



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



**LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NORTE DE SANTANDER COMO ESTRATEGIA
LÚDICO PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA
EN NIÑOS DE PREJARDÍN DEL COLEGIO BETHLEMITAS BRIGHTON.
PAMPLONA**

AUTORES

**ZAYDA KARINA ROPERO DURÁN
GLADYS ADRIANA DAZA LIZCANO**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
PAMPLONA, NORTE DE SANTANDER
2021 - II**



SC-



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750



ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
Avanzamos... ¡Es nuestro objetivo!



**LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NORTE DE SANTANDER COMO ESTRATEGIA
LÚDICO PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA
EN NIÑOS DE PREJARDÍN DEL COLEGIO BRIGHTON BETLEMITAS.
PAMPLONA**

AUTORES
ZAYDA KARINA ROPERO DURÁN
GLADYS ADRIANA DAZA LIZCANO

**TRABAJO DE TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
PEDAGOGÍA INFANTIL**

ASESOR: ESP: ROSA EDDY PEÑA SIERRA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
PAMPLONA, NORTE DE SANTANDER
2021 - II



SC-



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750

CONTENIDO

RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO I: EL PROBLEMA	8
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	10
1.3. OBJETIVOS.....	10
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	10
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	10
1.5. CONTEXTO.....	12
CAPITULO II: REFERENTES TEORICOS.....	12
2.1 ANTECEDENTES	12
2.1.1 LOCAL	12
2.1.2 LOCAL	13
2.1.3 NACIONAL.....	14
2.1.4 NACIONAL.....	15
2.1.5 INTERNACIONAL	16
2.1.6 INTERNACIONAL	18
2.2. BASE TEORICA	19
2.2.1 PRIMERA INFANCIA.....	19
2.2.2. JUEGO.....	19
2.2.3. JUEGOS TRADICIONALES.....	20
2.2.4. LÚDICA.....	22
2.2.5. ESTRATEGIA PEDAGÓGICA	22
2.2.6. MOTRICIDAD	23
2.2.7. PSICOMOTRICIDAD	23
2.2.8. MOTRICIDAD GRUESA.....	24
2.2.9. MOTRICIDAD FINA.....	24
2.2.10. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD.....	25
2.2.11. MOTRICIDAD EN NIÑOS DE PREJARDÍN.....	26

2.2.12. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.....	27
2.2.13. APRESTAMIENTO	28
2.3. BASE LEGAL	29
2.4. CUADRO DE CATEGORIAS.....	33
2.4.1. CUADRO DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	33
CAPITULO III: REFERENTES METODOLÓGICOS	34
3.1 ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	34
3.1.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	34
3.2.2. FASES Y DISEÑO DEL ESTUDIO Y PROCEDIMIENTO PARA LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	35
3.3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
3.2. POBLACIÓN	36
3.3. MUESTRA	¡Error! Marcador no definido.
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	37
3.4.1. ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA	37
3.4.2. DIARIO DE CAMPO:.....	37
3.4.3. PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA:.....	37
3.4. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD EN EL ESTUDIO	42
3.4. PROSPECTIVA	42

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NORTE DE SANTANDER COMO ESTRATEGIA
LÚDICO PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA
EN NIÑOS DE PREJARDÍN DEL COLEGIO BRIGHTON BETLEMITAS.
PAMPLONA**

Pamplona, 02 de diciembre de 2021

Autores:

Ropero Durán, Zayda Karina

Gladys Adriana Daza Lizcano

Asesor:

Rosa Eddy Peña Sierra

RESUMEN

La siguiente investigación se centra en mostrar los juegos tradicionales de Norte de Santander como herramienta para desarrollar la motricidad fina y gruesa en niños de pre jardín de uno de los municipios de este departamento. El objetivo principal es Proponer una estrategia lúdico pedagógica basada en los juegos tradicionales de Norte de Santander, que desarrolle la motricidad fina y gruesa en niños de pre jardín del colegio Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona Así mismo los objetivos específicos son a) identificar las deficiencias motrices en los estudiantes del grado pre jardín del colegio Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona. b) diseñar una estrategia lúdico pedagógica encaminada a desarrollar la motricidad, basada en diversos juegos tradicionales de Norte de Santander c) evaluar el impacto de las actividades propuestas. Se realizará un estudio cualitativo, con el diseño de investigación acción. La fase que conducirán el proceso de investigación serán las siguientes: a) Planificar, b) Actuar, c) Observación y d) Reflexión.

Palabras clave: Juego, lúdica, Motricidad fina, Motricidad gruesa, desarrollo motriz.

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NORTE DE SANTANDER COMO ESTRATEGIA
LÚDICO PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA
EN NIÑOS DE PREJARDÍN DEL COLEGIO BRIGHTON BETLEMITAS.
PAMPLONA**

Pamplona, 02 de diciembre de 2021

Autores:

Ropero Durán, Zayda Karina

Gladys Adriana Daza Lizcano

Asesor:

Rosa Eddy Peña Sierra

ABSTRACT

The following research focuses on showing the traditional games of Norte de Santander as a tool to develop fine and gross motor skills in pre-kindergarten children from one of the municipalities of this department. The main objective is to propose a pedagogical playful strategy based on the traditional games of Norte de Santander, which develops fine and gross motor skills in pre-kindergarten children of the Bethlemitas Brighton school in the city of Pamplona. motor deficiencies in pre-kindergarten students from the Bethlemitas Brighton school in the city of Pamplona. b) design a pedagogical playful strategy aimed at developing motor skills, based on various traditional games in Norte de Santander c) to evaluate the impact of the activities proposed. A qualitative study will be carried out, with the participant observation. The phase that will lead the investigation process will be the following: a) Plan, b) Act, c) Observation and d) Reflection.

Keywords: Play, playfulness, Fine motor skills, Gross motor skills, motor development.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad inseparable al ser humano; todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, escolar, social y cultural a través del juego; siendo una actividad asombrosa fuente de estímulo; por medio del cual, el niño observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea, pero en esta sociedad de consumo en la que nos corresponde sobrevivir y en donde el poder económico se convierte en la meta más importante de la humanidad actual, nos afecta de tal manera que los juegos no contribuyen a la formación de valores para la convivencia, he aquí el interés por reivindicar el valor tan inmenso de los conocimientos transmitidos generacionalmente, es decir de nuestra cultura tradicional.

El presente trabajo investigativo nos introduce al maravilloso mundo infantil, que está lleno de imaginación y fantasía; hablar de juegos tradicionales es referirse a aquellos juegos que perduran en su esencia desde hace mucho tiempo sufriendo pocos cambios, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos. Uno de los principales objetivos de esta investigación es demostrar que los juegos tradicionales son importantes en el desarrollo psicomotor del niño, “teniendo en cuenta que este es la base de una equilibrada evolución psicológica y fisiológica donde la motricidad fina y gruesa juega un papel fundamental, ya que está asociada en el aprendizaje del niño y en la adquisición de nuevas capacidades” Cárcamo Calderón (2014). La presente investigación está organizada en 3 capítulos, los cuales corresponden a:

En el primer capítulo, está estructurada y organizada la investigación del problema. El planteamiento del problema, la formulación del problema, objetivos, justificación, contexto y antecedentes.

En el segundo capítulo, está detallado los referentes teóricos, enfocando en los antecedentes, la fundamentación teórica que un conjunto de conocimientos acumulados, la definición de términos básicos, la fundamentación legal y el cuadro de categorías.

En el tercer capítulo, encontramos los referentes metodológicos, esta investigación se guía bajo el enfoque cualitativo y el diseño de investigación acción, donde se interpreta como una forma de adquisición de información mediante el acercamiento al contexto, dando la posibilidad de conocer y abordar las dificultades presentadas en los niños permitiendo fortalecer sus habilidades

cognitivas y obtener un mejor rendimiento escolar. Aquí se encuentra la población, la muestra e instrumentos de recolección de datos.

CAPITULO I: EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde siempre, se ha comprendido la importancia que tiene el correcto desarrollo de la motricidad fina y gruesa en niños de edades tempranas. Así mismo muchos docentes de educación inicial se esfuerzan constantemente para incluir actividades encaminadas a fortalecer este aspecto dentro de sus planes de trabajo. Sin embargo, debido a la pandemia por el Covid-19 surgió la necesidad de implementar una nueva forma de aprender la cual implica salir del entorno educativo convencional y aprender desde casa.

Este nuevo panorama trajo consigo diversas ventajas ya que las familias tuvieron que hacer parte activa del aprendizaje de los niños, involucrándolos en las actividades académicas. Sin embargo, la estimulación motriz en muchos casos fue escasa o nula ya que en muchos hogares no se cuenta con el tiempo ni el dinero para apoyar adecuadamente a los niños en su proceso de aprendizaje.

Tal es el caso de la institución educativa Brighton Betlemitas de la ciudad de Pamplona cuya labor educativa se ha caracterizado por su calidad y compromiso con la formación de los niños y niñas. Históricamente y a través de generaciones ha contribuido positivamente al desarrollo del infante, sin embargo, la crisis y los cambios sociales que trajo consigo la pandemia y el aprendizaje desde casa, puso en dudas los procesos de enseñanza y aprendizaje que allí se realizan ya que no estaban preparados para afrontar este reto. Las consecuencias de ello se verán reflejadas en el futuro.

Se requiere implementar un plan de contingencia que ofrezca una solución a las falencias que se presentan en cuanto al desarrollo motriz de los niños y niñas de edad preescolar. Muchos regresarán a la normalidad académica y traerán consigo múltiples dificultades motrices. En este caso, no basta con realizar simples actividades de refuerzo enfocadas en la repetición y memorización. Es bien sabido que el conocimiento transmitido a través del juego, la recreación y el disfrute, se afianza más profundo en la mente de los niños logrando así un aprendizaje

significativo. Es papel del docente liderar estos procesos y ofrecer espacios dinámicos para el aprendizaje.

Por otra parte, y teniendo en cuenta las diferentes prácticas realizadas en la carrera de licenciatura en pedagogía infantil de la Universidad de Pamplona, se logra evidenciar que dentro de algunas instituciones educativas existe poca implementación del juego como una herramienta de aprendizaje. Los planes de clase aplicados suelen estar enfocados hacia objetivos académicos claros, sin embargo, su ejecución es poco atractiva, enriquecedora y dinámica para los niños. Se nota un claro desconocimiento de los beneficios que las actividades lúdicas, el juego y la recreación aportan al bienestar mental, físico y psico social del infante.

Las consecuencias de dicho desconocimiento, trae consigo muchos inconvenientes, entre ellos está la poca disposición de momentos recreativos o, por el contrario, el utilizar las actividades lúdicas como simple espacio de descanso o esparcimiento, sin integrarlo de forma efectiva dentro de los planes de clase, utilizándolo como una herramienta mediadora entre el conocimiento y el alumnado. Esto dificulta que los niños y niñas tengan un desarrollo integral de sus habilidades. Las consecuencias de una infancia carente de estímulos, aislada, independiente y excesivamente tecnológica, genera niños con problemas motrices, poco activos, asociales, distraídos y poco motivados.

La escuela debe ser aquel espacio en donde el niño supla las carencias que puede haber adquirido en sus etapas de desarrollo temprano; y, además, debe estar en constante transformación ofreciendo diversas formas de aprender. Es importante implementar estas estrategias en la etapa inicial, de esta depende el buen desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental. Estas destrezas continuarán desarrollándose en los diferentes ciclos escolares en los cuales seguirán adquiriendo herramientas para el mejor desenvolvimiento en la vida adulta.

El juego es la base fundamental e indispensable para la maduración y el aprendizaje actual y futuro. Ya que constituye una de las formas más importantes en la que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales y se obtiene gran parte del desarrollo cognitivo, por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos favorecen la exploración y el aprendizaje práctico.

El objetivo de este proyecto investigativo es diseñar e implementar una propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como un instrumento que ayude al niño a ser más autónomo ya que estos juegos permiten transmitir reglas, seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de pre jardín del colegio Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer una estrategia lúdico pedagógica basada en los juegos tradicionales de Norte de Santander, que desarrolle la motricidad fina y gruesa en niños de pre jardín del colegio Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las deficiencias motrices en los estudiantes del grado pre jardín del colegio Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona.
- Diseñar una estrategia lúdico pedagógica encaminada a desarrollar la motricidad, basada en diversos juegos tradicionales de Norte de Santander
- Evaluar el impacto de las actividades propuestas.

1.4 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de grado tiene como propósito proponer una forma dinámica, lúdica y creativa para desarrollar la motricidad fina y gruesa, rescatando los juegos tradicionales de Norte de Santander y aplicándolos en el entorno educativo. En este sentido García y Batista (2018) se refiere que “La motricidad tiene importancia primordial para el desarrollo intelectual de los niños y las niñas en su futura etapa escolar, mediante esta adquieren habilidades que inciden decisivamente en el aprendizaje” (par.1).

La investigación cobra relevancia en tanto que el juego y la lúdica, son fundamentales en el desarrollo de los niños, ayudan a estimular cada una de las dimensiones y potencia el desarrollo social debido a que mientras juegan ocurren interacciones entre pares que les ayudan a potenciar habilidades comunicativas y sociales en igual medida. Por otra parte, se busca aportar de forma significativa a la comunidad educativa del colegio Brighton, los cuales necesitan urgentemente un plan de acción para nivelar las falencias en cuanto a motricidad fina y gruesa que se presentan en sus estudiantes de pre jardín. Este proyecto no solo es funcional al momento de su aplicación sino se convierte en una herramienta que puede ser utilizada a largo plazo independientemente del contexto, momento histórico etc. Ya que contribuye positivamente a los métodos de enseñanza que se aplican en la actualidad.

En cuanto al desarrollo de la motricidad fina y gruesa, es sabido que el niño necesita adquirir habilidades y destrezas en el manejo y conocimiento de su cuerpo, esto le facilita ejecutar diversas actividades que traerán avances en su entorno escolar, por ejemplo, el agarre del lápiz, coordinación óculo-manual, desplazamiento, baile, coordinación entre otros.

Por otra parte, también se busca rescatar la cultura de la región andina, específicamente del departamento Norte de Santander. Este posee gran variedad de juegos tradicionales los cuales son transmitidos de generación en generación. Muchos de ellos se pierden a lo largo de la historia y con la aparición de nuevas tecnologías. Se deben rescatar las tradiciones locales y empezar a enfocar el aprendizaje en todo aquello que genere impacto cultural en la vida del infante. Los juegos tradicionales infantiles se pueden utilizar para la estimulación y potencialización del desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas; además, se genera un impacto en cuanto al entorno familiar y social que rodea al niño ya que se inicia una comprensión más clara acerca de la herencia, la cultura, valoración del legado cultural e histórico que posee la población, formando así una responsabilidad social, empatía, tolerancia, inclusión y sentido de pertenencia.

Razón por la cual, partiendo de cada uno de los planteamientos, se propone implementar los juegos tradicionales en el nivel inicial para la estimulación del desarrollo psicomotor, logrando un mejor desenvolvimiento en la orientación espacial, la cual tiene que ver con las nociones consideradas básicas en el proceso educativo, incidiendo en la lateralidad, discriminación visual y

auditiva, cuya ausencia o poco desarrollo ocasiona dificultades de aprendizaje presentes en los primeros años de escolaridad.

1.5 CONTEXTO

Pamplona hace parte de los 32 municipios de Norte de Santander, con una población de 58.592 habitantes y una extensión territorial de 1776 km²; caracterizado por ser la ciudad estudiantil de Colombia, por su gran variedad de colegios y por albergar a los estudiantes de la Universidad de Pamplona. Su economía está basada en la gastronomía, el turismo y la actividad comercial, en este entorno socio cultural, surge la institución educativa Bethlemitas Brighton, la cual es de orden público, que cuenta con todos los grados escolares desde transición a once, posee una infraestructura adecuada para el desarrollo integral de los niños. La interacción entre familia, escuela y comunidad es adecuada y de esta manera favorece el proceso educativo, ya que el apoyo de los padres es imprescindible para lograr los objetivos educativos propuestos.

A la luz de la filosofía Bethlemita busca la participación, actualización y servicio en la evangelización, contribuye con la formación integral brindando una educación de calidad e inclusiva fundamentada en principios éticos, científicos, técnicos, investigativos, participativos y medioambientales, cuentan con la fuerza de Dios, el legado de los santos fundadores, las políticas del estado y el compromiso de la comunidad educativa.

Como visión la Institución Educativa pretende ser reconocida en la sociedad, como una entidad con proyección, hacia el liderazgo en la innovación educativa, investigativa, pedagógica técnica e inclusiva consolidada en sus procesos de formación integral de personas altamente calificadas.

CAPITULO II: REFERENTES TEORICOS

2.1 ANTECEDENTES

A continuación, se presentan los trabajos de investigación y proyectos que han enriquecido el presente tema de estudio:

2.1.1 LOCAL

En Pamplona, Colombia, Castillo, Flórez, Guerrero y Mogollón (2021), en la Universidad de Pamplona, realizaron un estudio bajo el nombre de Construyendo Lazos De Identidad Y Felicidad En La Infancia: Programa Lúdico Creativo, Su objetivo fue abordar la función de las actividades rectoras y la aplicación práctica de las teorías lúdico pedagógicas creativas.

En esta sistematización se utilizó una metodología cualitativa, utilizando como método la observación participante.

Las autoras presentan los siguientes resultados: El proyecto invita a todo agente educativo a la resignificación de saberes tanto en el discurso teórico-práctico como en su desempeño como constructores de potencialidades integrales de niños y niñas, mediante actividades organizadas que les permitan estimular la imaginación creadora ,expresar sus sentimientos, construir mundos simbólicos, elaborar apropiación de objetos reales que contribuyan al sentido de identidad, a la felicidad en el hogar, y al desarrollo significativo en cada una de las potencialidades del ser integral.

Así mismo cabe recalcar que el estudio describe el desarrollo y resultados del proyecto “Pedagogía lúdico creativa para la formación en la primera infancia a través de las actividades rectoras en el Centro de Atención Integral Materno Infantil de la Universidad de Pamplona (CAIMIUP)”; el cual tiene como base las actividades rectoras para la primera infancia: arte, medioambiente, literatura infantil y juego, planteadas por el Ministerio de Educación Nacional y avaladas por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Este estudio sirve como apoyo para la presente investigación ya que aborda un tema muy importante y son las cuatro actividades rectoras en la primera infancia y como estas, logran un desarrollo integral. De la misma forma presenta un enfoque desde la lúdica convirtiéndose en un gran apoyo teórico y conceptual.

2.1.2 LOCAL

En Pamplona, Santos, Orozco, Merchán y Otros (2015) realizaron un trabajo de investigación titulado Pedagogía Lúdica Abejitas en Acción, Colegio La Presentación del municipio de Pamplona, su objetivo fue Implementar la pedagogía lúdica como estrategia que permita desarrollar nuevas capacidades y habilidades en las alumnas del colegio técnico la presentación de Pamplona. El estudio se realizó desde un enfoque cualitativo. La muestra estuvo compuesta por toda la comunidad educativa del colegio técnico La presentación de Pamplona, Las

técnicas para la recolección de datos fue la encuesta y la observación no participante. el instrumento un cuestionario, el cual se utilizó para obtener información sobre la práctica pedagógica que se lleva en la institución.

En cuanto a los resultados se obtuvo que, se dieron pequeños cambios en las metodologías de los docentes y se afirma que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es fundamental especialmente en los primeros años ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización. Entre las conclusiones, destaca que Asumir el juego desde un punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre cotidiano muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

Dicha investigación contribuye a fortalecer la base de este proyecto, otorgando otras perspectivas en cuanto a la implementación del juego como estrategia de aprendizaje en un aula de clase en el mismo contexto donde se desarrolla nuestra investigación.

2.1.3 NACIONAL

En Tolima, Colombia, Universidad del Tolima, Gonzales Montenegro, Rodríguez Quesada y Rojas Sepúlveda (2018) realizaron un trabajo de investigación titulado El Juego Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas Del Grado Transición De La I.E.T Alfonso Palacio Rudas En El Municipio De Honda, su objetivo fue Fortalecer la psicomotricidad a través del juego como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Técnica Alfonso Palacio Rudas. El estudio se realizó desde un enfoque cualitativo. La muestra estuvo compuesta por los estudiantes de transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas del municipio de Honda. Las técnicas para la recolección de datos fueron la observación participante y no participante, las entrevistas y la revisión documental y los instrumentos fueron los diarios de campo, construcción de portafolios, análisis de información, el cuestionario, análisis de documentos y elaboración de fichas bibliográficas.

En cuanto a los resultados se obtuvo que, Con la investigación y las actividades integradoras que se realizaron se pudo constatar la importancia del juego como medio para fortalecer no solo la psicomotricidad en los niños, sino las demás áreas que se pueden desarrollar con este tipo de estrategias educativas. se puede resaltar la participación de los padres y docente en los talleres y actividades ejecutados, el cambio de actitud y pensamiento frente al juego como estrategia pedagógica, la implementación del juego en el que hacer docente para fortalecer desde la psicomotricidad el desarrollo integral del niño Entre las conclusiones, destaca que Mediante la implementación de las acciones pedagógicas a través del proyecto de aula se permite el mejoramiento de las habilidades físicas motrices trabajando desde los intereses, edades, contexto y necesidades de los niños y niñas con actividades significativas se favorece el desarrollo integral y armónico y llevándolos a ser mejores personas a un futuro no muy lejano. Esta propuesta se presenta como ambientes de aprendizajes y espacios de acción y aventura, bajo tareas motrices con diferentes juegos, cuentos y música.

El trabajo referido representa un aporte significativo puesto que, plante fundamentación teórica relacionada con el juego como estrategia pedagógica implementada en transición, en un contexto rural, que gira en torno al desarrollo psicomotriz de la población de estudio.

2.1.4 NACIONAL

En Bogotá, Colombia, Fundación universitaria los libertadores, Herrera Linares (2016) realizó un trabajo de investigación bajo el título de “El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil” Su objetivo fue utilizar el juego como herramienta de aprendizaje.

En esta sistematización se utilizó una metodología cualitativa así mismo se utilizó el método de investigación acción donde se pretende resolver un problema real y concreto, sin ser enfocada a teorías idealistas también se hace énfasis en la observación, reflexión y evaluación. La población objeto de estudio en la presente investigación son los niños y niñas en edades entre 7 y 11 años que integran grados de primaria, esta población pertenece a diferentes instituciones educativas en la ciudad de Bogotá, corresponden a un nivel socioeconómico medio, así mismo dentro de las conclusiones se resalta lo siguiente:

Es importante realizar un acercamiento entre el juego y las instituciones educativas, que lo vean más como un modelo de enseñanza, que, como una pérdida de tiempo en los alumnos, si este acercamiento se da para el niño será más agradable enfrentarse a esas materias que no son de difícil

entendimiento, el niño estará más relajado y por consiguiente puede llevar a mejores resultados de aprendizaje. Así mismo el rol del docente juega un papel muy importante en el desarrollo de las actividades, es uno de los dinamizadores claves en este tipo de dinámicas. Es importante reconocer como el docente busca generar conocimiento a los diferentes estilos de aprendizaje de sus estudiantes, como de alguna manera el docente busca de esa interacción con ese mundo exterior que rodea al niño. Como en este caso el interés por parte del docente de llevar a sus alumnos a nuestra institución e involucrar a sus alumnos en ámbitos diferentes al de su aula escolar.

Este trabajo aporta a esta investigación ya que presenta un amplio bagaje teórico sobre el tema en cuestión, lo que brinda un apoyo a la temática trabajada, así como datos precisos sobre la implementación del juego como estrategia en una institución y su respectiva metodología de aplicación.

2.1.5 INTERNACIONAL

En Chiclayo, Perú, Rojas (2018), en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, realizó un trabajo de investigación bajo el título de “El Juego Como Estrategia Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa 401 – Frutillo Bajo – Bambamarca, para optar por el título de Licenciado en Educación Inicial”. Su objetivo fue diseñar un programa, con rigor científico de estrategias empleando el juego para fomentar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución 401 – Frutillo Bajo – Bambamarca.

En esta investigación se utilizó una metodología descriptiva bajo el enfoque cuantitativo. La población objeto de estudio en la presente investigación fueron 14 niños de 5 años que conforman la I.E 401 de la comunidad Frutillo Bajo ubicado en el distrito de Bambamarca. La técnica utilizada fue la observación con su respectivo instrumento una guía de observación

Los resultados arrojados por la investigación fueron los siguientes el 21% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 71 % está en inicio y un minúsculo grupo (7%) se ubica en el nivel de logro respecto a la dimensión coordinación. En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permitan fomentar constantemente el desarrollo de la motricidad gruesa.

El 64% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 36 % es inicio y un minúsculo grupo se ubica en el nivel de logro respecto a la

dimensión equilibrio. En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar el juego como estrategia que permita mejorar en los niños la motricidad gruesa.

Los niños que conformaron la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética de 11 cualitativamente corresponde a un nivel de inicio en la dimensión de equilibrio. Los puntajes que más se repitieron fueron 11, cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 13 y el mínimo de 6. La desviación estándar es de 1.74 que indica un grado de homogeneidad siendo el coeficiente de variabilidad de 15.81 de la dimensión evaluada.

El 57% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 21 % es inicio y un minúsculo grupo (21%) se ubica en el nivel de logro respecto a la dimensión movimiento En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar el juego como estrategia que permita mejorar en los niños la motricidad gruesa,

Los niños que conformaron la muestra de estudio obtuvieron una media aritmética de 15 cualitativamente corresponde a un nivel de inicio en la dimensión de coordinación. Los puntajes que más se repitieron fueron 11, cabe resaltar que el puntaje máximo que obtuvieron fue de 18 y el mínimo de 5. La desviación estándar es de 5 que indica un grado de homogeneidad siendo el coeficiente de variabilidad de 69.7 de la dimensión evaluada.

El 28.5% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 401 se encuentran en el nivel de proceso, el 71 % es inicio y el 0 % se ubica en el nivel de logro respecto a la evaluación general. En coherencia a los resultados descritos, la docente debe implementar estrategias que permitan fomentar constantemente el desarrollo del juego como estrategia que permita mejorar en los niños la motricidad gruesa.

La autora de la investigación presenta las siguientes conclusiones: Según la variable de estudio, coordinación motora gruesa, se evidencia que los estudiantes en cuanto a la dimensión de coordinación, el 21% se encuentran en el nivel de proceso, el 7% en el nivel de logro; en la dimensión equilibrio con el 64% en el nivel del proceso y el 0% en el nivel de logro y en la dimensión de movimiento el 57% en el nivel de proceso y el 21% en el nivel de logro. Esto nos da a entender que, de forma general, los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da a entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable.

El programa del juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento.

Este estudio sirve como ayuda para la presente investigación debido a que describe una metodología práctica para el trabajo con los infantes enfocada en el juego como estrategia para fomentar la motricidad que, aunque esté aplicado en otro contexto, nos deja ver los resultados de la misma en cuanto a la estimulación de la motricidad gruesa.

2.1.6 INTERNACIONAL

En Chiclayo, Perú, Niquen (2019), en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, realizó un trabajo de investigación bajo el nombre de El Juego Motor Como Estrategia Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños De Tres Años De Una Institución Educativa De Chiclayo, para optar por el título de Académico De Bachiller En Educación. Su objetivo fue demostrar que el juego motor “Moviéndome aprendo” como estrategia desarrollará la motricidad gruesa en niños de tres años en la I.E.I. N°002 “Maravillas de Jesús” – Chiclayo – 2020.

En esta investigación se utilizó una metodología cuasi experimental, la población está conformada por los niños de 3 años de la sección “turquesa” y los niños de 3 años de la sección “rosada”. La misma que fue conformada por 37 niños de la I.E.I. N°002 – Maravillas de Jesús”, bajo el enfoque cuantitativo. Para este estudio se empleó la observación directa, encuestas, dirigido a los niños, La técnica utilizada fue la observación; El instrumento que se utilizó para el desarrollo de esta investigación ha sido una adaptación de la prueba de Víctor da Fonseca y el TEPSI.

Los resultados arrojados por la investigación fueron los siguientes: Desarrollar la motricidad gruesa en los niños les permitirá alcanzar un desarrollo oportuno de las grandes partes de su cuerpo y esto dará resultados de manera progresiva. El desarrollo motor grueso del niño se vuelve más enriquecedor y significativo cuando es divertido, entretenido, es por esta razón, que he optado emplear como estrategia el juego motor. Este es indispensable en la primera infancia porque con ello aprenden a socializar, interactuar, y sobre todo adquirir las habilidades y destrezas motrices necesarias acorde a su edad.

Este estudio sirve como apoyo para la presente investigación debido a que describe la aplicación de una estrategia basada en el juego para estimular la motricidad gruesa en la primera infancia, nos muestra además los resultados concisos de la viabilidad de aplicación y así mismo presenta un amplio contenido teórico sobre el juego y la motricidad.

2.2 BASE TEORICA

2.2.1 PRIMERA INFANCIA

Cada ser humano pasa por distintas etapas en su proceso de crecimiento y en cada una de ellas experimenta cambios, físicos, actitudinales, entre otros; La primera infancia es aquella etapa de la vida que se comprende desde el nacimiento hasta los 5 años de edad aproximadamente en la vida de cualquier ser humano, en esta etapa el niño y la niña desarrollan vínculos y tienen una curiosidad muy notoria por conocer el entorno donde se desarrollan; por tal motivo se deben brindar las herramientas necesarias para que el niño se relacione con ese lugar donde crece, despierte sus instintos investigativos que le permita adquirir aprendizajes por su propio descubrimiento e ir formándose plenamente; la primera infancia es un concepto amplio y puede ser definida por diversos autores, de este modo.

Según el ministerio de salud y protección social (2018) podemos entender que:

La primera infancia inicia desde el nacimiento hasta los 5 años, 11 meses y 29 días, se constituye en el momento del curso de vida con mayor posibilidad de potenciar el desarrollo cerebral a través de la interacción con el ambiente y su contexto, por lo tanto es de vital importancia reconocer las características físicas, biológicas, psicológicas y sociales a las que cotidianamente están expuestos los niños y las niñas en este momento vital, así como identificar situaciones que pueden incidir negativamente en la salud y en su desarrollo, y de esta manera hacer un abordaje diferencial en la atención (P.49).

2.2.2 JUEGO

El juego es una actividad que involucra múltiples factores de especial relevancia para el desarrollo durante la infancia y principal detonante de múltiples aprendizajes en esta etapa. Este por si solo trae consigo múltiples beneficios para los niños, pero al ser pensado y estructurado con

el fin de alcanzar un objetivo específico dentro del aula de clase se convierte en una pieza clave para estimular cualquiera de las dimensiones en los niños.

En este sentido los especialistas del MINEDU (2019)

Refirieron que el juego es una actividad donde los niños aprenden a través de la interacción con el medio, mediante el juego los niños se divierten y manifiestan sus vivencias, sus emociones, asumen roles, respetan reglas, comparten, observan, exploran, manipulan, experimentan, socializan, el juego como herramienta favorece el desarrollo y formación del ser humano, permite el desarrollo de aptitudes donde se adquieren diversos aprendizajes, (P.40).

Según la UNICEF (2018)

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

En este sentido Gisele Mariotti (2021)

El acto de jugar es parte de la infancia y trae la posibilidad de un repertorio de desarrollos, ya sea en las esferas cognitiva, social, biológica, motora y afectiva. Además de encontrar placer y satisfacción, jugar al niño sociabiliza y aprende, además de presentar su realidad a través de la imaginación, demostrando así sus ansiedades y anhelos que a través de las palabras se harían difíciles.

Según Marta Ruiz (2017)

El juego es un elemento muy importante en la Educación Infantil porque promueve el desarrollo integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea. Sin embargo, no existe una única forma de pensar acerca de este, sino que nos encontramos diversas opiniones entre los diferentes autores y la forma de llevar a cabo el juego en los maestros.

2.2.3 JUEGOS TRADICIONALES

La tradición es un conocimiento ancestral que se transmite de generación en generación con el fin de mantener vivos aquellos aspectos más relevantes de una cultura en específico. Se compone de muestras culturales, gastronomía, mitos, leyendas, danzas, entre otros. En este amplio grupo se incluyen los juegos tradicionales de cada región, cada uno posee ciertas características y variantes propias del lugar donde se desarrollan. La tradición oral permite que este conocimiento

sea transmitido con el fin de preservar la identidad particular de cada grupo social. Esto mantiene puras las características culturales, evitando en gran medida la influencia de muestras culturales extranjeras. En un país tan diverso como Colombia es necesario mantener vivas dichas tradiciones.

En este sentido Ruíz (2017) nos dice que:

Los juegos tradicionales son ejecutados de generación en generación, alcanzando así el aumento del desarrollo de su esquema corporal de las diferentes características físicas como son: coordinación, flexibilidad, condiciones que ofrecen los juegos tradicionales.

Por su parte, Mendieta (2019) define los juegos tradicionales de la siguiente manera:

Encontraron que el juego tradicional de la rayuela beneficia el desarrollo de la psicomotricidad logrando el niño un mejor control de su postura y por consiguiente las habilidades de caminar, correr o saltar, aporta al conocimiento de su cuerpo y el de los demás, al dominio y la disponibilidad física, motora y a la comunicación, así como al desarrollo de la relación óculo-manual. Mendieta (2019) manifestó en lo que corresponde a la lateralidad logra interiorizar las dos áreas laterales y proyectarlas al exterior; asimismo el juego de la rayuela incide en el desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas y nociones como: adelante atrás, encima debajo, cerca-lejos, trayectos largos-cortos y diferencia entre movimientos compuestos a diversas velocidades y duración.

Así mismo Diyenti & Rakimahwati (2019) manifiestan que:

El juego tradicional es una representación del juego del infante, que se hace circular oralmente entre algunas personas de la comunidad, tiene forma tradicional y se trasfiere a través de generaciones y hay variaciones de los infantes, estos juegos tienen una riqueza de valores que logran desplegar diversos aspectos del desarrollo del infante como el cognitivo, social emocional, el lenguaje, autonomía, coordinaciones motoras y finas entre otras, el motor físico es uno de los aspectos significativos en el desarrollo del infante, incluso es el primer punto de referencia en un buen crecimiento y desarrollo de la primera infancia. (P.42).

Por otro lado, Baradaran (2018):

Menciona que los juegos tradicionales poseen un papel decisivo y funciona en la formación del carácter de los infantes, estos juegos pueden ser usados para desarrollar los valores, la solidaridad, cooperación, respeto a los demás, honestidad, alegría, comunicación, estos juegos se deben promover desde temprana edad, los juegos tradicionales permiten a los infantes concebir su entorno, indagar, acrecientan sus destrezas, a través de una buena experiencia,

comunican sus ideas, emociones, interactúan con la sociedad y se adaptan a ella. (P.45).

2.2.4 LÚDICA

Dentro del aula de clase se utilizan múltiples estrategias y metodologías para llevar a cabo un ejercicio de enseñanza que cumpla con los objetivos planteados, la lúdica como metodología se enfoca en el juego como ese medio para el aprendizaje. El juego es una actividad muy llamativa para los niños con la cual sienten mucha motivación, utilizarlo dentro del aula puede suponer múltiples beneficios para los estudiantes y dar cabida a que verdaderamente se dé un aprendizaje significativo en el aula de clase.

Para constatar lo anterior citamos a Torrez Forero (2019) quien nos menciona que:

La lúdica ha sido considerada desde los diversos ámbitos de la educación, como aquella metodología o manera de enseñar algún contenido a partir del juego, siendo este un escenario donde se proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos que conlleven a una participación activa e integrante del estudiante, siendo el maestro un guía y motivador. (P.9).

2.2.5 ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

Una estrategia pedagógica es todo aquello que le permite al maestro desarrollar en el aula cualquier objetivo planteado durante la intervención, es decir un procedimiento que realiza el docente para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes a partir de la estimulación por medio de actividades llamativas con el nivel de complejidad preciso para el grado escolar o la edad del niño con el que se está trabajando.

En este sentido Zambrano (2017)

Define las estrategias pedagógicas como aquellas que constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso de enseñanza y aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas procedimientos y problemas propios del campo de formación. (P.2).

2.2.6 MOTRICIDAD

La motricidad permite controlar los movimientos del cuerpo producto de la contracción muscular que se produce, en este sentido se puede afirmar que en ella intervienen todos los sistemas del cuerpo permitiendo así que se desarrollen distintas actividades como, dibujar, desplazarse, entre otras.

Teniendo en cuenta el nivel educativo de la presente investigación, se comprende que uno de los objetivos de la educación preescolar es el desarrollo pleno de las habilidades corporales, tales como desplazarse, saltar, bailar, sujetar objetos, utilizar herramientas etc. Los niños de pre jardín inician su proceso lecto escritor y necesitan desarrollar adecuadamente su motricidad para sustentar de forma sólida la adquisición de los demás conocimientos del currículo escolar.

Para Piaget (1989)

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo, es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. (P.10).

Por otra parte, Nista (2015) nos dice que:

Una educación que no tome en cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando verdaderamente este ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que lo rodea (P.2).

2.2.7 PSICOMOTRICIDAD

A lo largo de su vida el ser humano realiza múltiples actividades, producto de las habilidades adquiridas a lo largo de su existencia, moverse, bailar, saltar, correr, son actividades que el niño puede lograr gracias a la estimulación temprana, este desenvolvimiento a nivel corporal se puede utilizar para desarrollar estrategias en el aula que favorezcan el aprendizaje, a nivel psicológico. También se presentan diferentes avances que se deben considerar a la hora de desarrollar alguna estrategia en este sentido:

Señala Bocanegra (2015)

La psicomotricidad es una técnica que utiliza el movimiento corporal con fines educativos, entre los que se encuentra el desarrollo motor y psicológico de los niños durante los primeros años de vida (P.45).

Pérez (2015)

La psicomotricidad está basada en cuatro aspectos principales, en este caso interviene la participación del sistema nervioso central (en el que su principal órgano el cerebro es el encargado de controlar los movimientos y de recibir las diversas señales para que el cuerpo reaccione y actúe), cuerpo (es el medio que va a permitir relacionar y comunicarse con el mundo exterior), movimiento (conjuntos de acciones que se realizan en un espacio y/o ambiente), y la unidad de la persona (P.5).

2.2.8 MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad gruesa son todas las habilidades que permiten usar los músculos grandes, en este sentido facilita la realización de actividades cotidianas que requieren movimientos amplios y precisos como caminar, correr, saltar, jugar etc. Es de vital importancia que en el entorno educativo se planteen actividades que desarrollen y estimulen la motricidad gruesa. Igualmente se comprende que no basta con ejercicios aislados, debe ser una constante dentro y fuera del aula de clase.

Para constatar lo anterior se cita a Campaña (2020) quien describe que:

La motricidad gruesa es entendida como la habilidad y destrezas para hacer movimientos o desplazamientos grandes ejercitando la coordinación y el equilibrio, principalmente, por lo que en niños y niñas de la primera infancia es un aspecto primordial que se debe identificar y trabajar enfocándose en la enseñanza y ejecución de manera integral con estrategias que favorezcan el aprendizaje; sin embargo, en los últimos años, con el avance de la ciencia, la tecnología y los nuevos lineamientos de la educación inclusiva se han dejado atrás estructuras pedagógicas tradicionales para optar por nuevas estrategias metodológicas que resaltan el juego, la didáctica y la lúdica como componentes esenciales para el aprendizaje. (P.12).

2.2.9 MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina permite al ser humano ejecutar acciones que requieren de mayor precisión y que están vinculadas directamente con la coordinación óculo – manual. Su desarrollo debe estimularse desde las etapas iniciales de la primera infancia puesto que, de esta depende el éxito en el agarre de la pinza fina, que facilita la utilización adecuada del lápiz; necesidad primaria en cuanto al proceso lecto escritor se refiere. Por otra parte, también permite desempeñarse de forma adecuada e independiente en sociedad; cuando el niño logra sujetar la cuchara para consumir sus alimentos, abotonar su delantal o atar sus zapatos adquiere un nuevo concepto del yo, observándose como un individuo capacitado para enfrentarse a nuevos retos.

Según Suntasig Tuasa (2020)

Caracteriza a la motricidad fina como aquellos movimientos voluntarios en los que intervienen pequeños grupos de músculos para realizar acciones de gran precisión y se relacionan con movimientos finos como en el caso de las coordinaciones entre ojos y manos. Sobre la motricidad media refieren que son los movimientos en los que se mueven las extremidades, pero sin realizar desplazamiento y demandan coordinación, fuerza y resistencia. (P.38).

Cabrera y Dupeyrón (2019)

Señalaron que la motricidad fina faculta para hacer movimientos finos y muy exactos; esto se sitúa en la tercera unidad funcionalidad del cerebro, en esta se descifran las emociones y los sentimientos localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central; al ser complicada requiere de la intervención de varias áreas corticales, refiriéndose a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares que se usan para originar así movimientos exactos. (P.39).

2.2.10 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

El desarrollo de la motricidad es un proceso progresivo en el cual los niños aprenden a controlar los movimientos del cuerpo. Cabe resaltar la importancia de estimular estos procesos durante la edad temprana puesto que son habilidades que se aplican durante el transcurso de la vida. Las falencias en cuanto a estos aspectos traen consigo múltiples dificultades relacionadas con el manejo del cuerpo, avance académico adecuado, integración social, independencia, autoestima entre otros.

Según Piaget (1989)

El desarrollo motor se explica a partir de considerar como la motricidad cambia su significación en el transcurso, de la ontogénesis; así mismo reconoce en su teoría la incidencia que tiene el medio en los cambios que se originan en las conductas motrices. (P.4).

Para Wallon (1974)

El niño se construye a sí mismo a partir del movimiento o sea que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación de lo corporal a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor- psíquico (P.14).

2.2.11 MOTRICIDAD EN NIÑOS DE PREJARDÍN

La etapa comprendida entre los 0 y los cinco años aproximadamente la conocemos como primera infancia, este es un momento clave del desarrollo y por ende se hace primordial una estimulación adecuada en todos los aspectos. Desarrollar la motricidad es fundamental pues hace que se mejore el movimiento y favorece el dominio de diferentes habilidades, gracias a esto el niño tendrá mejor equilibrio y coordinación entre muchos otros beneficios.

Para Gutiérrez Duarte y Ruiz León (2018)

Trascendentes investigaciones han demostrado que durante los primeros años de vida se estructuran las bases fundamentales de carácter neurofisiológico que van a determinar los procesos psicológicos superiores. Al mismo tiempo avalan que la calidad de los programas educativos y las condiciones de vida son de suma importancia; se reconoce que es la etapa donde se conforman las funciones cerebrales que se relacionan con el desarrollo sensorial y el lenguaje.

Respecto a los niños del nivel pre jardín, los cuales se encuentran entre la edad de 3 a 4 años, se observa que hay un gran avance en cuanto a sus capacidades físicas y mentales, dejan de ser bebés frágiles que requieren mayor cuidado y contacto con el adulto y se convierten en exploradores natos, aumenta su curiosidad e individualidad. Indudablemente para ello necesitan poner en práctica sus habilidades motrices.

Se observa mayor perfección en los movimientos y acciones que implican la motricidad fina, entre ellos están trazar figuras con mayor precisión, manipular juguetes con piezas pequeñas, abrir puertas y envases, entre otros. De igual manera, ejecutan con gran habilidad actividades que

requieren dominio de la motricidad gruesa como lo son: correr sin tropezarse, trepar, saltar, patear y atrapar una pelota.

La ejecución adecuada de las habilidades ya mencionadas y otras por adquirir, permiten al niño integrarse adecuadamente en sociedad, permitiéndole hacer parte de juegos grupales, integrarse con sus pares, demostrar destreza en múltiples entornos, además de ser independiente al hacerse cargo de tareas sencillas por su cuenta. Todo esto contribuye a un correcto desarrollo psicosocial y emocional, ya que en esta edad inicial también se adquiere mayor conciencia de la emocionalidad propia y del otro.

2.2.12 APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

La curiosidad es innata en el ser humano, desde el nacimiento el individuo inicia una exploración del entorno trayendo consigo múltiples preguntas, existen alrededor fenómenos que requieren explicación y es a través de la investigación, la experimentación y el análisis de experiencias que se logra dar respuesta a estos cuestionamientos. El niño es curioso por naturaleza, necesita preguntar constantemente para satisfacer esa necesidad de conocimiento. El entorno debe ofrecer espacios de diálogo y exploración constante, donde esas dudas puedan ser respondidas. El aprendizaje por descubrimiento permite al niño adquirir conocimiento desde sus propias experiencias vitales.

En este sentido Saquinga Alcaciega (2020) lo define de la siguiente manera:

El aprendizaje por descubrimiento implica una tarea distinta para el alumno; en este caso el contenido no se da en su forma acabada, sino que debe ser descubierto por él. Este descubrimiento o reorganización del material debe realizarse antes de poder asimilarlo; el alumno reordena el material adaptándolo a su estructura cognoscitiva previa hasta descubrir las relaciones, leyes o conceptos que posteriormente asimila. El aprendizaje por descubrimiento y, en general, los métodos de descubrimiento tienen una importancia real en la escuela, especialmente durante la etapa preescolar y los primeros años de escolaridad, así como para establecer los primeros conceptos de una disciplina en todas las edades, y para evaluar la comprensión alcanzada mediante el aprendizaje significativo. (P.14).

2.2.13 APRESTAMIENTO

Cuando se está en una edad entre los 0 y los 5 años el niño o la niña está empezando a conocer el mundo, esta relacionándose con ese entorno social próximo y aprendiendo de múltiples maneras, sin embargo, también se está preparando para enfrentarse a un sistema educativo con el fin de que este proceso sea más llevadero. Durante la primera infancia se estimula al niño para que adquiera múltiples habilidades a nivel multidimensional para que se pueda enfrentar con mayor facilidad al proceso de aprendizaje que va vivir posteriormente y que sigan enriqueciendo a lo largo de su vida a esto lo llamamos aprestamiento, sin embargo, existen múltiples posturas teóricas con definiciones distintas pero que apuntan a un mismo eje que es la estimulación para facilitar el proceso de aprendizaje.

En este sentido, Pérez (2017)

Es la etapa donde se sientan las bases de aprendizajes las cuales les serán útil para toda la vida, porque de aquí dependen los aprendizajes de los niños y niñas a lo largo de la vida, se debe lograr que todos ingresen a la educación inicial y que se les faciliten aprendizajes significativos que contribuyan al desarrollo y madurez de sus sentidos, así como las diferentes habilidades y destrezas que son necesarias para que puedan tener éxitos en el futuro. (P.8).

Según Lema Ruiz, Tenezaca Romero y Aguirre Gallegos (2019)

Las actividades de aprestamiento tienen como objetivo estimular, incrementar y desarrollar las habilidades cognitivas, perceptivas y psicomotoras de niños y niñas en edad pre-escolar, y que, el concepto de aprestamiento se entiende como un conjunto de actividades y experiencias organizadas gradualmente, que promueven en el niño y niña el desarrollo de habilidades y destrezas, adquisición de hábitos y actitudes positivas para alcanzar el nivel de éxito en el aprendizaje (P.4).

Según Barrera y Sovalbarro (2017)

El Aprestamiento como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades motoras en la etapa infantil, es considerado en la práctica docente como un elemento clave para alcanzar el éxito en la tarea educativa, ya que el aprestamiento es el conjunto de actividades organizadas secuencialmente de lo simple a lo complejo para desarrollar en el niño y la niña, el pensamiento, lo sensorio-perceptivo, las operaciones lógicas, la organización espacio temporal y sobre todo la coordinación motriz esto le permite al niño una adaptación de sus diferentes actividades de tal manera que esta herramienta sirva de enlace entre la visión y la actuación. (P.12).

Señalan Andrade Prieto y Zabala (2016)

El aprestamiento escolar, es parte de la educación previa que los niños deben recibir antes de ingresar al primer grado de primaria, pues a través de juegos se incentiva y prepara a los infantes, para el proceso de aprendizaje que está por venir. No existe un estado de madurez general que garantice el éxito en el dominio de la situación escolar, si no que niveles de desarrollo de funciones susceptibles de ser perfeccionadas si se respeta el tiempo en que deben ser enseñadas, así como las formas de efectuar las actividades escolares (P.4).

2.3 BASE LEGAL

La presente investigación tiene en cuenta la normatividad vigente en nuestro país, la cual nos permite darnos cuenta del proceso de reconocimiento que ha tenido la infancia en el territorio nacional, para atender a la población infantil y sus familias, decretos y artículos que brindan normas que deben respetar las instituciones educativas al momento de conformar sus PEI y que los maestros deben tener en cuenta para ejecutar sus clases.

En primera instancia tenemos La Ley 1098 de 2006, referente al Código de la Infancia y la Adolescencia, preinscribió en cuanto a la educación de los niños, niña y adolescentes.

Artículo 42. Obligaciones especiales de las instituciones educativas. Para cumplir con su misión las instituciones educativas tendrán entre otras las siguientes obligaciones:

1. Facilitar el acceso de los niños, niñas y adolescentes al sistema educativo y garantizar su permanencia.
2. Evitar cualquier conducta discriminatoria por razones de sexo, etnia, credo, condición socio-económica o cualquier otra que afecte el ejercicio de sus derechos.

Por otra parte, en el año 1994 se establece la ley 115. Esta ley “señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.” (Ministerio de Educación Nacional, 1994). Esta ley en su artículo 16 nos menciona los objetivos específicos de la educación preescolar, los cuales son:

“El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía” (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

“El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas” (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

“El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje”. (Ministerio de Educación Nacional, 1994).

“La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.” (Mineducación, 1994).

“El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social” (Mineducación, 1994).

Por otro lado, el artículo 6 de la ley 181 de 1995, donde dice que:

“Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las Cajas de Compensación Familiar. Igualmente, con el apoyo de Coldeportes impulsarán y desarrollarán la recreación, las organizaciones populares de recreación y las corporaciones de recreación popular” (Ministerio de Educación Nacional, 1995).

En este orden de ideas encontramos la ley 1804 del 2016, “Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones” (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Con esta ley, se le otorga un gran reconocimiento de la primera infancia, estableciendo unas normativas más acertadas para las modalidades de los servicios educativos que existían hasta la fecha de la expedición de esta ley, con el fin de garantizar que la educación en la primera infancia que se brinde desde esta fecha y en adelante sea de calidad. El propósito de la ley lo describen de la siguiente manera:

“La presente iniciativa legislativa tiene el propósito de establecer la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre, la cual sienta las bases conceptuales, técnicas y de gestión para garantizar el desarrollo integral, en el marco de la Doctrina de la Protección Integral. Con ello busca fortalecer el marco institucional para el reconocimiento, la protección y la garantía de los derechos de las mujeres gestantes y de los niños y las niñas de cero a seis años de edad, así como la materialización del Estado Social de Derecho.” (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

Según la constitución política de Colombia en el Artículo 44, 52, 67, 70 y 71 habla sobre:

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

Artículo 52. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

Artículo 70. El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

Artículo 71. La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El

Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

En el capítulo I de la ley del ministerio de educación se evidencia:

Artículo 2. Los programas académicos en Educación corresponden a un campo de acción cuya disciplina fundante es la pedagogía, incluyendo en ella la didáctica, por cuanto constituye un ámbito de reflexión a partir del cual se genera conocimiento propio que se articula interdisciplinariamente.

Según la ley del ministerio de educación capítulo II se observa:

a) La educabilidad del ser humano en general y de los colombianos en particular en sus dimensiones y manifestaciones según el proceso de desarrollo personal y cultural y sus posibilidades de formación y aprendizaje.

b) La enseñabilidad de las disciplinas y saberes producidos por la humanidad, en el marco de sus dimensiones histórica, epistemológica, social y cultural y su transformación en contenido y estrategias, formativas, en virtud del contexto cognitivo, valorativo y social del aprendiz. El currículo, la didáctica, la evaluación, el uso pedagógico de los medios interactivos de comunicación e información y el dominio de una segunda lengua.

Según la UNICEF un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego⁸. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

A través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas,

los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción.

La Estrategia Digital de Cultura y Primera Infancia, propone el juego como uno de sus principios transversales puesto que atraviesa distintas dimensiones del universo infantil. Mediante el juego se construyen lazos afectivos, se adquieren habilidades para toda la vida, entre muchas otras bondades.

Los niños tienen derecho al juego. El juego es espontáneo, gratuito, creativo, socializador y les permite a los niños explorar, indagar e incluso resolver problemas. Si bien en las vacaciones la presencia del juego en la vida de los niños se hace más evidente, es importante que el juego no se limite a los momentos de “esparcimiento o descanso” o a ser una motivación para una actividad. El juego está presente en las distintas dimensiones de los niños y su relación con el mundo.

El derecho al juego se define en el artículo 31 de la Convención sobre los derechos del Niño como “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”

2.4 CUADRO DE CATEGORIAS

2.4.1 CUADRO DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Tabla 1. Categorías y subcategorías de análisis

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍAS
-----------	------------	---------------

Desarrollo psicomotor	El desarrollo psicomotor es un proceso gradual y permanente que ocurre en el niño, debido a la interacción con el medio ambiente que lo rodea y a la madurez de su organismo. Es el conjunto de procesos psico- evolutivos y socio afectivos que permiten al niño evolucionar en el control del propio cuerpo hasta conseguir un grado de competencia motriz máximo para el sujeto en cuestión. El desarrollo psicomotor es un proceso no un producto. En el niño no aparece de repente, sino que lo alcanza progresivamente (Charaja y Coaquira, 2014).	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades sensoriales • Motricidad fina • Psicomotricidad • Motricidad gruesa
Estilo de aprendizajes	La expresión de “estilos de aprendizaje” tiene que ver con la forma en que aprendemos, en el modo en que cada uno de nosotros empleamos un método o conjunto de estrategias. Sin embargo, prácticas concretas que utilizamos varían dependiendo de lo que queremos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar una preferencia general, lo que significa que utilizamos unas más que otras, y esto constituye nuestro estilo de aprendizaje (Medina Ibarra 2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Visuales • Auditivos • Kinestésico
Intervención pedagógica	Se refiere a todos aquellos elementos necesarios para el que hacer docente que le permite a este llevar a cabo situaciones de aprendizaje dentro de un aula de clase de manera significativa (Gómez, Alzate, Arbeláez, Romero y Gallón, 2005)	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades pedagógicas. • Material didáctico • Estrategias de aprendizaje

CAPITULO III: REFERENTES METODOLÓGICOS

3.1 ENFOQUE Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se enmarca en un enfoque de tipo cualitativo, ya que se busca analizar características de tipo no medible de forma numérica, como lo son las herramientas lúdicas aplicadas dentro y fuera del aula de clase, el desarrollo motriz de cada individuo etc. Este enfoque

emplea la recopilación de datos para plantear interrogantes adecuadas durante la investigación y descubrir nuevas preguntas en el desarrollo de interpretación.

En la investigación cualitativa se desarrollan interrogantes e hipótesis antes, durante y después de la recopilación y análisis de datos (Hernández et al., 2014). A partir de lo anterior esta investigación va sujeta en el análisis de conducta, comportamiento y cualidades específicas. Resaltando la constante interacción con el contexto y el sujeto de estudio, con el fin de observar la dificultades y falencias motrices de los niños.

3.2.2 FASES Y DISEÑO DEL ESTUDIO Y PROCEDIMIENTO PARA LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto requiere la aplicación de La investigación acción participante ya que se basa en la observación y análisis del entorno, y posteriormente se realiza una participación activa del investigador con el objeto de estudio. De esta manera se busca responder al interrogante y los objetivos planteados en la investigación permitiendo llegar a la profundidad del problema desde el entorno real y dar una posible solución.

Los investigadores están en constante interacción con los niños para dar cumplimiento a los objetivos y presentar una estrategia a los estudiantes que les permita minimizar las falencias tanto en motricidad fina como en motricidad gruesa por medio de la lúdica brindando atención integral y las herramientas para que los niños tengan un proceso de enseñanza – aprendizaje óptimo en el cual disfruten y verdaderamente se dé un aprendizaje significativo.

En este sentido (Kemmis, 1983) La describe como: “la investigación en la acción es una forma de búsqueda autorreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales (incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de a) las propias prácticas sociales o educativas, b) comprensión de estas prácticas, y c) las situaciones en las que se efectúan estas prácticas. Tienen mucha más lógica cuando los participantes colaboran conjuntamente, aunque con frecuencia se realiza individualmente y a veces en colaboración con “gente externa”. En la educación, la investigación –acción se ha empleado en el desarrollo del currículum escolar, en el desarrollo profesional, en programas de perfeccionamiento escolar y en la planificación de sistemas y normativas. (P.3).” De acuerdo a lo anterior el autor define las siguientes fases:

FASE I PLANIFICAR

Se llevó a cabo mediante el objetivo específico 1, donde se identificará el tipo de población a trabajar y se evidenciará las diferentes dificultades entorno a la motricidad fina y gruesa que pueda presentar el niño y la niña. Lo anterior se tendrá en cuenta al momento de realizar la planificación de las diferentes estrategias que se ejecutaran en el aula de clase.

FASE II ACTUAR

Se diseñarán diferentes estrategias que se en marcan en el segundo objetivo específico, en dicha propuesta estarán reflejadas las actividades pedagógicas que irán encaminadas en la participación de las familias, docentes y de los niños y niñas del grado pre jardín del colegio Bethlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona. Todas estas estrategias irán enfocadas a comprender todos los aspectos relacionados con el desarrollo motriz del infante. Es por ello el importante acompañamiento de las familias y docentes ya que se debe tener un análisis detallado sobre los diferentes contextos que rodean al niño.

FASE III OBSERVACIÓN

Una vez ejecutadas las diferentes actividades pedagógicas se logrará realizar una observación muy detallada, donde de manera crítica y analítica se analizarán los diferentes resultados significativos presentados en los niños y niñas.

FASE IV REFLEXIÓN

En esta última fase se quiere realizar un espacio de reflexión el cual ira direccionado en torno al impacto de las actividades propuestas. Evidenciado de esta manera si las estrategias estuvieron acorde a las diferentes necesidades de los niños.

3.2 INFORMANTES CLAVES

Los informantes claves del proceso son los estudiantes de pre jardín del colegio Betlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona, sus familias y docentes de la institución.

Para (Sampieri, 2004)

los informantes claves, es aquel grupo que ha sido seleccionado como para la aplicación de las técnicas y los instrumentos elegidos para la recolección de los datos necesarios.

El proceso investigativo se realiza con los niños del grado pre jardín que reúnan las condiciones dadas, es decir que presenten falencias en cuanto a motricidad fina y/o gruesa se refiere. Para esta selección se tiene en cuenta el desempeño académico de los niños, la observación y análisis previos y las acotaciones de los docentes y padres de familia.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

A partir de la selección de los informantes claves, y teniendo en cuenta los objetivos de la presente investigación se plantean los siguientes instrumentos de recolección de información basándose en el enfoque de acción participante.

3.4.1 ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Enfocada a comprender todos los aspectos relacionados con el desarrollo motriz del infante e igualmente, los procesos lúdicos que se ejecutan dentro y fuera del entorno escolar; todo esto visto desde afuera, es decir, desde el punto de vista del adulto. Se hace necesario obtener información de todos los entes sociales que participan en la educación del infante, los cuales son las familias y el docente. Se plantean preguntas pertinentes para cada uno de los casos, tomando como base las categorías planteadas anteriormente.

3.4.2 DIARIO DE CAMPO

Este instrumento de recolección de información permite recopilar de forma clara y concreta todos los datos relevantes para el proceso investigativo y de intervención. Requiere contacto pleno y consciente con la población sin intervenir en los aspectos cotidianos del mismo, esto permite analizar de forma plena como se desempeñan los niños de prejardín en cuanto a motricidad fina y gruesa se refiere.

3.4.3 PROPUESTA LÚDICO PEDAGÓGICA

Posterior al ejercicio de observación, recopilación de información y análisis del entorno se procede a la aplicación de talleres lúdico pedagógicos enfocados a desarrollar la motricidad fina y

gruesa de los niños de prejardín. Dichos talleres son creados paralelamente con el ejercicio de entrevistas con el fin de que se adapten plenamente a las necesidades de la población.

A continuación, se especifica de forma clara la articulación de cada técnica con los objetivos específicos y la población a quienes se dirige. Siempre teniendo en cuenta el tipo de investigación elegido.

Objetivo específico	instrumento	Dirigido a:
Identificar las deficiencias motrices en los estudiantes del grado pre jardín del colegio Betlemitas Brighton de la ciudad de Pamplona	Entrevista semi estructurada.	Docente titular y familias del grado pre jardín
	Diario de campo.	Niños y niñas del grado prejardín.
Diseñar una estrategia lúdico pedagógica encaminada a desarrollar la motricidad, basada en diversos juegos tradicionales de Norte de Santander.	Talleres propuesta lúdico pedagógica	Niños y niñas del grado pre jardín.
Fomentar un espacio de reflexión en torno al impacto de las actividades propuestas.	Análisis y conclusiones	

A continuación, se presentan las estrategias de recolección de información establecidas para cada uno de los entes que participan del presente proyecto.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DIRIGIDA A DOCENTE DE PREJARDIN

FECHA:
EDAD:
SEXO:

OBJETIVO

Conocer los procesos de desarrollo motriz de los estudiantes de pre jardín de la institución educativa Brighton Betlemitas y las herramientas lúdicas que se aplican dentro del aula de clase.

PREGUNTAS:

1. ¿Considera que el desarrollo motriz de sus estudiantes corresponde a su edad y nivel académico? Si o no y por qué

2. ¿Ha visto atraso o falencias en las habilidades motrices de sus estudiantes, posterior al retorno a la normalidad académica post pandemia? Si o no ¿Cuáles?

3. ¿Cuáles estrategias para el desarrollo motriz aplica dentro de su aula de clase?

4. ¿Qué opina acerca del juego como herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

5. Cuanto tiempo de la jornada escolar (fuera de la hora de descanso) tienen sus estudiantes

Gracias.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DIRIGIDA A FAMILIAS

FECHA:
EDAD:
PARENTESCO:

OBJETIVO

Conocer los procesos de desarrollo motriz de los estudiantes de pre jardín de la institución educativa Brighton Betlemitas y las herramientas lúdicas que se aplican en casa.

PREGUNTAS:

1 ¿Considera que el desarrollo motriz de su hijo/a corresponde a su edad y nivel académico?
Si o no y por qué

2 ¿Ha visto atraso o falencias en las habilidades motrices de su hijo/a, posterior al retorno a la normalidad académica post pandemia? Si o no ¿Cuáles?

3 ¿apoya usted en casa los procesos académicos de su hijo? Si o no y por qué

4 ¿Qué opina acerca de la frase: “es posible aprender jugando”?

5 Aproximadamente, cuanto tiempo a la semana invierte en jugar con su hijo/a

Gracias.

MATRIZ DIARIO DE CAMPO.

	UNIVERSIDAD DE PAMPLONA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL		
LOS JUEGOS TRADICIONALES DE NORTE DE SANTANDER COMO ESTRATEGIA LÚDICO PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN NIÑOS DE PREJARDÍN DEL COLEGIO BETHLEMITAS BRIGHTON. PAMPLONA			
FECHA:		DÍA DE LA OBSERVACION:	
AUTOR DEL REGISTRO:		DURACION DE LA OBSERVACION:	

# DE REGISTRO	HORA	DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS

3.4 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD EN EL ESTUDIO

La evaluación mediante el juicio de expertos, método de validación cada vez más utilizado en la investigación, “consiste, básicamente, en solicitar a una serie de personas la demanda de un juicio hacia un objeto, un instrumento, un material de enseñanza, o su opinión respecto a un aspecto concreto” (Cabero y Llorente, 2013). Se trata de una técnica cuya realización adecuada desde un punto de vista metodológico constituye a veces el único indicador de validez de contenido del instrumento de recogida de datos o de información (Escobar Pérez, 2008); de ahí que resulte de gran utilidad en la valoración de aspectos de orden radicalmente cualitativo. De acuerdo a lo anterior el juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

La validación de la entrevista semiestructurada, los diarios de campo y la propuesta lúdico pedagógica permite que la información recolectada cumpla con el objetivo para el cual fue diseñada el instrumento, evitando la omisión de información y aspectos relevantes que pueden perjudicar la continuidad de la propuesta. Simultáneamente dicha validación influye en el diseño de las alternativas de solución. De allí que el impacto del juicio de expertos de mayor calidad, confiabilidad y validez del planteamiento de los instrumentos, facilitando la visualización de los ejes de la problemática y al finalizar la propuesta plantear una conclusión acorde a los datos e información recolectada.

3.4 PROSPECTIVA

Lo que se espera con el proyecto es que pueda ser inspiración para diferentes investigadores que quieran dar continuidad a dicha temática, así mismo que este pueda ser aplicado en un entorno real de tal manera que el juego pueda ser consolidado como una estrategia dentro del aula de clase y con su aplicación se resalte la cultura y las tradiciones de nuestra población que se han venido dejando atrás con la aparición de nuevas tecnologías.

Por otro lado, se espera que sea de gran ayuda y fundamento teórico y de la misma manera cree conciencia sobre la importancia de estimular a los niños tanto en la escuela como en el hogar

para que estos tengan un desarrollo pleno y puedan superar con mayor facilidad las falencias educativas que pudiesen llegar a presentar.

Así mismo este proyecto será un gran aporte a la educación en los niños, pues consolida el juego como una estrategia pedagógica, que puede ser utilizada dentro del aula de clase aportándole múltiples beneficios a los estudiantes, también resalta la cultura de la región para que siga latente en las generaciones futura y es la base para que se generen estrategias que al ser implementadas en un aula de clase serán de gran ayuda y crecimiento para los niños.

REFERENCIAS

Pimentel Huayllasco, K. (2021). Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática. Repositorio.ucv.edu.pe. Obtenido de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57961>

García, M y Batista, L (2018) El desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de primera infancia. eumed.net. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>.

Gonzales Montenegro, B. Rodríguez Quesada, K. y Rojas Sepúlveda, J. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del grado transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas en el municipio de Honda. Repository.ut.edu.co. Tomado de: <http://repository.ut.edu.co/handle/001/2994>

Herrera Linares, L. (2016). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Repository.libertadores.edu.co. Obtenido de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjellNfmNDzAhViSTABHQMtDKYQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Frepository.libertadores.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F11371%2F1139%2FHerreraluzangela2017.pdf%3Fsequence%3D2%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw2XQ4BMCy429L_gsZEwovaj

Unicef, (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org>. Tomado de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwilhaamton0AhV7QTABHYDiCucQFnoECAMQAw&url=https%3A%2F%2Fwww.unicef.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F2019-01%2FUNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf&usg=AOvVaw0-608nHjk_if6_i1nTnkc

Ministerio de salud y protección social, (2018). Ministerio de salud y protección social. www.minsalud.gov.co. Obtenido de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj3ZnR3NHZAhVoTTABH5K5DVAQFnoECACQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.minsalud.gov.co%2Fsites%2Frid%2Flists%2FBibliotecaDigital%2FRIDE%2FDE%2FDIJ%2FResolucion-3280-de-2018.pdf&usg=AOvVaw0u9rUBYqG2HNquC42YcHf>

Ministerio de Educación Nacional, (2019). El juego en la educación inicial. www.deceroasiempre.gov.co. Tomado de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjy7dnj3tHzAhVBRDABHWC6B2cQFnoECAMQAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.deceroasiempre.gov.co%2FPrensa%2FCDocumentacionDocs%2FDocumento-N22-juego-educacion-inicial.pdf&usg=AOvVaw2ZwgsNyFmMs4HaTT8kn-FG>

Arias Zuluaga, H. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c. Repository.unilibre.edu.co. Obtenido de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi4zrTx39HzAhXFTTABHfj->

[DtcQFnoECAIQAAQ&url=https%3A%2F%2Frepository.unilibre.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F10901%2F17680%2FTESIS%25202019%2520HAROLD%2520DAVID%2520ARIAS.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw1Ks0I-XKQMSB-sjDq8VbJg](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/2010901/2017680/2FTESIS%25202019%2520HAROLD%2520DAVID%2520ARIAS.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw1Ks0I-XKQMSB-sjDq8VbJg)

Mendieta, L. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Revistas.uap.edu.pe*. Tomado de: <https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/article/view/1738/1777>

Baradaran, A. (2018). Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática. *Repositotio.ucv.edu.pe*. Obtenido de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjyz5es49HzAhUeSjABHVkeDG0QFnoECAIQAAQ&url=https%3A%2F%2Freposito rio.ucv.edu.pe%2Fbitstream%2Fhandle%2F20.500.12692%2F57961%2FPimintel_HK-SD.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw322zXgJBeq210AARYgOfvc

Ruiz Gurierrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com>. tomado de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj30uuEuon0AhUBSTABHek6BeIQFnoECBgQAQ&url=https%3A%2F%2Frio.upo.es%2Fxmlui%2Fbitstream%2Fhandle%2F10433%2F6824%2FGallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw0qGdw6lj2bFQkC_iYQ93t8

Torres Forero, L. La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Repository.unimilitar.edu.co*. Tomado de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjPvsnc5NHZAhWiQjABHX7aDZYQFnoECAIQAAQ&url=https%3A%2F%2Freposito ry.unimilitar.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F10654%2F31929%2FTorresForeroLuisaMariana%25202019.pdf%3FisAllowed%3Dy%26sequence%3D1&usg=AOvVaw0eMIATK1Gnj7u7noY6NX4c>

Mariotti Putton, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br> Tomado por: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

Mendoza Morán, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Www.revistaespirales.com*. Obtenido de: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi30PDb5tHzAhWzRTABHXGJDIMQFnoECAIQAAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.revistaespirales.com%2Findex.php%2Fes%2Farticle%2Fdownload%2F11%2F32&usg=AOvVaw26GTN1IDDux0a3-E73_nie

Campaña Quinisquin, M. (2020). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. *Repository.usta.edu.co*. Tomado de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved>

[=2ahUKEwjgZqPi6NHZAhuVrjABHa8kAdkQFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Frepositorio.usta.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F11634%2F29350%2F2020marcelacampa%25C3%25B1a.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw0N77xAjU3AavnSCOjB7Ato](https://repositorio.usta.edu.co/bitstream/handle/F11634/F29350/F2020marcelacampa%25C3%25B1a.pdf?Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw0N77xAjU3AavnSCOjB7Ato)

Cabrera Valdés, B y Dupeyron García, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Scielo.sld.cu. Obtenido de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962019000200222

Santamaría Varón, D y Santamaría Varón, J. (2016). la importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima. Repository.ut.edu.co. Obtenido de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiSyOXL8dHzAhWzRDABHey4BXEQFnoECBYQAQ&url=http%3A%2F%2Frepositorio.ut.edu.co%2Fbitstream%2F001%2F2055%2F1%2FLA%2520IMPORTANCIA%2520DEL%2520JUEGO%2520EN%2520EL%2520DESARROLLO%2520MOTRIZ.pdf&usg=AOvVaw0fzGpd80K42L56KmH-Jgoc>

Gutiérrez Duarte, S. Y Ruiz León, M. (2018). Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil. Www. Redalyc.org. Tomado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000200033

Lema Ruíz, R. Tenezaca Romero, R Y Aguirre Gallegos, S. (2019). El aprestamiento a la lectoescritura en la educación preescolar. Scielo.sld.cu. Obtenido de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100244

Barrera Castro J. Y Sovalbarro Luna Z. (2017). El aprestamiento en Educación Inicial para la adquisición del aprendizaje. Repositorio.unan.du.ni. Tomado de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiZ1N67-dHzAhU TDABHTE7ABwQFnoECB8QAQ&url=https%3A%2F%2Frepositorio.unan.edu.ni%2F5062%2F1%2F5967.pdf&usg=AOvVaw0SWybu7-HO2Pujqyu3VQlv>

Rojas J.S (2018) El Juego Como Estrategia Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. [En línea]. Disponible en: http://scholar.google.es/scholar?lookup=0&aq=El+juego+como+estrategia+para+desarrollar+la+motricidad+en+ni%C3%B1os+de+prejardin&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DCt3SiooAqtMJ

Niquen Yovera F.K (2019). El Juego Motor Como Estrategia Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños De Tres Años De Una Institución Educativa De Chiclayo. [En línea]. Disponible en: <https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

Sampieri, H. (2010). Metodología de la investigación (5° ed.). (J. Mares, Ed.) México: McGraw-Hill.

Palella, M. y. (2008). investigación metodológica de rojas. Recuperado de investigación metodológica de rojas: <http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

Creswell, A (2015). recursos. ucol. Recuperado de recursos.ucol.mx: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php%23:~:text=3D577\)%252C%2520la%2520investigaci%25C3%25B3n%2520acci%25C3%25B3n%2520%25E2%2580%259C,un%2520problema%2520espec%25C3%25ADfico%2520y%2520pr%25C3%25A1ctico%25E2%2580%259D.&ved=2ahUKEwj-LabnKj0AhVMSjABHUqPBC4QFnoECAQQBQ&usg=AOvVaw0MPcbh2q32iYgfyMwyafVJ](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php%23:~:text=3D577)%252C%2520la%2520investigaci%25C3%25B3n%2520acci%25C3%25B3n%2520%25E2%2580%259C,un%2520problema%2520espec%25C3%25ADfico%2520y%2520pr%25C3%25A1ctico%25E2%2580%259D.&ved=2ahUKEwj-LabnKj0AhVMSjABHUqPBC4QFnoECAQQBQ&usg=AOvVaw0MPcbh2q32iYgfyMwyafVJ)

