

**IMPORTANCIA DE LA TEORÍA DEL JUEGO DE KARL
GLOSS Y PAULA CHACON, PARA EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA MOTRIZ
EN MEDIO DE LA VIRTUALIDAD, EN LOS
ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO DEL INSTITUTO
CORAZÓN DE MARÍA DE LA CIUDAD DE SANTA
MARTA**



LUCERO CARRILLO ARREDONDO

Trabajo de Grado como requisito para optar por el Título de
Magister en Educación

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
METODOLOGÍA VIRTUAL
PAMPLONA**

2022

**IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN PEDAGÓGICA
DE LA TEORÍA DEL JUEGO DE KARL GLOSS, EN EL
FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA MOTRIZ,
EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO PRIMERO DEL
INSTITUTO CORAZÓN DE MARÍA DE LA CIUDAD DE
SANTA MARTA, EN MEDIO DE LA VIRTUALIDAD.**



LUCERO CARRILLO ARREDONDO

Asesor:

Mg. Iván Felipe Rubio Casadiego

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
METODOLOGÍA VIRTUAL
PAMPLONA**

2022

DEDICATORIA

A mis hijos, mi mayor aliciente, no solo para salir adelante, sino para darles un buen ejemplo, de que, con la ayuda de Dios y una gran disposición, teniendo metas muy claras, todo se puede lograr.

AGRADECIMIENTOS

Toda la honra, la gloria y el agradecimiento, es para quien me dio la vida y todo, para poder llevar a cabo mis proyectos y este, uno de los más importantes y con mucho esfuerzo. Solo El y mis hijos lo saben.

El, fue quien renovó mis fuerzas, cuando el cansancio quería vencerme, El, fue quien me dio la provisión en cada momento que lo necesitaba, El siempre aparecía y suplía todo. Gracias a El, que me dio vida, salud en estos tiempos tan difíciles y la sabiduría, para llevar a cabo cada exigencia académica.

Agradezco a mis hijos, por su apoyo, comprensión y ayuda cada que lo necesitaba, como familia, todos estábamos pendiente y deseosos de culminar con éxito esta maestría y se que hoy, son quienes más se alegran junto conmigo.

A mis compañeros de estudio, en especial: Yelitza, Mónica y Judith, por estar pendientes las unas de las otras.

Y por supuesto a la Universidad de Pamplona y mis docentes que aportaron a mi formación como profesional.

Al profesor Iván Felipe Rubio, por el amor y dedicación con la que enseña y motiva, fue de gran valor dentro de este proceso.

A los familiares y amigos que me aman y que sé que comparten mi alegría, al obtener mi tan anhelado título de Magister.

Tabla de Contenido

1.	CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....	1
1.1.	Descripción del Problema	1
1.2	Formulación del Problema	3
1.3.	Justificación.....	5
1.4.	Objetivos de la Investigación.....	6
1.4.1	Objetivo General	6
1.4.2	Objetivos Específicos:.....	6
2.	CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL.....	7
2.1.	Antecedentes	7
2.2	Bases Teóricas.....	12
2.3.	Marco Conceptual	16
2.4.	Marco Contextual.....	18
2.5	Marco Legal	19
3.	CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	23
3.1.	Enfoque de la Investigación.....	23
3.2.	Tipo de Investigación	24
3.3.	Método de Investigación	25
3.4.	Fases de investigación.....	25

3.4.1. Fase 1. Diseño general del proyecto	25
3.4.2. Fase 2. Identificación de un problema	26
3.4.3. Fase 3. Análisis del problema	26
3.4.4. Fase 4. Recolección de la información	26
3.4.5. Fase 5. Diseño de la propuesta.....	27
3.4.6. Fase 6. Evaluación de la acción ejecutada	27
3.5. Escenario de Investigación.....	27
3.6. Informantes del Estudio	29
3.7. Categorías Apriorísticas	30
3.8. Técnicas de Recolección de los Datos	30
3.9. Instrumentos para la recolección de la información	31
3.10. Validación de los instrumentos	32
3.11. Técnicas para el Análisis de los Datos.....	33
4. CAPITULO IV: PROPUESTA.....	34
4.1 Descripción de la aplicación de la propuesta	34
4.2 Metodología de la propuesta	34
4.3 Propuesta de las diferentes actividades.....	35
4.3.1 Actividad 1: Prueba diagnóstica, desarrollo guía 1 y entrevista a estudiantes..	35
5. CAPITULO V: RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	43

6. CAPITULO VI. DISCUSIONES DE RESULTADOS	46
7.CAPITULO VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
Referencias	53
TABLA DE ANEXOS	58
ANEXOS FOTOGRAFICOS	61
ANEXOS DE VIDEOS	61
ANEXOS DE TABLAS.....	62

1. CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

El desarrollo motriz, en las primeras fases de la vida estudiantil de las personas, es de esencial trascendencia, ya que de allí se derivan el fortalecimiento de las capacidades motrices simples de manipulación, relevantes en la vida de todo ser humano. (Chacón, 2008, p.1). Además de lo expresado por Chacón, se agrega que quien dirige en primaria, el área de educación física, es una profesional que no cumple el perfil para orientarla y por tanto desconoce la influencia que tiene juego en el desarrollo y estimulación de las habilidades motrices.

Gross, (2013) afirma en su Teoría que el juego es como “un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias”. (p. 1) Sin lugar a duda, la definición que da este autor, es cierta. Y es por eso, la motivación a encontrar herramientas útiles, para contrarrestar este problema.

Mantenerse activo es indispensable para la salud, especialmente porque nuestras ciudades y comunidades no están concebidas de forma adecuada” (Dr.Adhanom, 2018, p. 1). Lo que da lugar a querer contrarrestar esas situaciones que son reales y hacen parte del diario vivir de los niños en general y en especial de los que son motivo de estudio en esta investigación, los alumnos que inician su etapa escolar en grado primero.

En el ámbito de Colombia debe afirmarse que se están viviendo momentos de reflexión-acción, alrededor del papel que debe llevar a cabo la educación y en especial en estos momentos de pandemia, donde se exige que los docentes implementen su enseñanza a través de las TIC, pero también es cierto, que la mayor parte de las instituciones oficiales, no cuentan con un docente del área de educación física, para orientar en básica primaria, quien podría ser el individuo adecuado, para realizar el fortalecimiento de las capacidades motrices básicas de manipulación, en los educandos en su temprana edad. Ante esta situación le corresponde al sistema de Educación Nacional, desarrollar acciones para que los docentes promuevan el desarrollo motriz en

los infantes y apoyar las instituciones educativas, sobre todo en la virtualidad, que es la modalidad implantada en estos momentos.

Las situaciones que influyen desfavorablemente, en el buen desarrollo de las habilidades motrices, en la actualidad, en los niños que inician su etapa académica, está caracterizada por:

- Uso desmedido de tecnología.
- Hogares disfuncionales.
- Niños al cuidado de terceros, otros familiares o abuelos.
- Madres o padres cabeza de hogar, que, por salir a laborar, deben dejar los niños solos o al cuidado de alguien diferente de ellos; donde en la mayoría de los casos, no son conscientes de la gran importancia que tiene el estimular el desarrollo motriz en los niños.

La realidad en la Institución donde labora la docente del grado primero, atendiendo a niños de 6 y 7 años, no es muy diferente al resto de las instituciones del país, en donde se identifican falencias en el desarrollo motriz de los niños que inician su etapa escolar.

Dentro de esas apreciaciones iniciales, constatadas por la investigadora, en medio de la formación virtual, que se da en el momento, se pudo constatar situaciones como:

- Espacios reducidos para orientar las clases.
- Esta misma situación, de espacio reducido, la tiene la docente, quien tampoco hizo un alistamiento para orientar la clase y sumado a ello, su computador por lo estrecho del lugar, no enfocaba con la cámara, los ejercicios que proponía. Por tanto, los niños, se confundían y no todos seguían las indicaciones.
- Se pudo constatar por las indicaciones de la docente que, en cada clase, se lleva una actividad y un tema diferente, por ejemplo: la semana pasada trabajaron creatividad, esta trabajó ejercicios con los padres y para la próxima les indicó que harían juego y dinámicas de concentración. Esto deja entrever que no se lleva una secuencia de los temas, lo cual es muy importante a la hora de estimular el desarrollo motriz, propio para los niños de esta edad.

- Niños que no coordinan desplazamientos ni movimientos, sencillos que se les sugieren, entre otros.
- Y lo principal, que es evidente y muy fácil de identificar, que, a causa del confinamiento actual, los niños han interrumpido el libre y entusiasta desarrollo motriz, ya que, no han podido seguir entrenando en sus diferentes escuelas deportivas, o simplemente no han vuelto a compartir con sus compañeros, en los espacios propios de la escuela, un lugar muy importante para la estimulación motriz.

Es de esta forma, como esta investigación, busca entender el valor del juego, expresado en las teorías de los autores Karl Gloss y Paula Chacón, para el fortalecimiento de la competencia motriz, en la formación virtual.

1.2 Formulación del Problema

Para formular el problema se presenta una interrogante general y otros específicos que permitirán conformar los objetivos del estudio.

Interrogante general.

¿Qué importancia tiene la teoría del juego de Karl Gloss y de Paula Chacón, en el fortalecimiento de la competencia motriz, específicamente para el desarrollo de las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación), en medio de la virtualidad?

Interrogantes específicos

- ¿Cuáles son las dificultades y probables razones de las mismas, que se generan en la estimulación para el desarrollo de las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación), en medio de la virtualidad, en los alumnos de grado primero del ICM de Santa Marta?

- ¿Qué aspectos deben contemplar las estrategias pedagógicas, para que puedan implementarse para estimular el fortalecimiento de las HMBM, en medio de la virtualidad?
- ¿Cuál será la secuencia didáctica basada en los autores Gloss y Chacón, sobre la teoría de juego, que se usará para mejorar el desarrollo de las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación), en medio de la virtualidad, en los estudiantes del grado primero?
- ¿Qué cambios se producirán en el estado de las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación), en medio de la virtualidad, en los alumnos de grado primero del ICM, luego de la ejecución de la secuencia didáctica apoyada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón?.

1.3. Justificación

Al comprender la trascendencia que generan las vivencias adquiridas o no, en los niños, por medio del juego en su etapa escolar inicial y directamente en su desarrollo motriz, tenemos la posibilidad de obtener un entendimiento más hondo del impacto y el valor que aporta el juego, para el desarrollo de la motricidad en el niño. De igual manera, conlleva a la justificación teórica, por la ayuda de autores que permiten ampliar el conocimiento, con la aplicación de la Teoría del Juego, fundamental para el desarrollo motriz del infante y sus HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación), lo cual va a influir en el buen desempeño para realizar actividades a medida que crece y hasta en su etapa adulta.

En lo que respecta al referente práctico, la aplicación de la Teoría del Juego de Karl Gloss, da a los docentes y por ende a los alumnos, novedosas maneras de llegar al conocimiento de manera interactiva, en la dinámica de aula, de manera colaborativa, tan fundamental en el desarrollo de los niños que inician su fase estudiantil, para estimular su motricidad.

En lo que refiere al docente, esta investigación permitirá conocer la utilización de estrategias y herramientas de gran ayuda, como lo es el juego, en el quehacer pedagógico y en especial en la estimulación para el desarrollo de las HMBM. a temprana edad, lo cual tiene repercusiones en el buen desempeño de actividades en la etapa adulta.

También se justifica, porque desde la percepción de Chacón (2008), en el juego se hace uso de la comunicación y estimula el aprendizaje, por lo que en la clase los docentes deben promover la lúdica. Con el juego, “los docentes dejan de ser el centro de la clase, para pasar a ser facilitadores”. (p.2).

En cuanto al punto de vista metodológico, esta investigación procede a desarrollar, diseñar y aprender estrategias pedagógicas. Todo ello utilizando el juego, para lograr el objetivo en el desafío planteado. En cuanto al punto de vista social, el estudio pretende demostrar la importancia del uso del juego, en las primeras etapas de la escolaridad, en

el desarrollo de habilidades manipulativas básicas en los estudiantes, lo que redundará en beneficio de su desarrollo motor.

Como resultado, los docentes de primer año ampliarán su conocimiento de nuevas herramientas y métodos para enriquecer su trabajo diario en la era de la virtualidad.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1 Objetivo General

Determinar la importancia de la teoría del juego de Karl Gloss y de Paula Chacón en la virtualidad, para el fortalecimiento de la competencia motriz, específicamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en los estudiantes del grado primero del Instituto Corazón de María de la ciudad de Santa Marta.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Identificación de falencias en el desarrollo de habilidades manipulativas básicas, en estudiantes de primer año del Instituto Corazón de Mara (ICM) de Santa Marta, utilizando la realidad virtual.
- Diseñar estrategias pedagógicas que puedan implementarse para el fortalecimiento de las **habilidades motrices de manipulación**, en la virtualidad, en los alumnos del grado primero del ICM.
- Ejecutar una secuencia didáctica basada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón, que contribuyan al fortalecimiento de las **habilidades motrices manipulativas fundamentales, en el entorno de la virtualidad, en educandos de grado primero.**
- Evaluar los cambios en el desarrollo de las **habilidades motrices básicas de manipulación**, de los niños de grado primero del ICM, luego de la aplicación de la secuencia didáctica basada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón.

2. CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

- Luego de una revisión exhaustiva de las investigaciones realizadas por autores internacionales, nacionales y locales sobre el tema de este estudio y con el fin de dar respuestas a los interrogantes planteados en esta investigación. Se presenta a continuación investigaciones que están vinculadas al mismo.

En el contexto internacionales Arias, Salgado y Froilan (2014), realizaron en Sangolguí-Ecuador, un trabajo titulado “Incidencia del juego dirigido en el desarrollo motor en niños/as de educación inicial del sector rural de la Provincia de Pichincha”, donde su objetivo era determinar el impacto de un juego dirigido al desarrollo motriz en niños de primaria.

La investigación utilizada en este trabajo, es correlacional, dado que el objetivo es determinar la relación que existe entre el desarrollo motor de un niño y el juego que está jugando. Para ello, comenzaron con un estudio de diagnóstico a gran escala, que incluyó a 353 niños de 3 a 5 años que se inscribieron en el primer nivel del estudio, A quienes se les aplicó un test de Funciones Motrices Básicas para determinar su nivel de desarrollo motor, ya quienes se les entrevistó con maestros de primaria para determinar su conocimiento sobre el juego y su importancia en el desarrollo motor de los infantes.

Analizados los datos, pudieron concluir que efectivamente hay fallas en el desarrollo motor de los alumnos y que existe un desconocimiento sobre el juego y la importancia del mismo, para el desarrollo motor de los niños, específicamente cuando ingresan a la escuela.

Como resultado diseñaron e implementaron un conjunto de juegos específicos que tienen un impacto directo en las habilidades motoras fundamentales de los niños pequeños. Los siguientes son algunos de los principales hallazgos de este estudio: Los docentes muestran un gran interés por conocer la importancia de la estimulación del desarrollo motor a través de los juegos. También expresaron preocupación, ya que son conscientes que, en muchos casos, estas alternativas no se utilizan porque deben realizarse fuera del aula o porque ellos como docentes no pueden incluirlas.

Este trabajo de grado, es relevante para esta investigación, porque contiene elementos que ayudarán a conocer, la importancia del juego en la estimulación del desarrollo de la motricidad del niño.

Otra referencia internacional, basada en una investigación, fue la realizada por Pilicita (2017), Repository.usta.edu.co, titulado “Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de educación general básica en la Escuela Rebeca Jarrín” en Ambato – Ecuador, la investigación surgió de la preocupación del autor de que, en la institución observada, a los juegos recreativos no se les da la importancia que merecen. Los docentes están dando prioridad a completar los planes de estudios y además de ello, tienen la presión de completarlos, lo que hace que se le reste importancia a los juegos, en el contexto de la educación y el desarrollo.

Para el diagnóstico de su propuesta, utilizó un total de 31 docentes y 108 estudiantes de primaria y con cada uno de ellos realizó encuestas, estableciendo así, las dificultades en la motricidad y deficiente o inexistente utilización de los Juegos recreativos en el proceso educativo. En consecuencia, diseñó una guía de juegos, para el estimular el desarrollo de las habilidades motrices.

Aguagallo (2019), en Lima Perú, realizó una investigación de nombre “Juegos lúdicos, para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, con el objetivo de determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad gruesa en los infantes, enmarcada en la teoría de Gross.

Para llevar a cabo la investigación, el autor utilizó una muestra de 30 estudiantes (15 niños y 15 niñas) en el grado cuarto.

En cuanto a la metodología, hicieron uso de observación de los fenómenos tal y como se dan en un medio natural, para analizarlos posteriormente. Además, realizaron un cuestionario aplicado a la muestra poblacional, para estudiar el estado de la motricidad gruesa.

Las respuestas del cuestionario mostraron que el 23% de los niños, es decir, 7, ejercitan la motricidad gruesa y el 77%, 23 niños, no la ejercitan. Luego de concretar su propuesta, basada en utilizar los juegos como herramienta educativa, pudo concluir que

los juegos lúdicos aportan a desarrollar la motricidad gruesa. Finalmente sugirió que los docentes hagan todos los días juegos individuales y en grupo, ya que, contribuirán al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. También sugirió que realicen juegos en espacios abiertos, para que los niños se desarrollen mejor su motricidad y estimulen su participación e inclusión social.

Esta investigación contribuye a este estudio, al ser coherente con el problema planteado y su objetivo, donde se analizó la influencia del juego en la estimulación del desarrollo de la motricidad de los niños y donde el autor describe situaciones reales que viven los niños en su entorno y escuela y cómo todo ello, afecta su desempeño motriz.

En el contexto nacional, se encontró la investigación realizada por Triana, Ervin y Portillo (2015), realizada en Bogotá, titulada El juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales, basada en teoría del juego de la autora Paula Chacón, con el objetivo de analizar como el juego se ha convertido en una herramienta educativa, aun desde los ambientes virtuales. De tipo cualitativa y documental, lo cual se hace pertinente y de gran apoyo a esta investigación.

Los investigadores utilizaron como muestra a 44 Suboficiales, que estaban estudiando en el momento “Logística Militar”, la información fue recolectada utilizando la técnica de fichas de trabajo, que contenían temas pertinentes a la estrategia propia de enseñanza -aprendizaje del programa al que pertenecían, los Suboficiales de la Marina de Coveñas (Sucre). No se realizó medición numérica, ni estadística. Con los datos arrojados, en la revisión documental, se escogieron los juegos que se pudieran desarrollar en entornos virtuales (videojuegos apropiados para orientar las clases, motivando y fomentando la capacidad de solución de problemas).

Como conclusión se reportó que: El juego aporta al desarrollo integral de la persona, ya que es una herramienta divertida, que conlleva a motivar a los estudiantes, proporciona el desarrollo de otras habilidades, como la creatividad, la comunicación y aumenta el interés a participar de las actividades.

Recomendaron que este tema de investigación, sea tenido en cuenta para próximas investigaciones, ampliando conceptos e involucrando a todos los agentes educadores, dándole una gran importancia a enseñar a través del juego.

Esta investigación resulta apropiada y llama la atención, por el hecho de evidenciar la influencia que tiene el juego en el individuo y en el proceso de enseñanza - aprendizaje; el cual es perfectamente aplicable en cualquier edad en el ser humano, aclarando que, en la niñez, es de vital importancia. Pese a que la muestra escogida en esta investigación son adultos, se pudo corroborar la teoría del autor Karl Gloss, donde se afirma que el juego dispone al niño para su etapa adulta y aun estando en ella, el juego facilita el desempeño del proceso aprendizaje.

A nivel regional, se presenta investigación realizada por la autora Gómez H. Andreina T. (2020), sobre “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA I.E.D. EDGARDO VIVES CAMPO DE SANTA MARTA”(p.3). Su objetivo general es “Mostrar el juego como una estrategia que estimula el desarrollo integral en los niños de preescolar (p.24).

Su preocupación inicial, resulta de una percepción inicial que tiene la autora, sobre la desmotivación de los infantes por aprender, y por no querer asistir al colegio y por otros motivos, los cuales hacen que su formación educativa y por ende su desarrollo integral, no sea excelente y de calidad. La autora considera su investigación, como una propuesta innovadora, en la cual se le brindará apoyo a los docentes y estudiantes, a través del juego.

La autora, tomo como Población y muestra a: “los grados de transición (A, B, C y D), lo cuales están repartidos así: dos cursos en cada jornada, mañana y tarde. El número de alumnos de preescolar con 103 (p.66), con sus respectivas maestras, que son cuatro, una, por cada grado de transición. Su investigación es de tipo cualitativa y los instrumentos que utilizó para realizar su diagnóstico son:

Observación no participante. Para Mata (2002) “En este tipo de observación, el investigador no participa en la actividad regular del grupo, se limita a observar en silencio y desde un lugar que no interfiera con el grupo estudiado”. (p.2). Esta estrategia resulta muy interesante y le aporta a mi trabajo de investigación, ya resulta pertinente, observar desde ese punto de vista, para poder obtener datos reales y objetivos.

La técnica antes mencionada, se llevó a cabo, con guía de observación no Participante, elaborada por la autora de la investigación, la cual contiene un objetivo en el cual se basa, de acuerdo a las categorías a estudiar. Estas categorías son: estrategias, interacción maestro alumno y juego.

El mencionado instrumento se manejó con las docentes y alumnos del I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta. Con esta técnica se pudo comprobar, si realmente se utilizaba el juego como herramienta y estrategia didáctica en las clases (p.52).

Otro instrumento utilizado en esta investigación, fue la entrevista.

A través, de ella, se comprendió el contexto a investigar y la manera como implementaran los juegos como herramientas, para brindar a los infantes, los diversos contenidos de aprendizaje. (p.69).

La autora, procede analizar los resultados, enfocada en dar alternativas de mejora el problema, encausado en las categorías del Juego en el currículo y del mismo, como estrategia metodológica. En este sentido, esta parte de esta investigación, le aporta mucho a la que actualmente se está realizando, ya que sirve de guía, para enfocar el análisis de las observaciones e instrumentos aplicados, hacia buscar la solución al problema, enfocado como lo menciona la autora, en las categorías seleccionadas para esta investigación en particular.

Efectivamente, la autora, cumple su objetivo específico, plasmado en el trabajo, el cual es: "Implementar juegos que estimulen las habilidades integrales en los educandos de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo". (p.78).

Luego de aplicar la propuesta:

Se identificaron aportes favorables, encaminados con la categoría de la investigación, se pudo conocer como fue el proceso de aprendizaje de los niños.

Así mismo, los docentes reconocieron la importancia de la ejecución de esta propuesta y aceptaron seguir implementándola.

Sumado, a la investigación y propuesta ejecutada por la Autora, ésta, dejó a la institución una Cartilla para las docentes, con las cuales ellas, podrán darle continuidad a esta propuesta.

Dado lo explicado anteriormente, donde se detalla el contenido de la investigación de la autora Gómez H., resulta apropiado tomar los grandes aportes, que Ella hace y aplicarlos a este trabajo de investigación.

- Los instrumentos utilizados.
- La forma en que realizó su categorización
- Como implemento la propuesta e incluso el insumo que dejó al final con la Cartilla pedagógica para los docentes, resulta pertinente para tener de guía en este trabajo.

2.2 Bases Teóricas

El marco teórico se basa en el efecto que tiene el juego para el desarrollo motriz del niño, específicamente en las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación), basado en los autores Karl Gloss y de Paula Chacón, en su teoría del juego e interpretando los diversos aportes que, desde la escuela, se pueden brindar al buen desarrollo motriz, haciendo uso del juego como una herramienta pedagógica, especialmente en su etapa escolar inicial.

Pedagogía

Según Zuluaga (2002), es una "disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de los saberes específicos, en las diferentes culturas" (s/p).

De otro lado, según el MEN, pedagogía es:

Ese saber que les permite a los maestros y maestras orientar los procesos de formación de los y las estudiantes. Que se nutre de la historia, que nos da a conocer propuestas que los pedagogos han desarrollado a lo largo de los siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal o colegiada

sobre lo que acontece diariamente en el trabajo con alumnos, alumnas y colegas.
(s.p).

Propuesta Pedagógica

Es aquella acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos, para Pérez y Merino (2013):

Una propuesta pedagógica debe tener en cuenta el marco en el que se desarrollará y debe partir de un diagnóstico específico. Estas cuestiones permiten justificar la propuesta y sientan las bases para el cumplimiento de los objetivos estipulados (s/p).

Al respecto de Propuesta pedagógica, Chacón, Paula (2008, p.2), expresa que: la diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia. Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. Con el juego, los educadores dejan de ser el centro de la clase, los “sabios” pasan a ser facilitadores y conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Tal, como lo expresa la autora, al utilizar el juego como propuesta pedagógica, los niños efectivamente de manera divertida, son participes de su propio aprendizaje.

Teoría del Juego

La Teoría del Juego, según Karl Gloss, da a comprender que el juego, es la escuela de vida, con él, no solo se le aporta al desarrollo propio del niño, sino que lo prepara para un buen desenvolvimiento en la etapa adulta. Gloss, fue el primero en hablar sobre el juego y su importancia dentro del desarrollo del pensamiento y de la actividad del niño, para El, lo describe como la escuela de la vida. Basado en los estudios de Darwin complementa “las especies mejor adaptadas sobreviven a las condiciones cambiantes del medio” (Gloss, 1898).

Al analizar esta teoría, resulta interesante comprobar esos conceptos. En especial, donde se cita que las mejores especies son las que sobreviven a las condiciones cambiantes del mundo. Sería pertinente comprobar esa teoría, en esta investigación, dado que actualmente se están presentando grandes cambios en el mundo, cambios que la humanidad no esperaba y que, no solo se dan a nivel de educación, sino en todos los aspectos, como la salud, tecnología, clima, ambiente, entre otros.

Es un verdadero desafío verificar esta teoría y más aún aplicarla, en un momento de aislamiento como el que estamos viviendo. Donde el uso excesivo de la tecnología, es un factor adverso, al desarrollo de la motricidad.

Los animales superiores y el niño, en su libro Gros (1898), afirma:

La vida psíquica del niño, no entran en la vida completamente listos. Tiene un periodo de desarrollo y de crecimiento, el cual representa un tiempo de aprendizaje, de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos (p.94).

Es precisamente ahí, donde radica la importancia del juego, para el proceso de desarrollo motriz en los infantes. Este autor, contribuye significativamente al estudio de esta investigación, en lo referente a la importancia que tiene el juego, para la formación del niño, en este caso, para mejorar y aportar a la estimulación de su desarrollo motriz. Gloss, frecuentemente recalca la relevancia que tiene enseñar a través del juego. Así mismo, resulta importante el análisis que hace el autor, en cuanto a que a “diferencia de los animales, los humanos al nacer somos inmaduros y para alcanzar la madurez, es necesario un periodo de preparación” (Gloss, 1898). Es así, como en ese proceso de preparación, estamos implicados los agentes educativos y nosotros como educadores, tenemos gran responsabilidad en dicho proceso de desarrollo.

De otro lado, Chacón, Paula (2008, p.1), predica que: El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

En gran manera resulta acertado lo expresado por la autora. Para los docentes, no es desconocido que, para los niños, la mejor forma de asimilar los aprendizajes, es a través

de juego. Sin embargo, no están haciendo uso adecuado y permanente, de tan valiosa estrategia pedagógica.

Competencia Motriz

Según el Documento No.15, el cual trata sobre las Orientaciones Pedagógicas para educación física, recreación y deporte, del Ministerio de Educación de Colombia, aclara que:

La competencia motriz es entendida como la construcción de una corporeidad autónoma que otorga sentido al desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento reflejadas en saberes y destrezas útiles para atender el cultivo personal y las exigencias siempre cambiantes del entorno con creatividad y eficiencia. (p.29).

Resulta evidente que las competencias motrices, son saberes de gran trascendencia en el desarrollo del ser humano, el cual se ve enfrentado a responder a las exigencias que requiere, este mundo que se encuentra en permanente cambio.

Los autores Hellín, Moreno y Rodríguez (2006), aclaran que: “La noción de competencia motriz hace referencia a la capacidad de los sujetos para utilizar y adaptar sus recursos motrices de manera eficaz y eficiente en la consecución de objetivos en un entorno cambiante (p.2).

Al hablar de competencias motrices, es necesario aclarar que estas, se consiguen adquiriendo habilidades, también motrices, donde lo ideal, es estimular su desarrollo desde temprana edad.

Habilidad.

Es la capacidad para hacer una cosa. Sobre la base de este concepto tenemos que tener en cuenta que el hombre, por medio del movimiento, es plenamente consciente de sus limitaciones y puede auto conocerse, expresarse y comunicarse con el medio que le rodea al mismo tiempo, estableciendo niveles de aprendizajes significativos y satisfactorios con él mismo, con los objetos y con los otros. (López y López, 2012, s/p).

Habilidades motrices básicas de manipulación.

Castañer y Camerino (2006), como citó Romero L. Nohemí, Pérez Héctor Jesús y Rosas S., César, en la EmásF, Revista Digital de Educación Física (2021), definen las habilidades de manipulación como “las acciones corporales capaces de imprimir fuerza a los objetos y de recibir la propia de los objetos con los que se interactúa” (p.59).

2.3. Marco Conceptual

Competencia:

Son competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida (Barrera, 2010).

Motricidad:

Es la facultad desarrollada a través del sistema nervioso central, músculos y articulaciones, que posibilitan mejorar los movimientos del cuerpo, en manos, dedos, brazos y piernas. De allí, la importancia de realizar actividades con los niños que ayuden a desarrollar su motricidad y personalidad (Vanguardia.com, 2019).

Juego:

Claparède (1934), para el autor, “Es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno” Caillois (1958).

Para Gloss es una preparación o actividad que lo prepara para afrontar la vida adulta y la supervivencia” BLOG ugem (2013).

Su naturaleza es biológica e intuitiva y prepara al niño, para realizar actividades en la etapa de adulto. En otras palabras, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande. Video Pre ejercicio de Karl Gross.

Habilidades motrices:

Para Sánchez Bañuelos (1984), son aquellos patrones motores en el que se sustenta el movimiento del ser humano. Son: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

Habilidades motrices básicas:

Son acciones que permiten realizar diferentes tareas motrices, por medio de los patrones de movimiento. Romero L. Nohemí, Pérez Héctor Jesús y Rosas S., César. (2021, p.39).

Patrón manipulativo Lanzar:

Al respecto Batalla (2000), como citó Romero L. Nohemí, Pérez Héctor Jesús y Rosas S., César, en la EmásF, Revista Digital de Educación Física (2021, p.39) define el lanzamiento como “la acción de desprenderse de un objeto mediante un movimiento vigoroso de uno o ambos brazos” (p.85).

Patrón manipulativo Atrapar:

Como lo cita Romero L. Nohemí, Pérez Héctor Jesús y Rosas S., César (2021, p.41-42), Hace referencia a la acción de agarrar un objeto con las manos. Al igual que el lanzamiento, esta habilidad atraviesa fases evolutivas hasta llegar a un patrón maduro.

Patrón manipulativo Botar:

Es cuando el individuo al contacto generalmente con una pelota, ejecuta una acción que consiste en lanzarla hacia el suelo y en efecto atraparla, esta acción se repite de forma fluida. Se puede ejecutar de forma estática y dinámica (en desplazamiento). Romero L. Nohemí, Pérez Héctor Jesús y Rosas S., César (2021, p.42).

Estimulación Temprana:

El niño necesita someterse a un lento proceso de conocimientos, a través del cual va aprendiendo a comer, a hablar, a caminar y a ejecutar casi todas las actividades, por ello, es indispensable la estimulación temprana (Gómez, 2014, p.49).

2.4. Marco Contextual

Este estudio se desarrolla el Instituto Corazón de María, en la Carrera 66 #41-175 Vía a Minca, en el departamento del Magdalena. El Yucal es un barrio, ubicado en el sector rural del Distrito de Santa Marta. El colegio está construido sobre una calle principal, por tanto, hay mucho flujo vehicular, lo que implica que la institución, tome altas medidas de seguridad a la hora del ingreso y salida de la Institución.

El sector donde se encuentra ubicado el Instituto Corazón de María, también, ha mostrado grandes avances en lo que refiere al desarrollo y construcción de viviendas y vías. El municipio de Santa Marta, se ha expandido, hacia ese sector, que conduce hacia la vía al corregimiento de Minca.

El Departamento de Magdalena, se encuentra al noreste del país, en el caribe colombiano, aparte de ser turístico y ofrecer hermosos paisajes adornados por su exótico mar y playas, también posee diversidad en cuanto a su ecosistema, pues cuenta con ríos, y diversidad de climas, como lo es en la Sierra Nevada y sus alrededores.

En él, se encuentra la ciudad de Santa Marta, capital del Magdalena, fundada desde 1525 por el Señor Rodrigo de Bastidas, de nacionalidad español. **Se** encuentra en la orilla de la bahía del mismo nombre. El Rodadero Resort es uno de los principales destinos del Caribe colombiano. Y en el contexto inmediato, se encuentra el Instituto corazón de María, que, en el horario matinal, de carácter mixto, fue fundada hace 30 años. Dentro de la población que integra la comunidad educativa, de la institución, se encuentran familias de estratos 2,3 y 4 y a su vez, cuenta con estudiantes de población

indígena Guayu, propios de esta región del Magdalena. Quienes, por pertenecer a este tipo de población, no se les exige el portar el uniforme del colegio.

El colegio ha sido fundado por la familia Salazar, muy reconocida en la ciudad, por ser personas honorables y dedicadas al servicio de la educación del Municipio, quienes aún tienen a cargo la dirección de la Institución. La institución ha venido mejorando, en cuanto a cobertura, ampliación y embellecimiento de sus instalaciones. Se encuentra posicionada en el puesto 16, entre las mejores académicamente del Municipio.

Es común observar que a causa del uso exagerado de la tecnología y los grandes avances en que vivimos, los niños han transformado sus juegos, los que jugaban de manera presencial, los llamados juegos tradicionales, por juegos electrónicos, en medio la virtualidad. Lo cual representa una situación adversa, para el desarrollo motriz de los niños, y el Instituto Corazón de María, organismo analizado en este estudio, no es ajeno a esta situación.

Por el hecho de estar aislados, debido a la pandemia, los niños reciben por sus clases, utilizando la plataforma Zoom.

2.5 Marco Legal

Para llevar a cabo esta investigación, se tuvo en cuenta la normativa vigente con el fin de tener los soportes y estatutos legales vigentes que le dan la validez, a esta investigación, con relación a lo estipulado por MEN, lineamientos y demás.

A continuación, se nombran algunos de ellos, considerando que dan aportes relevantes, ya que se rigen bajo normas, leyes y reglamentos legales, que aportan veracidad a esta investigación.

Ley 115 de febrero 8 de 1994, que trata sobre la ley de educación general y que determina en su:

ARTICULO 2. Servicio educativo. El servicio educativo consta de un conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, claramente representados en los procesos y estructura para alcanzar los fines de la educación.

ARTICULO 5. Se refiere a los fines de la educación. De acuerdo al artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará conforme a los siguientes objetivos:

1. El desarrollo integral de la personalidad no tiene otras limitaciones que las impuestas por los derechos de los demás y el orden jurídico, en el marco de un proceso completo de desarrollo físico, mental y espiritual, divino, intelectual, moral, espiritual, social, afectivo., moral, cívica y demás valores.
2. Formar el respeto a la vida y demás derechos humanos, la paz, los principios democráticos, la convivencia, el pluralismo, la justicia, la solidaridad y la igualdad, así como la práctica de la tolerancia y la libertad.

ARTICULO 14. Enseñanza obligatoria. En todas las instituciones oficiales o privadas que impartan educación formal, en los niveles preescolar, elemental y medio, es obligatorio respetar:

- a) El estudio, comprensión y práctica de la Constitución y las ordenanzas cívicas, de conformidad con el artículo 1 de la Constitución Política.
- b) Aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas actividades culturales, ejercicio, deporte y recreación que el Gobierno promoverá y apoyará.

ARTICULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. La primaria, tendrá como objetivos específicos los siguientes:

- (a) La formación de los valores fundamentales de convivencia.
- (b) El fomento del deseo de saber, a partir de iniciativas personales, en cuanto al conocimiento y enfrentar la realidad social, así como el pensamiento crítico;

- (c) El desarrollo de las habilidades básicas de comunicación;
- d) El desarrollo de la capacidad de utilizar el lenguaje como un medio de expresión estética;
- (i) conocimiento y ejercicio del cuerpo, a través de la práctica de la educación física;
- j) Capacitación para la participación y organización de los niños y el uso adecuado del tiempo libre;

Lineamientos Curriculares de Educación Física:

Según la Ley 115 en 1994, el campo de la educación física, recreación y deporte, se crea uno de los objetivos de la educación colombiana, la Educación física, una de las áreas básicas del currículo (artículo 23) y además constituye un proyecto pedagógico transversal.

(Artículo 14).

El área está diseñada, como una unidad, como un proceso permanente de formación personal y social, cuya esencia es el sentido pedagógico basado en el desarrollo humano. Este no es un plan de estudios que incluye deportes y entretenimiento de forma aislada debido a las perspectivas educativas, son pilares y se integran en la educación física.

Así mismo, en la **ley 80 del 18 de noviembre de 1925**, trata de la consolidación de la educación física como política de estado.

El programa consta de unidades fundamentales que se van orientando a través de los seis años de formación, con una frecuencia de dos horas semanales.

Propósitos de la Educación Física:

- Contribuir a los involucrados en el proceso educativo, en el marco de los intereses, necesidades de salud, derechos, deberes y responsabilidad personal y social.
- Contribuir al desarrollo de los procesos de formación humana, organización del tiempo

y del espacio, comunicación social, construcción de técnicas de movimiento, expresión corporal, experiencia lúdica y recreativa.

- Orientar una educación física que reconozca su desarrollo histórico y responda a las exigencias educativas, culturales y sociales de las condiciones actuales.
- Crear prácticas sociales de cultura física como el deporte, el uso creativo del tiempo libre, la recreación, el uso del espacio público, la recreación, la salud, la estética y el medio ambiente afín a los diferentes campos del saber, respondiendo a la diversidad, en el marco de la unidad nacional.
- Promover la cualificación de los docentes como gestores y constructores del cambio educativo; promover la adquisición de nuevas competencias educativas disciplinares, éticas y normativas y fortalecer las comunidades académicas del área.

A través de la Ley 934 del 30 de diciembre del 2004, Se formaliza la política nacional de desarrollo de la educación física. Marca que todo establecimiento educativo del país, debe incluir en su PEI, además del plan del área de la educación física, la recreación y el deporte, actividades o proyectos pedagógicos complementarios del área.

3. CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

Este apartado se refiere a la metodología, aquí se presenta de manera ordenada y clara, cómo se obtendrán cada uno de los objetivos propuestos en este trabajo de investigación. Así mismo, se expone la estructura lógica y el rigor científico del estudio, a través de los procedimientos, métodos y técnicas, y los pasos para analizar, interpretar y mostrar los resultados.

En palabras de Tamayo y Tamayo (2009) “La metodología trata de la descripción de las unidades de análisis o de investigación, las técnicas de observación y recolección de datos, los instrumentos, los procedimientos y las técnicas de análisis” (p. 175).

Ahora, Dado a los constantes cambios que afronta la educación en la actualidad, se hace necesario una intervención firme y decidida, en el ICM, de la ciudad de Santa Marta, Colombia, para el fortalecimiento de la competencia motriz en medio de la virtualidad, en los estudiantes del grado Primero. A continuación, se detalla, la metodología a utilizar en esta investigación.

3.1. Enfoque de la Investigación

La investigación se basará en la investigación cualitativa que, desde mediados del siglo XIX, se ha considerado un medio de recolección de datos de campo, desde las propias acciones y experiencias de las personas. En opinión de Rodríguez, Gil y García (1999) estos estudios dan importancia a las ideas de los participantes, a los significados que los sujetos de la investigación asignan a sus acciones.

En el caso de esta investigación, se busca identificar, interpretar y analizar, la importancia del juego, según las teorías de Karl Gloss y Paula Chacón, para el fortalecimiento de la competencia motriz en medio de la virtualidad, en los alumnos del grado Primero del ICM de la ciudad de Santa Marta, Colombia. Este trabajo se encuentra bajo el enfoque interpretativo, debido al objeto de estudio, en el cual se estudia el fenómeno en su contexto natural tal como ocurre, tratando de comprender lo

que se encuentra, interpretando los datos, en términos de lo que significa para las personas involucradas.

A partir de ahí, para llevar a cabo esta investigación y teniendo en cuenta los objetivos de la misma, se empleará la entrevista en profundidad, para describir las rutinas y situaciones relevantes en la vida diaria, de la población objeto de estudio. En el caso particular del estudio que se desarrolló, fue preciso recurrir a informantes clave, seleccionados a partir de la aplicación de un conjunto de criterios, para que expresaran sus opiniones, con respecto al tema de estudio.

Los planteamientos, también dan base para entender las causas de las falencias mostradas en el desarrollo de las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación) y con ello, poder diseñar estrategias pedagógicas que puedan implementarse para el fortalecimiento de dichas destrezas a través, de la formación virtual; las cuales deben ser ejecutadas a través de la secuencia didáctica, basada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón y así, finalmente valorar los cambios en el desarrollo de las habilidades motrices mencionadas.

3.2. Tipo de Investigación

De acuerdo con Sabino (2014), la investigación se consideró de tipo descriptivo, pues tuvo como primordial objetivo describir algunas características básicas de conjuntos homogéneos de fenómenos (p.43); es decir, a partir de la investigación descriptiva el estudio se orientó en la recolección de información tal cual como se presenta en las personas, objetos, situaciones o fenómenos.

Al respecto, la investigación titulada “Importancia de la Teoría del Juego de Karl Gloss y Paula Chacón, para el Fortalecimiento de la Competencia Motriz en medio de la Virtualidad, en los Estudiantes del Grado Primero del ICM”, se relaciona con la elaboración de un proyecto descriptivo, puesto que detalla cómo son los fenómenos encontrados y como se manifiestan.

Según, Hernández, Fernández y Baptista (2014), esta clase de proyectos “buscan describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos”, por esto se describirá el fenómeno desde las voces de los informantes, las falencias en el desarrollo de las HMBM, en medio de la virtualidad, en los niños objeto de estudio, lo cual es importante para diseñar, ejecutar y evaluar las estrategias pedagógicas que se puedan implementar para el fortalecimiento de las habilidades motrices mencionadas.

3.3. Método de Investigación

En relación al método de investigación, se utilizará (IA) Investigación Acción, acorde con el enfoque cualitativo, dado que se trata de un trabajo específicamente educativo, dirigido hacia la acción, para Martínez (2012). Este método, donde los datos emergerán desde los coinvestigadores o informantes, quienes participarán en el estudio, está dirigido hacia la acción reflexiva.

3.4. Fases de investigación

Este proceso de investigación, es integral, holista y contextual, que niega las nociones y supuestos positivistas de racionalidad, contempla las siguientes fases:



3.4.1. Fase 1. Diseño general del proyecto: este consiste en aperturar la investigación, dar entrada al contexto, donde los participantes por voluntad se incorporan.

3.4.2. Fase 2. Identificación de un problema: El sentido del problema nace de la población afectada y requiere soluciones colectivas, aquí se identifica la necesidad y la problemática en torno a las falencias presentadas, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en medio de la virtualidad, en los educandos de grado primero del ICM de la ciudad de Santa Marta, para así entender sus posibles causas.

3.4.3. Fase 3. Análisis del problema: será presentado por el investigador, realizado conjuntamente con los integrantes del grupo. Es de gran importancia, ya que puede revelar las acusadas subyacentes del problema., para lo cual se plantean las siguientes interrogantes iniciales:

¿Están motivados los niños a ejecutar la clase de educación física?, ¿El juego está presente en la clase de educación física?, ¿Se está fortaleciendo la estimulación del desarrollo motriz en los niños, por medio de la clase de educación física, en medio de la virtualidad?, ¿Es adecuada la metodología utilizada por la docente al orientar la clase?, ¿Se evidencian niños con fortalezas y debilidades en su competencia motriz?, ¿La docente conoce cuáles son las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación) y estimula su desarrollo en los niños?, ¿La virtualidad está afectando el desarrollo motriz en los estudiantes?, ¿Los padres y/o acudientes, apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los infantes?, ¿Qué juegos realizan los niños en su tiempo libre y con qué frecuencia?.

3.4.4. Fase 4. Recolección de la información. Diario de campo observación no participante. (para observar las clases de educación física).

Ver anexo 1. [Diario de campo, observación no participante.](#) (Presionar Ctrl+clic, para seguir el vínculo)

-Se utilizarán entrevistas en profundidad dirigidas a estudiantes y docentes encargados del grupo del grado primero, objeto de esta investigación.

Ver anexo 2. [Entrevista a profundidad a estudiantes.](#)

(Presionar Ctrl+clic, para seguir el vínculo)

Ver anexo 3. [Entrevista a profundidad a Docente](#)

(Presionar Ctrl+clic, para seguir el vínculo)

Prueba diagnóstica, que se llevará a cabo, de manera escrita, con evidencias audiovisuales como: fotos y videos. Aquí se indagará, con el apoyo de los referentes de investigaciones similares a nivel internacional, nacional, asimismo local.

Ver anexo 4. [Guía 1. Prueba básica](#)

(Presionar Ctrl+clic, para seguir el vínculo)

Ver anexo 5. [Prueba diagnóstica Instrumento HPBM \(Habilidades motrices básicas de manipulación\).](#)

(Presionar Ctrl+clic, para seguir el vínculo)

3.4.5. Fase 5. Diseño de la propuesta: Es la parte más activa. Se señala una secuencia lógica de pasos (cuándo, cómo y por qué va a ser implementado). Esta fase estará sustentada en los preceptos de la teoría del juego, de Karl Gloss y de Paula Chacón. Es de aclarar, que la propuesta, no se llevará a cabo, solo a partir de observación, aplicación de instrumentos y análisis de información, también se procederá a determinar la influencia de las teorías de los autores, en el fortalecimiento de las HMBM, de los estudiantes, que inician su etapa escolar.

Y basado en ello, se dejará una propuesta factible de ser ejecutada por la institución. Más adelante, se detallará a profundidad, el diseño de la propuesta, la secuencia didáctica, con los instrumentos a utilizar.

3.4.6. Fase 6. Evaluación de la acción ejecutada: debe responder a las preguntas: ¿los resultados del plan de acción, luego de ejecutarlos, dieron solución al problema o no?, una adecuada evaluación tendrá como referente los objetivos prefijados en el plan de acción y su clave evaluativa, estriba en identificar los cambios logrados como resultado de la acción. Para ello, se desarrollará nuevamente los instrumentos de diagnóstico aplicados en la fase inicial, con el fin de determinar el progreso y los resultados de la ejecución de la secuencia didáctica.

3.5. Escenario de Investigación

El escenario de investigación se refiere al lugar donde se llevará a cabo el proyecto, es decir, donde se ubica el problema objeto de estudio. Para Flick (2015) se define como

el contexto natural en el cual el investigador obtiene fácil acceso, instaura una relación inmediata con los informantes y recopila datos directamente relacionados con los intereses de la investigación. (p.128). Esto significa, que el escenario es elegido por el investigador, según sus intereses.

En el caso de este estudio, se escogió el Instituto Corazón de María, ubicado en Santa Marta, en sector del barrio el Yucal, en la vía que conduce a Minca, en esa comunidad, además de pertenecer personas del sector rural, también estudian allí, niños, donde la caracterización de su familia, son indígenas Guayu.

Es una zona que, en los últimos tiempos, la tenido mucho desarrollo, con la construcción de varias unidades residenciales y adecuación de la vía que con conduce al Corregimiento de Minca, además se han construido Centros comerciales y supermercados a su alrededor.

Dado lo anterior, el flujo vehicular, en los alrededores de la Institución, es alto, lo cual representa un alto riesgo para transitar en la vía. De la Institución, cabe resaltar el constante progreso que ha tenido, donde inicio con una pequeña vivienda de un piso y ha venido creciendo notablemente, han adquirido varios predios para su ampliación, remodelación y embellecimiento y ahora es de dos pisos y con un área aproximada de una cuadra.

En la actualidad, la institución cuenta con una amplia zona social, dos pisos de instalaciones educativas, con escenarios deportivos propios, como lo es una cancha múltiple, una cancha auxiliar de futbol de salón, piscina y zona recreativa infantil.

Cabe destacar que, a causa de la pandemia, las clases cambiaron su forma de orientarse, paso de presencial, a la formación es virtual. Cada estudiante al momento de ser matriculado, firma un compromiso y declara tener acceso a internet, con su respectivo dispositivo para conectarse a las clases, con cámara y audio, la Institución es de carácter privado.

3.6. Informantes del Estudio

Los informantes del estudio son de gran importancia para la investigación. A continuación, se detalla, que se tuvo en cuenta para su escogencia, según Martínez (2012b), son definidos como las personas que ofrecerán información para comprender el problema.

En la investigación cualitativa se seleccionan a través de criterios contemplados como relevantes, para la investigación, por parte del investigador, en este caso, los estudiantes de grado primero del ICM, de Santa Marta, con edades entre los 6 a 8 años de edad.

Antes de escoger la muestra para ser analizada, se realizaron observaciones de campo directas en las clases virtuales, en las horas de la clase de educación física, donde la investigadora, tomo apuntes, fotos y transcribió lo que espontáneamente se evidenció en la clase.

La investigadora, también tuvo en cuenta las opiniones de la profesora titular y sus apreciaciones frente a los niños, con respecto a su comportamiento y estado de sus habilidades motrices básicas de manipulación.

Los criterios establecidos por la investigadora, para la selección de los informantes del estudio fueron:

- Niños que demostraron un buen desempeño en su desarrollo motriz.
- Estudiantes, que realizaron la clase con agrado y gran disposición.
- Estudiantes que propusieron variantes en las actividades realizadas.
- Estudiantes que se mostraron atentos y que comprendieron las instrucciones dadas por la docente.
- Estudiantes que no siguieron instrucciones y se distraían con facilidad.
- Estudiantes que mostraron desmotivación hacia la clase de educación física.
- De igual manera, se seleccionó una niña que manifestó dificultad al caminar y saltar.

Basado en estos criterios, de forma intensional, se seleccionaron cuatro estudiantes: Tres niñas y un niño, además de la docente.

3.7. Categorías Apriorísticas

Según Cabrera Cisterna, Francisco (2005), las Categorías apriorísticas son: “diseñadas antes del proceso de recolección de la información, surgen a partir de la propia indagación” (p. 5). Es así, como este trabajo de investigación se centra en las siguientes categorías conceptuales:

Tabla 1

Categorías apriorísticas

Dimensiones	Subdimensiones
Habilidades motrices básicas de manipulación, a temprana edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Clases de HMBP(habilidades motrices básicas de manipulación). • Lanzar y recibir • Patear • Rebotar • Manejo y control de objetos
Influencia del desarrollo de las HMPB(habilidades motrices básicas de manipulación), en el individuo.	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad hasta los 7 años • Influencia de la adquisición o no de las habilidades motrices básicas de manipulación, en el individuo adulto.
Habilidades motrices básicas de manipulación, dentro de la escuela.	<ul style="list-style-type: none"> •Las habilidades motrices básicas de manipulación dentro del sistema de educación en Colombia. •Estrategias de la educación física en la primaria en medio de la virtualidad.
El Juego y las habilidades motrices básicas de manipulación.	Incidencia del juego en esta época, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación de los niños.

Nota: elaboración propia, Carrillo (2021)

3.8. Técnicas de Recolección de los Datos

Son los diversos medios que han sido diseñados, y que ajustados a la naturaleza de la investigación promueven recabar toda la información que tenga que ver con el objeto

de estudio planteado. En este sentido, Rosales, Tello y Borja (2016), predicen que la función principal de las técnicas de investigación (p.75).

Dado, lo expresado por el autor, la recolección de información, resulta muy importante, dentro de la investigación, ya que allí, se precisa el inicio de la misma, para un buen análisis de los mismos y así plantear una estrategia con una secuencia didáctica apropiada, que conduzca a identificar el efecto de la teoría del juego de Karl Gloss y Paula Chacón, en el desarrollo de las habilidades motrices, en los alumnos del grado primero del ICM.

Es importante señalar que, sobre las técnicas y métodos cualitativos más utilizados en investigación educacional, afirma Cabrera Cisterna (2013) que son la entrevista, observación cualitativa, historias de vida y revisión documental. En concordancia con ello, se utilizó: entrevistas a profundidad, diarios de campo con observación no participativa.

- Diarios de campo, (para observar las clases). Estos diarios se realizaron mediante: Observación no participante.

Haciendo uso de este instrumento y teniendo en cuenta lo anterior, se puede observar el papel que tiene la implementación del juego, en el desarrollo de las habilidades motrices, en los educandos de primer grado del ICM. La observación no participante se realizó de manera espontánea, informal, tomando nota de las situaciones encontradas y teniendo en cuenta los objetivos que se buscan en la investigación, los cuales orientan a las categorías a analizar.

3.9. Instrumentos para la recolección de la información:

Los instrumentos utilizados fueron los siguientes:

- Se realizó diario de campo, con la técnica observación no participante.

Ver anexo 1. Página 69.

- Se realizaron Entrevistas virtuales a profundidad, con preguntas abiertas a los estudiantes.

Ver anexo 2. Página 69

- Se realizó, entrevista a profundidad a docente, la cual tiene objetivo, indagar sobre los conocimientos que tiene la docente titular del grado primero, sobre conceptos básicos sobre el juego y su importancia para la estimulación de las HMBM (habilidades motrices básicas de manipulación).

Ver anexo 3. Página 69

- Se realizó, guía de aprendizaje basada en juegos de habilidades motrices básicas de manipulación, como de prueba diagnóstica sobre desarrollo motriz a los estudiantes, la cual se aplicará al inicio, para hacer una valoración de entrada y al final, para determinar el progreso obtenido o la influencia de la estrategia implementada.

Ver anexo 4. Página 69

- También, se aplicó como prueba diagnóstica, una escala valorativa a través, del instrumento de Evaluación HMBM (Habilidades motrices básicas de manipulación), el cual se diseñó con base a los referentes investigados, en la revista digital de educación física “Emásf”, escrita por la Lic. Romero L, Nohemí, Mg. Pérez, Héctor Jesús y Mg. Simoni R, Cesar. (2009, p41-42), en su artículo investigativo sobre “LA LUDOMOTRICIDAD COMO MEDIO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN EN PRIMER GRADO DE PRIMARIA”.

Ver anexo 5 Página 69

3.10. Validación de los instrumentos:

Validación por jueces y expertos: Busca corroborar el consenso entre el investigador y los expertos con respecto a la pertenencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento y, de esta manera, apoyar la definición de la cual se parte. (Hurtado, 2012).

Los instrumentos utilizados para la recolección de la información de esta investigación, fueron analizados y validados por los siguientes expertos:

Nombre del profesional	Título Profesional	Años de experiencia en su profesión
Esp. Briham de Jesús Solano Bolaños	Lic. En educación Física. Esp. En educación para la recreación comunitaria.	27 años
Esp. Claudia Cardona Obonaga	Lic. En educación física, Esp. Lúdica Educativa	28 años

La validación de los instrumentos, utilizados en esta investigación, por lo expertos antes mencionados, se encuentran en la TABLA DE ANEXOS.

Ver anexo 17 Validación instrumentos pág. 70

Ver anexo 18 Validación de instrumentos pág. 71

3.11. Técnicas para el Análisis de los Datos

El procedimiento para analizar la información, se somete al método Teoría Fundamentada, de acuerdo con Glaser y Strauss en 1967 se describe como “una metodología en la que se elabora la teoría, sobre una recogida y análisis de datos sistemáticos.” (p.153). Esto quiere decir que se construye teorías a partir, de la información que aportan los sujetos investigados en los instrumentos.

Es importante destacar que esta etapa, afirman Rodríguez, Gil y García (1996) se refiere al conjunto de manipulaciones, transformaciones y operaciones, que se realizan con la información suministrada en los instrumentos, con el fin de extraer conocimiento, hallazgos y conclusiones pertinente sobre el problema de investigación, para este proceso se establecen unidades, categorías y temas organizados, según los productos en las informaciones emitidas por los informantes durante la entrevista.

4. CAPITULO IV: PROPUESTA

4.1 Descripción de la aplicación de la propuesta

Esta propuesta corresponde a un proyecto para accionar y transformar la realidad observada, utilizando una estrategia metodológica, que conllevará al desarrollo de acciones específicas, las cuales permitirán determinar la importancia del juego, al momento de estimular las HMBM, en los alumnos del primer grado del ICM.

Esta propuesta, consta de tres fases o momentos fundamentales: la primera, donde se buscará identificar el estado del desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, de los estudiantes del grado primero, por medio de aplicación técnicas de información. Seguidamente viene la fase dos, de desarrollo, donde se plasmaran todos los referentes conceptuales/teóricos indispensables para apoyar la investigación, además de otras alternativas de solución al fenómeno, observado en la realidad escolar; por último, la fase 3 de aplicación, donde se pondrá en manifiesto los resultados alcanzados, para así evaluar la importancia de la teoría del juego de los autores Karl Gloss y Paula Chacón, en la estimulación del desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación.

4.2 Metodología de la propuesta

La metodología para la ejecución de la propuesta, es la siguiente:

Las estrategias diseñadas, requerirán de un tiempo determinado para cada actividad, así:

- La prueba diagnóstica y la entrevista a profundidad, demandará de un tiempo de 40 minutos con cada uno de los estudiantes que hacen parte de la población muestra.

- La entrevista a la docente un lapso de tiempo de 20 minutos.

Las sesiones a trabajar como secuencia didáctica, tendrán un tiempo de:

- 45 minutos por semana, en la clase de educación física de manera virtual.

- otros 45 minutos de manera extra clase en los hogares, cinco o mínimo tres días por semana, a fin de que los estudiantes puedan alcanzar satisfactoriamente el aprendizaje y la estimulación de sus habilidades motrices básicas de manipulación.
- Las clases se orientarán algunas de manera individual y otras en grupo, con el fin de analizar los beneficios de la secuencia didáctica en el desarrollo motriz específico, que se pretende en los niños.

4.3 Propuesta de las diferentes actividades.

A continuación, se presentan las actividades ejecutadas con los alumnos, en casa uno de las clases o encuentros virtuales.

4.3.1 Actividad 1: Prueba diagnóstica, desarrollo guía 1 y entrevista a estudiantes.

Prueba diagnóstica. Desarrollo de la Guía 1.

Objetivo general

Determinar de manera general, es estado del desarrollo de los patrones básicos de manipulación, en los estudiantes del grado primero, del Instituto Corazón de María.

Estrategia: Previo, aviso a los acudientes de los niños, se concretará una reunión individual por la plataforma Zoom, donde se desarrollará la guía 1 y a la vez se realizará una entrevista a profundidad, al estudiante que hace parte de la población muestra.

Recursos: Computador, internet, y los indicados en la guía 1 que se adjunta a continuación.

Ver Anexo 4. [GUIA 1. Prueba básica diagnóstica.](#) —

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

Estas son las evidencias de dichas pruebas:

Ver anexo 6. [PRUEBA ENTRADA AILEN MONTERO NUÑEZ](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

Ver anexo 7. [PRUEBA ENTRADA DARSEIRA PEREZ FLOREZ](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

Ver anexo 8. [PRUEBA ENTRADA GABRIELA VANEGAS BERMUDEZ](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

Ver anexo 9. [PRUEBA ENTRADA THOMAS RODRIGUEZ LEON](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

DIAGNÓSTICO

Para desarrollar el diagnóstico, se aplicó:

- Una escala valorativa mediante el instrumento de Evaluación HMBM (Habilidades motrices básicas de manipulación), el cual se elaboró basado en los referentes investigados, en la revista digital de educación física “Emásf”, escrita por la Lic. Romero L, Nohemí, Mg. Pérez, Héctor Jesús y Mg. Simoni R, Cesar. (2009, p41-42), en su artículo investigativo sobre “LA LUDOMOTRICIDAD COMO MEDIO PARA FAVORECER LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN EN PRIMER GRADO DE PRIMARIA”.

Ver Anexos de Tablas. Tabla 1. Instrumento de evaluación HMBM

(Habilidades motrices básicas de manipulación)

Seguidamente, se procedió a ejecutar el diagnóstico y analizar los resultados de los datos obtenidos en cada una de las habilidades manipulativas, de forma grupal y luego más detenidamente de manera individual (con la población muestra).

[Ver anexo fotográfico 1.](#) (Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

A continuación, se menciona la estructura propia, que se consideró para la evaluación del patrón manipulativo **lanzar** nivel de ejecución satisfactorio:

- Posición de la pierna y pie adelante en oposición al brazo lanzador.
- Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.
- Movimiento hacia atrás del brazo (armado de brazo), paso hacia adelante en oposición al brazo lanzador.

- Movimiento del brazo lanzador hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil. (P.41).

En cuanto al patrón **Atrapar** y teniendo en cuenta algunas de las características evolutivas que identifica Wickstron (como se citó en García et al. 2007) (p.29)., los autores del artículo de esta revista, consideraron, como nivel de ejecución satisfactorio, en un niño mayor de 5 años si:

- Posición de las manos dirigidas hacia el móvil.
- Mirada dirigida al móvil para coincidir con este.
- Brazos guiados hacia adelante para coincidir con el móvil, los brazos y manos absorben la fuerza del móvil al tomar contacto con este. Flexión/aducción de brazos y agarre del móvil (p.49).

Y para Patrón manipulativo **botar** nivel de ejecución satisfactorio consideró:

- Flexión/extensión de brazos, muñequero y agarre del móvil (botar y atrapar).
- Control de la fuerza empleada sobre el móvil.
- Coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.
- Fluidez del movimiento.

Teniendo en cuenta lo anterior, se procede a utilizar como Diagnóstico para esta investigación, el siguiente cuadro, adaptando únicamente los ejercicios que se podían realizar, teniendo en cuenta las condiciones particulares de la formación virtual, a causa de la pandemia.

- El Instrumento Entrevista a profundidad, fue revisada por dos Magister del Área de Educación Física, Mg. Diego Polanco y el Mg. Víctor Oliveros, ambos docentes de la Universidad de Pamplona, quienes le dieron el visto bueno a la misma. Luego de la respectiva revisión, fue desarrollada de manera personal con cada uno de los estudiantes.

Este es el Instrumento: Entrevista a profundidad

Ver anexo 10. [Instrumento Entrevista](#) (Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

A continuación, se adjuntan los respectivos videos de las reuniones por la plataforma ZOOM, donde se entrevistó la población muestra. (Presionar Ctrl+clic para seguir los vínculos).

Anexo 1 de videos: [VIDEO AILEN MONTERO NUÑEZ](#)

Anexo 2 de videos: [VIDEO DARSEIRA PEREZ FLOREZ](#)

Anexo 3. de videos: [VIDEO GABRIELA VANEGAS BERMUDEZ PARTE 1](#)

Anexo 4. de videos [VIDEO GABRIELA VANEGAS BERMUDEZ PARTE 2](#)

Anexo 5. de videos [VIDEO THOMAS RODRIGUEZ LEON](#)

Así mismo, se adjunta, la transcripción de las mencionadas entrevistas. Estas fueron las respuestas: (Presionar Ctrl+clic para seguir los vínculos)

Ver anexo 11. [TRASCIPCIÓN ENTREVISTA A AILEN MONTERO NUÑEZ](#)

Ver anexo 12. [TRASCIPCIÓN ENTREVISTA A DARSEIRA PEREZ FLOREZ](#)

Ver anexo 13. [TRASCIPCIÓN ENTREVISTA A GABRIELA VANEGAS BERMUDEZ](#)

Ver anexo 14. [TRASCIPCIÓN ENTREVISTA A THOMAS RODRIGUEZ LEON](#)

RESULTADO DEL DIAGNOSTICO INICIAL

[Guía 1. Prueba básica Diagnóstico \(anexo 4\)](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

4.3.2 Actividad 2. de Diseño Didáctico

Objetivo general

Aplicar el diseño de la secuencia didáctica, utilizando el juego, para estimular el desarrollo de las HMBM.

Estrategia: Diseñar guías de aprendizaje, para que los niños desarrollen en casa y se supervisen en las clases de educación física, a través de plataformas virtuales. Estas guías serán apoyadas mediante videos, realizando la ejemplificación de cada juego.

Recursos: Computador, internet, y los indicados en cada una de las guías. Que se adjunta a continuación.

Tabla 4.

Actividades de diseño didáctico

Nombre del profesor:		Temporalidad: 6 sesiones Grado Primero	
Lucero Carrillo Arredondo	Duración: 45 minutos por cada sesión virtual, a través de la plataforma Zoom y 45 minutos extra clase en tiempo libre.	Área de trabajo. Plataforma Zoom Espacio abierto o despejado dentro de las residencias de los estudiantes.	
UNIDAD DIDACTICA			
¡Juega, Diviértete y Aprende!			
Esta unidad es diseñada para el grado primero del Instituto Corazón de María, de la ciudad de Santa Marta, donde la formación se está impartiendo de manera virtual y a través de la plataforma Zoom. Dado los resultados del diagnóstico inicial, donde se detecto la necesidad de estimular las habilidades motrices básicas de manipulación, como lanzar, atrapar y botar, se pretende a través del Juego, aportar a la estimulación de las mencionadas habilidades, tan importantes para el desarrollo de los niños y para su desenvolvimiento en su vida.			
Eje	Competencia motriz	Componente pedagógico	Estimulación de habilidades motrices básicas de manipulación
Aprendizaje esperado: Facilitar a los estudiantes a través del juego, a que aprendan y mejoren sus habilidades motrices básicas de manipulación, que de manera divertida mejoren movimientos básicos como lanzar, atrapar y botar.			
Orientaciones didácticas: A través de juegos y actividades sugeridas, se propiciará en los estudiantes que:			
-Exploren y demuestren las distintas formas de manipular objetos, haciendo uso de los patrones básicos de manipulación.			
-Coordinar y controlar la manipulación de diferentes objetos mientras se esta en movimiento.			

Estrategias didácticas	<ul style="list-style-type: none"> • Bolos con las manos • Bolos con los pies • Golpeando la bola con la raqueta • Juegos de retos para lanzar y rebotar la pelota • Pelota dentro de la caja • Atrapo la pelota en la olla o en el vaso • Juego en familia
Técnicas de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación • Asignación de tareas • Libre exploración • Descubrimiento guiado • Explicación directa • Aclaración de dudas de manera virtual y personal.
Propósito general: Estimular a través del juego, las habilidades básicas de manipulación, creando en ellos el goce y la diversión, mientras aprenden y mejoran su desarrollo motriz.	
SESION	PROPOSITO ESPECIFICO
<p>1, 2 y 3. Desarrollo guía 1. Diseño didáctico</p> <p>Ver anexo 15. GUIA 1 Diseño didáctico</p> <p>(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir al niño a que conozca lo que va a aprender. • Diseñar sus propios elementos, para desarrollar los juegos con las actividades propuestas. • Estimular la habilidad de lanzar y botar. • Motivar a continuar la repetición de juegos en casa, que les permitirán estimular sus habilidades motrices básicas.
<p>4, 5 y 6. Desarrollo guía 2. Diseño didáctico</p> <p>Ver anexo 16. GUIA 2 Diseño didáctico</p> <p>(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular y reforzar a través de juegos las habilidades motrices básicas de manipulación. • Realizar juegos con retos, que les estimulan de manera divertida, el control de sus movimientos al lanzar, atrapar y botar. • Jugar e involucrar a la familia en actividades que propenden el desarrollo motriz de los educandos, específicamente en sus patrones básicos de manipulación.

5. CAPITULO V: RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

A continuación, se presentan los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos, para la recolección de la información.

Se realizaron los instrumentos teniendo en cuenta las categorías abordadas.

En la categoría de:

- Habilidades motrices básicas de manipulación, a temprana edad, se indaga de manera general, sobre como se viene trabajando la estimulación de estas habilidades, desde el aula en virtualidad, a los niños y cómo se implementa en juego en la misma.

En la categoría de:

- Influencia del desarrollo de las HMBM, en el individuo, se indaga a través de juego y entrevistas y de manera individual con los niños, sobre el estado de su desarrollo de dichas habilidades.

En la categoría de:

- HMBM, dentro de la escuela en medio de la virtualidad. Se diseñan de manera participativa, teniendo en cuenta los resultados de las acciones realizadas en la anterior categoría y se tiene en cuenta los gustos y propuestas de los niños, para planear y ejecutar un diseño didáctico, que conlleve a la estimulación del desarrollo de habilidades motrices básicas de manipulación, a través del juego.

Y en la última categoría de:

- El Juego y las HMBM, se verifica la importancia del juego en el desarrollo de estas habilidades. Es aquí donde se valora la propuesta didáctica, teniendo en cuenta las teorías del juego, expresadas por los autores, Paula Chacón y Karl Gloss.

Dimensiones	Subdimensiones	Análisis de resultados
Habilidades motrices básicas de manipulación, a temprana edad.	Clases de habilidades motrices básicas de manipulación Lanzar y recibir Patear Rebotar Manejo y control de objetos	Efectivamente con la aplicación de la secuencia didáctica, basada en la teoría del Juego, de los autores, se estimuló el desarrollo de las HMBM, lo que mostro avances y sobre todo motivación para seguirlo realizando.
Influencia del desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en el individuo.	Motricidad hasta los 7 años Influencia de la adquisición o no de las habilidades motrices básicas de manipulación, en el individuo adulto.	El mejorar estas habilidades básicas de manipulación, se ve reflejado en las actividades cotidianas de los niños, como saber comer, al agarrar los objetos. Se presentó un caso evidente con un niño, que no sabe comer, por falencias en el agarre. Con la realización de estas actividades, mejora su habilidad de agarre y coordinación óculo manual.

Dimensiones	Subdimensiones	Análisis de resultados
Habilidades motrices básicas de manipulación, dentro de la escuela en medio de la virtualidad.	<p>-Las habilidades motrices básicas de manipulación dentro del sistema de educación en Colombia.</p> <p>-Estrategias de la educación física en la primaria en medio de la virtualidad.</p>	<p>Se pudo constatar que la virtualidad ha aislado a los niños del juego natural entre pares, que solían realizar. Y los medios tecnológicos, Han afectado negativamente el libre desarrollo motriz del niño, a través del juego. Porque ahora dedican su tiempo libre a jugar en equipos electrónicos o ver videos, que en nada le aportan a sus HMBM.</p>
El Juego y las habilidades motrices básicas de manipulación.	<p>-Incidencia del juego en esta época, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación de los niños.</p> <p>-El juego y sus beneficios</p> <p>-El juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación.</p>	<p>Dentro de los resultados obtenidos en esta dimensión, cabe aclarar que los beneficios fueron significativos y lo serán mayores, con el paso del tiempo y con la continuidad a esta propuesta. Ya que actividades de la vida cotidiana, donde los niños van a crecer y necesitarán lanzar, recibir, agarrar, rebotar, lo podrán hacer con mayor fluidez, coordinación y seguridad, dentro de sus actividades cotidianas.</p>

6. CAPITULO VI. DISCUSIONES DE RESULTADOS

Para el análisis de los resultados, se procedió a aplicar nuevamente el diagnóstico que se realizó inicialmente, para analizar el progreso de la propuesta, después de aplicar la secuencia didáctica.

Ver anexo 5 [Prueba diagnóstica Instrumento HPBM \(Habilidades motrices básicas de manipulación\)](#). (Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

Los resultados se detallan en la siguiente tabla

[Tabla 5. Tabla comparativa instrumento de prueba diagnostica](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

Dado lo anterior, los resultados de la aplicación de la secuencia didáctica, basada en la teoría del juego de los autores KARL GLOSS y PAULA CHACON, donde afirman que el juego, es la escuela de vida, con él, no solo se le aporta al desarrollo propio del niño, sino que lo prepara para un buen desenvolvimiento en la etapa adulta (Gloss, 1898).

Los resultados fueron acertados, dicha teoría de los autores, es acertada, dado que, a través del juego, los niños, no solo aprenden, sino que en todo momento demostraron su gusto y concentración al realizarlo, incluso mucho más, que, en las diversas actividades, donde no estaba inmerso el juego.

En referencia a los resultados alcanzados con cada uno de los niños, se puede deducir, que todo avanzaron, de pronto no al cien por ciento de los que se pretendía orientarles. Pero si se vieron avances significativos, mas en unos que en otros, pero lo que, si se notó, fue que el papel de la familia y su acompañamiento, es de vital importancia, para el éxito del proceso de enseñanza aprendizaje y obviamente para la estimulación del desarrollo motriz del niño. En algunos casos como en el de THOMAS y GABRIELA, no se avanzó mucho, ya que ambos niños presentan situaciones muy particulares, donde los adultos, por estar en discordias, no le están prestando la asistencia a los niños que

necesitan. En el caso de THOMAS, hacen las cosas por el y en el caso de la niña Gabriela, sus padres son separados y esta situación la venido afectando, ya que la complacen mucho, le exigen poco y la niña esta atrasada en varias asignaturas y cree y repite todo el tiempo que ella NO SABE, que NO VA A SER CAPAZ, sin embargo, en las clases de educación física, fue en la única, que mostro concentración, desde que iniciaban las clases, hasta que terminaran. Lo cual nuevamente comprueba la teoría de que el JUEGO es lo que más serio se toman los niños y los autores KARL GLOSS y PAULA CHACON, fueron acertados en afirmarlo.

7.CAPITULO VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de aplicada realizar la observación inicial, el diagnóstico inicial y final, además de profundizar en la teoría del juego de los Autores KARLO GLOSS y PAULA CHOCON, y de todo lo que influye en la estimulación del desarrollo del niño, el cual se prepara para enfrentar la vida, además de indagar en antecedentes de otras investigaciones y con todo ello, diseñar una secuencia didáctica, la cual se aplicó, se concluye y recomienda lo siguiente.

CONCLUSIONES

- ✓ El cambio en el sistema de educación, donde se pasó de lo presencial a lo virtual, influye en la libre estimulación del niño en cuanto a sus (HMBM) Habilidades motrices básicas de manipulación. Es una etapa de confrontación, donde nadie estaba preparado, ni las instituciones, los padres, ni mucho menos los niños, donde simplemente el no socializar con sus compañeros de manera directa y jugar tan espontáneamente como lo hacían rutinariamente en la escuela y en los recreos, les afectó demasiado. Es notable el encierro y el no compartir con sus pares, hace más lento el proceso de su desarrollo motriz.
- ✓ Sumado a ello, también se concluye que el ambiente familiar, resulta de mucha importancia, en la estimulación y fortalecimiento del desarrollo motriz y en este caso en sus HMBM, donde es necesario el acompañamiento de sus acudientes para que, a través del juego, les estimulen su desarrollo. La mayoría de los padres trabajan y sus niños están a cargo de familiares y muchos de ellos, se distraen con mucha facilidad en las clases, porque están solos frente al computador y a su docente se le dificulta controlar las actividades que están haciendo y las distracciones que tienen a su alrededor.
- ✓ Se detectó que algunos de los niños de la población objeto, los padres están afectando negativamente el desarrollo de los niños en cuanto a sus HMBM,

porque les están haciendo todo. De hecho, se comprobó con el niño THOMAS y DARSEIRA, que, en varias actividades de atrapar, recibir y lanzar, se les dificultaba, según su docente titular, sus padres, hasta la comida aun se la dan, en el caso de Thomas, cuando en la actividad del perro caliente, no lo armó él, y tampoco fue capaz de comerlo solo, no era capaz de cogerlo y llevarlo a su boca. Y Darseira, saca muy buenas notas, pero su madre es quien habla por ella, la niña aún no sabe leer y cuando su profesora se lo exige, su madre, es la que le dice que debe decir.

Algo similar sucede con Gabriela, le falta mucho acompañamiento y sus padres separados, ambos trabajando, tiene a la niña afectada, muy dispersa, muy desconcentrada y no asisten a las citaciones de psicología.

Todas estas situaciones, hacen que se vea afectado el desarrollo motriz de los niños.

- ✓ Dado lo anterior, se concluye que el papel de la estimulación en el desarrollo de los niños, es un proceso donde no solo la escuela está inmersa en él, la familia es un factor crucial en el mismo.
- ✓ Con respecto al Juego, se comprueba la gran importancia que tiene el juego en la estimulación del desarrollo de las HMBM, en los niños, tal como lo expresan los autores KARL GLOSS y PAULA CHACON. Se comprobó claramente con todos los niños, como disfrutaban y aprende a través del juego. En especial se comprueba con Gabriela, una niña, que en todo momento se distrae y distrae la clase para hablar de otros temas diferentes, no le gusta hacer tareas, no le gusta escribir, siente desánimo para estudiar, pero en la clase de educación física, es otra niña, esta muy atenta, concentrada y le gusta participar, aunque demuestra grandes falencias en sus HMBM, le gusta y se le nota el agrado al jugar, además demuestra que aprende a través de él.
- ✓ Cuan el autor KARL GLOSS, afirma que “el juego prepara a los niños, para las etapas de la vida”, lo hace muy acertadamente, se comprueba con una actividad tan sencilla, como la que debían hacer al preparar un perro caliente, donde un niño a medida que crece, debe aprender a comer solo. Y a través del

juego, se estaba orientando esta actividad. Actividad que el niño, no pudo realizar, porque en su casa no lo dejaron hacer y él simplemente apareció, con el perro ya elaborado y demostró que no sabía cogerlo y llevarlo a su boca, se le desarmó por completo y se notaron sus falencias en cuanto a sus HMBM.

- ✓ Otra conclusión, es que definitivamente, lo más serio que se toman los niños es el juego. Su misma docente lo deduce, Ella afirma que cuando usa el juego para enseñar los estados de la materia en naturales, o un juego para aprender un tema de matemáticas y la misma clase de educación física, esos son los momentos en que los niños, prestan más atención y aprenden. De hecho, cuando por algún motivo, no se da la clase de educación física, ellos muestran tristeza, porque la esperan con ansias.

RECOMENDACIONES

- ✓ Para la docente, la cual es muy entusiasta y comprometida con los estudiantes y con su profesión, se le recomienda llevar una secuencia en los temas que orienta en educación física. Lo anterior, dado que se pudo observar que en cada clase, lleva un tema distinto, y para estimular el desarrollo motriz de los niños a esa edad entre 6 y 7 años, y en especial en sus HMBM y en todo proceso que se quiera enseñar, debe haber una secuencia y una continuidad coherente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para poder obtener buenos resultados. Estos estudiantes, durante 2 meses, estuvieron ejecutando la secuencia didáctica de estimulación de sus HMBM a través de juego. Y fue mucho lo que aprendieron, practicaron y sin embargo quedó mucho por trabajar y por continuar su estimulación. Se orientaba la clase de educación física y se dejaban juegos para que siguieran practicando en sus casas en tiempo libre y con su familia. Demostrando que la secuencia sí es muy importante.

- ✓ A los padres y o acudientes que ayudan a la crianza de los niños, se les recomienda más asistencia a sus acudidos, son niños y las clases virtuales, traen consigo muchas distracciones, es apenas normal, no es lo mismo, recibir las clases en un lugar diseñado para ello, como lo es la escuela. A estar en el hogar, donde suceden tantas cosas que pueden distraer. Y es ahí donde se necesita del acompañamiento de los padres. Además, que se pierde esa conexión directa entre alumnos y docente, para resolver dudas o revisar por parte de la docente.

Como su propia docente, lo expresaba en la entrevista a profundidad, que hay niños que en todo sacan excelente, pero que la docente, sabe que Ellos no saben nada. Porque, así como se dan el caso, de niños que los dejan solos, hay otros donde sus padres les hacen todo, les hacen las tareas y la docente se da cuenta, y hasta los exámenes, porque ni disimulan y se dejan ver a través de las cámaras, padres que le señalan las respuestas a sus hijos. Es asombroso, estas situaciones, pero son reales en la virtualidad, por eso se recomienda un buen acompañamiento, de guiar a los niños, de no dejarlos solos, pero tampoco, hacerles todo.

- ✓ Concientizar a los padres y a la docente a cerca de la importancia del juego en la vida del niño y en su desarrollo. Aunque se está en la virtualidad educativa, se debe propender en todo momento, estimular a través del juego y hacérselo saber a los padres especialmente, ya que desafortunadamente, hoy en día, los padres están tan sumergidos en otras actividades, que no juegan con los niños y ellos están recurriendo a algo peor, que es la adicción a los juegos electrónicos y a estar mucho tiempo en un celular, Tablet o dispositivo electrónico, aparatos que nunca reemplazaran el juego y los beneficios que el trae.
- ✓ Recomiendo darle continuidad a esta propuesta de la secuencia didáctica, ya que no solo tuvo gran aceptación por parte de los padres y/o acudientes, por los niños y la misma docente, sino porque se hace necesario. Estimular a través del juego es imprescindible para la estimulación del desarrollo del niño

y más en estas edades donde inician su etapa escolar. No hay una herramienta más efectiva que el juego, es lo que el niño, pide, es lo que le gusta, es casi que una necesidad para él. Y con este trabajo, se deja material para hacerlo. En las guías de secuencia didáctica, se pueden seguir realizando estas actividades y con ellas, hacer seguimiento a los avances que se tengan en el proceso.

Referencias

- Aabbagnano, N. y Visalberghi, A. (1992). *Historia de la pedagogía*. [Documento en línea] <https://www.slideshare.net/marcelak/historia-de-la-pedagogia-abbagnano-visalberghi>
- Aguagallo, B. y Susna, N. (2019). *Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38534/Aguagallo_BNS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, P. Maria F. y Salgado, B. Froilan A. (2014). *Incidencia del juego dirigido en el desarrollo motor en niños/as de educación inicial del sector rural de la provincia de pichincha*. . [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas]. <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/8757/2/T-ESPE-047973.pdf>.
- Ayala, S. (2017). *El juego parte fundamental en el desarrollo del niño*. Asociación Mexicana de Psicoterapia y educación. [Documento en línea] <https://www.psicoedu.org/el-juego-parte-fundamental/?v=55f82ff37b55>
- Barrera, P. (2010). Las competencias básicas en educación física. *Revista digital. Buenos Aires*, 15(148). <https://www.efdeportes.com/efd148/las-competencias-basicas-en-educacion-fisica.htm>
- Cabrera, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Revista Theoria*, 14(1), (p.5). <https://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf>
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *revista Nueva Aula Abierta*, 16(5), julio- diciembre 2008. <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20->

%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%
B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf

Cidoncha, V. y Diaz, E. (2010). Aprendizaje Motor. *Revista digital. Buenos Aires*, 15(147). <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>

Claparède (1934). *La educación funcional*. [Comentario en un blog].

<http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>

Constitución Política de Colombia (1991). Derechos del niño. Artículo 44.

Divendres (2013). *Las primeras propuestas teóricas basadas en observaciones empíricas sobre el juego*. [Comentario en un blog].

<http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>

Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.

Gallardo, José. y Gallardo, Pedro. (2018). Teorías del Juego como recurso educativo.

[Discurso principal] Conference: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Sevilla – España.

[https://www.researchgate.net/publication/3](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)

[24363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)

Glaser, B.G.; y Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory*. Chicago: Aldine.

Gómez, G. (2014). *Estimulación temprana en el desarrollo infantil*. Universidad Rafael Landívar del Campus Central. Quezaltenango – Guatemala.

<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/>

Gomez-Georgina.pdf Gómez H., Andreina T. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar De La I.E.D*. Edgardo Vives Campo De Santa Marta, Universidad Santo Tomas – Barranquilla. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/2020andreinagomez.pdf>

Hernández, R., Fernández, C y Baptista, M. (2008). El diseño de una investigación es un “plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación. [Documento en línea].

<https://proyectoseducativoscr.wordpress.com/elaboracion-del-ante->

proyecto/capitulo-iii-marco-metodologico-de-la-investigacion/3-2-diseno-de-investigacion/

Hernández, R., Fernández, C y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación.

México: McGraw-Hill Interamericana.

Hurtado (2012). Blog, educa apuntes, Recuperado de:

<https://educapuntes.blogspot.com/2015/03/validez-y-confiabilidad-ejemplos.html>

López, M., Alberto y López L. José Luis. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. EFDeportes.com Revista Digital. Buenos Aires, 17(175).

<http://www.efdeportes.com/>

Martínez, E. (2008). El juego como escuela de la vida: Karl Gross. *Revista Miscelánea de investigación*. 22. 7-22.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>

Martínez, M. (2012a). *Comportamiento Humano*. México: Trillas.

Martínez, M. (2012b). *La Investigación Cualitativa Etnográfica*. México: Trillas.

Medina y Asociados. (2017). Teoría del Juego Como Anticipación Funcional. Facebook

<https://www.facebook.com/clinicamedinayasociados/posts/1403741849677659/>

MEN. (2010). *Documento 15, Orientaciones Pedagógicas para la educación física, recreación y deporte*. [Documento en línea]

[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf)

[340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf)

MEN (2021). Pedagogía. [Documento en línea].

<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-80185.html>

Moreno J, y Rodríguez P y Gómez P, (2006). Relación de la competencia motriz percibida con la práctica físico-deportiva. *Revista de Psicología del Deporte*,

15(2). <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235119208004.pdf>

Navarro, Vicente.(2011). *Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Laguna].

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/23711>

Peña, María E. (2015), Propuesta de un programa de actividades motoras para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, en niños de 3 a 5 años del nivel

- inicial de la unidad educativa santana. [Tesis de Maestría, Universidad de la Cuenca].
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21958/1/TESIS.pdf>
- Pérez, J. y Merino, M (2013). *Definición de propuesta pedagógica*. [Documento en línea]. <https://definicion.de/propuesta-pedagogica/>
- Pilicita, Q. (2017). Repository.usta.edu.co. *Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de educación general básica en la escuela Rebeca Jarrín. Universidad Técnica de Ambato. Ambato – Ecuador*. [Documento en línea].
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24925/1/TESIS%20CARLOS%20PILICITA%20QUISHPE.pdf>
- Rodríguez, G, Gil, J y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Aljibe.
- Romero L. Nohemí, Pérez Héctor Jesús y Rosas S., César, EmásF, (2021). Educación Física. *Revista Digital* 12(68), enero-febrero de 2021, p.38-42
http://emasf2.webcindario.com/EmasF_68.pdf
- Rosales Tabraj, Yesi del Carmen, Tello Yance, Filoter, Verástegui Borja, Eduardo Darío (2016). El Saber y el hacer de la Investigación *ACCIÓN PEDAGÓGICA*, p.75
- Sabino, C. (2014). *El proceso de investigación*. Caracas: Episteme.
- Sánchez, B. (1984). *Habilidades motrices básicas*. [Documento en línea].
<https://www.juegoydeporte.com/educacion-fisica/habilidades-motrices-basicas/>
- Santamaría, D. y Santamaría, J.(2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación*. Universidad del Tolima. Ibagué – Colombia. [Documento en línea].<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>
- Strauss y Corbin. (2002). *Bases de la investigación*. 2da edición. Universidad de Antioquia: Colombia.
- Tamayo, M y Tamayo, P. (2009). *El proceso de la investigación científica. Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación*. México: LIMUSA.

- Triana, G. E., Cortés, O., Portillo, F., y Linda, V. (2015). *El juego como una estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales*. [Tesis de Maestría, Universidad de Santo Tomás de Bogotá, Colombia] <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2640/Trianagarc%c3%adaervin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNESCO (2021). *Una pedagogía eficaz y adecuada*. [Documento en línea]. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas-praticas/improve-learning/docentes-y-pedagogia/una-pedagogia-eficaz-y-adecuada>
- Vanguardia (2019). *El desarrollo de la motricidad en la educación infantil*. [Documento en línea]. <https://www.vanguardia.com/informes-comerciales/informacion-comercial/el-desarrollo-de-la-motricidad-en-la-educacion-infantil-IC1756875>
- Vásquez, C. (5 de diciembre de 2018). *Video Pre ejercicio de Karl Gross*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?time_continue=52&v=5B-4Eq7Isok&feature=emb_titl
- Zabala Irasto, M.A. (2015) *Juegos Cooperativos en el recreo, una propuesta para fortalecer la cohesión grupal y favorecer las conductas prosociales en educación Infantil*. [Tesis de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja, Bilbao]. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2871/MariaArritokieta_Zabala_Irastorza.pdf?sequence=1&isAllowed
- Zuluaga, O. (1999). *Pedagogía e historia*. Medellín: Anthropos Siglo de Hombres
- UNESCO. (2021). *Una pedagogía eficaz y adecuada*. [Documento en línea]. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas-praticas/improve-learning/docentes-y-pedagogia/una-pedagogia-eficaz-y-adecuada>

ANEXOS DE TABLAS

TABLA 1. Instrumento de evaluación HMBM

EVALUACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS DE MANIPULACION			
RUBRO A EVALUAR	TAREA A REALIZAR	EJECUCION	OBSER- VACIÓN
	(Se realizó a través de la guía 1, Prueba básica diagnóstico. diagnostico).		
LANZAR	<p>Posición de los pies separados y las piernas en oposición al brazo lanzador.</p> <p>Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.</p> <p>Movimiento de los brazos hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil.</p>	<p>Ubica una botella en un pasillo o corredor de tu casa, a 5 pasos de ella, lanzas con una sola mano, una pelota pequeña o una piedra pequeña a tratar de tumbar la botella.</p> <p>Desde una línea demarcada, lanza la pelota lo más lejos posible.</p> <p>A una distancia de 2 metros (línea de lanzamiento) lanzar la pelota procurando que esta caiga dentro de una caja.</p>	
ATRAPAR	<p>Posición de las manos dirigidas hacia el móvil.</p> <p>Brazos guiados hacia adelante / arriba para coincidir con el móvil.</p> <p>Brazos guiados hacia adelante para coincidir con el móvil al tomar contacto con este.</p>	<p>Posición fija, lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos lo más alto posible y atraparla.</p> <p>Posición dinámica de punto A al B, lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos lo mas alto posible y atraparla.</p> <p>Seguir trayectoria de la pelota que es lanzada para atraparla.</p>	

BOTAR	Flexión / extensión de brazos y agarre (botar y atrapar)	Posición fija, botar la pelota en un solo lugar. (juego bolos con los pies)
	Flexión / extensión de brazos, palma de la mano abierta.	Botar y golpear la pelota con la palma abierta.
	Coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.	Hacer botes (o rebotes) elementales con la pelota, de un punto A a uno B.

NIVEL DE EJECUCIÓN

SOBRESALIENTE (10)	Indica dominio sobresaliente según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas con un alto grado de efectividad.
SATISFACTORIO (8)	Indica dominio satisfactorio según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas.
BÁSICO (6)	Indica el dominio básico según el criterio de la evaluación. El estudiante tiene dificultades para demostrar habilidades requeridas.
INSUFICIENTE (5)	Indica dominio insuficiente según el criterio de evaluación. El estudiante tiene carencias fundamentales en las habilidades requeridas.

TABLA 3. EVALUACIÓN DE HABILIDADES
MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN
SEGÚN GUIA 1. DIAGNÓSTICO

EL JUEGO EN LA VIDA PERSONAL DEL NIÑO	IMPORTANCIA DE JUEGO, EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS HMBM	EL PAPEL DEL JUEGO EN LA FAMILIA DEL NIÑO, DESDE EL HOGAR	OBSERVACIONES OTROS HALLAZGOS ENCONTRADOS
En su tiempo libre, le gusta jugar, tiene muchos juguetes, tiene una amiga con quien juega.	Le gustó mucho realizar todos los juegos. En clase no los había realizado y en su casa, ha repetido esos juegos, Los juegos le parecieron fáciles y el que más le gustó fue el de la raqueta de lanzar y rebotar la bolita. Le gustan más estudiar en el colegio que virtual. Le gusta más jugar con personas y amigos que con computador.	En su familia manifiesta no tiene con quien jugar, pero si tiene una amiga vecina con la que juega.	Vive con sus padres, muestra ser una niña feliz, es muy participativa y presenta un buen estado en su desarrollo motriz.
En su tiempo libre juega a preparar comidas con su mama.	Le gusta mucho jugar, lanzar objetos con los pies, fue lo que le pareció más difícil y lo que más le gusto fue jugar con la raqueta, a lanza y rebotar la bola, nunca lo había realizado.	Expresa que nunca había jugado a lanzar o atrapar cosas con su familia.	Vive con sus padres y hermanito. Su madre acaba de tener un bebe y pasa muy ocupada con el. Por eso ella juega sola.
Manifiesta que solo juega con su primo, pero que el si sabe jugar y ella no. Ella es muy mala para los juegos, porque no sabe. Así lo expresa. Le encanta ver videos en YouTube	Manifiesta frecuentemente que ella no sabe y no es capaz de realizar los juegos y ejercicios y afirma que por el contrario su primo si sabe. En repetidas ocasiones no quiere realizar los juegos o desiste de intentarlo realizar. Todos los juegos le parecieron difíciles	La cuida la tía, sus padres son separados, su mamita trabaja todo el día, los fines de semana va donde su padre. Expresa que le gusta jugar con su primo, pero se cae mucho, lo expresa literalmente.	La niña, habla constantemente, dispersándose de las preguntas que se le hacen, se refiere a contar anécdotas de las cosas que le suceden. Esta en tratamiento con la psicóloga, por bajo rendimiento académico y afectación emocional a causa de la separación de sus padres. Demuestra atraso en el desarrollo de sus habilidades motrices básicas de manipulación.
Manifiesta que le gusta jugar en el parque con amigos, le gusta más estudiar cuando iba al colegio.	Le encantaron los juegos, el que más le gusto fue el de la raqueta,	Vive con sus padres, en casa manifiesta no tiene con quien jugar, pero se la pasa donde la abuela y allá tiene un primo con quien juega. Y Con su mamá a jugado a pasar la bolita con la raqueta.	Es un niño muy alegre, su padre lo lleva a entrenar y presenta buen acompañamiento de sus padres en su estimulación motriz.

Tabla 4. Actividades de diseño didáctico

Actividades de diseño didáctico

Nombre del profesor:		Temporalidad: 6 sesiones Grado Primero	
Lucero Carrillo Arredondo	Duración: 45 minutos por cada sesión virtual, a través de la plataforma Zoom y 45 minutos extra clase en tiempo libre.	Área de trabajo. Plataforma Zoom Espacio abierto o despejado dentro de las residencias de los estudiantes.	
UNIDAD DIDACTICA			
¡Juega, Diviértete y Aprende!			
Esta unidad es diseñada para el grado primero del Instituto Corazón de María, de la ciudad de Santa Marta, donde la formación se está impartiendo de manera virtual y a través de la plataforma Zoom. Dado los resultados del diagnóstico inicial, donde se detecto la necesidad de estimular las habilidades motrices básicas de manipulación, como lanzar, atrapar y botar, se pretende a través del Juego, aportar a la estimulación de las mencionadas habilidades, tan importantes para el desarrollo de los niños y para su desenvolvimiento en su vida.			
Eje	Competencia motriz	Componente pedagógico	Estimulación de habilidades motrices básicas de manipulación
Aprendizaje esperado: Facilitar a los estudiantes a través del juego, a que aprendan y mejoren sus habilidades motrices básicas de manipulación, que de manera divertida mejoren movimientos básicos como lanzar, atrapar y botar.			
Orientaciones didácticas: A través de juegos y actividades sugeridas, se propiciará en los estudiantes que:			
-Exploren y demuestren las distintas formas de manipular objetos, haciendo uso de los patrones básicos de manipulación.			
-Coordinar y controlar la manipulación de diferentes objetos mientras se esta en movimiento.			
Estrategias didácticas		<ul style="list-style-type: none"> • Bolos con las manos • Bolos con los pies • Golpeando la bola con la raqueta • Juegos de retos para lanzar y rebotar la pelota • Pelota dentro de la caja • Atrapo la pelota en la olla o en el vaso • Juego en familia 	
Técnicas de enseñanza		<ul style="list-style-type: none"> • Imitación • Asignación de tareas • Libre exploración • Descubrimiento guiado • Explicación directa • Aclaración de dudas de manera virtual y personal. 	
Propósito general: Estimular a través del juego, las habilidades básicas de manipulación, creando en ellos el goce y la diversión, mientras aprenden y mejoran su desarrollo motriz.			

SESIÓN**1, 2 y 3. Desarrollo guía 1. Diseño didáctico**

Ver anexo 15. [GUIA 1 Diseño didáctico](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

4, 5 y 6. Desarrollo guía 2. Diseño didáctico

Ver anexo 16. [GUIA 2 Diseño didáctico](#)

(Presionar Ctrl+clic para seguir el vínculo)

PROPÓSITO ESPECÍFICO

- Introducir al niño a que conozca lo que va a aprender.
 - Diseñar sus propios elementos, para desarrollar los juegos con las actividades propuestas.
 - Estimular la habilidad de lanzar y botar.
 - Motivar a continuar la repetición de juegos en casa, que les permitirán estimular sus habilidades motrices básicas.

 - Estimular y reforzar a través de juegos las habilidades motrices básicas de manipulación.
 - Realizar juegos con retos, que les estimulan de manera divertida, el control de sus movimientos al lanzar, atrapar y botar.
 - Jugar e involucrar a la familia en actividades que propenden el desarrollo motriz de los educandos, específicamente en sus patrones básicos de manipulación.
-