a los niños, lo que desembocó al poco acompañamiento no solamente a jugar, sino en las tareas, en clases virtuales, en algunos casos por la necesidad de trabajar y los recursos limitados de una cuidadora fueron factores para el abandono de los infantes dejándolos en completa soledad, hay que recordar que los niños rompen su etapa de egocentrismo a los 3 años y a partir de 4 a 5 años necesitan aprender a desenvolverse e interactuar con los demás, con esta situación se afectó el “eje de desarrollo personal y social”, con el confinamiento los niños perdieron la oportunidad de relacionarse con su medio social, debido a que la mayor parte del tiempo estaban con adultos y no es lo mismo hablar o jugar con un amigo de la misma edad a que con una persona mayor. Según el referente curricular (2016) menciona: en el “eje de desarrollo personal y social integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características y atributos propios, y la diferenciación que establece entre él y las demás personas. De esta forma, promueve el creciente desarrollo de su autonomía, mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomenta la construcción adecuada de su autoestima y de su identidad” (p.50).

Durante el confinamiento el ambiente escolar fue trasladado a casa, los infantes tuvieron que comprender porque estaban en casa y también los adultos debían dialogar sobre lo que estaba sucediendo y asumir el impacto emocional y afectivo. Las rutinas cotidianas en el entorno de aula y el hogar cambiaron, por ejemplo: en lugar de ir a la escuela ahora había que conectarse. Las clases o los espacios para jugar como el patio o las canchas desaparecieron y fueron reemplazados por la sala, el comedor o la habitación.

Es importante mencionar que, cambiar una rutina en esta edad, desembocó en empezar de nuevo, para un infante estar en casa implica que hay mayores distractores, menor espacio para jugar y libertad, pero no solamente este cambio afectó a los niños, sino que a medida que el virus avanzaba y se desconocía sus efectos, cada vez se estaba afectando al área emocional. Sánchez (2021) indica: “la presencia de la COVID-19 en menores, causa reacciones de miedo, ansiedad, depresión ante los efectos de la enfermedad y la posible pérdida del ser querido” (p.1). En esta situación, los educadores y psicólogos empezaron a trabajar y brindar contención emocional, tratando de menorar el dolor y proporcionando la mejor salud mental.

“El niño menor de 6 años no ha desarrollado el pensamiento abstracto por lo que no puede entender la repercusión de la muerte, cree que es reversible y no es capaz de elaborar ese duelo. Los escolares solo tienen el concepto de muerte en su sentido de irreversibilidad relacionado con aspectos básicos de la existencia y la desaparición” (Sánchez, 2021, p.1). Enfrentar la ausencia de un familiar en esta edad aumenta la susceptibilidad y el control de las emociones, como no existe un pensamiento concreto, los niños se encuentran con un conflicto al no poder comprender el significado de muerte y no logran entender sus sentimientos. Por lo tanto, los padres y los educadores deben mantener un constante seguimiento y explicar de manera creativa lo que sucedió con el ser querido sin llegar a distorsionar o mentir sobre la realidad.

La preocupación por el “contagio” afectó emocionalmente a los infantes, causando el miedo a la soledad, pesadillas, irritabilidad, problemas al dormir, pérdida de apetito y el apego excesivo a los padres, en esta edad los menores no pueden resistir el estrés. En efecto, el educador y el hogar son los pilares para que el niño afronte y fortalezca sus sentimientos. La Oficina Regional de Educación (2017) plantea: los siguientes desafíos para los educadores, “apoyar a los docentes y entregarles la motivación el conocimiento y las herramientas necesarias para volverlos conscientes del poder transformativo que tienen; capacitar de mejor manera a los docentes en TIC y otros temas importantes” (Oficina Regional de Educación, 2017, p.8). La “modalidad online” dispuso que los educadores enseñaran a través de la virtualidad, pero esta realidad demostró la ausencia de competencias digitales que disponían, la cual obligó a la capacitación inmediata que aún sigue en proceso. Ante esta situación el “Ministerio de Educación” implementó nuevos documentos para guiar el aprendizaje virtual y la mayoría de las instituciones utilizaron plataformas digitales para seguir dentro de la enseñanza, facilitando recursos, videos y tareas. La implementación de un aprendizaje a distancia para la edad de 4 a 5 años no fue la adecuado, asumir el gran reto de trasladar el contacto por una pantalla tampoco ayudó, debido a que en este nivel los niños están en el inicio de su desarrollo, a pesar de la distancia se logró adaptar los contenidos.

Después de distinguir e identificar diferentes problemas que a afrontó el Ecuador sobre el desarrollo integral infantil, el impacto de la pandemia, el cambio y las consecuencias de la “educación virtual” en las primeras edades. Al explicar el panorama a nivel nacional, es fundamental indicar la problemática institucional. Por consiguiente, la

investigación se origina debido a que en la “Unidad Educativa George Mason”, los niños presentan dificultades en la motricidad fina y gruesa, en el control de movimientos de su cuerpo en diferentes actividades, esto ocurre porque en edades tempranas no se da prioridad a la práctica de ejercicios y juegos permanentes. En preparatoria se ha evidenciado dificultades psicomotoras, de lateralidad, coordinación y equilibrio. Los infantes llegan sin reconocer su esquema corporal, confunden ciertas partes del cuerpo y no logran identificarlas en sí mismos, en una imagen y en otra persona; no discriminan la izquierda y la derecha, lo que afecta a su orientación espacial. La pandemia afectó el aspecto motor y este acontecimiento provocó dificultades como: sedentarismo, poca ubicación espacial, discriminación visual sin percepción, movimientos descoordinados y el control entre mano y ojo distorsionados. Es importante mencionar que se evidencia poco reconocimiento de las nociones espaciales como: “arriba, abajo debajo y detrás”. Estas deficiencias se han reflejado en lo académico, al no existir la interiorización de estos conceptos se afecta dos importantes “ejes de desarrollo y aprendizaje: el desarrollo personal y social, expresión y comunicación, de igual forma los ámbitos de desarrollo y aprendizaje” entre estos:

“Comprensión y expresión oral y escrita”, el referente curricular (2016) plantea: “en Preparatoria, los estudiantes saben que la escritura es una manera de registrar las ideas, ellos pueden escribir, sin saber escribir, al utilizar sus propios códigos. Es decir, pueden hacerlo de diferentes maneras utilizando sus propias maneras de graficar las palabras” (p.54). Esto quiere decir, que los infantes deben aprender a “registrar sus propios códigos”, pero presentan trazos distorsionados y con garabateo, la dirección de las vocales es realizada por el lado izquierdo y derecho, no existe el reconocimiento del lado derecho e izquierdo en el cuerpo.

“Comprensión y expresión artística”, “se propone desarrollar la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos” (Referente Curricular, 2016, p.58). Por lo tanto, el currículo menciona que es importante el uso de las manos, pero la dificultad en la institución es que hay debilidad en la motricidad fina, al realizar las técnicas grafo-plásticas, por ejemplo, en el trozado no reconocen su proceso, el arrugado es realizado con toda la mano, olvidando los dedos principales índice y pulgar, estos son indicadores de que no existe el uso de la pinza digital.

“Expresión Corporal, “generar oportunidades de aprendizaje en las que los niños vivencien diferentes experiencias motrices, expresivas y creativas, a partir del reconocimiento de sus posibilidades y dificultades de movimiento e interacción, aumentando el conocimiento de su cuerpo para una estructuración de su esquema corporal” (Referente Curricular, 2016, p.59). En otras palabras, en esta edad los niños deben identificar su cuerpo, realizar prácticas corporales y movimientos, sin embargo, los estudiantes al practicar diferentes ejercicios motrices o coreografías no distinguen el lado derecho e izquierdo, el tono muscular es débil, se desconcentran con facilidad, no evaden obstáculos y tampoco discriminan la dimensión de lugares, factores que han surgido por el sedentarismo ocasionado por la pandemia. Por lo tanto, en este estudio se propone fortalecer el aspecto motor de los niños mediante actividades y “estrategias innovadoras” para evitar posibles enfermedades o retrasos motores. El desarrollo psicomotor surge porque los niños necesitan actividad física y mejorar la motricidad fina y gruesa, la coordinación dinámica, el equilibrio e identificar la derecha e izquierda, mediante el enfoque lúdico se brinda mayores oportunidades para potenciar las habilidades y destrezas motoras para evitar retrasos motores. Es necesario guiar y orientar a los educadores a impulsar el desarrollo psicomotor en las clases virtuales mediante la lúdica, otorgando guías pedagógicas que contienen actividades orientadas en el juego del Ping Pong y la nueva modalidad virtual, con el fin de combatir las secuelas que dejó la “emergencia sanitaria”. Después de realizar la investigación en el subnivel preparatoria en la institución George Mason a educadores e infantes, a continuación, se plantea las siguientes interrogantes:

1. ¿Cómo estaría diseñado una propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los estudiantes del subnivel preparatoria, de la Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021?
2. ¿Cuál es la situación actual referido al desarrollo psicomotor infantil, que evidencian los estudiantes del subnivel de preparatoria, de Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021?

3. ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que actualmente emplean las docentes para promover el desarrollo psicomotor de los estudiantes del subnivel de preparatoria, de Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021?

1.2 Objetivos de la investigación.

1.2.1 Objetivo general.

- Generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.

1.2.2 Objetivos específicos:

- Examinar la situación actual referido al desarrollo psicomotor infantil, que evidencian los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.
- Caracterizar las estrategias pedagógicas que actualmente emplean las docentes para promover el desarrollo psicomotor de los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.
- Diseñar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.

1.3 Justificación de la investigación.

La investigación junto con la propuesta está direccionada a solucionar las dificultades que presentan los infantes en el aspecto motor y el desconocimiento de estrategias por parte de los educadores en el subnivel de preparatoria en la “Unidad Educativa George Mason”. Por esta razón, el currículo de EGB y BGU (2016) plantea lo siguiente: “el subnivel de Educación General Básica Preparatoria es considerado como el primer grado de la educación obligatoria y atiende a niños de 5 a 6 años” (p.42). La educación en los primeros años de vida es importante para el inicio al mundo del aprendizaje y los educadores deben apoyarla e implementar estrategias innovadoras que promuevan la alegría y el juego, también es responsabilidad de los padres de familia acceder a este primer nivel porque aquí los infantes aprenden y construyen el futuro de su educación. Según el currículo del subnivel de preparatoria (2016) menciona: “en este primer grado de la Educación General Básica se trabaja en torno a un currículo integrador, que toma en cuenta el desarrollo de aspectos cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos de los estudiantes” (p.42). Esto quiere decir, que en este nivel los infantes se forman de manera integral, a través de la propuesta planteada se afianza y se potencia todos los ámbitos que se necesitan para esta etapa. Piñón (2006) menciona: “los nuevos contextos sociales y culturales remiten sujetos muy diferentes a los que la educación tradicionalmente proyectaba como meta de su acción, estas transformaciones acompañan un cambio de época” (Piñón, 2006, p.1). Es decir, la enseñanza debe estar proyectada a la realidad actual y a la nueva sociedad, es necesario crear y formar niños investigadores que sean capaces de construir el aprendizaje, en este estudio conocer el ámbito social y cultural de los infantes aporta y beneficia a la psicomotricidad. Por consiguiente, el educador ante las circunstancias que se atraviesan debe propiciar un espacio que garantice el aprendizaje, en el cual el niño pueda ser autónomo y capaz de enfrentar situaciones o retos con sus propias capacidades y habilidades. También debe provocar momentos y experiencias nuevas que le permitan al niño formar y construir sus propias ideas, trabajando en conjunto y socializando con sus iguales. “El docente en su rol de mediador debe estar permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos” (Currículo de Educación Inicial, 2014, p.44).

La investigación surge ante la necesidad y la ausencia del desarrollo psicomotor en niños de cinco años, el cual se ha visto afectado por la dificultad en la motricidad fina y gruesa, esto ocurre porque en edades tempranas no existe la adecuada estimulación y la práctica de ejercicios que desarrollen la tonicidad del cuerpo. En los diferentes “centros infantiles” se enfocan únicamente al cuidado, pero se olvidan de trabajar la psicomotricidad y las funciones básicas del cuerpo. Al ingresar los niños al subnivel de preparatoria, se evidencia dificultades al subir y bajar las gradas, sin ubicación espacial, no evaden obstáculos, presentan movimientos descoordinados y sin control óculo manual. La presente investigación permite afianzar todas estas deficiencias y habilidades motoras mediante el juego del Ping Pong. Es necesario mencionar que “el juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, cuando juegan, los niños se involucran de manera integral con su cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea, al jugar, los niños aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones” mejoran el desarrollo de los hemisferios cerebrales, el equilibrio, la coordinación, la motricidad fina y gruesa, la lateralidad y la ubicación espacial (Currículo de Educación Inicial, 2014, p.41). El estudio brinda la posibilidad de mejorar el desarrollo psicomotor, potenciando los hemisferios cerebrales: izquierdo y derecho mediante el juego del Ping Pong, para que exista mayor equilibrio, coordinación, motricidad, lateralidad y ubicación espacial. La psicomotricidad infantil y el juego consideran al niño como actor principal, buscan potenciar al máximo las capacidades mentales y físicas. El juego y la motricidad en esta edad favorecen la formación integral, aumentan en los infantes la iniciativa, la originalidad, la espontaneidad y la imaginación. Por lo tanto, se deben incluirlos y planificarlos como factores principales de la jornada educativa y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A su vez, esta investigación es de gran utilidad porque aporta a la “unidad educativa” con estrategias pedagógicas y lúdicas para potencializar las destrezas y conocimientos en el área de Expresión Corporal; la institución tendrá posibilidades para mejorar el desarrollo psicomotriz a través del juego, beneficiando a la comunidad educativa y a la sociedad del “sector de Quito”.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la investigación.

Los factores principales de este estudio tienen como base las investigaciones previas, realizadas por profesionales del medio educativo, los cuales aportan y brindan información sobre el impacto del desarrollo psicomotor y el juego en la educación.

Bravo (2014), generó un estudio titulado “Programa de intervención para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños de educación inicial con discapacidad visual y la implementación de una sala lúdica de la escuela Cuatro de Enero, en la ciudad de Guayaquil” (p.1). Esta investigación tuvo como finalidad central un “estudio de factibilidad del programa de intervención motriz basado en actividades lúdicas, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de educación inicial con discapacidad visual” (p.50). Metodológicamente se aplicó “una investigación de campo”, la información proporcionada fue a través de las autoridades, docentes y educandos de la escuela, en el estudio la población consta de 6 niños de sexo masculino y femenino, de los cuales se seleccionó cinco debido a que un niño no tenía la edad permitida; se aplicaron como instrumentos: encuestas, entrevistas y escalas a diferentes educadores. El resultado obtenido fue que la psicomotricidad en los primeros años de vida impacta en el conocimiento y las habilidades sociales, otorga diversidad de destrezas como: interacción, seguridad e independencia.

Así mismo, Montes, (2017), ejecutó un estudio titulado “La psicomotricidad y la lectoescritura de los niños de cuatro años de la institución educativa particular Divino Corazón de Jesús” (p.1). Esta investigación tuvo como propósito central un estudio que determina la conexión entre el aspecto motor, la prelectura y la preescritura en el nivel de preescolar. Esta es una “investigación no experimental, transversal, descriptiva, correlacional porque no se manipularon las variables, se midió de manera transversal puesto que se recolectaron los datos en un solo momento siendo este un estudio descriptivo correlacional”, a su vez consta de una población de 56 niños de cuatro años, divididos en dos secciones “A” y “B”; se aplicó como técnica la observación y el instrumento la lista de cotejo. Por lo tanto, los resultados obtenidos demostraron, que la

adecuada intervención y estimulación del área motriz genera mayor oportunidad de aprender a leer y escribir, potenciando las capacidades cognitivas.

Ludgarda y Roble (2019), realizaron un estudio titulado “Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 5 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari, 2019” (p.1). Esta investigación tuvo como finalidad central obtener información sobre la relación entre el área motriz y la afectiva en niños del nivel inicial. El diseño de la investigación es experimental, transversal correlacional porque “no se manipuló ninguna variable, sino que estas se midieron en el estado en que se hallaban”, a su vez el estudio se aplicó en escuelas fiscales en la ciudad de Lima, la población está conformada por educadores infantiles; se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumentos el cuestionario. El resultado destaca que al promover la psicomotricidad en los primeros años ayuda al control emocional, al comportamiento y mejora la tonicidad del cuerpo, considerando que en esta investigación también se enfoca en esta área de manera integral.

Así mismo, Véliz, (2016), realizó un estudio titulado “El Aprendizaje Cooperativo y su incidencia en el desarrollo afectivo de los niños de 3 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta Unesco” (p.1). Esta investigación tuvo como propósito central “investigar la incidencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo afectivo”. El estudio es “bibliográfico documental porque tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques y teorías”, las personas que intervinieron en esta investigación fueron autoridades, padres de familia, estudiantes y educadores los cuales formaron una muestra de 108 participantes. Se utilizó la técnica de observación, encuesta y como instrumentos una ficha de observación y un cuestionario. Los resultados que se obtuvieron fueron que los docentes no utilizan estrategias o métodos lúdicos para mejorar las emociones y el aprendizaje cooperativo, lo que provoca individualidad, poca participación e interacción social de los estudiantes. Por esta razón, es importante el juego porque interviene en todo el desarrollo integral y en los distintos aprendizajes, al conectarlo con la psicomotricidad se puede fortalecer el área afectiva y social.

Rosas (2016), realizó un estudio titulado “El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva para el desarrollo de competencias en las ciencias naturales en alumnos de básica secundaria” (p.1). Esta investigación tuvo como finalidad central fomentar el

aprendizaje mediante actividades lúdicas en el área de ciencias naturales, aplicando “el método investigación y acción”. El estudio consta de una población de 120 estudiantes y 18 profesores; se aplicó la técnica de la observación, encuesta y como instrumentos diferentes fichas de observación, registros diarios y entrevistas. El resultado que se obtuvo fue al implementar la lúdica en las ciencias naturales genera capacidades intelectuales como: indagar, analizar, recordar y sintetizar, las cuales permiten que el conocimiento sea interiorizado. Los docentes al incluir el juego en la secundaria evidenciaron que aumenta la creatividad, evita el aislamiento y ayuda a los estudiantes a enfrentar inseguridades y miedos mientras comparten y socializan. Por otro lado, los estudiantes manifiestan que les agradó jugar mientras aprenden y opinan que se debe incluir más la lúdica, porque les ayudo a divertirse y a compartir.

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1 Desarrollo integral infantil.

El “desarrollo integral infantil” es la formación del ser humano en diferentes aspectos y ámbitos de su vida a nivel emocional, social, cognitivo y motor, se busca que el infante experimente y descubra el mundo, mediante la provocación de experiencias sensoriales, motrices y lúdicas, ayudan a la formación de una personalidad segura e independiente. Es importante mencionar lo que plantea el MIES (2013): “Es el resultado de un proceso educativo de calidad que propicia de manera equitativa e integrada el alcance de niveles de desarrollo en diferentes ámbitos: vinculación emocional y social, exploración del cuerpo y motricidad” (p.17). El desarrollo integral infantil, necesita de un gran cuidado e intervención desde el nacimiento, se debe propiciar las mejores condiciones en la salud, la educación, alimentación y aprendizaje, con el fin de formar un ser humano con buenas oportunidades.

La familia es el principal responsable en brindar un ambiente armónico y saludable, al ser el primer vínculo y contacto que tiene un infante, la madre y padre son los primeros educadores que ayudan y atienden todas las necesidades que se requiera. En segundo lugar, se encuentra el educador, el cual forma e incentiva un ambiente educativo, aquí el educando experimenta, juega y aprende nuevos conocimientos. Por lo tanto, al juntar a los padres de familia y el ambiente educativo, se logra la integralidad que requiere todo ser humano, es indispensable dar todo lo mejor porque si existe un déficit o limitación

en alguno de los aspectos emocionales, físicos o emocionales, se perjudica severamente el desarrollo.

Ponce (2016) define el desarrollo integral como “un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, socioemocionales y de autocontrol” (p.144). En este sentido, para formar integralmente a un infante se requiere de un continuo proceso; en cada año es necesario cumplir lo que se requiere para cada etapa. En la edad de un año se debe mantener una nutrición sana y adecuada, a los dos años apoyar las funciones motrices, cognitivas y de lenguaje, a los tres años estimular la motricidad fina y gruesa, a los 4 años se debe fortalecer el área de lenguaje, motriz, social emocional, finalmente a los 5 años impulsar y potenciar lo que se adquirió en cada año hasta llegar a controlarlo y aumentar el nivel, esto quiere decir que el infante sea capaz de no depender de un adulto sino que sea independiente en todas las actividades, al llegar a culminar estos primeros 5 años de vida, se logrará evidenciar los resultados de varios años de aprendizaje.

Ponce (2016) manifiesta “el desarrollo infantil integral se alcanza o potencia con un relacionamiento social que permite fortalecer habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales que harán que el individuo esté en condiciones más favorables para desarrollar su vida. En este sentido, una temprana y adecuada intervención contribuye a potenciar el desarrollo integral de un ser humano” (Ponce, 2016, p.144). EL desarrollo integral es el conjunto de todas las habilidades afectivas, cognitivas, motoras, de lenguaje y sociales que se adquieren a lo largo de la vida, el cual promueve aprendizajes y experiencias significativas que impactan en el desarrollo.

Heckman, (2006) destaca: “el desarrollo integral del ser humano es un proceso dinámico, que comienza en etapas tempranas y continúa durante el ciclo de vida. Un niño o niña está afectado por el ambiente en el que vive ya que éste impacta desde el desarrollo neuro-psíquico del cerebro hasta su capacidad de empatía” (p.22). Por consiguiente, el “desarrollo integral” tiene su inicio en los primeros años de vida hasta llegar a ser adulto. Requiere de un ambiente familiar y educativo en el que el infante se sienta acogido, estos espacios deben ser armónicos y sanos, porque impactan en el

ámbito cognitivo. Brindar un entorno que proyecte tranquilidad, hace que el niño se siente cómodo y seguro lo cual va a ayudar al aumento de su estructura cerebral y la relación con su mundo y sus iguales.

El desarrollo integral en el nivel inicial y preparatoria es elemental, por lo tanto, en el siguiente modelo octagonal se proyecta 8 áreas: la física, motora, cognitiva, lenguaje, moral, social, afectiva y sexual que van unidas con los pilares de la educación (León, 2012).

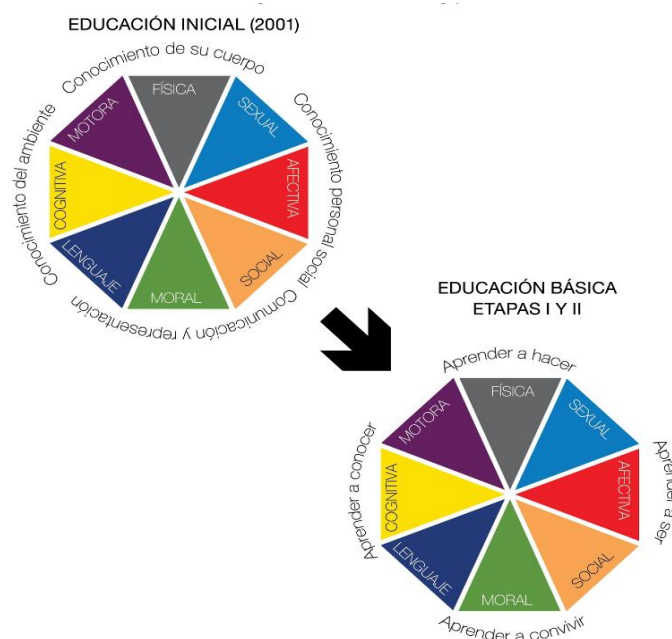


Gráfico 1 Relación entre el Desarrollo Infantil Integral y metas educativas, León, 2012.

La estructura de este modelo indica como el desarrollo integral infantil se agrupa con las áreas y los pilares de la educación:

“Área del conocimiento del cuerpo y aprender a hacer” (León, 2012).

Está compuesta por lo físico, lo motor y sexual, en esta dimensión los infantes deben cumplir con los siguientes requerimientos: reconocimiento del propio cuerpo, la coordinación de movimientos, el control de la motricidad fina y gruesa, cumpliendo con estos aspectos el educador comienza a enseñar practicas corporales, con el fin de que los educados puedan demostrar sus habilidades (León, 2012).

“Área del conocimiento del ambiente y aprender a conocer” (León, 2012).

En esta dimensión se enfoca en la protección a las áreas verdes y los animales, para lograr el desarrollo integral el infante debe haber consolidado y estructurado los aspectos cognitivos, de lenguaje y motores, con el fin de que pueda conocer el mundo natural y comprenda el cuidado de todo ser vivo, apreciando y resguardando el hábitat en el que viven, Por lo tanto, todos quienes estén encargados en su formación deben potenciar este aspecto, de esta forma cumplir con la integralidad que requiere (León, 2012).

“Área de comunicación y aprender a convivir” (León, 2012).

Es importante generar la comunicación y la expresión verbal en los infantes ya que tiene una conexión con el área social, para lograr mantener interacción, es importante tener un lenguaje claro y coherente, si el niño no articula frases o sus palabras no cumple con lo básico para lograr comunicarse con sus iguales. En esta edad la comunicación es primordial a través de ella se consolidan lazos de amistad. El educador para cumplir con la integralidad genera una convivencia amena, en los espacios de aprendizaje logra experiencias y emociones nuevas (León, 2012).

“Área de conocimiento social y aprender a ser” (León, 2012).

En esta área se integra el área afectiva, sexual y social, esto quiere decir que los niños en esta dimensión deben reconocer su identidad, cualidades y características propias, estableciendo diferencias entre él y los seres humanos con los que interactúa. En esta dimensión el rol del educador debe fomentar el amor propio en sus educandos para afianzar la autoestima, la independencia y la confianza en sí mismo. Para finalizar, el relacionar las áreas con los pilares de educación forman un ser integral y al vincularlo con la psicomotricidad, se garantiza un futuro exitoso (León, 2012).

En este contexto, se presenta el siguiente modelo octagonal en el que se representa lo que necesita un infante desde que nace hasta cuando llega a ser adulto para tener un buen desarrollo integral. El modelo está representado por diferentes figuras, es preciso señalar que para comprenderlo se empieza desde adentro hacia fuera (León, 2012).

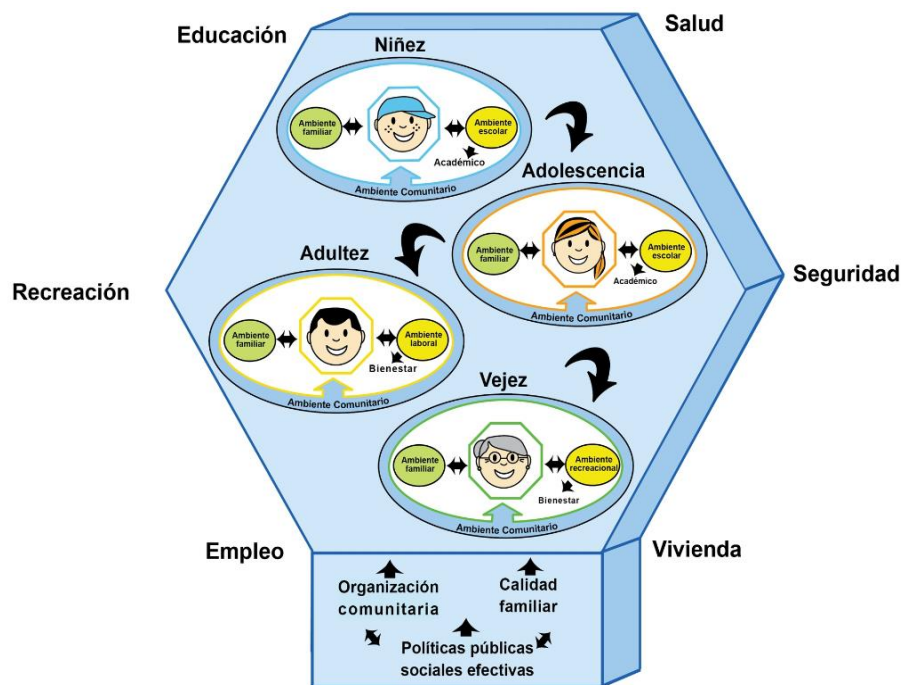


Gráfico 2 Modelo Integrador de Desarrollo Humano, León, 2012.

En el siguiente gráfico representa el desarrollo integral que tiene el infante a lo largo de su vida. Este compuesto por 4 octágonos que demuestran e indican las fases de desarrollo humano: la niñez, en la adolescencia, la adultez y la vejez, cada uno de estos modelos octogonales está enmarcado por un óvalo que representa el ambiente en el que desenvuelve el ser humano y este puede ser la comunidad o la sociedad en la que vive (León, 2012).

Dentro de estos óvalos se encuentra un niño que representa los primeros 5 años de vida que atraviesa un ser humano, en esta figura se indica la importancia de las relaciones sociales en la vida cotidiana, la escuela y la familia. En cada etapa de crecimiento y evolución que tiene el infante es necesario seguir y cumplir planeamientos y políticas que estable el país. En el gráfico se representada en un hexágono, esto quiere decir que, para cumplir con la integralidad, es importante tener como pilar fundamental un lugar para vivir, el cual es proporcionado por los padres, mediante su empleo o trabajo garantizan las necesidades que requiera todo educando, con el fin de propiciar las mejores posibilidades para asegurar el desarrollo integral (León, 2012).

En el inicio del hexágono se encuentra la educación y la salud que son factores que ayudan a la formación académica y física, sin su adecuado acompañamiento, se puede provocar un retraso, si no existe una buena alimentación, el infante no logra desempeñarse académicamente, debido a que no tiene las suficientes vitaminas, el cuerpo empieza en un proceso de agotamiento, provocando el fracaso académico y

rompiendo con la integralidad que necesita el niño, por lo que indispensable el apoyo de la familia, para evitar el fracaso escolar desde edades tempranas (León, 2012).

Continuando con la explicación del gráfico, en la mitad del hexágono se encuentra la recreación y seguridad, factores que ayudan a que los niños puedan desenvolverse y socializar en su medio y logren establecer vínculos de amistad. Mediante la interacción hay más participación e independencia, entre más juegos existan entre pares o en grupos, el niño es más seguro porque tiene la libertad de mostrar su personalidad y ser transparente frente a sus iguales. El juego al ser vinculado con la seguridad forma una personalidad honesta e independiente (León, 2012).

Después, de haber mencionado los factores sociales, emocionales y cognitivos que se necesitan para la formación integral, en el gráfico se presenta un rectángulo como base, en el que se encuentran:

“Las políticas establecidas por el Estado”

“Las instituciones o centros educativos”

“La familia”

Esto quiere decir, para un adecuado desarrollo integral infantil se necesita del apoyo, del Estado, la educación y la familia, es así como en un contexto global se ha mencionada las dimensiones que se requieren.

El siguiente gráfico demuestra los aspectos positivos del desarrollo integral que plantea el “MIES en el Ecuador” entre estos: las oportunidades que tienen los niños desde el nacimiento, la mayor productividad y el desarrollo de capacidades, el ejercicio de participación ciudadana y el bienestar armónico de su entorno. Estos aspectos influyen también en el desarrollo psicomotor infantil, porque al integrarlos el niño se desenvuelve con mayores capacidades.

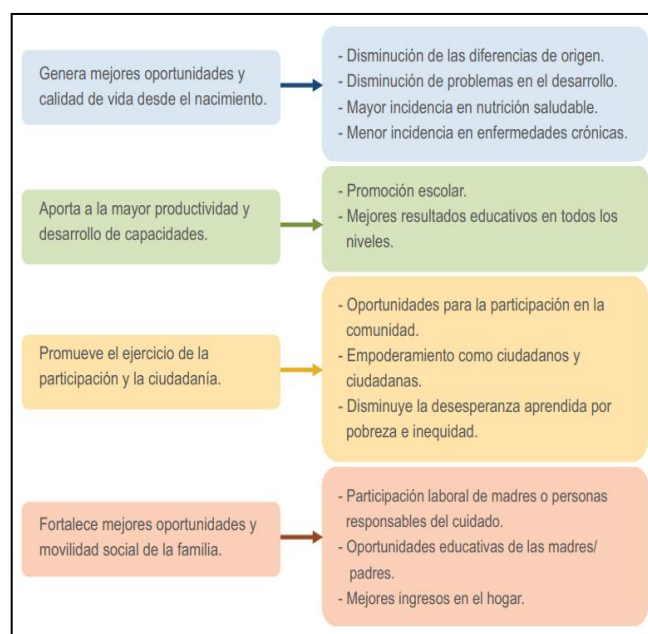


Gráfico 3 Aspectos positivos del desarrollo integral, MIES, 2012, p. 24.

Desarrollo.

El desarrollo se lo define como “el proceso que engloba la maduración, la evolución y el crecimiento de un ser” (García y Berrueto, 1994, p.15). Por lo tanto, se comprende que el desarrollo es el proceso de cambios que experimenta el ser humano en su ciclo de vida desde que nace hasta adulto, alcanzando la maduración de sus capacidades y su crecimiento biológico. El desarrollo es importante en cada etapa del ser humano sobre todo en la primera infancia, los niños presentan ciertas destrezas en esta edad de 0 a 5 años, tienen control en el cuerpo, empiezan las interacciones sociales, emocionales en su entorno y mediante la comprensión y el lenguaje lo enfrentan, al crecer y cumplir años se adquiere nuevos conocimientos.

En el siguiente gráfico, presenta las etapas y subetapas del desarrollo humano, en donde se visualiza el rango de edad que comprende la primera infancia.

ETAPAS	SUB- ETAPAS
I. Etapa Prenatal	Desde la gestación del nacimiento
II. Etapa Formativa 0 a 17 años	2.1 Niñez (0 a 11 años) - Primera infancia (0 a 5 años) - Segunda Infancia (6 a 11 años)

Gráfico 4 Etapas del desarrollo humano primera infancia, Eugenia Mansilla, 2000, p. 115.

Arce (2015) manifiesta es importante recordar que existen tres factores para el proceso de crecimiento y desarrollo de los niños; el primero se caracteriza por los cambios en el aumento de tamaño, tanto del cuerpo en su totalidad como de los diferentes órganos en particular; segundo los cambios en los movimientos y reacciones a situaciones de peligro, tercero el perfeccionamiento de las estructuras y funciones conocido como maduración (Arce, 2015, p.575). De modo que, el desarrollo en la primera infancia es fundamental, los tres factores garantizan un óptimo crecimiento, mejoran el nivel de vida de los niños y al proporcionar un ambiente armónico, el proceso de maduración tendrá un progreso exitoso en la formación integral del ser humano.

Desarrollo infantil.

Souza (2015) define: “el desarrollo infantil como una parte fundamental del desarrollo humano, considera que en los primeros años se forma la arquitectura del cerebro, a partir de la interacción entre la herencia genética y las influencias del entorno en el que vive el niño” (Souza, 2015, p. 1098). Por lo tanto, es un proceso único del ser humano, el ambiente y la genética potencian las habilidades cognitivas, motoras, psicosociales y emocionales, factores que constituyen experiencias positivas para los niños.

El siguiente cuadro sobre el desarrollo infantil explica los aspectos que influyen para identificarlo, lo adecuado e inadecuado que no se debe realizar en el proceso evolutivo del niño, las características, y la definición.

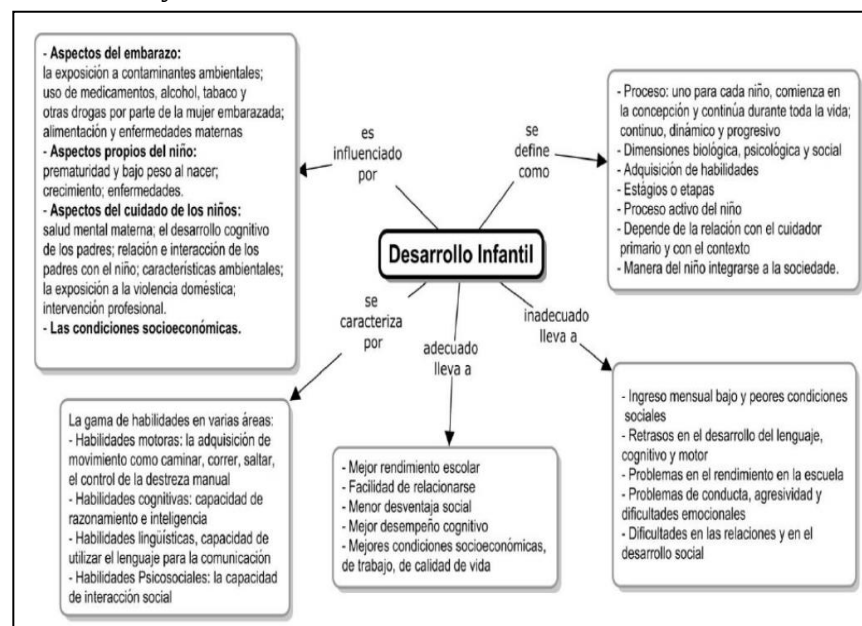


Gráfico 5 Definición desarrollo infantil, Juliana Souza, 2015, p. 1098.

2.2.2 Desarrollo psicomotor.

Según Proaño (2019) menciona que la palabra psicomotor etimológicamente proviene del concepto “psico” aborda la actividad psíquica en niveles: afectivos, volitivos, intelectuales de integración y acción. En cambio, el término “motricidad” está formada por raíces latina moveré (mover) y dad (cualidad), entonces motricidad es la capacidad o cualidad al moverse (Proaño, 2019, p.125).

Proaño (2019) afirma: “psicomotor es la relación entre las funciones motoras del organismo humano, y los factores psicológicos que intervienen en ellas” (p.125). Por lo tanto, es la conexión entre el cuerpo y la mente. El desarrollo psicomotor es el desenvolvimiento en el entorno, el estado físico, intelectual y afectivo que tiene un niño, de esta forma la unión entre lo motor y la mente potencian sus habilidades y destrezas.

Sacón y Contreras (2017) afirman: “el desarrollo psicomotor es un proceso evolutivo e integral, el crecimiento físico, el desarrollo psicológico y los cuidados que prodigan los padres en los primeros años de vida ayudan al desarrollo cerebral y biológico” (p.1). Los padres son quienes deben garantizar y estimular en la primera infancia un entorno integral, para que los niños puedan tener un crecimiento pleno y saludable, mientras más estimulación se ofrezca, mayores capacidades cognitivas, motoras y sociales se aprenderán.

Sacón y Contreras (2017) mencionan: “el desarrollo psicomotor es considerado un proceso continuo que parte desde la concepción y alcanza su nivel más alto en la madurez de todo ser humano, en este proceso el niño adquiere habilidades en distintas áreas como son: lenguaje, motora, cognitiva, personal y social, que le permiten una progresiva independencia y adaptación al medio” (p.1). Los niños desde el nacimiento hasta cuando crecen adquieren diferentes capacidades mentales y físicas, a través del tiempo aprenden a tomar conciencia y control del cuerpo, de las sensaciones y las emociones, acciones que se van perfeccionando y fortaleciendo con un entorno alegre y armónico.

Desarrollo Psicomotor de 5 a 6 años.

Barrera y Flor (2018) manifiestan: “el desarrollo psicomotor es cefalocaudal: primero se adquieren las funciones motoras de la cabeza como el sostén cefálico, luego las de las piernas y próximo distal: desde el centro del cuerpo hacia fuera de la columna vertebral hacia las manos” (Barrera y Flor, 2018, p.5). Esto quiere decir, el desarrollo psicomotor en el infante empieza cuando hay control de la cabeza, esto sucede en los primeros meses de nacido, después cuando aprende a voltearse y gatear domina las piernas. Al año da los primeros pasos y camina, aquí identifica el centro del cuerpo que es el tronco, para que después llegue a las manos, lo que le ayuda a comprender el ambiente en el que se desenvuelve.

El siguiente gráfico es sobre el desarrollo psicomotor en la primera infancia, que comprende la edad de 4 a 7 años, el estudio abarca hasta los cinco años, menciona las características del aspecto motor en esta etapa.

Desarrollo del aprendizaje	Etapas pre operacional De 2 a 4 años	Esta es la primera fase de esta etapa, consta de los niños que van desde los 2 años de edad hasta los 4 años de edad.
	Desarrollo Psicomotor	Se caracterizan por realizar la marcha completa, se paran en un pie pero pierden el equilibrio fácilmente, realizan desplazamientos tales como: adelante, atrás; salta, camina en puntas, es capaz de subir escaleras, sus movimientos empiezan a ser más controlados, corre y frena a voluntad y es capaz de lanzar una pelota con ambas manos. En esta edad les gustan las actividades de motricidad gruesa.
	Desarrollo cognitivo	Se caracteriza por que su pensamiento es más concreto, es capaz de reconocer nociones espaciales, juega imitando personas, es capaz de reconocer su sexo e indica su edad con los dedos.
	Desarrollo emocional	En este aspecto el niño es capaz de controlar esfínteres, habla consigo mismo y realiza encargos.
	De 4 a 7 años	La segunda fase de esta etapa consta de los niños que van desde los 4 a los 7 años de edad.
	Desarrollo Psicomotor	Los niños se caracterizan por que demuestran la coordinación y el equilibrio, es capaz de trepar, saltar con ambos pies, realizar saltos largos y atrapar la pelota con ambas manos. En esta edad la motricidad gruesa tiene un papel importante ya que son capaces de recortar con tijeras y armar rompecabezas.
	Desarrollo cognitivo	Se caracterizan por agrupar, ordenar, clasificar y enumerar objetos; empieza a formular preguntas de su entorno y se ubica en el espacio.
	Desarrollo emocional	Los niños en esta edad son más sociables, autónomos y tienen mayor manejo del habla.

Gráfico 6 Desarrollo psicomotor primera infancia, Corporación Universitaria Rafael Núñez, 2018, p. 154.

Psicomotricidad.

Piaget (1973) afirma: la psicomotricidad es fundamental para el desarrollo de la inteligencia de los niños, en los dos primeros años de vida se encuentra en el estadio sensorio motor en el cual el infante estructura mecanismos intelectuales, los utiliza para su acción corporal (Piaget, 1973, párr. 28). Por esta razón, la psicomotricidad tiene relación entre las funciones motoras del cuerpo y la mente, los cuales ayudan al desarrollo del área cognitiva que aporta y beneficia al aspecto motor de un infante.

Fundamentos teóricos.

Piaget (1969) menciona “la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que es la base del desarrollo de la inteligencia” (p.78). La actividad corporal ayuda a la inteligencia del niño para que enfrente su mundo, al recordar a Piaget se comprende que los niños empiezan su crecimiento cognitivo desde sus primeros años y al pasar el tiempo se fortalece con el movimiento y la actividad motriz.

Piaget (1973) plantea: “en el periodo preoperacional los niños piensan según sus experiencias individuales ponen en práctica sus pensamientos en cualquier actividad, desarrollan empatía, consolidan las representaciones mentales que tienen acerca del mundo que los rodea” (Piaget, 1973, párr.23). Esto quiere decir, que el desarrollo psicomotor a la edad de cinco años, se manifiestan diferentes habilidades físicas como: coordinación de movimientos, equilibrio, trepar, saltar con dos pies, ejecutar saltos largos y cortos, atrapar objetos y pelotas con las manos, en esta etapa la motricidad gruesa y fina tiene un papel fundamental, por lo que es necesario practicar y ejercitar al cuerpo.

Wallon (1934) explica: “la acción recíproca entre funciones mentales y funciones motrices constituye una estructura mental” (p. 137). El cuerpo, la acción y el desarrollo motor en edades tempranas ayudan a llegar al conocimiento, es así como Wallon indica que la estructuración mental se la realiza progresivamente fortaleciendo el cuerpo, las emociones y el movimiento.

Dimensiones de enseñanza de la psicomotricidad.

Calderón (2012) menciona: “la psicomotricidad está compuesta por cuatro dimensiones: esquema corporal, orientación espacial, coordinación y equilibrio” (p. 45).

Sostiene que “el esquema corporal es la representación mental que tiene un niño de su propio cuerpo, sus posibilidades y limitaciones ante la necesidad de desenvolverse en el

mundo que le rodea” (p. 45). De modo que, el esquema corporal es la conciencia y el reconocimiento que tiene un niño de su propio cuerpo, y lo identifica, en su físico y de manera cognitiva, tiene conciencia de este cuando lo utiliza en diferentes acciones, movimientos o actividades en su entorno.

Viera (2018) afirma: “la **estructuración espacial** se elabora y diversifica de forma progresiva en el transcurso del desarrollo psicomotor del niño, esto exige propiciar actividades que involucren las sensaciones visuales, táctiles y auditivas” (p. 43). Esto quiere decir, que es la habilidad para orientarse y ubicar la dimensión de los lugares, lograr adquirir esta capacidad es mediante la estimulación de la percepción, logrando que el infante pueda situarse en el mundo exterior.

Viera (2018) menciona que la estructuración espacial está formada por:

“**Orientación espacial:** los niños desarrollan actividades manuales como dar la mano, comer, dibujar, peinarse, orientarse al lado derecho o izquierda en función de su cuerpo” (p. 43). En esta edad los infantes logran estas actividades con poco dominio de la motricidad fina y la ubicación aún no está definida, por lo que es importante realizar el test de funciones básicas.

“**Coordinación motora:** es la posibilidad que tiene una persona para ejecutar diversos movimientos que involucren la actividad de diferentes partes del cuerpo. Las actividades referidas a la coordinación motora y que vienen a ser tareas motrices básicas pueden ser de dos tipos: actividades locomotrices (desplazamientos, saltos, giros) y actividades manipulativas como las recepciones y lanzamientos” (p. 56). La motricidad gruesa y la coordinación tienen un progreso lento en los primeros años, recién a la edad de 5 años se empieza a tonificar el cuerpo, comprenden e interiorizan coordinar movimientos al correr, saltar, rodar, girar entre otros.

Berruezo (2000) menciona que la coordinación motriz puede clasificarse en tres tipos:

“**Coordinación gruesa:** desarrollan la expresión corporal en sucesos cotidianos, acontecimientos o representaciones. Realizan diferentes tipos de marcha, caminan, corren, controlan de manera voluntaria sus desplazamientos” (p. 56). La coordinación de movimientos gruesos es un proceso que necesita permanente práctica, en el diario vivir escolar y familiar en algunos casos, se presentan dificultades al subir, bajar o evadir obstáculos, es fundamental ejercitar brazos, piernas y el tronco.

“**Coordinación viso-motriz:** coordinan su acción con la de los compañeros en función a los ritmos, movimientos, direcciones, utilizando la vista y las partes de su cuerpo” (p. 56). En la investigación se plantea el desarrollo de esta área mediante el uso de la raqueta y la pelota del juego del Pin Pong, los cuales ayudan a los niños a tener control entre la mano y el ojo.

“**Equilibrio:** es un estado mediante el cual el sujeto es capaz de mantener su propio cuerpo coordinando gestos o movimientos hasta mantener inmóvil” (p. 56).

Las funciones básicas que se requieren al ingresar al subnivel de preparatoria requieren del equilibrio, para llegar a mantener el control del cuerpo, previamente el infante debe ser consiente de reconocer cada parte como las extremidades superiores e inferiores. Los niños en esta edad adquieren progresivamente esta habilidad, por lo que es importante fortalecer el área motriz.

Coste (1979) indica: “el equilibrio se vincula con el control de la postura e involucra a toda coordinación del cuerpo” (p. 56). A continuación, menciona los tipos de equilibrio:

“**Equilibrio dinámico:** se trabaja junto con las actividades de coordinación, principalmente con marchas, carreras, saltos. Los niños andan en puntillas, se desplazan con los talones y actividades que se realizan con los ojos cerrados” (p. 77).

Es la capacidad que tiene un infante para mantenerse erguido y estable al ejecutar movimientos o desplazamientos en diferentes actividades, el equilibrio dinámico se interioriza cuando el niño se puede mover evitando golpearse con los demás, es por eso por lo que el juego del Ping Pong se mantiene la postura y ayuda a esta clase de equilibrio.

“**Equilibrio estático:** este tipo de equilibrio se evidencia cuando los niños controlan su cuerpo logrando que este se mantenga de pie, las formas para ejercitarlo es pararse en un solo pie, colocarse en cuclillas” (p. 77). A este equilibrio se lo comprende como el control de la postura del cuerpo sin desplazamientos, esto quiere decir que no existe movimiento al ejecutarlo, en el subnivel de preparatoria en las funciones básicas, se indica a equilibrar el cuerpo hasta diez segundos, pero en algunos casos lo mantiene hasta 5 segundos para llegar a 10 segundos, es necesario practicarlo, por ejemplo: al sentarse en una silla o estar de pie.

Defontaine (1982) menciona “**lateralidad** es la tendencia natural a utilizar un lado del cuerpo (o una parte de este lado: ojo, mano, pie) con preferencia sobre el otro en todas

las tareas que requieren una acción” (p. 77). En educación inicial la lateralidad es fundamental para el reconocimiento de la izquierda y la derecha, es el predominio de un lado del cuerpo, pero en la edad de 5 años recién empieza el reconocimiento espacial.

Bernaldo (2012) hace referencia sobre la lateralidad menciona que “hay dominancia desde los cinco a los siete en los niños se produce la afirmación definitiva de la lateralidad con la adquisición y dominio de las nociones de derecha e izquierda” (p. 80). Es fundamental incentivar desde edades tempranas al desarrollo del predominio lateral, porque mediante este, el infante logra ubicarse en su espacio, reconoce su esquema corporal, identificar en diferentes situaciones la derecha e izquierda, mediante la estimulación de la lúdica a través de los juegos de mesa o motores, se afianza el predominio por un lado del cuerpo.

2.2.3 Enfoque lúdico

Alcedo, Yesser, Chacón y Carmen (2011) definen al enfoque lúdico: “se entiende todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego” (p.72). Por lo tanto, es la actividad lúdica que se aplica y transmite en actividades cotidianas y escolares generando el desarrollo integral del niño.

Alcedo, Yesser; Chacón y Carmen (2011) afirman “una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos además para guiar al niño o niña a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante el uso de la psicomotricidad”. (p.72). En la investigación se estableció el juego del Pin Pong como propuesta para potenciar y fortificar el área motriz lo cual beneficia al desarrollo integral.

Según Uberman (1998) manifiesta: “el juego permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico” (Uberman,1998, p. 156).

Aprender a través del juego como enfoque de aprendizaje, favorece la motivación y desarrollo psicomotor del niño y propicia un ambiente de diversión y agrado, ideal para el aprendizaje y actitudes positivas.

El enfoque lúdico como estrategia metodológica representa una alternativa pedagógica para enseñar y aprender, constituye un elemento esencial para promover la interacción, comunicación, el desarrollo cognitivo y psicomotor del niño, al desarrollar la

psicomotricidad desde el subnivel de preparatoria es comprender cómo ocurre el desenvolvimiento psicomotor.

Juego en los primeros años de vida.

Hernández (2002) menciona: “en la etapa infantil el juego es fundamental para facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas, los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven, conforma un espacio lúdico para el desarrollo personal y social” (p.2). Por lo tanto, el juego cumple un rol importante en el desarrollo psicomotor, promueve la interacción social, permite al niño interpretar diferentes movimientos, aprende y asume reglas, adquiere mayor seguridad y mientras interactúa en su mundo ejecuta actividades que le ayudan a divertirse y aprender mediante la lúdica. Hernández (2002) afirma: “el juego para los niños es la única forma de vida realmente viva, es una actividad seria e importante en la que se involucran de todo corazón” (p.2). De este modo, el juego es una actividad innata del niño, a través de él se aprende y practica destrezas que contribuyen a la interacción social, el desarrollo físico e intelectual, ayudando a fortalecer la creatividad al momento de poner en práctica distintos juegos.

Motricidad y juego.

Según Rigal (2006) menciona: “las actividades motrices se prestan fácilmente a situaciones muy variadas y próximas al juego, que aumentan considerablemente la participación del niño” (p.97). Por lo tanto, al disponer de varias actividades y juegos, el niño desarrolla mayor movimiento motor en todo su cuerpo.

Le Boulch (1981) defiende: “que la motricidad en Educación Infantil debe ser una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa” (p.97). En el subnivel de preparatoria generar y fomentar habilidades motoras mediante juegos ayuda a los niños a que tengan mayor interrelación con su medio.

Casolo (2002) cree: “que el movimiento es un elemento vital para el ser humano de cualquier edad, pues a través de él, el niño sano permanecerá continuamente activo y permitirá que poco a poco, mediante la actividad-lúdico motora, se apodere del mundo que lo envuelve” (p.97). En este contexto, el movimiento combinado con el juego produce en el niño un efecto positivo para su desarrollo psicomotor y disfrute motivado de su mundo.

El juego en la etapa escolar es importante, los niños descubren y demuestran sus habilidades motrices al involucrarse en diversas actividades interactivas, manifiestan el entusiasmo, la energía y la alegría de disfrutar aprender del mundo mediante la lúdica.

Juego motor en educación inicial.

Navarro (2002) afirma: “el juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz recibe el nombre de juego motor, por lo que la motricidad será el denominador común presente en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos, etc.” (p.98). El juego motor en el subnivel de preparatoria es una actividad significativa fomenta el desarrollo cognitivo y socioafectivo, la motricidad gruesa se tonifican al correr, saltar, brincar, rodar y en desplazamientos largos y cortos.

Ponce de León, Ruiz y Valdemoros (2009) concluyen: “el juego motor se constituye en el principal instrumento de la intervención educativa por su carácter motivador, creativo y placentero, por las situaciones en que se desarrolla, por su capacidad globalizadora e integradora y por las posibilidades de participación e interacción que propicia” (p.127). Es decir, el juego motor favorece al desarrollo del cuerpo, a través de la elaboración actividades creativas mejoran la motricidad fina y gruesa, la percepción y la coordinación, contribuyendo a que se genere mayores habilidades sociales.

Historia del Ping Pong

Gurney y Crayden (2010) indican: “El Ping Pong o también conocido como tenis de mesa surge en Inglaterra en el año 1870, país donde se practicó por primera este deporte, es importante mencionar que surge debido a que al jugar el Tenis normal el clima no favorecía para practicarlo, con el tiempo los deportistas empezaron a buscar formas para jugar y en vez de realizarlo en un espacio amplio, deciden llevarlo a espacios cubiertos como en una casa o un club y dentro de estos lugares se implementa el uso de mesas, para dividir el espacio en dos, en vez de utilizar una red utilizan libros o una cuerda, en el caso de la pelota se remplazaba por corchos o juguetes pequeños, las raquetas eran remplazadas por libros o tapas de cajas” (p.1).

“A partir de esta práctica, se empieza a jugar en todo el país incluso en las universidades llegando a convertirse en una actividad nueva y en un juego de salón, la compañía Ayres Ltd comienza a vender pequeños juegos de mesa para las personas, con el pasar de los años se empieza a generar más ventas en diferentes empresas y pasa de ser un

simple juguete para establecerse como un deporte a nivel mundial” Gurney y Crayden (2010).

Ping Pong en el Ecuador

La Federación Ecuatoriana de Tenis de Mesa (2018) indica: “los deportes a nivel nacional en sus inicios eran dirigidos por delegados designados por la Federación Deportiva Nacional del Ecuador, con el tiempo se transformaron de Comisiones Técnicas por Deporte a Federaciones por Deporte a nivel nacional, y se establecieron como organismos”. Esto quiere decir, que el “Pin Pong en Ecuador” estaba en su inicio dirigido por personas capacitadas en este deporte, con el tiempo en comisiones y ahora son organizaciones deportivas en las cuales se ejecuta y se realiza competencias a nivel nacional, regional y mundial.

Ping Pong

El “Ping Pong” o también conocido “tenis de mesa” según la Federación Internacional de Tenis de Mesa indica “es un deporte que se juega entre dos o más jugadores, los cuales utilizan paletas de madera para golpear una pequeña pelota de plástico” (p.2). Por lo tanto, este deporte al ser implementado en la propuesta planteada permite que interactúen los niños de manera individual o grupal, al practicarlo se contribuye al desarrollo integral.

2.3 Bases Legales

LOEI (2013) manifiesta: “garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales” (p.4). En este apartado se menciona que la educación es un derecho que tienen todos y garantiza la calidad en todo el sistema educativo. En la educación inicial, el niño es el principal actor del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es necesario considerar su realidad. La investigación se enfoca en desarrollar la psicomotricidad a partir de las necesidades de los niños y la comunidad educativa.

El Reglamento de la LOEI (2015) señala: “la obligación de implementar los currículos nacionales en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad” (p.3). En el artículo la ley menciona que es necesario que todo el sistema educativo transmita el aprendizaje a todos los estudiantes mediante el uso de los referentes curriculares, los cuáles garantizan el conocimiento obligatorio que

debe brindar la institución y el docente de acuerdo con el nivel y subnivel que curse el niño, por lo tanto, en el subnivel de preparatoria se utiliza el referente curricular.

2.3.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) manifiesta: “en el artículo 10, los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con la cultura y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación” (p.3). La LOEI hace referencia que la educación debe proporcionar un currículo de acuerdo con la cultura, identidad y la realidad que atraviesan los docentes y estudiantes, durante el desarrollo de este estudio se enfoca y adapta a las culturas de cada lugar y región de nuestro país.

2.3.2 Plan Nacional de Desarrollo.

Plan Nacional (2017) menciona: “el plan se construye pensando el ciclo de vida y busca consolidar el Régimen del Buen Vivir, reconoce y celebra la igualdad en la diversidad de los diferentes sujetos de derechos, incorpora el enfoque de género y el lenguaje inclusivo” (p.54). Hay que mencionar, la diversidad, los derechos y la igualdad son necesarios para el convivir diario, en la “unidad educativa” donde se aplicará la investigación los niños presentan una variedad de culturas, lenguajes y formas de pensamiento, por eso es necesario brindar un ambiente de igualdad.

2.3.3 Plan Nacional para el Buen Vivir

Cevallos (2016) menciona: “planificar para toda una vida implica una visión integral e integradora para que nadie, a lo largo de toda su vida, quede fuera o se quede atrás del proceso de desarrollo para el Buen Vivir” (p.17). El plan nacional del Buen Vivir menciona que es importante que nadie sea excluido del proceso de enseñanza aprendizaje, involucrar a los niños en la psicomotricidad infantil de manera integral, permite que ellos puedan desenvolverse y ser capaces de mejorar sus habilidades afectivas, cognitivas y motoras.

2.3.4 Buena Prácticas Educativas Exitosas.

Buena Prácticas Educativas Exitosas (2017) afirma: “innovación se define como el proceso de cambio en el que incurre una institución educativa, dónde a la realidad que

experimenta busca darle una verdadera transformación” (p.1). Es decir, innovar es mejorar los procesos educativos que ya existen y potenciarlos, para esta investigación es fundamental generar y formar aprendizajes significativos, la realidad actual ha convertido los métodos tradicionales de enseñanza, por el uso de TICS y la tecnología.

Buena Prácticas Educativas Exitosas (2017) menciona: “el proceso de identificación de las buenas prácticas educativas en las instituciones está orientado hacia todos los niveles y subniveles educativos desde Inicial hasta III de Bachillerato de todas las instituciones que se encuentran en el Sistema Educativo Nacional” (p.2). Por lo tanto, la educación inicial es la base del sistema educativo, al realizar la mejor intervención en este nivel, contribuye el éxito en los siguientes niveles, incentivar en los primeros años de vida a la investigación, la construcción propia del aprendizaje, un entorno social inclusivo y un currículo integrador enfocado a una sociedad nativa digital, garantiza seres humanos inteligentes con habilidades y destrezas para desenvolverse de manera autónoma en el mundo.

2.3.5 Currículo de educación inicial.

LOEI (2013) define: “la educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños desde los tres años hasta los cinco años” (p.30). Esto quiere decir, que la educación en los primeros años está formada por dos niveles Inicial I y II, el estudio está orientada para niños hasta los cinco que corresponde al inicial II y también el subnivel de preparatoria, en estos niveles es necesario construir el desarrollo integral y brindar un entorno seguro, respetando el ritmo de aprendizaje, las condiciones económicas, sociales y culturales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación.

El presente proyecto investigativo es de “tipo proyectivo”, se fundamenta en el desarrollo psicomotor infantil, se plantea una propuesta pedagógica con el enfoque lúdico, la cual proporciona estrategias innovadoras que no han sido utilizadas, a través del “método prospectivo” se detalla lo que se quiere alcanzar en el aspecto motor infantil en la actualidad y en un futuro. Por medio de esta investigación, se puede detallar las pocas estrategias e intervenciones que los educadores han realizado para mejorar el aspecto motor en el subnivel de preparatoria, también examina los problemas que presentan los infantes en el reconocimiento del cuerpo y la ejecución de prácticas corporales. Hurtado (2010) refiere lo siguiente: “al ser una investigación proyectiva consiste en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa, un procedimiento, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, de una institución o de una región” (p.565). Es decir, este estudio es “proyectivo” porque se enfoca en dar una propuesta pedagógica, en la cual se propone atender y solucionar las dificultades presentadas en el desarrollo psicomotor infantil. Hurtado (2010) indica: “los proyectos de acción social son todos aquellos dirigidos a dar respuestas a situaciones, aspiraciones o problemáticas de tipo social” (p.570). Esto quiere decir, que la investigación realizada incentiva a “proyectos educativos” que estén orientados atender prácticas y actividades curriculares que involucren el movimiento del cuerpo y disponer a los educadores de nuevas formas para estimular la psicomotricidad, con el fin de ayudar a mejorar las condiciones físicas. Hurtado (2010) afirma: “en una investigación proyectiva, la creatividad es un aspecto importante porque implica difundir la realidad”. En otras palabras, en esta investigación al referirse a creatividad hace referencia a la innovación, la cual está establecida en la propuesta, en la que se propone guías pedagógicas con la estructura de la “Flipped classroom y la nueva modalidad virtual”, aquí se establece actividades para el aspecto motor. Como ya se ha mencionada, la “investigación proyectiva” propone cambiar las estructuras ya establecidas frente al desarrollo psicomotor, en la que los educadores estén predispuestos a generar cambios para poder llegar al infante.

3.2 Diseño de la investigación.

Hurtado (2010): “El diseño de investigación es el conjunto de decisiones que toma el investigador, relacionadas con el dónde, el cuándo, el cómo recoger los datos, y el tipo de datos a recolectar” (p.691). Por consiguiente, la investigación tiene un tiempo, lugar y población de donde se va a recolectar la información referente al aspecto motor infantil. Hurtado (2010) menciona que es el diseño y se debe considerar “donde y cuando se recopila la información, así como la amplitud de la información a recopilar” (p.419). Por lo tanto, los resultados que se obtengan serán proporcionados por el test de funciones básicas aplicados a los niños de 5 años que conforman el subnivel de preparatoria.

3.2.1 Según la fuente.

El diseño en la investigación proporciona estrategias para la recolección de información sobre el desarrollo psicomotor infantil. Hurtado (2010) menciona: “la descripción del evento se obtiene a través de la combinación de datos proporcionados por fuentes vivas” (p.694). Dicho de otro modo, la información y resultados planteados serán sobre aspecto motor de los niños de preparatorio, por lo tanto, el diseño de campo tendrá como prioridad los infantes de 5 años. Hurtado (2010) indica lo siguiente: “se estudia el evento a través de la combinación de datos proporcionados por fuentes vivas o materiales, y también datos obtenidos de documentos” (p.694). En otras palabras, en esta investigación se implementa el “diseño de fuente mixta”, porque el estudio se centra en las dificultades presentadas en el ámbito motriz antes y durante la emergencia sanitaria, a través de la aplicación del test de funciones básicas a los infantes se recoge los resultados proporcionados y se plantea una propuesta. Es necesario mencionar que las interrogantes en este estudio están direccionadas a la situación actual del desarrollo psicomotor infantil y las estrategias pedagógicas que actualmente emplean las docentes en el subnivel de preparatoria, por lo que se examina y analiza como los educadores promueven en sus espacios el movimiento del cuerpo desde el contexto educativo, con el fin de que los niños puedan mejorar sus habilidades motrices como se plante en el perfil de salida en esta edad “desarrollar la capacidad motriz a través de una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos”(Currículo de Educación Inicial, 2016, p 31).

3.2.2 Según la temporalidad.

La investigación será ejecutada en un solo momento, por lo tanto, al recoger la información en un periodo establecido para garantizar la validez de la propuesta, se aplicará por “un único momento y en el presente” en la “Unidad Educativa George Mason”. El estudio tendrá un “carácter contemporáneo transeccional”. Hurtado (2010) afirma: “el investigador estudia el evento en un único momento del tiempo”. Por esta razón, la información que se obtenga está planteada en el contexto y la situación actual del desarrollo psicomotor tendrá un tiempo de duración por lo que se aplicará en una sola ocasión a los infantes y educadores del subnivel de preparatoria.

3.2.3 Amplitud de foco.

En esta investigación, se establece una propuesta pedagógica para promover la psicomotricidad infantil, la cual está enfocada en un “diseño multivariable” como lo expone Hurtado (2010): “es aquel en el cual el investigador está interesado en estudiar más de un evento, estos diseños tienen el foco de atención grupo-caso” (p.695). Es decir, el diseño de la investigación se caracteriza porque aborda el aspecto motriz, el enfoque lúdico, el desarrollo integral y las estrategias que aplican los educadores para promover la psicomotricidad.

3.3 Unidades de estudio.

3.3.1 Población.

El estudio contiene una muestra de 27 niños del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason”, de la ciudad de Quito, la población con la que se contaba era de 50 estudiantes, debido a la pandemia se realiza el estudio del desarrollo psicomotor infantil con 27 estudiantes de un paralelo y 9 docentes.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Al ser una investigación proyectiva, la técnica que se utiliza es la observación para evaluar de forma virtual la participación de los estudiantes del subnivel de preparatoria y como instrumento el test de funciones básicas de Olga Berdicewski De Wainberg y Neva Milicic. Hurtado (2010) menciona: “la técnica de observación permite obtener información en el momento en el que ocurren los hechos” (p.847). Esto quiere decir, que en este estudio se va a observar el aspecto motor durante un tiempo determinado.

Los instrumentos que se van a utilizar en este estudio son los siguientes: el test de funciones básicas, el cual está adaptado a la modalidad virtual, será aplicado en la

plataforma zoom y permitirá evaluar a los estudiantes en 10 áreas: esquema corporal, dominancia lateral, orientación gestual, coordinación dinámica receptiva visual y gestual, auditivo y gestual, expresivo manual, cierre auditivo, vocal y gestual, coordinación visual, coordinación auditivo-motora-ritmo, memoria visual y gestual. La encuesta estructurada por 15 preguntas dirigida a 9 docentes que conforman el subnivel de preparatoria permitirá obtener el resultado del nivel de conocimiento y el uso de estrategias sobre el desarrollo psicomotor infantil y la entrevista que será realizada a 4 educadoras infantiles ayudará a verificar el nivel de conocimiento de la psicomotricidad, el juego y su aplicación en la modalidad virtual.

3.5 Técnica de análisis de datos.

La Universidad de las Américas (2019) menciona: “la lista de cotejo es un instrumento que presenta una enumeración de conductas, cualidades o características esperables u observables de los estudiantes. Las cuáles se pueden agrupar en unos pocos criterios, se evalúan mediante una marca que indica la ausencia o presencia de una conducta o rasgo” (p.1). Esto quiere decir, que la lista de cotejo o lista de control es útil para evaluar diferentes saberes, por lo tanto, se utiliza este instrumento dentro del test para evaluar el aspecto motor y de esta forma considerarlo como una técnica de recolección de datos sobre la psicomotricidad.

La herramienta para el análisis de resultados en esta investigación será la estadística descriptiva, mediante gráficos y la distribución de frecuencias, se interpretarán los resultados y porcentajes obtenidos de las áreas logradas y no logradas del área motriz.

3.6 Operacionalización de variables.

Tabla 1 Operacionalización de variables.

Objetivos específicos.	Variable.	Definición nominal.	Dimensiones.	Indicadores.
Examinar la situación actual referido al desarrollo psicomotor infantil, que	Situación actual del desarrollo psicomotor de los estudiantes del subnivel de	Vielma (2000): “Es un proceso madurativo, cognitivo e intelectual también	Desarrollo.	Desarrollo infantil. Desarrollo integral.

evidencian los preparatoria. conocidos como Desarrollo Psicomotricidad.	estudiantes del la educación psicomotor.	subnivel de del movimiento de	Desarrollo psicomotor.	Desarrollo psicomotor de 5 a 6 años.
preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito”, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.		todo el cuerpo movido desde la parte neuro funcional y psíquica” (p.33).		Fundamentos teóricos de la psicomotricidad.
				Esquema corporal.
				Estructuración espacial.
			Dimensiones Psicomotricidad.	Orientación espacial.
				Coordinación motora.
				Coordinación gruesa.
				Coordinación viso-motriz
				Equilibrio.
				Lateralidad.
Caracterizar las estrategias pedagógicas que actualmente emplean los docentes para	Estrategias pedagógicas que emplean los docentes para promover el desarrollo psicomotor.	Modelo que ayuda al mejoramiento del desempeño profesional pedagógico de los docentes.	Estrategias pedagógicas.	Contenidos. Actividades. Recursos.

promover el desarrollo psicomotor de los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito”, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.

Diseñar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de	Propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico.	Es un instrumento en el que se plasman las intenciones que una institución educativa propone para el proceso de enseñanza aprendizaje.	Planificación. Ejecución. Evaluación.	Justificación. Objetivos. Estrategias pedagógicas. Estructura de la planificación. Recursos pedagógicos. Contenidos. Técnicas e instrumentos de evaluación.
		Actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas		

Quito”, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.	en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.
--	--

Operacionalización de variables.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Después de aplicar los instrumentos se presentan los resultados obtenidos en la investigación, del test de funciones básicas, el cual se evaluó al subnivel de preparatoria, las encuestas y las entrevistas a docentes. En primer lugar, se aplicó el test de funciones básicas de Olga Berdicewski y Neva Milicic (1976) con una adaptación virtual por la pandemia, se evaluó a los estudiantes de 5 años del subnivel de preparatoria. La prueba de 1976 consta de 17 áreas, pero en la investigación se evaluó 10 áreas, debido a que estas se enfocaban en el desarrollo psicomotor, y las otras 7 evaluaban otros aspectos que estaban enfocados en las áreas de lenguaje y cognitivas. La evaluación fue de manera virtual e individual a cada estudiante con una duración de 15 a 20 minutos, se solicitó material en casa, espacio amplio y la iluminación para poder observar a través de la webcam. Posteriormente se aplicó las encuestas a los docentes del subnivel de preparatoria. Las cuales tienen 15 preguntas relacionadas con el desarrollo psicomotor y el enfoque lúdico, los parámetros a ser investigados son: siempre, frecuentemente y nunca. En tercer momento se realizó la aplicación de entrevistas a educadoras infantiles del subnivel de preparatoria, las preguntas están direccionadas al desarrollo psicomotriz infantil y el enfoque lúdico, el tiempo que duró cada entrevista fue de 5 minutos y se aplicó en horario extracurricular. Posteriormente, se investigó una propuesta pedagógica que involucre actividades, contenidos, recursos y estrategias digitales, que permitan y ayuden a fortalecer el desarrollo psicomotor, la lateralidad, memoria y coordinación de movimientos en el cuerpo, el desarrollo psicomotor combinado con el juego ayuda a que los niños mejoren su aprendizaje en distintas áreas porque utilizan su cuerpo para poder expresar y recordar.

Test de funciones básicas de Olga Berdicewski y Neva Milicic en 1976 con una adaptación virtual del 2020-2021

El siguiente test fue aplicado a los estudiantes de primero “B” de la “Unidad Educativa George Mason”, el test está estructurado por 10 áreas evaluadas, en cada área existen subáreas, el test presenta 8 áreas que se acreditan como logradas y admiten 1 error, en cambio las 2 áreas Asociación auditiva y gestual, y Expresivo Manual, admiten dos errores debido a la complejidad de las actividades. El test mantiene una rúbrica de

evaluación conformado por dos ítems: logrado y no logrado. Logrado representa los ejercicios y actividades que los estudiantes realizaron correctamente, en cambio no logrado representa las dificultades de los estudiantes al no poder realizar las actividades psicomotoras acordes a su edad. Finalmente se implementó un cuadro con datos estadísticos sobre las áreas y el número de estudiantes que se aplicó el test, en el segundo gráfico se determinan los porcentajes de actividades logradas y no logradas.

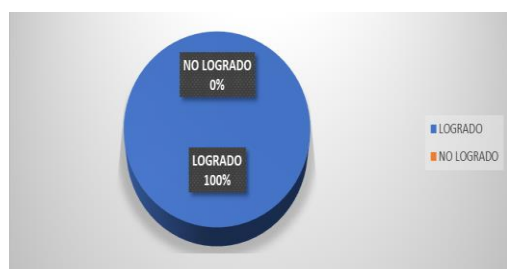
3.7 Resultados del Test de Funciones Básicas dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria de la “Unidad Educativa George Mason”

1. Área Esquema Corporal.

La siguiente área evalúa tres parámetros: el primero es sobre el conocimiento de los infantes sobre su cuerpo, el segundo es reconocerlo en una imagen y el tercero es distinguir en otra persona diferentes partes del cuerpo, cada uno está compuesto por 4 dificultades, para ser evaluado se acredita como área lograda admitiendo un error por cada ítem.

Se observa el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área del Esquema Corporal.

Gráfico 7 Gráfica en porcentajes del área Esquema Corporal.



Área	Estudiantes
Logrado	25
No logrado	0
Total	25

Tabla 2 Respuestas del área Esquema Corporal.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

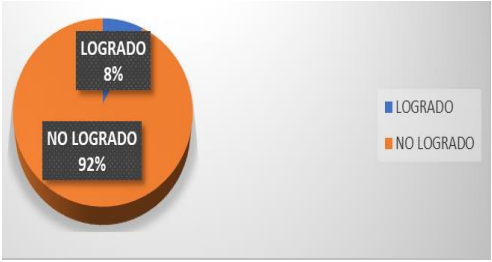
En esta área se evaluó el reconocimiento del cuerpo en diferentes contextos, el 100% de los estudiantes lo reconocieron y no presentaron dificultades.

2. Área Dominancia lateral.

La siguiente área pretende evaluar la dominancia lateral que mantienen los estudiantes en las siguientes partes de su cuerpo: ojo, mano, oído y pie, en esta área se acredita como lograda cuando el estudiante realiza todas las actividades con la derecha o izquierda, y área no lograda cuando su dominancia no está definida.

En el cuadro se observa el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área Dominancia Lateral.

Gráfico 8 Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral.



Área	Estudiantes
Logrado	2
No logrado	23
Total	25

Tabla 3 Respuestas del área Dominancia lateral.

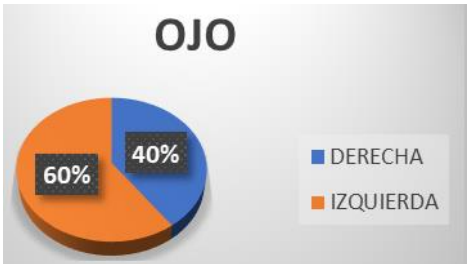
Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En el área se evaluó la lateralidad de los niños, como resultado el 92% no logra las actividades, los estudiantes tienen dificultad para identificar la izquierda y derecha en el cuerpo, y el 8% la tienen definida, esto significa que el resto de los estudiantes necesitan ejercicios lúdicos para reforzarla, esta área se acredita como lograda cuando el infante define un solo lado de su cuerpo.

En los siguientes ítems se evalúa la dominancia lateral en algunas partes del cuerpo.

A continuación, se demuestran los resultados obtenidos de la dominancia lateral: ojo, mano, oído y pie.

Gráfico 9 Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral: Ojo.



Dominancia lateral	Estudiantes
Derecha	10
Izquierda	15
Total	25

Tabla 4 Respuestas del área Dominancia lateral: Ojo.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En la dominancia lateral del ojo se evaluó el predominio del lado izquierdo o derecho, como resultado el 60% utiliza su ojo izquierdo y el 40% su ojo derecho, esto significa que no hay un lado definido, porque de los 25 estudiantes 5 son zurdos, por lo que es necesario intervenir con actividades visomotoras.

Se presenta el cuadro se observa el porcentaje de la dominancia lateral del pie y el número de estudiantes que lo realizaron.

Gráfico 10 Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral Pie.



Dominancia lateral	Estudiantes
Derecha	16
Izquierda	9
Total	25

Tabla 5 Respuestas del área Dominancia lateral: Pie.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

La dominancia lateral del pie se evaluó el predominio del lado izquierdo o derecho, como resultado el 64% utiliza el pie derecho y el 40% el izquierdo, lo que quiere decir, que el lado más definido de los niños el derecho, es importante trabajar mediante juegos motores para reforzar esta parte del cuerpo.

Seguidamente, se muestra el porcentaje de la dominancia lateral de la mano y el número de estudiantes que lo realizaron.

Gráfico 11 Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral: Mano.



Dominancia lateral	Estudiantes
Derecha	20
Izquierda	5
Total	25

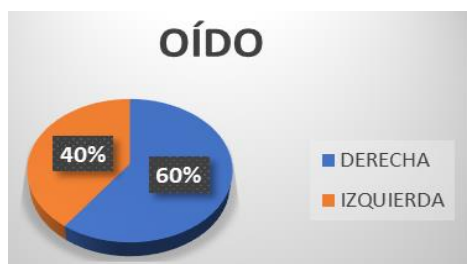
Tabla 6 Respuestas del área Dominancia lateral: Mano.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En el dominio lateral de la mano se evaluó el predominio del lado izquierdo o derecho, como resultado el 80% utiliza su mano derecha y el 20% la izquierda, como se puede evidenciar hay 5 niños zurdos, por tal motivo, definen el predominio de su lado, es necesario seguir estimulando prácticas y ejercicios corporales enfocados en la motricidad fina.

En el siguiente cuadro se distingue el porcentaje de la dominancia lateral del oído y el número de estudiantes que lo realizaron.

Gráfico 12 Gráfica en porcentajes del área Dominancia Lateral Oído.



Dominancia lateral	Estudiantes
Derecha	15
Izquierda	10
Total	25

Tabla 7 Respuestas del área Dominancia lateral: Oído.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

La dominancia lateral del oído se evaluó el predominio del lado izquierdo o derecho, como resultado el 60% utiliza el oído derecho y el 40% su oído izquierdo, lo que corresponde al predominio del lado derecho, es necesario realizar prácticas corporales que involucren sonidos y se logre fortalecer esta parte muy importante del cuerpo.

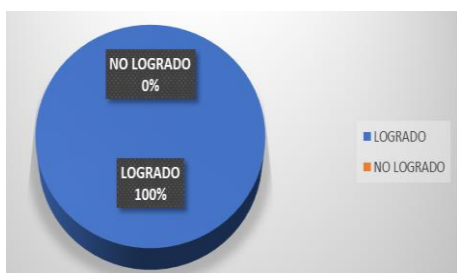
Los resultados obtenidos de las siguientes partes del cuerpo evidencian que los niños mantienen dominancia en el lado derecho: el 80% en la mano, el 64% en el pie y el 60% en el oído. En cambio, el 60% utilizó el lado izquierdo de su ojo, esto quiere decir, que se debe intervenir con actividades que ayuden a fortalecer el lado derecho del ojo, pero también incrementar la lúdica para generar la dominancia de un solo lado del cuerpo.

3. Área Orientación Gestual.

La orientación temporal y espacial es un área que contiene 2 ítems temporal y espacial, aquí se utilizaron los gestos para evaluar, se acredita el área como lograda admitiendo una dificultad en lo espacial y temporal.

En el siguiente cuadro se observa el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área Dominancia Gestual.

Gráfico 13 Gráfica en porcentajes del área Dominancia Gestual.



Área	Estudiantes
Logrado	25
No logrado	0
Total	25

Tabla 8 Respuestas del área Orientación Gestual

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

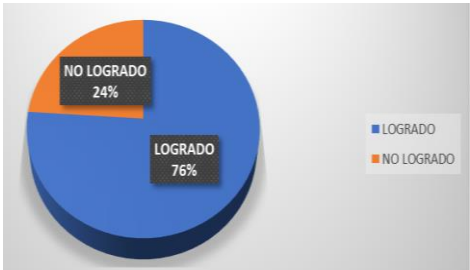
Se evaluó la noción temporal y espacial mediante gestos, los resultados obtenidos fueron que el 100% de estudiantes logran reconocer el día y la noche, se expresan utilizando el lenguaje no verbal, identifican las nociones espaciales: arriba, abajo, delante y detrás.

4. Coordinación Dinámica.

La siguiente área se evalúan los siguientes ítems: salta en un solo pie, salta con dos pies y mantener en un solo pie por 10 segundos, se acredita como área lograda cuando hay coordinación perfecta, es decir se mantiene el equilibrio estático y dinámico.

Mas adelante, se aprecia el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área Coordinación Dinámica.

Gráfico 14 Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica.



Área	Estudiantes
Logrado	19
No logrado	6
Total	25

Tabla 9 Respuestas del área Coordinación Dinámica.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

A continuación, en la siguiente área denominada Coordinación dinámica se evaluó el equilibrio, la motricidad gruesa y la coordinación, el 76% de los estudiantes logran las actividades psicomotoras y el 24% de los estudiantes no logran.

En el cuadro se presenta el porcentaje de la coordinación dinámica al saltar en un solo pie y el número de estudiantes que lo realizaron.

Gráfico 15 Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica: Salta en un solo pie.



Área	Estudiantes
Logrado	23
No logrado	2
Total	25

Tabla 10 Respuestas del área Coordinación Dinámica: Salta en un solo pie.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En la coordinación dinámica se evaluó la actividad física saltar en un solo pie, como resultado el 92% logra realizarlo y el 8% no lo logra, en otras palabras, la motricidad gruesa no presenta dificultades, pero se debe reforzar en las actividades cotidianas.

En el siguiente grafico se evidencia el porcentaje de la coordinación dinámica al saltar con dos pies y el número de estudiantes que lo realizaron.

Gráfico 16 Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica: Salta con dos pies.



Área	Estudiantes
Logrado	24
No logrado	1
Total	25

Tabla 11 Respuestas del área Coordinación Dinámica.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia

Al evaluar la actividad saltar con dos pies, como resultado el 96% lo logra y el 4% no lo logra, por lo tanto, los estudiantes tienen control en los movimientos y la postura.

En el grafico se presenta el porcentaje de la coordinación dinámica al mantenerse en un solo pie y el número de estudiantes que lo realizaron.

Gráfico 17 Gráfica en porcentajes del área Coordinación Dinámica: Salta en un solo pie hasta 10 segundos.



Área	Estudiantes
Logrado	21
No logrado	4
Total	25

Tabla 12 Respuestas del área Coordinación Dinámica.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En esta actividad se evaluó el mantenerse en un solo pie hasta 10 segundos, el resultado fue que el 84% lo puedo realizar y el 16 % no lo logra, es decir los niños tienen equilibrio, es importante seguir incentivando al control de todo el cuerpo.

Finalmente, al evaluar estas prácticas corporales la que menor porcentaje tuvo fue mantenerse en un solo pie, el 84% de los estudiantes presentaron dificultad en el equilibrio.

5. Área Receptiva visual y gestual.

La siguiente área está formada por 4 ítems para evaluar esta área se utilizó imágenes de las partes del cuerpo como estímulo visual y se realizó una adaptación mediante el uso del cuerpo, en el área el estudiante busca acciones, personas, partes del cuerpo similares al ejemplo que se presenta, se acredita como área lograda cuando tiene 1 dificultad por los 4 ítems.

En el cuadro se demuestra el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área Receptiva visual y gestual:

Gráfico 18 Gráfica en porcentajes del área Receptiva visual y gestual.



Área	Estudiantes
Logrado	25
No logrado	0
Total	25

Tabla 13 Respuestas del área Receptiva visual y gestual.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

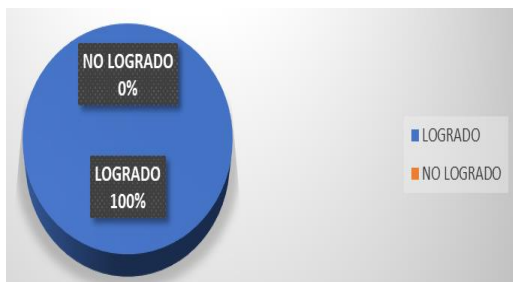
En el área Receptiva visual y gestual se evaluó el estímulo visual, los gestos y la motricidad gruesa, los estudiantes presentan el 100% de actividades logradas, observan, buscan, encuentran las imágenes iguales y realizan los gestos de acuerdo con los gráficos presentados.

6. Área Asociación auditivo y gestual.

Se evalúa en esta área codificaciones y decodificaciones de los estudiantes al completar frases mediante el uso de gestos, está formada por diez ítems y se acredita como área lograda admitiendo dos errores.

A continuación, se observa el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área Asociación auditivo y gestual:

Gráfico 19 Gráfica en porcentajes del área Asociación auditiva y gestual.



Área	Estudiantes
Logrado	25
No logrado	0
Total	25

Tabla 14 Respuestas del área Asociación auditiva y gestual.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

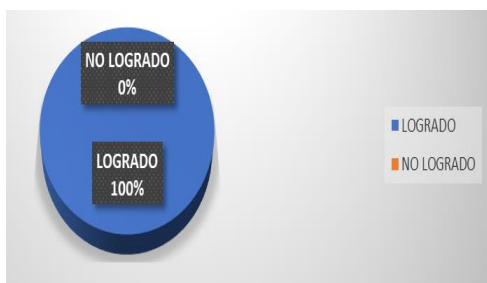
En la siguiente área Asociación auditivo y gestual evaluó la imitación de gestos completando frases y la lógica, el 100% de los estudiantes lograron las actividades, escuchan la frase, imitan y crean gestos de acuerdo con las frases mencionadas por el evaluador.

7. Área Expresiva manual.

Se evalúa a los estudiantes el aspecto motor y visual al realizar diferentes gestos, está formada por 10 ítems, el evaluador indica los elementos y el estudiante debe responder con la mímica o gestos, se acredita como área lograda admitiendo dos dificultades no logradas.

En el siguiente cuadro se observa el número de estudiantes, las actividades logradas y no logradas en el área Expresivo manual.

Gráfico 20 Gráfica en porcentajes del área Expresivo manual.



Área	Estudiantes
Logrado	25
No logrado	0
Total	25

Tabla 15 Respuestas del área Expresivo manual.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

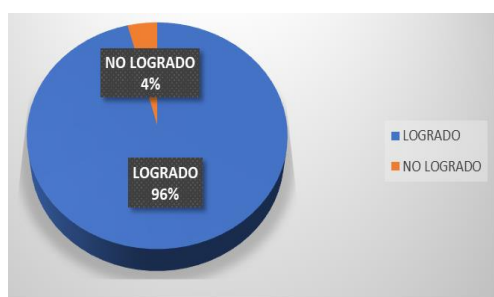
En el área Expresivo manual se evaluó los gestos que realizó cada niño mientras se presentaban se mencionaban objetos como: martillo, teléfono, escoba entre otros, el 100% de las actividades son logradas por los estudiantes, esto quiere decir que los niños reconocen los elementos de su entorno.

8. Área Cierre auditivo, vocal y gestual.

La siguiente área evalúa al estudiante al escuchar, hablar y completar palabras mediante gestos. El área consta de cinco ítems, tiene una adaptación en las palabras que están enfocadas para el subnivel de preparatoria, existe un evaluador quien solicita al niño escuchar y completar la palabra mediante gestos, el área se acredita lograda al realizar todas las actividades.

A continuación, se distingue el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en el área: Cierre auditivo, vocal y gestual.

Gráfico 21 Gráfica en porcentajes del área Cierre auditivo, vocal y gestual.



Área	Estudiantes
Logrado	24
No logrado	1
Total	25

Tabla 16 Respuestas del área Cierre auditivo, vocal y gestual.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El área Cierre auditivo, vocal y gestual, se evaluó a los estudiantes la comprensión verbal y la motricidad fina al realizar gestos con sus manos, el 96% de los estudiantes lograron comprender las palabras y ejecutar las mímicas y 4% presentan dificultad en ejecutar el gesto, comprender y completar las palabras.

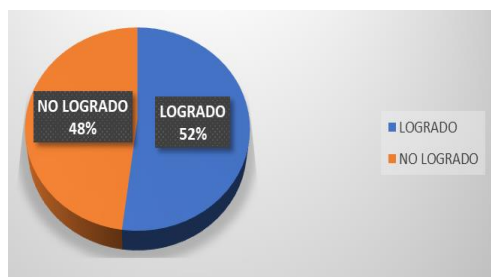
9. Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo).

Esta área se compone de siete ítems, los estudiantes observan, escuchan y repiten el número de golpes que realice el evaluador y utilizan el ritmo. El área se considera como lograda cuando el niño repite la primera actividad y continua a la siguiente.

En el subnivel de preparatoria se considera logrado hasta combinar el ritmo con tres y dos golpes, si presenta dificultad al realizar la primera actividad se considera como área no lograda.

En el gráfico se evidencia el porcentaje de las actividades logradas y no logradas y el número de estudiantes que lo realizaron en la Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo).

Gráfico 22 Gráfica en porcentajes del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo).



Área	Estudiantes
Logrado	13
No logrado	12
Total	25

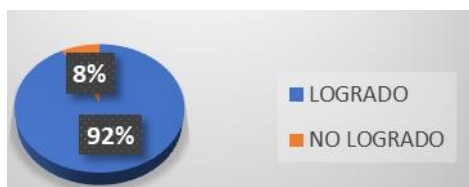
Tabla 17 Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El área Coordinación visual, auditivo motora (Ritmo), se evaluó la coordinación de los sentidos a través de la motricidad fina y el ritmo, el 52% de de los estudiantes no logran llevar el ritmo con dos aplausos seguidos de otros dos aplausos, el 48% si logra la actividad y el 72% de niños y niñas que combina tres aplausos y dos aplausos no logran realizar la actividad, solo el 28% si logra realizar la actividad, es importante trabajar en esta debido a que se evidencia que los estudiantes mantienen poco el ritmo.

A continuación, se presenta el porcentaje de niños que lograron y no lograron realizar tres aplausos, es necesario mencionar que en el test hay una representación simbólica de tres óvalos continuos, los cuales son una guía para el evaluador. De tal forma, que este es quien ejecuta los tres aplausos seguidos y el niño los debe replicar de la misma forma.

Gráfico 23 Gráfica en porcentajes del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo) tres aplausos.



Ritmo	Estudiantes
Logrado	23
No logrado	2
Total	25

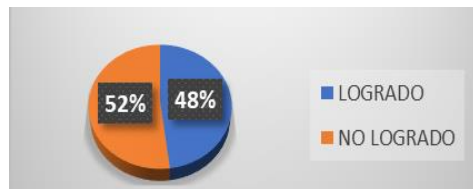
Tabla 18 Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo) tres aplausos.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El resultado de aplaudir tres veces fue que el 92% no logra realizarlo y el 18 % lo logra, esto quiere decir que se debe afianzar esta actividad, mediante ejercicios que incentiven al ritmo.

Los siguientes gráficos demuestran el porcentaje de niños que lograron y no lograron llevar el ritmo al aplaudir dos veces, la representación simbólica es un patrón de dos óvalos. Los aplausos que el niño ejecuta son dos mantiene una pausa y replica dos aplausos más.

Gráfico 24 Gráfica en porcentajes del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo) dos aplausos.



Ritmo	Estudiantes
Logrado	12
No logrado	13
Total	25

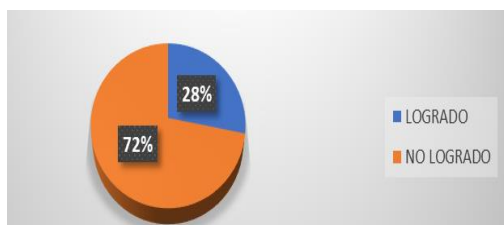
Tabla 19 Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo) dos aplausos.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Al evaluar el 52% no logra la actividad y el otro 48% si lo logra, se evidencia que seguir el ritmo y volver a retomarlo se dificulta, por lo que es necesario estimular y mejorar con juegos esta actividad.

Los siguientes gráficos demuestran el porcentaje de niños que lograron y no lograron llevar el ritmo al aplaudir tres veces y dos veces, la representación simbólica es tres óvalos guion dos óvalos. Los aplausos que se ejecutar son tres con una pausa seguidos de dos aplausos.

Gráfico 25 Gráfica en porcentajes del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo) tres aplausos y dos aplausos.



Ritmo	Estudiantes
Logrado	7
No logrado	18
Total	25

Tabla 20 Respuestas del área Coordinación: vista, oído y mano (Ritmo) tres aplausos y dos aplausos.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia

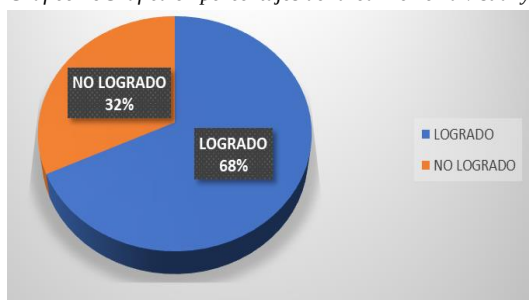
El 72% de los estudiantes no logra la actividad y el otro 28% si lo logra, se evidencia que seguir el ritmo por tres veces y volver a aplaudir es una actividad que presentó mayor dificultad.

10. Área Memoria visual y gestual.

Esta área evalúa 4 actividades con gráficos sobre distintos animales, el evaluador presenta una serie de imágenes, posteriormente las retira, el estudiante debe indicar el orden en el que se encontraban e imitarlos con gestos, el área se acredita como lograda cuando el niño logra mencionar y ejecutar la mímica de los tres primeros animales.

En el siguiente cuadro se presenta el número de estudiantes, las actividades logradas y no logradas en el área Memoria visual y gestual.

Gráfico 26 Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual.



Área	Estudiantes
Logrado	13
No logrado	12
Total	25

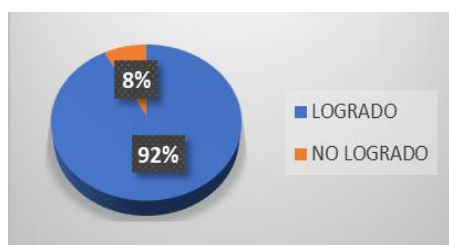
Tabla 21 Respuestas del área Memoria visual y gestual.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En el área Memoria visual y gestual, se evaluó la memoria visual, atención y concentración en realizar gestos, el 68 % de los estudiantes lograron las actividades propuestas, recuerdan el orden de las imágenes y repetir los gestos en cambio el 32% presentan dificultades debido a que no lograron repetir los tres primeros gráficos.

Los siguientes gráficos presentan el porcentaje y el resultado de la primera serie:

Gráfico 27 Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 1.



Áreas	Estudiantes
Logrado	23
No logrado	2
Total	25

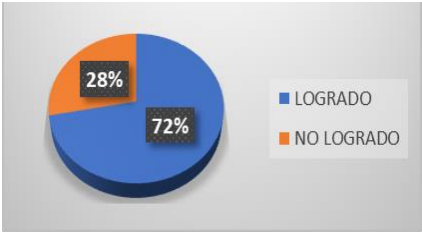
Tabla 22 Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 1.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En esta primera serie está formada por los animales: mono, oso y mariposa, el 92% lo logra y el 8% no lo logra memorizar las imágenes con las mímicas.

Los siguientes gráficos presentan el porcentaje y el resultado de la segunda serie de gráficos:

Gráfico 28 Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 2.



Áreas	Estudiantes
Logrado	18
No logrado	7
Total	25

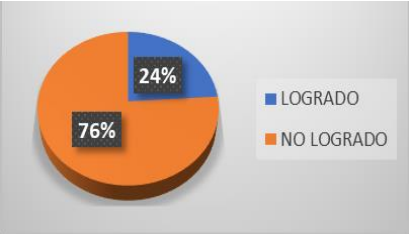
Tabla 23 Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 2.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En la segunda serie de animales: caracol, pulpo, león y elefante, el 72% lo logra y el 28% no lo logra memorizar la cantidad de gráficos y ejecutar las mímicas.

Los gráficos representan el porcentaje y el resultado de la tercera serie de gráficos:

Gráfico 29 Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 3



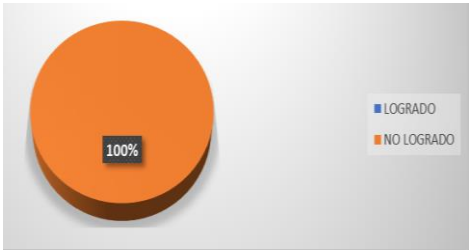
Áreas	Estudiantes
Logrado	6
No logrado	19
Total	25

Tabla 24 Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 3.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

La tercera serie formada por los animales: canguro, gallina, pato, loro y perro, el 76% no lo logra y el 24% lo logra, esto significa que, al incrementar el número de gráficos y las mímicas, los niños presentan mayor dificultad en recordar. Los siguientes gráficos presentan el porcentaje y el resultado de la cuarta serie de gráficos:

Gráfico 30 Gráfica en porcentajes del área Memoria visual y gestual: Serie 4.



Áreas	Estudiantes
Logrado	0
No logrado	25
Total	25

Tabla 25 Respuestas del área Memoria visual y gestual: Serie 4.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

La siguiente serie de animales: delfín, pez, pingüino, conejo, gato y cerdo, el 100% de los niños no lograron. Las 4 series evaluadas, la primera de 3 animales el 92% de los estudiantes logran memorizar y realizar los gestos, la segunda de 4 animales el 72% lo logra, en la tercera el 76% no logra memorizar 5 animales y en la cuarta el 100% de los estudiantes no logran memorizar 6 animales y ejecutar los gestos, se evidencia que la memoria visual y gestual de los estudiantes es corta, solo logran memorizar de 3 a 4 gráficos.

“Hallazgos”

11. Tabulación general del test virtual de áreas no logradas.

En el siguiente cuadro se presentan los resultados obtenidos en las diez áreas evaluadas, las cuatro primeras representan el mayor porcentaje de actividades no logradas, por lo que se considera trabajar en las dificultades que presentan los estudiantes, las siguientes seis tienen el porcentaje más bajo de áreas no logradas.

Tabla 26 Test virtual de áreas no logradas

Áreas	Estudiantes	Porcentaje de áreas no logradas
Dominancia lateral	23	92%
Coordinación visual auditivo-motora (ritmo)	12	45%
Memoria visual y gestual	8	32%
Coordinación dinámica	6	24%
Cierre auditivo vocal gestual	1	4%
Esquema corporal	25	0%
Orientación gestual	25	0%
Receptiva visual y gestual	25	0%
Asociación auditiva y gestual	25	0%
Expresivo manual	25	0%

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia

En el siguiente cuadro se presenta las áreas no logradas, las cuáles se deben trabajar y realizar actividades lúdicas para fortalecerlas, el 92% de actividades no logradas es el área Dominancia lateral siendo el mayor porcentaje, por lo cual se realizarán actividades enfocadas a la discriminación de izquierda y derecha. La segunda área más baja con el 45% es Coordinación visual auditivo-motora (ritmo), por consiguiente, se realizará actividades con referencia al ritmo y coordinar movimientos.

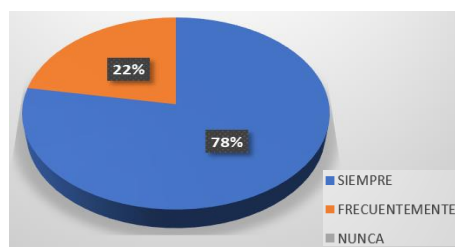
La tercera área que se debe fortalecer es la Memoria visual y gestual, el porcentaje en esta área es 32%, aquí se trabajará actividades psicomotoras que ayuden a la atención y memoria, para finalizar el área de coordinación dinámica obtuvo el último porcentaje más bajo, el 24% de los estudiantes no lograron coordinar su cuerpo, por lo cual se realizarán actividades para mejorar esta área, las siguientes seis áreas se consideran para desarrollar actividades de refuerzo.

3.8 Resultados de la Encuesta aplicada a los docentes del subnivel de preparatoria de la “Unidad Educativa George Mason”

La encuesta aplicada está formada por quince preguntas, compuestas por tres opciones de respuestas: 1. siempre, 2. frecuentemente y 3. nunca, se aplicó a cinco docentes de diferentes áreas y cuatro educadoras infantiles de la “Unidad Educativa George Mason”. El propósito de la encuesta es obtener información acerca de la implementación de la lúdica en el aspecto motor, a continuación, se presentan los resultados obtenidos de cada pregunta:

1. ¿Usted identifica el concepto de psicomotricidad infantil?

Gráfico 31 Gráfica en porcentajes de la respuesta 1.

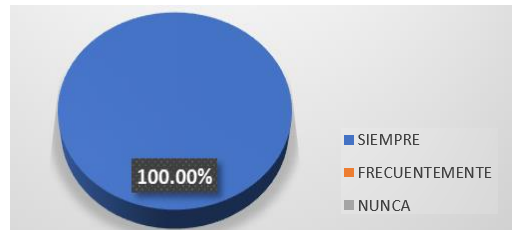


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 78% de la población que corresponde identifican el concepto de psicomotricidad infantil: relación entre las funciones motoras del cuerpo y la mente, los cuales ayuden al desarrollo del área cognitiva, y el 22% reconocen poco el concepto.

2. ¿Considera que la psicomotricidad infantil es importante para el movimiento del cuerpo y el desarrollo cognitivo?

Gráfico 32 Gráfica en porcentajes de la respuesta 2.

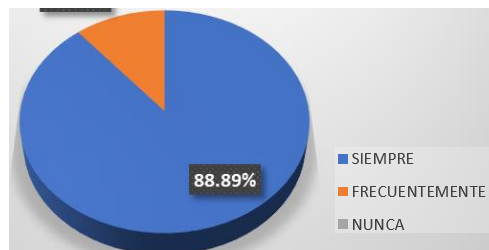


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 100% de la población responden que si es importante la psicomotricidad infantil para el movimiento del cuerpo y el desarrollo intelectual.

3. ¿Realiza actividades psicomotoras en sus estudiantes durante clases?

Gráfico 33 Gráfica en porcentajes de la respuesta 3.

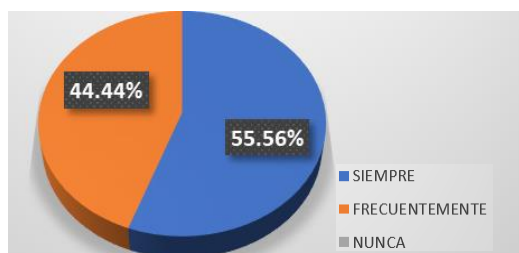


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 88,89 de la población si realizan actividades psicomotoras durante clases y el 11,11% no lo realizan.

4. ¿En sus clases virtuales planifica actividades para el desarrollo psicomotor infantil?

Gráfico 34 Gráfica en porcentajes de la respuesta 4.



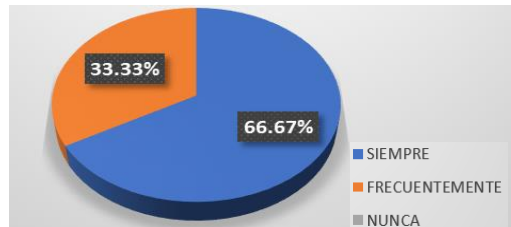
Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 55,56% de los docentes si planifican actividades que estimulen el desarrollo psicomotor infantil en clases virtuales, pero el 44,44% lo realizan poco, debido a que

son maestros de otras áreas como: religión, inglés, computación y música, en los contenidos que enseñan son teóricos que prácticos.

5. ¿Involucra actividades de motricidad fina y gruesa en sus clases virtuales?

Gráfico 35 Gráfica en porcentajes de la respuesta 5.

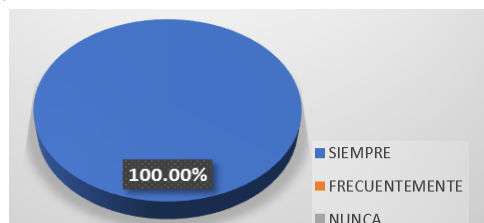


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 66,67% de los docentes si involucran actividades para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en las clases virtuales y el 33,33% lo realizan regularmente debido a que no tienen conocimiento sobre técnicas grafo plásticas.

6. ¿Cree que es importante que el estudiante reconozca las partes del cuerpo?

Gráfico 36 Gráfica en porcentajes de la respuesta 6.

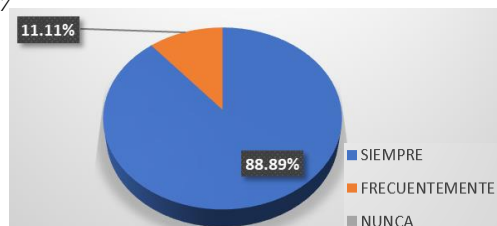


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 100% de los docentes mencionan lo importante que es para los niños reconocer las partes de su cuerpo que ayudan a la formación del esquema corporal.

7. ¿Desarrolla en sus clases virtuales el reconocimiento de la lateralidad?

Gráfico 37 Gráfica en porcentajes de la respuesta 7

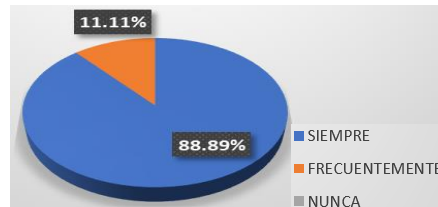


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 88,89% de la población mencionan que, si aplican la discriminación de izquierda a derecha en clases y el 11,11 lo realiza con regularidad, esto sucede porque los docentes de otras áreas se involucran únicamente a desarrollar contenidos de su asignatura.

8. ¿Considera que el juego infantil es importante aplicarlo en el nivel preparatorio?

Gráfico 38 Gráfica en porcentajes de la respuesta 8.

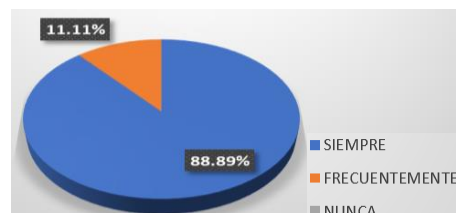


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 88,89% de los docentes responden que sí aplican el juego infantil en primeros de básica, y el 11,11% lo realiza regularmente, es importante mencionar que en el nivel de preparatoria es importante para el desarrollo psicomotor.

9. ¿Considera que el juego infantil es importante en sus clases virtuales?

Gráfico 39 Gráfica en porcentajes de la respuesta 9.

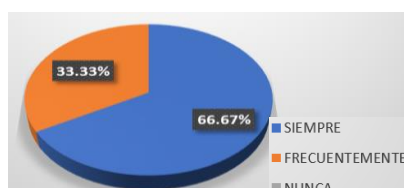


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 88,89% de los docentes si considera importante el juego infantil y el 11,11% que corresponde a docentes de otras asignaturas cree que el juego infantil es necesario, pero no le brindan suficiente atención porque en la modalidad virtual existe un limitado tiempo para ejecutarlo y prefieren a los contenidos que se deben avanzar en clases.

10. ¿Durante la virtualidad aplica el juego en sus clases virtuales?

Gráfico 40 Gráfica en porcentajes de la respuesta 10.

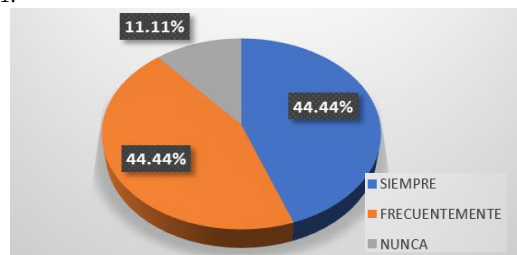


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 66,67% de los docentes si aplica el juego en las clases virtuales y el 33,33% responde que lo hace regularmente, pero al estar en modalidad virtual prefieren realizar juegos en línea que aquellos que involucren movimiento.

11. ¿Aplica en sus planificaciones juegos psicomotores?

Gráfico 41 Gráfica en porcentajes de la respuesta 11.

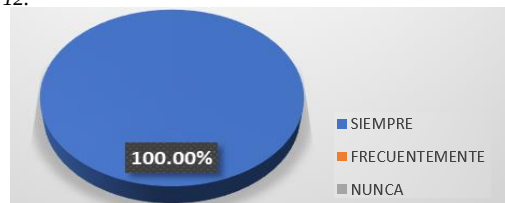


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

En esta pregunta existe una similitud el 44,44% de docentes si aplican los juegos psicomotores, pero el otro 44,44% los ejecuta con regularidad, y el 11,11% en ocasiones porque las materias que desarrollan en clase no es necesario involucrar la lúdica u el movimiento.

12. ¿Considera que el juego es oportuno para desarrollar las capacidades psicomotoras de los estudiantes?

Gráfico 42 Gráfica en porcentajes de la respuesta 12.

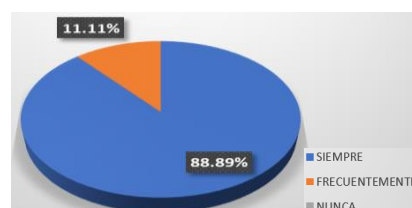


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 100% de la población si considera que el juego es oportuno para desarrollar capacidades psicomotoras en los estudiantes.

13. ¿Usted cree que existe relación entre desarrollo psicomotor y juego?

Gráfico 43 Gráfica en porcentajes de la respuesta 13.

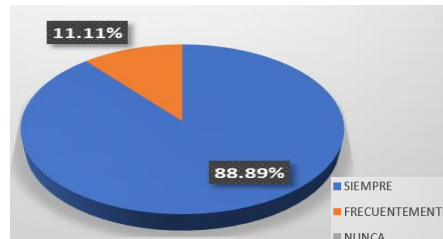


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 88,89% de los docentes responden que, si existe relación, pero el 11,11% considera que es frecuente la conexión entre ambos conceptos porque desconoce su significado.

14. ¿Considera que la utilización del juego mejora el desarrollo psicomotor?

Gráfico 44 Gráfica en porcentajes de la respuesta 14.

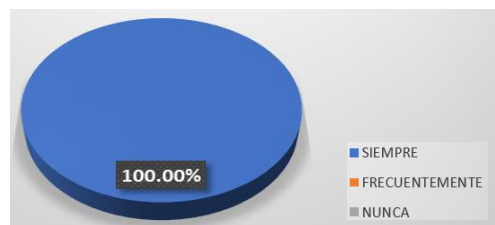


Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 88,89% de la población considera que el juego sí mejora el desarrollo psicomotor y el 11,11 responde que ayuda poco a la psicomotricidad del niño.

15. ¿Cree que el desarrollo psicomotor infantil y el juego ayudan al movimiento del cuerpo?

Gráfico 45 Gráfica en porcentajes de la respuesta 15.



Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

El 100% de docentes responden que el desarrollo psicomotor y el juego si ayudan al movimiento del cuerpo, porque ayudan a la interacción social y la capacidad de relacionarse con el mundo, promueven mayores capacidades mentales y de comunicación.

Finalmente, la encuesta aplicada como resultados se evidenció que el mayor desconocimiento sobre el desarrollo psicomotor lo evidencian los docentes de otras áreas debido a que su perfil profesional no está direccionado a la educación infantil. En sus clases y planificaciones realizan pocas actividades y juegos psicomotores. En cambio, las educadoras infantiles tenían conocimiento sobre el desarrollo psicomotor,

3.9 Entrevista sobre la implementación de la lúdica para el desarrollo del aspecto motor infantil.

Se realizó la entrevista a 4 educadoras del subnivel preparatoria de primeros de básica, las cuales tienen mayor conocimiento sobre el desarrollo psicomotor. El instrumento consta de seis preguntas que estaban destinadas a investigar sobre el desarrollo psicomotor infantil, el juego y la relación entre ambos, se preguntó a las docentes como se aplican en la virtualidad, a continuación, se detallan las repuestas más de las docentes.

1. ¿Reconoce que es la psicomotricidad infantil?

Las docentes entrevistadas si conocen que la psicomotricidad infantil es la relación entre cuerpo y mente que ayudan al crecimiento integral de los niños. Expresan lo siguiente:

“La psicomotricidad es la relación entre el movimiento y la actividad física, permite a los niños dominar los movimientos corporales, para que ellos también tengan una mejor relación y comunicación, la psicomotricidad ayuda sobre todo al desarrollo infantil, fortalece salud física y salud emocional y mental a los niños”.

2. ¿Cree usted que es importante el desarrollo de la psicomotricidad infantil en la presencialidad y ahora en la virtualidad?

Las docentes responden que si es importante la psicomotricidad infantil en la presencialidad y ahora en la virtualidad porque ayuda a evitar el sedentarismo y mejoran la actividad física. Afirman: “Sí, porque la psicomotricidad le permite al niño explorar investigar, superar retos y sobre todo resolver problemas que se encuentran relacionados en su entorno y sobre todo conocer los miedos, enfrentarse a ellos y expresarse con toda la libertad que requieren y sobre todo ser muy autónomo”.

3. ¿Usted conoce el significado de juego infantil?

Las docentes si distinguen el significado de juego infantil porque al estar el en subnivel de preparatoria es importante transmitir los conocimientos mediante la lúdica. Responden lo siguiente: “Sí, el juego infantil es una actividad espontánea sin un fin determinado, los pequeños juegan y se divierten, pero es de gran utilidad para el desarrollo de los pequeños”.

4. ¿Usted considera que para el desarrollo psicomotor infantil es importante el juego?

Las docentes en afirman que el juego es fundamental para el área motriz porque incrementa las habilidades sociales, afectivas y cognitivas. Mencionan: Si, es importante el juego, pero sobre todo que exista un juego con conciencia, que desarrolle todas las habilidades, destrezas y capacidades que deben adquirir, dependiendo de la edad para que se desenvuelvan sin dificultad en su desarrollo psicomotriz”. Docente primero “A”

5. ¿Cree usted que existe relación entre psicomotricidad infantil y juego?

Todas las docentes están de acuerdo que si hay relación entre psicomotricidad y juego porque ayuda al crecimiento personal y afectivo del niño. Definen lo siguiente: “Si, se relacionan porque permiten trabajar la actividad motriz en los niños”.

6. ¿Qué tipo de juegos aplicaría ahora en la virtualidad para el desarrollo del área motriz?

Las docentes mencionan que aplican juegos virtuales porque la nueva realidad para enseñar es virtual, lo que implica jugar con recursos digitales. Mencionan: “Se deben realizar los mismos juegos de la presencialidad, se necesita de un espacio amplio, por ejemplo: jugar a las estatuas, el rey manda, baile de la silla entre otros, lo importante es la predisposición de los niños y niñas del nivel de preparatoria”.

Las educadoras infantiles consideran que el desarrollo psicomotor infantil es una disciplina importante en la edad de 5 a 6 años, porque ayuda a la motricidad fina y gruesa de los estudiantes, mencionan que para fortalecer el área motriz es necesario el juego y que en la virtualidad involucra mayor trabajo para ejecutarlo.

CAPÍTULO V

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Propuesta de estrategias basada en el enfoque lúdico para el desarrollo psicomotor infantil en el área de Expresión Corporal mediante la actividad del Ping Pong para los estudiantes del subnivel de preparatoria de la “Unidad Educativa George Mason”.

4.1 Descripción de la propuesta.

Por medio, de esta propuesta se va a desarrollar en el subnivel de preparatoria la dominancia de la derecha e izquierda, la coordinación: vista, oído y mano (ritmo), la memoria visual-gestual y la coordinación del cuerpo, mediante una serie de actividades lúdicas en las cuáles interviene el juego del Ping Pong como la actividad principal para el desarrollo psicomotor infantil.

4.2 Justificación de la propuesta.

A lo largo del desarrollo de los niños es importante generar en ellos un estilo de vida activa e integral, para mejorar el crecimiento y su capacidad cognitiva. En el desarrollo psicomotor en el subnivel de preparatoria en las instituciones que ofrecen el primero de básica, en la actualidad se ha perdido la aplicación de la psicomotricidad debido a la pandemia el tiempo durante una clase es corto, para poder generar actividades que involucren el movimiento del cuerpo. El desarrollo psicomotor es el principal factor para el movimiento del cuerpo, ejercitarlo mediante el juego permite potenciar el área motriz y cognitiva del niño.

Es importante mencionar que en esta situación de la pandemia se ha perdido el desarrollo psicomotor en los niños, debido a que las clases ya no son presenciales y su modalidad de aprendizaje es virtual, lo cual limita al niño mantener su cuerpo en movimiento, otro factor que ha debilitado la actividad motriz es el espacio reducido para recibir clases virtuales, en la mayoría de hogares no cuentan con un lugar amplio, el uso de las computadoras y pocas actividades lúdicas en casa perjudican el desarrollo psicomotor. El test que se aplicó a los niños del subnivel de preparatoria es de funciones básicas de Olga Berdicewski y Neva Milicic, el cual se adaptó y se enfocó en el desarrollo psicomotor, se evaluaron 10 áreas de 17. Los resultados se centraron en cuatro dimensiones no logradas: dominancia lateral con el 92% de actividades no

realizadas, el 45% coordinación: vista, oído y mano (ritmo), 32% retentiva visual-gestual y 24% coordinación del cuerpo, en cada área se evaluaron diferentes acciones psicomotoras. Por lo tanto, se evidenció que los infantes no reconocen la izquierda y derecha, los movimientos que presentan tienen poca coordinación, la capacidad de atención y concentración es débil y con dificultades para recordar, la postura y equilibrio manifiestan poco control tónico, es decir se requiere intervención mediante las actividades lúdicas. Es importante mencionar que el tenis de mesa es conocido popularmente como Ping Pong, dentro de esta propuesta está enfocado como un juego, el cual ayuda a potenciar el aspecto motor, afectivo, social y mental del niño.

El ping-pong es un juego versátil, esto quiere decir que es muy variado, se puede ejecutar como un deporte o juego, para esta propuesta se lo escogió por sus grandes beneficios: acelera el desarrollo físico y motor, mejora la coordinación de los movimientos, tonifica la motricidad fina y gruesa, estimula la percepción visual y auditiva, a través de los desplazamientos y cambios de dirección aumenta el reconocimiento de la izquierda y derecha.

Al mismo tiempo, la práctica constante de este juego genera mayor rendimiento físico, evita el sedentarismo generado por la pandemia, estimula e impulsa al niño a que sea más activo y productivo en sus actividades cotidianas. Es decir, al incluirlo en esta propuesta no solamente va a estar direccionado a las áreas no logrados sino también actuará en todo el desarrollo integral del infante.

4.3 Objetivos de la propuesta.

Objetivo General

- Generar una propuesta de estrategias para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los niños de subnivel de preparatoria de educación general básica, de la "Unidad Educativa George Mason", en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021.

Objetivos específicos.

- Facilitar y promover el desarrollo psicomotor en el área de expresión Corporal en el subnivel de preparatoria para promover el movimiento en el cuerpo y la actividad motriz.
- Aplicar y desarrollar el enfoque lúdico mediante actividades que permitan la acción corporal y la conciencia del propio cuerpo, explorando la motricidad gruesa y fina.
- Implementar y ejecutar el Ping Pong como juego y actividad principal para interiorizar el desarrollo de la psicomotricidad infantil y fortalecer las áreas no logradas en el test de funciones básicas.

4.4 Temporalización de la propuesta.

La planificación está organizada para trabajarse durante las clases de Expresión Corporal con una duración de 45 minutos semanales, al ser una asignatura con una cantidad reducida de horas, se podrá trabajar durante una unidad la cual está conformada por seis semanas.

4.5 Beneficiarios de la propuesta.

- Estudiantes del subnivel de preparatoria.
- Personal docente.

4.6 Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta.

- Directivos.
- Psicóloga.
- Coordinadora académica.

Funcionamiento de la propuesta.

La propuesta planteada estará en las guías didácticas de Expresión Corporal de la “Unidad Educativa George Mason”, basada en la “guía virtual establecida en el año 2019 por el Ministerio de Educación del Ecuador” y estructurada bajo la modalidad “Flipped classroom”, la cual contiene objetivos, contenidos, destrezas, indicadores y recursos digitales, se llevarán actividades que involucren el desarrollo de la dominancia del lado derecho e izquierdo, coordinación: vista, oído y mano (ritmo), memoria visual-

gestual y la coordinación del cuerpo, utilizando el Ping Pong como un eje transversal en cada estrategia lúdica.

Explicación del proceso.

La planificación está organizada para trabajarse durante las clases de Expresión Corporal con una duración de 45 minutos semanales, al ser una asignatura con una cantidad reducida de horas, se podrá trabajar durante una unidad la cual está conformada por seis semanas.

- Identificar el área a trabajar la propuesta, en este caso es la asignatura de Expresión Corporal.
- Elegir el título de la unidad a trabajar.
- Colocar las destrezas con criterios de desempeño establecidas del referente curricular del subnivel de preparatoria.
- Proponer objetivos y contenidos enfocados en el juego del Ping Pong.
- Desarrollar de la unidad de planificación mediante la metodología Flipped classroom.
- Estructurar el contenido en dos etapas asincrónicas y una etapa en la plataforma Zoom sincrónica.
- Finalizada la planificación se establece los indicadores de logro en cada clase, los cuáles permiten identificar el conocimiento y asimilación del niño durante la clase.
- Después se evalúa la clase utilizando una escala descriptiva y numérica.

Fases y etapas del proceso.

La propuesta se guía e implementa lineamientos curriculares establecidos por el “Ministerio de Educación y el referente curricular del subnivel de preparatoria”, a partir de estos documentos se considera las siguientes etapas y fases a seguir:

- Aceptación de la comunidad educativa para implementar la propuesta.

- Guías pedagógicas estructuradas bajo la modalidad virtual y adaptadas a la realidad actual.
- Destrezas en base a la asignatura de Expresión Corporal.
- Metodología basada en el ERCA y Flipped Classroom.
- Actividades enfocadas en el desarrollo psicomotor y el juego del Ping Pong mediante experiencias de aprendizaje.

Fase de planeación.

Descripción de contenidos.

En la propuesta de estrategias para el desarrollo psicomotor se trabajarán los siguientes contenidos:

Datos informativos.

La planificación para el desarrollo psicomotor contará con estrategias lúdicas, las cuales se van a experimentar y potenciar al realizar el juego del Ping Pong, es importante mencionar que la estructura contiene lo siguiente:

- El título de la planificación semanal del aula invertida.
- El área en el que se va a trabajar las actividades psicomotoras que corresponde al área de Expresión Corporal.
- El título de la experiencia de aprendizaje en el que se distinga el juego del Ping Pong.
- El elemento integrador que hace referencia a un cuento, poema o una canción que involucren el movimiento de todo el cuerpo.
- La fecha y tiempo de duración de la actividad.

Planificación micro curricular.

La planificación curricular de esta propuesta tiene la estructurada en base a “experiencias de aprendizaje establecida por el Ministerio de Educación y el referente curricular de preparatoria” y mantiene los lineamientos para ser ejecutada de manera virtual los mismos que están organizados de la siguiente forma:

- Destreza con criterio de desempeño del área de Expresión Corporal establecida en el referente curricular del subnivel de preparatoria.
- El objetivo de la experiencia de aprendizaje, el cual debe estar direccionado al juego del Ping Pong y las áreas que no fueron logradas en el test virtual.
- La introducción al tema y los contenidos que son los saberes o conocimientos para desarrollar y fortalecer en la psicomotricidad del niño.
- La metodología para las actividades es el modelo pedagógico constructivista ERCA que consiste en experiencia, observación, conceptualización y aplicación, junto con las “experiencias de aprendizaje” lo cual que ayuda a los niños a experimentar, explorar, interactuar y extraer sus propias vivencias.
- La metodología en esta propuesta es la Flipped classromm o aula invertida, debido a la situación que se atraviesa por la pandemia, se ha planteado a nivel nacional trabajar de manera online las clases en el subnivel de preparatoria, por lo tanto, las planificaciones tienen tres etapas.
- Las etapas de la Flipped classroom están estructuras por actividades previas que son el momento asincrónico o la plataforma institucional, donde el niño revisa los contenidos con ayuda de un acompañante.
- La segunda etapa es el momento sincrónico o en la plataforma Zoom, en donde el estudiante se conecta a clases con la docente y realiza las actividades para el desarrollo psicomotor.
- En la tercera etapa se plantea la actividad para la casa y una evaluación sobre lo aprendido en clase.

- Los recursos establecidos en cada actividad para el juego del Pin Pong son elementos de casa y están enfocados a que sean elaborados con material reciclado.
- Indicadores de logro que se realizan en base al contenido de la planificación en este caso las áreas no logradas del test virtual.
- Actividades de evaluación direccionadas al Ping Pong de manera digital y con el desarrollo psicomotor infantil.
- El lugar que se desarrollará las actividades será en casa en un espacio amplio y adecuado a la modalidad virtual.

4.7 Metodología de la propuesta.

Planificación.

“Propuesta pedagógica con el enfoque lúdico para el desarrollo psicomotor infantil de los estudiantes del nivel de preparatoria de la Unidad educativa George Mason”. Según el Ministerio de educación su finalidad brindar acceso a una educación de calidad en todos los niveles de manera integral, en el Plan Educativo aprendamos juntos en casa (2020) menciona lo siguiente: “ante la complejidad de la coyuntura, el Plan Educativo COVID 19 tiene la intención de proveer herramientas pedagógicas, metodológicas, psicoemocionales y psicosociales, que fomenten y fortalezcan la construcción de un modelo educativo adaptable y contextualizado, que responda a las diversas necesidades del territorio nacional y permita garantizar el derecho a la educación en medio de la crisis” (Plan Educativo aprendamos juntos en casa, 2020, p.6).

En el siguiente texto hace mención sobre la emergencia sanitaria que se está viviendo propone garantizar el acceso a la educación de acuerdo la realidad actual, por eso es importante mencionar que en el plan de unidad que se va a realizar en la propuesta está organizado y construido bajo los nuevos lineamientos que menciona el Plan educativo aprendamos juntos en casa. En el documento Plan educativo aprendamos juntos en casa (2020) afirma: “en el parámetro planificación de los aprendizajes, el Ministerio de Educación ha elaborado fichas pedagógicas de planificación interdisciplinaria y por subnivel” (p.10). Por lo tanto, se implementan las guías pedagógicas para fortalecer mediante actividades lúdicas las áreas no logradas del test.

Las actividades para desarrollar están en las fichas pedagógicas de planificación propuestas por el “Ministerio de Educación bajo la modalidad virtual”, las actividades en la propuesta están distribuidas por seis semanas. Se plantea trabajar cuatro unidades a lo largo de este año “2020-2021 en el ciclo Sierra”, la propuesta está formada por la planificación micro curricular o guías pedagógicas que están estructuradas en la modalidad de Flipped classroom o aula invertida, las cuáles mantiene el formato propuesto por el “Ministerio de Educación” al que se acopló la “Unidad Educativa George Mason”. La siguiente planificación micro curricular, contiene cuatro destrezas que se ejecutarán en seis semanas que dura una unidad, las cuales están formadas por actividades enfocadas en el juego del Ping Pong, en el siguiente plan se describen diferentes indicadores que están orientados a las cuatro áreas no logradas en las que se presentó mayor dificultad.

4.8 Periodo de ejecución de la Propuesta.

La propuesta se planteará para seis semanas que corresponde a una unidad, será desarrollada en el tercer parcial porque los niños habrán culminado el primer quimestre y sus capacidades corporales estarán listas para practicar movimientos más complejos que implica el juego del Ping Pong.

Las etapas que se van a implementar serán:

Diagnostica: se proporciona las destrezas del Currículo del subnivel de preparatoria (2016), desde las más simples hasta las más complejas enfocadas en la lúdica y el aspecto motor, estructurada de la siguiente forma:

“EF.1.2.4. Tener disposición para auto superarse en la práctica de habilidades motrices básicas, acrobacias y destrezas” (p.185). En la primera semana se realizan actividades sobre materiales y reglas para jugar Ping Pong, que fortalece el área memoria visual y gestual.

“EF.1.1.6. Reconocer, diferenciar y practicar diferentes maneras de realizar las acciones motrices que se necesitan para participar de manera segura en diferentes juegos individuales y colectivos” (p.183). En la segunda semana se practica las formas de agarre y uso de la raqueta, que mejoran el área de la dominancia lateral.

“EF.1.2.2. Explorar sus capacidades de coordinación, flexibilidad, velocidad, resistencia, fuerza, durante la realización de prácticas gimnásticas (ejercicios, destrezas y acrobacias)” (p.185). En la tercera, cuarta y quinta semana, se selecciona esta destreza para trabajar posiciones, movimientos, ritmo, coordinación y formas de golpear la pelota con la raqueta.

“EF.1.5.1. Reconocer y explorar las diferentes características y posibilidades de movimiento de las partes y segmentos del propio cuerpo, durante la realización de diversas prácticas corporales” (p.185). En la sexta semana, después de haber practicado de manera individual diversas actividades del Pin Pong, se organiza en casa un espacio y se empieza a practicar el juego.

Ejecución: Al finalizar cada clase se realizará una actividad significativa sobre el contenido aprendido y se evalúa:

- Semana 1: imita y memoriza posiciones usando la raqueta.
- Semana 2: crea una raqueta y practica movimientos con la mano derecha e izquierda.
- Semana 3: realiza una coreografía utilizando la raqueta.
- Semana 4: crea y presenta una secuencia de golpes con la raqueta.
- Semana 5: demuestra y coordina movimientos con la raqueta y pelota.
- Semana 6: graba un video aplicando lo aprendido y juega Ping Pong.

Después de evaluar las actividades significativas mediante escalas descriptivas y numéricas, se obtendrán resultados de las educadoras, la información que se obtenga ayuda a identificar el origen del problema, permite verificar si las actividades propuestas y las destrezas seleccionadas mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños o se deben ser modificas.

Aplicación: Finalmente, los resultados obtenidos de la propuesta ayudan a identificar las fortalezas y debilidades en la implementación del juego del Ping Pong. Durante cada semana el docente observará el avance de cada estudiante, en caso de presentar dificultades serán reforzadas.

4.9 Guías pedagógicas Flipped Classroom e instrumentos de Evaluación de la propuesta para docentes del nivel de preparatoria en la modalidad virtual.

López (2017), menciona “Flipped classroom, es un modelo que se moviliza entre la escuela y el contexto, a través de herramientas, a las que el estudiante tiene acceso fuera del aula. Esta estrategia debe convertirse en un método de enseñanza habitual, permite que en tiempos de distanciamiento físico sea adaptable por el profesor y los estudiantes sigan en el proceso de formación con ayuda de la virtualidad, conectividad y recursos tecnológicos, los cuales permiten fortalecer la comunicación”. Es importante que en la nueva modalidad virtual mediante el uso de las guías pedagógicas van a permitir desarrollar actividades para el fortalecimiento de las áreas no logradas como resultado de la prueba de funciones básicas. Zubiría (2020), “Flipped classroom es el uso de plataformas (sincrónico y asincrónico); el estudiante es activo, por su parte el maestro es orientador, facilitador, y en especial, mediador de pensamiento investigativo”. Las planificaciones semanales que a continuación se presentan mantienen el modelo que menciona Zubiría (2020), basadas en el tiempo sincrónico y asincrónico, las actividades que se han detallado tienen recursos digitales interactivos y actividades para el fortalecimiento del desarrollo psicomotor.

Es importante mencionar que se escogieron seis actividades para potenciar aquellas áreas en las que presentaron mayor dificultad los estudiantes: “dominancia lateral, coordinación visual auditivo-motora (ritmo), memoria visual-gestual y coordinación dinámica” y una actividad para fortalecer las seis áreas que si fueron logradas, en cada planificación se implementa la evaluación que está estructurada por indicadores de logro de cada actividad y también por aquello que plantea el referente curricular del subnivel de preparatoria.

Ping Pong en el subnivel de preparatoria.

Espejo (2016) menciona “el Ping Pong promueve alegría, desafíos y retos personales, su práctica brinda beneficios en el desarrollo de la personalidad, mejora la salud y existe mayores relaciones sociales” (p.29). La práctica de este juego permite el desarrollo integral del niño, contribuye al fortalecimiento del cuerpo, la lateralidad y los

movimientos. Fomenta la interacción social, esto quiere decir que se establecen lazos de afecto al realizarse el juego entre parejas y otros jugadores, justamente lo que se requiere reforzar después del confinamiento. En esta propuesta existen seis actividades en base al juego del Ping Pong.

La primera semana la experiencia aprendizaje es: Disfrute del Ping Pong virtual y memorizo posiciones e imágenes. Esta semana se desarrolla el área de memoria visual y gestual mediante la discriminación y reconocimiento de reglas, materiales y posiciones para jugar, la tarea consiste en la imitación de posturas para jugar.

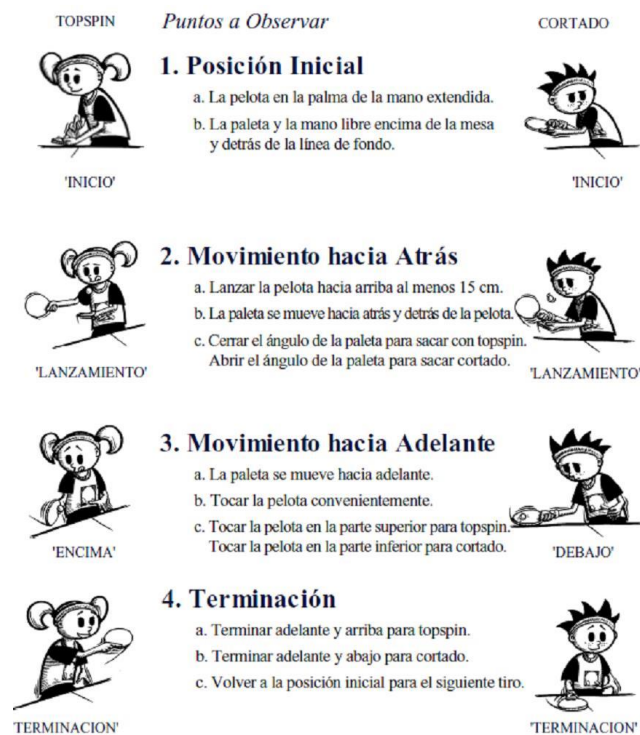


Gráfico 46 Posiciones básicas para jugar Ping Pong, Cisneros, 2013.

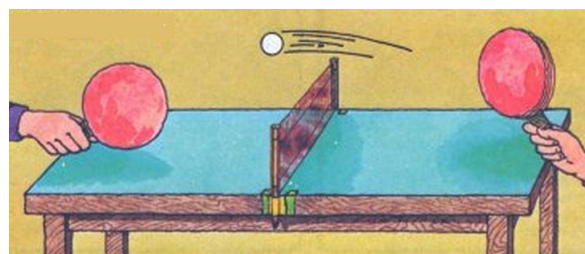


Gráfico 47 Materiales para jugar Ping Pong, Casas, 2017.

En la segunda semana la experiencia de aprendizaje se enfoca en reconocer la derecha e izquierda al jugar, se propone actividades de formas de agarre de la raqueta utilizando el lado derecho e izquierdo del cuerpo. La actividad en casa es crear una raqueta de Ping Pong y ejecutar diferentes movimientos con la mano derecha e izquierda, se propone que el educando experimente y cree su raqueta, pelota y red.



Gráfico 48 Materiales para jugar Ping Pong, Fernández, 2014.

La tercera semana esta direccionada al área de coordinación dinámica las actividades que se propone es realizar imitación de movimientos mediante canciones y el uso de los implementos del Ping Pong creados en la anterior semana.



Gráfico 49 Imitación de posiciones y uso de raqueta, Shutterstock, 2022.

En la cuarta semana la experiencia de aprendizaje es coordinar, observar y escuchar movimientos mediante el juego del Ping Pong, con el propósito de mejorar el área de coordinación visual auditivo, las actividades están planificadas para los sentidos tacto, vista y oído, por ejemplo: visualiza diferentes patrones de aplausos e imita el número de golpes usando la raqueta.

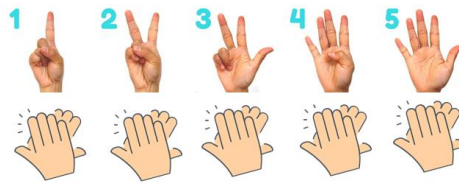


Gráfico 50 Patrón de aplausos, Herrera, 2022.



Gráfico 51 Uso de la raqueta, imitación de golpes, png tree, 2017.

La quinta semana se refuerza el área de coordinación entre la vista, el oído y el tacto llevando el ritmo la experiencia de aprendizaje es coordinar movimientos y utilizar dos raquetas, las actividades que se proponen tiene como objetivo desarrollar habilidades motrices y mentales, una de las actividades es: crea y demuestra movimientos con la raqueta y la pelota coordinando movimientos.



Gráfico 52 Coordinación de movimientos raqueta y pelota, Inmagine Lab Pte Ltd, 2022.

En la última semana se realiza un fortalecimiento de todas las áreas trabajadas en las anteriores semanas, como finalización la experiencia de aprendizaje es: disfruto del Ping Pong y fortalezco mi cuerpo, las actividades será preparar y organizar un espacio amplio en casa y disponer de una mesa con una red adaptada, aquí el niño aplicará lo aprendido durante las seis semanas.

A continuación, se detalla las actividades las cuales están agrupadas por planificaciones semanales contienen destrezas, objetivos y contenidos que se basan en las cuatro áreas no logradas por los estudiantes del subnivel de preparatoria, cada actividad tiene como principal juego el Ping Pong.

Tabla 27 Planificación Área memoria visual y gestual

PLANIFICACIÓN SEMANAL AULA INVERTIDA SEMANA 1.
ÁREA MEMORIA VISUAL-GESTUAL.
Título de la experiencia de aprendizaje:
Disfrute del Ping Pong virtual y memorizo posiciones e imágenes.
Destreza:
Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.2.4. Tener disposición para auto superarse en la práctica de habilidades motrices básicas, acrobacias y destrezas” (p.185).
Objetivo de experiencia de aprendizaje:
Involucrar el Ping Pong como actividad principal en la formación integral y corporal para fortalecer la memoria visual-gestual.
Planificación y descripción de las actividades para reforzar el área: Memoria visual-gestual.
Etapa 1. Tiempo asincrónico:
Plataforma institucional.
Conceptualización: revisar conceptos antes de conectarse a clases virtuales.
Actividad: Escucha y memoriza materiales y reglas para jugar Ping Pong.
Recurso: video reglas y materiales del Ping Pong.
<i>Ping Pong para niños 2.</i> (2018, 12 octubre). [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=OWwBcPuZaoM

Etapla 2. Tiempo sincrónico:

Plataforma Zoom.

Aplicación: actividades prácticas.

Actividad: adivina y busca materiales del Ping Pong.

Recurso: juego en línea de Ping Pong.

Etapla 3. Tiempo asincrónico: seguimiento posterior a la clase.

Tarea en clase: refuerza lo aprendido en clase.

Actividad: imita posiciones utilizando la raqueta y las memoriza.

Recurso: raqueta de Ping Pong.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Tabla 28 Evaluación actividad del Área memoria visual y gestual

Actividad: imita posiciones utilizando la raqueta y las memoriza.

Evaluación: Escala descriptiva.

Indicadores de logro:

Discrimina y reconoce el Ping Pong de otros deportes.

Imita posiciones de compañeros para jugar Ping Pong.

Memoriza e identifica posiciones para jugar Ping Pong.

Indicadores de evaluación:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “I.EF.1.2.1. Experimenta las mejores maneras de practicar habilidades motrices básicas, destrezas y acrobacias a partir de identificar los factores que favorecen u obstaculizan la práctica” (p.186).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

PLANIFICACIÓN SEMANAL AULA INVERTIDA SEMANA 2.

ÁREA DOMINANCIA LATERAL.

Título de la experiencia de aprendizaje:

Reconozco la derecha e izquierda con el Ping Pong.

Destreza:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.1.6. Reconocer, diferenciar y practicar diferentes maneras de realizar las acciones motrices que se necesitan para participar de manera segura en diferentes juegos individuales y colectivos” (p.183)

Objetivo de experiencia de aprendizaje:

Experimentar el Ping Pong como actividad principal en la formación integral y corporal para reconocer derecha e izquierda.

Planificación y descripción de las actividades para reforzar el área: Dominancia lateral.

Etapas 1. Tiempo asincrónico:

Plataforma institucional.

Conceptualización: revisar conceptos antes de conectarse a clases virtuales.

Actividad: Descubre y aprende las formas de agarre de la raqueta utilizando el lado izquierdo y derecho del cuerpo.

Recurso: video sobre formas de agarre de la la raqueta.

Ping Pong para niños. (2018, 15 septiembre). [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=WkRuQyAF3WM>

Etapas 2. Tiempo sincrónico:

Plataforma Zoom.

Aplicación: actividades prácticas.

Actividad: imita y practica formas de agarre utilizando la mano izquierda y derecha.

Recurso: juego en línea de Ping Pong.

Etapas 3. Tiempo asincrónico: seguimiento posterior a la clase.

Tarea en clase: refuerza lo aprendido en clase.

Actividad: crea una raqueta de Ping Pong y ejecuta diferentes movimientos con la mano derecha e izquierda.

Recurso: cartón, goma, papel brillante.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Tabla 30 Evaluación actividad del Área Dominancia lateral

Actividad: crea una raqueta de Ping Pong y ejecuta diferentes movimientos con la mano derecha e izquierda.

Evaluación: Escala descriptiva.

Indicadores de logro:

Expresa y refuerza su lateralidad en diferentes movimientos.

Identifica diferentes tipos de agarre de la raqueta.

Coordina y practica movimientos de izquierda a derecha.

Indicadores de evaluación:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “I.EF.1.1.3. Identifica lógicas de los juegos, las habilidades motrices básicas que se requieren, los objetivos que hay que lograr y los materiales necesarios para la construcción de implementos” (p.184).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

PLANIFICACIÓN SEMANAL AULA INVERTIDA SEMANA 3.

ÁREA COORDINACIÓN DINÁMICA

Título de la experiencia de aprendizaje:

Coordino movimientos y me divierto jugando Ping Pong.

Destreza:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.2.2. Explorar sus capacidades de coordinación, flexibilidad, velocidad, resistencia, fuerza, durante la realización de prácticas gimnásticas (ejercicios, destrezas y acrobacias)” (p.185).

Objetivo de experiencia de aprendizaje:

Descubrir la coordinación del cuerpo mediante el juego del Ping Pong.

Planificación y descripción de las actividades para reforzar el área:

Coordinación dinámica.

Etapas 1. Tiempo asincrónico:

Plataforma institucional.

Conceptualización: revisar conceptos antes de conectarse a clases virtuales.

Actividad: aprende diferentes posiciones y movimientos para coordinar el cuerpo utilizando la raqueta.

Recurso: raqueta.

Etapas 2. Tiempo sincrónico:

Plataforma Zoom.

Aplicación: actividades prácticas.

Actividad: baila al ritmo de las canciones e imita movimientos coordinando pasos y posiciones.

Recurso: música, videos.

Etapas 3. Tiempo asincrónico: seguimiento posterior a la clase.

Tarea en clase: refuerza lo aprendido en clase.

Actividad: imita movimientos de canciones y envía un video siguiendo una coreografía implementando el uso de la raqueta de Ping Pong.

Recurso: elementos del entorno en casa, música y raqueta.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Tabla 32 Evaluación actividad del Área Coordinación dinámica

Actividad: imita movimientos de canciones y envía un video siguiendo una coreografía implementando el uso de la raqueta de Ping Pong.

Evaluación: Escala descriptiva.

Indicadores de logro:

Ubica y reconoce la derecha e izquierda en su cuerpo.

Descubre y realiza los movimientos, utilizando la izquierda y derecha.

Ejercita y practica movimientos con la mano izquierda.

Practica movimientos con la mano derecha

Indicadores de evaluación:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “I.EF.1.2.1. Experimenta las mejores maneras de practicar habilidades motrices básicas, destrezas y acrobacias a partir de identificar los factores que favorecen u obstaculizan la práctica” (p.186).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

PLANIFICACIÓN SEMANAL AULA INVERTIDA SEMANA 4.

ÁREA COORDINACIÓN VISUAL AUDITIVO.

Título de la experiencia de aprendizaje:

Coordino, observo y escucho movimientos mediante el juego del Ping Pong.

Destreza:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.2.2. Explorar sus capacidades de coordinación, flexibilidad, velocidad, resistencia, fuerza, durante la realización de prácticas gimnásticas (ejercicios, destrezas y acrobacias)” (p.185).

Objetivo de experiencia de aprendizaje:

Experimentar la coordinación visual-auditivo mediante el juego del Ping Pong.

Planificación y descripción de las actividades para reforzar el área:

Coordinación visual auditivo.

Etapas 1. Tiempo asincrónico:

Plataforma institucional.

Conceptualización: revisar conceptos antes de conectarse a clases virtuales.

Actividad: visualiza diferentes patrones con aplausos e imita el número de golpes utilizando la raqueta de Ping Pong.

Recurso: raqueta de Ping Pong

Etapas 2. Tiempo sincrónico:

Plataforma Zoom.

Aplicación: actividades prácticas.

Actividad: observa y practica formas para golpear la pelota con la raqueta.

Recurso: raqueta de Ping Pong.

Etapas 3. Tiempo asincrónico: seguimiento posterior a la clase.

Tarea en clase: refuerza lo aprendido en clase.

Actividad: crea y presenta una secuencia de golpes utilizando ritmo con la raqueta.

Recurso: raqueta y pelota de Ping Pong.

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Tabla 34 Evaluación actividad del Área Coordinación visual auditivo

Actividad: crea y presenta una secuencia de golpes utilizando ritmo con la raqueta.

Evaluación: Escala descriptiva.

Indicadores de logro:

Discrimina y escucha el número de aplausos.

Reproduce secuencias de aplausos utilizando diferentes objetos del entorno.

Ejercita y ejecuta movimientos siguiendo diferentes ritmos.

Indicadores de evaluación:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.2.2. Explorar sus capacidades de coordinación, flexibilidad, velocidad, resistencia, fuerza, durante la realización de prácticas gimnásticas (ejercicios, destrezas y acrobacias)” (p.185).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

PLANIFICACIÓN SEMANAL AULA INVERTIDA SEMANA 5.

ÁREA COORDINACIÓN: VISTA, OÍDO Y MANO (RITMO).

Título de la experiencia de aprendizaje:

Coordino movimientos y utilizo dos raquetas.

Destreza:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.2.2. Explorar sus capacidades de coordinación, flexibilidad, velocidad, resistencia, fuerza, durante la realización de prácticas gimnásticas (ejercicios, destrezas y acrobacias)” (p.185).

Objetivo de experiencia de aprendizaje:

Demostrar habilidades motrices coordinando vista, oído y tacto al manipular materiales del Ping Pong.

Planificación y descripción de las actividades para reforzar el área:

Coordinación visual auditivo-motora (ritmo).

Etapas 1. Tiempo asincrónico:

Plataforma institucional.

Conceptualización: revisar conceptos antes de conectarse a clases virtuales.

Actividad: identifica y observa el uso de las raquetas y la pelota en el juego de Ping Pong.

Recurso: pelota y raquetas de Ping Pong.

Etapas 2. Tiempo sincrónico:

Plataforma Zoom.

Aplicación: actividades prácticas.

Actividad: coordina movimientos golpeando la pelota de arriba hacia abajo utilizando

las raquetas.

Recurso: pelota y raquetas de Ping Pong.

Etapas 3. Tiempo asincrónico: seguimiento posterior a la clase.

Tarea en clase: refuerza lo aprendido en clase.

Actividad: crea y demuestra movimientos con la raqueta y la pelota coordinando movimientos.

Recurso: pelota y raquetas de Ping Pong

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Tabla 36 Evaluación actividad del Área Coordinación visual auditivo (ritmo)

Actividad: crea y demuestra movimientos con la raqueta y la pelota coordinando movimientos.

Evaluación: Escala descriptiva.

Indicadores de logro:

Utiliza la pelota y raquetas de Ping Pong.

Coordina vista, oído y tacto al rebotar la pelota con la raqueta.

Practica y crea movimientos con la pelota y raquetas.

Indicadores de evaluación:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “I.EF.1.2.1. Experimenta las mejores maneras de practicar habilidades motrices básicas, destrezas y acrobacias a partir de identificar los factores que favorecen u obstaculizan la práctica” (p.186).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

Tabla 37 Planificación fortalecimiento de todas las áreas del test virtual.

PLANIFICACIÓN SEMANAL AULA INVERTIDA SEMANA 6. FORTALECIMIENTO DE TODAS LAS ÁREAS DEL TEST VIRTUAL.
Título de la experiencia de aprendizaje: Disfrute del Ping Pong virtual y fortalezcó mi cuerpo.
Destreza: Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “EF.1.5.1. Reconocer y explorar las diferentes características y posibilidades de movimiento de las partes y segmentos del propio cuerpo, durante la realización de diversas prácticas corporales” (p.185).
Objetivo de experiencia de aprendizaje: Practicar y ejecutar diferentes movimientos en el juego de Ping Pong manipulando la pelota y raqueta.
Planificación y descripción de las actividades para reforzar el área: Fortalecimiento de todas las áreas del test virtual.
Etapla 1. Tiempo asincrónico: Plataforma institucional. Conceptualización: revisar conceptos antes de conectarse a clases virtuales. Actividad: Prepara y organiza un espacio amplio en casa y dispone de una mesa con una red adaptada para Ping Pong. Recurso: mesa adaptada en casa con una red, raqueta y pelota.
Etapla 2. Tiempo sincrónico: Plataforma Zoom. Aplicación: actividades prácticas. Actividad: descubre y experimenta el uso de una mesa, raqueta y pelota practicando diferentes movimientos con el cuerpo. Recurso: mesa adaptada en casa con una red, raqueta y pelota.Recurso: pelota y

raquetas de Ping Pong.

Etapla 3. Tiempo asincrónico: seguimiento posterior a la clase.

Tarea en clase: refuerza lo aprendido en clase.

Actividad: graba un video jugando Ping Pong en casa y aplica lo aprendido durante las 6 semanas de clases.

Recurso: video, pelota, raquetas y mesa de Ping Pong adaptada en casa.

Tabla 38 Evaluación fortalecimiento de todas las áreas del test virtual.

Actividad: graba un video jugando Ping Pong en casa y aplica lo aprendido durante las 6 semanas de clases.

Evaluación: Escala numérica.

Indicadores de logro:

Participa e interactúa con sus pares. 3ptos.

Juega y aplica lo aprendido durante clases. 3ptos.

Coordina movimientos y desarrolla la psicomotricidad en su cuerpo. 4ptos.

Indicadores de evaluación:

Currículo del subnivel de preparatoria (2016): “I.EF.1.2.1. Experimenta las mejores maneras de practicar habilidades motrices básicas, destrezas y acrobacias a partir de identificar los factores que favorecen u obstaculizan la práctica” (p.186).

Fuente: por H. Micaela, (2021). Elaboración propia.

CONCLUSIONES

- Examinar la situación actual referido al desarrollo psicomotor infantil, que evidencian los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito”, para el ciclo lectivo 2020 – 2021”. A partir de este objetivo, en este estudio se verificó que la psicomotricidad infantil promueve la interacción social, mejora el comportamiento, brinda seguridad y contribuye a la formación de la identidad, autoestima y personalidad del niño, pero existe un gran déficit motor en la dominancia lateral, la coordinación de movimientos y la memoria gestual. Por lo tanto, se plantea el juego del Ping Pong porque a través de este se fortalece y perfecciona la coordinación visual, auditivo y motora en diferentes practicas corporales como: en el uso y agarre de la raqueta, lanzar la pelota, esquivar lanzamientos, estimula la capacidad de atención y memoria, la agilidad y los reflejos.
- Caracterizar las estrategias pedagógicas que actualmente emplean las docentes para promover el desarrollo psicomotor de los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021”. Al aplicar la encuesta a los educadores, se constató que solamente los profesionales especializados en esta área conocían sobre actividades y estrategias para promover el desarrollo psicomotor, pero en cambio los docentes de otras asignaturas desconocían el concepto motor y la poca practica en sus clases.
- Diseñar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo psicomotor infantil, desde el enfoque lúdico, dirigido a los estudiantes del subnivel de preparatoria, de la “Unidad Educativa George Mason, en la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021”. Mediante la implementación de la encuesta y entrevistas a los educadores, a través de sus conocimientos se demostró el desconocimiento, por lo tanto se establecieron las guías pedagógicas las cuáles están estructuradas bajo lo modalidad virtual, en el tiempo asincrónico y sincrónico, por medio de esta propuesta se aspira a que los docentes con el juego del Ping Pong mejoren la coordinación del cuerpo, el equilibrio, la concentración, el tono muscular y los reflejos, de esta forma se ayuda a que los

infantes al jugar activen los dos hemisferios izquierdo y derecho, y también controlar los movimientos más finos como: manos y ojos, y los movimientos gruesos coordinando las extremidades superiores e inferiores.

- El desarrollo psicomotor promueve la maduración mental y física, potencia el conocimiento del cuerpo y aumenta las capacidades mentales, es importante que en los primeros años de vida se lo estimule porque ayuda a que existe mayores conexiones cerebrales.
- El desarrollo integral en los primeros de vida es importante porque a través de este el niño logra fortalecer todas sus áreas como social, cognitiva, afectiva y motora. En la educación infantil y preparatoria fomentarlo garantiza mejores condiciones de vida para los infantes, mientras más atención se brinde al cuidado físico, cognitivo y emocional, se otorgan más oportunidades.
- El juego estimula la madurez en el cuerpo, fortalece la actividad motriz y permite al niño coordinar movimientos como: correr, saltar, reptar, trepar entre otros. Aporta en los niños satisfacción y placer al divertirse, mejora las funciones motrices como: el control muscular, la tonicidad, la coordinación de los movimientos, promueve mayor desenvolvimiento en juegos que implican la interacción y la socialización.
- El juego es un elemento importante para todo educador y es necesario implementarlo en la práctica educativa, porque permite que los infantes tengan mayores aprendizajes que estos perduren
- La práctica y el uso del juego del Ping Pong facilita y otorga la libertad del cuerpo, mejora el estado mental y psicológico durante este tiempo de pandemia, permite que los niños se diviertan, aprendan y coordinen movimientos óculo manuales favoreciendo la dominancia lateral y el control en el lado derecho e izquierdo, realizar ejercicios mejora los reflejos.

RECOMENDACIONES

- La pandemia ha modificado el estilo de vida de los niños y también la modalidad de recibir clases transformando el mundo que se conocía a un entorno diferente, conocido como la virtualidad, el cual ha provocado ansiedad y estrés en los infantes, es importante que todos los educadores incentiven la actividad motriz porque aumenta la fuerza física, la reacción, la agilidad, la coordinación, el equilibrio en el cuerpo y la mente.
- Los educadores tienen que fomentar y crear pausas activas que involucren el desarrollo psicomotor y practicar ejercicios y movimientos para evitar dificultades o retrasos motores.
- Los docentes deben contribuir y animar a los padres de familia a realizar juegos motores o practicar juegos de mesa como el Ping Pong, con el fin de estimular la actividad física.
- En el subnivel de preparatoria es fundamental que las educadoras infantiles promuevan el desarrollo psicomotor dentro de clases mediante juegos o actividades que involucren el movimiento del cuerpo porque favorecen a que los niños mantengan movimientos gruesos y finos sincronizados, comprendan el mundo, controlen sus emociones y sean seguros.
- Los educadores y toda la comunidad educativa deben ejercitar habilidades y destrezas motoras para potenciar el desarrollo psicomotor infantil y evitar el sedentarismo a edades tempranas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, G., Zapata, G., & Fernández, A. (1996). Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio. *Informe de Investigación*.
<https://repository.uniminuto.edu/jspui/handle/10656/12759?mode=full>
- Acuña, E., & Robles, N. (2019). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari, 2019*. Repositorio Institucional Digital UCSS.
<https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/653>
- Acuña Paredes, E. L. (s. f.). *Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años en las instituciones educativas estatales de nivel inicial del distrito de Huari, 2015*. Library.
<https://1library.co/document/download/zk3w9kpy?page=1>
- Aguilera Ruiz, C., Manzano León, A., Martínez Moreno, I., Lozano Segura, M. C., & Carla, C. Y. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261–266.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853537027.pdf>
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69–76. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Araya, L., Vergara, F., Arias, I., Fabré, H., Campoverde, M., & Muñoz, C. (2014). Diferencias en equilibrio estático y dinámico entre niños de primero de básica de colegios municipales y particulares subvencionados. *Revista Ciencias de la actividad*, 15(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525652728002>
- Arce, M. (2015). Crecimiento y desarrollo infantil temprano. *Revista Perú*, 32(3), 574–578.
https://www.scielo.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/rpmesp/v32n3/a23v32n3.pdf
- Barrera Erreyes., H. M., Flor Castelo, A. R., & Flor Tapia, F. A. (2018, marzo). Estimulación temprana y desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años. *Ciencia digital*, 2(1), 1–14.

<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/5/5>

- Bernaldo, M. (2012). *Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención*. Ediciones Pirámide. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>
- Bravo, Campoverde, S. (s. f.). *Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana*. Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec>
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2016). *El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia*. Narcea Ediciones. https://www.academia.edu/24270219/El_desarrollo_psicomotor_desde_la_infancia_hasta_la_adolescencia
- Campo, L., Paola, J., Maestre, K., & Paredes, N. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla.*, 14(25), 76–89. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497552358008>
- Campoverde, S. (2014, junio). *Programa de intervención motriz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños de educación inicial con discapacidad visual, de la escuela municipal de ciegos “Cuatro de Enero”, de la ciudad de Guayaquil y estudio de factibilidad de la implementación de una sala lúdica*. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7410/1/UPS-GT000674.pdf>
- Cárdenas, R., & Hilda, L. (2006). El desarrollo humano integral, la teoría de sistemas y el concepto de competencias en el ámbito académico universitario. *Revista Mexicana de Ciencias Farmacéuticas.*, 37(3), 40–55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=57937306>
- Casas, C. (2017, 16 enero). *¿Cómo hacer un ping pong de mesa?* mundodeportivo. <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/como-hacer-un-ping-pong-de-mesa-18420.html>

- Casas, P., Meneses, A., & Beneit, J. (2014). El desarrollo de la marcha infantil como proceso de aprendizaje. *Scielo*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/10.5944/ap.1.1.13866>.
- Cidoncha, V., & Díaz, E. (2015). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas. Coordinación y equilibrio. *Revista Educación física y deportes.*, 147, 1. <https://efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Corporación Universitaria Rafael Núñez. (2018, 9 noviembre). *La lúdica y el aprendizaje en niños de 5 años del C.D.I de la fundación Granitos de Paz*. Revista Científica Virtual de Pedagogía. <https://core.ac.uk/download/pdf/304920314.pdf>
- Díaz, A. (2006). La Educación física como educación del movimiento. *Dialnet*, 6(22), 7–24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3734851>
- Espejo, O. (2016). *El tenis de mesa en el desarrollo motor de los niños de educación general básica de la unidad educativa 17 de abril*. Repositorio UTA. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23846/1/1803905650%20Espejo%20O.pdf>
- Federación de enseñanza. (2012, marzo). La psicomotricidad infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, N. 19, 1–8. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9214.pdf>
- Federación Ecuatoriana de Tenis de Mesa. (s. f.). *El tenis de mesa como deporte moderno*. FETM. <https://fetm.ec/resena-historica/#:~:text=En%201966%20se%20cre%C3%B3%20la,del%20tenis%20de%20mesa%20ecuatoriano%E2%80%9D>
- Fernández Nieves, Y. (2007, mayo). Algunas consideraciones sobre psicomotricidad y las necesidades educativas especiales (NEE). *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 108. <https://www.efdeportes.com/efd108/psicomotricidad-y-necesidades-educativas-especiales.htm>
- Fernández, R. (2014). *¿Cómo hacer una raqueta con una percha?* Trebolito. <https://trebolito.com/como-hacer-una-raqueta-con-una-percha/>

- Gallego Del Castillo, F. (2009). Esquema Corporal e Imagen Corporal. *Revista Española Educación física y deportes.*, 386, 1–19. <https://doi.org/10.55166/reefd.v0i386.310>
- García, M., & Martínez, M. (2016). Desarrollo psicomotor y signos de alarma. *Curso de Actualización Pediatría*, 3, 81–93. https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf
- Hurtado, J. (2005). *Cómo formular objetivos de investigación*. (Fundación Sygal ed.). Quirón S.A. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Como-Formular-Objetivos-de-Investigacion-Hurtado-2005-1.pdf>
- Inmagine Lab Pte Ltd. (2022). *Feliz, lindo, niño, niño, jugar al tenis de mesa*. es.123rf. https://es.123rf.com/photo_139081617_feliz-lindo-ni%C3%B1o-ni%C3%B1o-jugar-al-tenis-de-mesa.html?vti=nrus8d6knxb08b9qix-1-5
- Jambrina Hernández, R. (2002). «El juego en la infancia». *Quaderns Digitals*, 1, 1–12. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf
- León De Viloria, C. (2012). *Secuencias de Desarrollo Infantil Integral* (Publicaciones UCAB ed., Vol. 4). Publicaciones UCAB.
- León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), 143–158. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Madrona, P., Contreras, J., & Gómez, I. (2008). Desarrollo de las habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada.*, 47, 1. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>
- Mansilla, M. E. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de Investigación en Psicología*, 3(2), 106–116. http://ateneo.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2035/revista_de_investigacion_en_psicolog%c3%ada08v3n2_2000.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Manuel, A. (2008). Propuesta de enseñanza del Tenis de Mesa en Educación Primaria y Secundaria. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 13, 33–38. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732278006.pdf>

- Martins De Souza, J., & de la Ó Ramallo Veríssimo, M. (2015). Desarrollo infantil: Análisis de un nuevo concepto. *Revista Latino Americana de Enfermagem*, 23(6), 1097–1104. <https://doi.org/10.1590/0104-1169.0462.2654>
- Mendiaras, J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 199–220. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación.*, 1(3), 8–17. <https://doi.org/10.31876/re.v1i3.11>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020, 27 agosto). *Plan educativo aprendamos en casa*. <https://www.corteconstitucional.gob.ec/index.php/seguimiento-1-20-ee-y-2-20-ee/11-educaci%C3%B3n-y-conectividad/3837-plan-educativo-aprendemos-juntos-en-casa/file.html>. <https://www.corteconstitucional.gob.ec>
- Ministerio de Educación Ecuador. (s. f.). *Currículo de EGB y BGU*. Gobierno del encuentro. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/PREPARATORIO.pdf>
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). *Desarrollo Infantil Integral* (Dirección de Política Pública ed., Vol. 1). Dirección de Política Pública.
- Montes Encarnación, K. G. (s. f.). *Repository «UNJFSC»*. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Recuperado 2018, de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/>
- Morales, B., & Véliz, V. (2016, agosto). *El Aprendizaje Cooperativo y su Incidencia en el desarrollo afectivo de los niños de 3 A 5 años de la Escuela Fiscal Mixta “Unesco”*. DSpace Universidad Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/316>
- Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). (2017, 24 enero). *E2030: Educación y habilidades para el siglo XXI*. Unesco. Recuperado 25 de enero de 2017, de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Informe-Reunion-Buenos-Aires-2017-E2030-ALC-ESP.pdf>
- Oliveras, A., Molina, V., & Oliveras, M. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre*

- Enseñanza y Divulgación de las Ciencias.*, 13(2), 373–383.
<https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/2973/2729>
- Piñón, F. (2006). La educación en Iberoamérica: Retos y oportunidades. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37(5).
<https://rieoei.org/historico/jano/opinion17.htm>
- Ponce De León, A., Alonso Ruiz, R. A., & Valdemoros, M. Á. (2010). *La educación motriz para niños de 0 a 6 años*. (1.a ed., Vol. 21). Biblioteca Nueva.
- Proaño Vega, G. (2019). *Epistemología de la psicomotricidad. Propuesta educativa para el Desarrollo Holístico Infantil*. (1.a ed.). Speedgraph Cía. Ltda.
- Román Sacón, J., & Calle Contreras, P. (2017, 25 septiembre). Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo, Ecuador. *Scielo Uruguay*, 6(2).
http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2393-66062017000300049
- Romero, J. (2013). *Normas y reglas básicas tennis de mesa*. Educación física y algo más. <http://e-f-cisneros-ourense.blogspot.com/2013/02/normas-y-reglas-basicas-tenis-de-mesa.html>
- Rosas Bernal, S. Y. (s. f.). *El aprendizaje lúdico como estrategia interactiva para el desarrollo de competencias en las ciencias naturales en alumnos de básica secundaria*. Repositorio Tecnológico de Monterrey. <https://repositorio.tec.mx/>
- Sánchez, S., & Soler, S. (2015). El tenis de mesa en educación primaria y secundaria. Propuesta: tomo la iniciativa con mi saque. *efdeportes*, 150, 1.
<https://efdeportes.com/efd150/el-tenis-de-mesa-tomo-la-iniciativa-con-mi-saque.htm>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades. (2017, 22 julio). *Plan Nacional de Desarrollo 2017–2021. Toda una vida. Juntos lo logramos*. https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades. (2017, 22 septiembre). *Plan Nacional para el Buen Vivir. Gobierno del encuentro*.

https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

Subsecretaría de Desarrollo Infantil Integral (MIES). (2013). *Desarrollo Infantil Integral*. Ministerio de Inclusión Económica y Social. <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Libro-de-Pol%C3%ADticas-P%C3%BAblicas.pdf>

Subsecretaría de fundamentos educativos. (2019, mayo). *Instructivo para elaborar las planificaciones curriculares del sistema nacional de educación*. Ministerio de educación Ecuador. https://oswaldoguaman.weebly.com/uploads/8/1/8/0/81804460/instructivo_de_planificaci%C3%B3n_2019_pci_23_04_2019-comprimido.pdf

Subsecretaría para la Innovación Educativa y el Buen Vivir. (2017, 19 julio). *Buenas prácticas educativas exitosas y/o innovadoras*. Educar Ecuador. https://educarecuador.gob.ec/anexos/Correo_Docentes_para_identificar_Buenas_Practicas_Educativas.pdf

Véliz Cortez, V. N. (2016). *El aprendizaje cooperativo y su incidencia en el desarrollo afectivo de los niños de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta “Unesco”*. Library. <https://1library.co/auth/v1/login?page=1>

Vericat, A., & Bibiana, A. (2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. *Scielo*, 18(10), 1–8. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232013001000022>

Viciano Garófano, V., Cano Guirado, L., Chacón Cuberos, R., Padial Ruz, R., & Martínez Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *Revista digital de educación física*, 47, 89–105. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038088>

Zych, I., Ortega Ruiz, R., & Sibaja, S. (2016). El juego infantil y el desarrollo afectivo afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar. *Infancia y Aprendizaje*, 39(2), 1–69. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5411713>

ANEXOS

Plan de tesis.

<https://acortar.link/0HPM5N>

Encuesta a docentes.

Objetivo:

Obtener información de las docentes tutoras y áreas especiales del subnivel de preparatoria de la “Unidad Educativa George Mason, de la ciudad de Quito, para el ciclo lectivo 2020 – 2021”, acerca de la implementación del juego en el desarrollo de la psicomotricidad infantil.

Instrucciones:

- Para cumplir con los objetivos de la investigación, solicito a usted llenar los datos con sinceridad y honestidad.
- Lea atentamente cada una de las preguntas y marque con una X la respuesta que usted considere más adecuada.
- Los indicadores que usted debe considerar para responder son: siempre, frecuentemente y nunca.

Preguntas	Siempre	Frecuentemente	Nunca
1. ¿Usted identifica el concepto de psicomotricidad infantil?			
2. ¿Considera que la psicomotricidad infantil es importante para el movimiento del cuerpo y el desarrollo intelectual?			
3. ¿Realiza actividades psicomotoras en sus estudiantes durante clases?			
4. ¿En sus clases virtuales planifica actividades para el desarrollo psicomotor infantil?			
5. ¿Involucra actividades para la motricidad fina y gruesa en sus clases virtuales?			
6. ¿Cree que es importante que el estudiante reconozca las partes del cuerpo?			
7. ¿Desarrolla en sus clases virtuales el reconocimiento de la lateralidad?			
8. ¿Considera que el juego infantil es importante aplicarlo en el nivel preparatorio?			

9. ¿Considera que el juego infantil es importante en sus clases virtuales?			
10. ¿Durante la virtualidad aplica el juego en sus clases virtuales?			
11. ¿Aplica en sus planificaciones juegos psicomotores?			
12. ¿Considera que el juego es oportuno para desarrollar las capacidades psicomotoras de los estudiantes?			
13. ¿Usted cree que existe relación entre desarrollo psicomotor y juego?			
14. ¿Considera que la utilización del juego mejora el desarrollo psicomotor?			
15. ¿Cree que el desarrollo psicomotor infantil y el juego ayudan al movimiento del cuerpo?			

Entrevista a docentes

Objetivo:

Obtener información de las docentes del nivel de preparatoria de la Escuela Particular Salesiana Don Bosco de la Kennedy, de la ciudad de Quito, acerca de la implementación del juego en el desarrollo de la psicomotricidad infantil.

Nombres y Apellidos:	
Entrevistador:	
Fecha:	
Área de trabajo:	

Preguntas	Respuestas
1. ¿Reconoce que es la psicomotricidad infantil?	
2. ¿Cree usted que es importante el desarrollo de la psicomotricidad infantil en la presencialidad y ahora en la virtualidad?	
3. ¿Usted conoce el significado de juego infantil?	
4. ¿Usted considera que para el desarrollo psicomotor infantil es importante el juego?	
5. ¿Cree usted que existe relación entre psicomotricidad infantil y juego?	
6. ¿Qué tipo de juegos aplicaría ahora en la virtualidad para el desarrollo del área motriz?	