

**Expresiones Lúdicas como estrategia didáctica para desarrollo de habilidades motoras en niños y niñas de 6 a 8 ocho años.**

Zulys Patricia Suarez Escorcía  
Licenciada Cultura Física Recreación y Deportes

Hansel Eduardo Bonfante  
Licenciado en Básica con énfasis en humanidades, lengua castellana e inglés.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en lúdica

Director  
Luz Marina Cuervo Gamboa

Fundación Universitaria Los Libertadores  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Departamento de Educación  
Especialización en lúdica  
Bogotá D.C., 03 de 2022

## **Resumen**

El presente proyecto de intervención, el cual está diseñado para mejorar la motricidad a través de las expresiones lúdicas entre los niños que comparten el rango de entre los 6 a 8 años, el cual será llevado a cabo entre los niños y niñas que se encuentran vinculados al grado segundo del Instituto para la formación integral, con el objetivo principal de mejorar algunas de las habilidades gruesas del sistema de locomoción entre los niños a través de ritmos autóctonos de la región caribe, como esta investigación es de corte cualitativo y se basa en la investigación acción se recopilará información a través de Diarios de campo, los cuales parten de la observación del menor en un contexto determinable, al final del curso se analizará si los menores mejoraron sus habilidades motoras a partir de la propuesta diseñada, así como beneficios que representan a nivel personal, emocional y colectivo representa incentivar estrategias de corte físico y motriz.

**palabras claves:** motricidad, expresiones lúdicas, primera infancia

## **ABSTRACT**

This intervention project, which is designed to improve motor skills through playful expressions among children who share the range between 6 to 8 years, which will be carried out among boys and girls who are linked to the second grade of the Institute for comprehensive training, with the main objective of improving some of the gross skills of the locomotion system among children through autochthonous rhythms of the Caribbean region, as this research is of a qualitative nature and is based on the action research information will be collected through field diaries, which start from the observation of the minor in a determinable context, at the end of the course it will be analyzed if the minors improved their motor skills from the designed proposal, as well as benefits that they represent At a personal, emotional and collective level, it represents encouraging physical and motor strategies.

**keywords:** motor skills, playful expressions, early childhood

## CONTENIDO

1. Problema.....	8
1.1 Planteamiento del problema .....	8
1.2 Formulación del problema .....	9
1.3 Objetivos.....	9
<b>1.3.1 Objetivo general</b> .....	9
<b>1.3.2 Objetivos Específicos</b> .....	9
1.4 Justificación .....	10
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
3. MARCO TEÓRICO .....	20
3.1 Habilidades Básicas Motoras.....	20
3.2 .....	Juegos tradiciones en la escuela 22
<b>3.2.1 Lúdica</b> .....	22
<b>3.2.2 Juegos pedagógicos</b> .....	23
<b>3.2.3 Juegos tradicionales</b> .....	25
4. Diseño de la investigación.....	27
4.1 Enfoque y tipo de investigación.....	27
4.2 Línea de investigación institucional.....	28
4.3 Población y muestra.....	28
4.4 Instrumentos de investigación .....	29
5. Proyecto de Intervención.....	35
5.1 Descripción .....	42
5.2 Actividades .....	42
6. Conclusiones.....	53

6.1 recomendaciones.....	54
7. BIBLIOGRAFÍA .....	54
8. ANEXOS .....	56

## ILUSTRACIONES

Ilustración 1 fase de desarrollo Motor .....	21
Ilustración 2 juego ludico .....	59
Ilustración 3 zapatico cochinito .....	59
Ilustración 4 Ronda.....	60
Ilustración 5 Lora.....	60

## **TABLA DE ACTIVIDADES**

Tabla 1 actividad 1 .....	43
Tabla 2 Actividad 2 .....	44
Tabla 3 Actividad 3 .....	44
Tabla 4 Actividad 4 .....	45
Tabla 5 actividad 5 .....	47
Tabla 6 Actividad 6 .....	48
Tabla 7 Actividad 7 .....	50
Tabla 8 Actividad 8 .....	51
Tabla 9 Cronograma de actividades .....	52

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Dentro de las instituciones educativas Colombianas, se ha logrado percibir que durante las primeras etapas de formación, se le ha restado importancia a la educación física y a fomentar espacios para el desarrollo motriz de los niños y niñas dentro de las aulas de clase, debido al déficit de profesionales y a que en el pensum académico muchas veces no se fija una carga horaria, entendiéndose a que en estas edades se aborda la fase de mayor sensibilidad en la educación motora, por ello es indispensable que se diseñen espacios curriculares para mejorar el desarrollo integral de los niños a temprana edad.

El Instituto de formación integral se encuentra conformado por 14 estudiantes que se encuentran inscritos en el grado segundo y que comparten un rango de edades que van desde los 6 a 9 años, en donde se ha evidenciado falencias en la actividad física y el desarrollo motriz.

Cuando se habla de las actividades motrices en los niños durante sus primeras etapas se puede observar que en el instituto de formación integral no existe planes y espacios académicos que atiendan las necesidades de formación física, ya que no cuentan con un docente de planta especialista en el área, no resulta entonces extraño que en la institución se haya podido evidenciar bajos niveles de comportamiento motriz, deficientes hábitos en patrones básicos de movimiento, mala interacción social, falta de coordinación y habilidades básicas de locomoción, lo que podría afectar a los niños y niñas que se encuentran en sus primeras etapas de desarrollo cognitivo y físico.

Al realizar una encuesta cerrada a través de la plataforma digital de Google, a los acudientes de los niños y niñas que integran el grado segundo se encontró que: el 75% de ellos no realizan ningún tipo de actividad física de manera regular, el 15% realizan actividad física esporádicamente y solo el 10% de los niños practica de forma regular actividades que requieran esfuerzos físicos.

los bajos niveles motrices en los niños podrían tener su origen en que en el pensum académico diseñado por institución educativa no se contempla un espacio académico para la realización de deporte o actividad física y en los escenarios meramente académicos no se fomenta la interacción o desarrollo motriz a través de actividad de corte lúdico, lo que podría ocasionar problemas futuros en la motricidad de los niños debido a que esta edad es la idónea para la adquisición de habilidades básicas.

Asimismo, debido a la ubicación geográfica de la institución esta zona cuenta con espacios lúdicos y deportivos idóneos para la realización de actividades en donde se implemente las expresiones lúdicas como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades como ya que con ayuda de estas no solo el niño se divertirá, sino que mejorará sus destrezas, las cuales hasta la fecha no se evidencia que se haga uso de las mismas.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo mejorar las habilidades motoras en estudiantes del grado segundo del Instituto para la Formación Integral?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar una estrategia didáctica a través de juegos y rondas como expresiones lúdicas, para el mejoramiento de habilidades motoras con 14 estudiantes del grado segundo del Instituto para la Formación Integral, en el municipio de Luruaco, Departamento Atlántico.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Caracterizar los factores que afecta el desarrollo motriz de los niños a través de la observación directa, diario de campo y aplicación del test de habilidades físicas.
2. Determinar los tipos de juegos y rondas que se ajustan a las características de la población, a través de una encuesta a familias, cuidadores y niños, y una matriz de análisis de tipos rondas y juegos.
3. Diseñar una propuesta de intervención mediada por juegos y rondas infantiles, a través de una cartilla lúdica.

#### **1.4 Justificación**

Con la implementación de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, la globalización y la interconexión, se ha generado un impacto positivo a nivel general sobre la forma en que el ser humano se relaciona, interactúa, comunica y se desarrolla en un contexto determinable, sin embargo, cuando se hace una exposición a una temprana edad y sin las restricciones adecuadas puede afectar de manera significativas los contextos educativos, en donde la afluencia de los dispositivos móviles u otros análogos, ocasiona que los menores desarrollen un estilo de vida sedentario en donde se disminuyan las interacciones personales, la actividad física y el desarrollo psicomotriz, lo que podría afectar de manera ostensible su salud a largo plazo y desarrollar problemas asociados a la depresión, hipertensión, diabetes, obesidad y problemas de salud en torno a la poca actividad física que realizan.

Con causa u ocasión a la pandemia por COVID -19 y al cierre de temporal de las escuelas para mitigar la propagación del virus, se vieron afectadas las destrezas cognitivas y motrices de los niños entre los 4 y 8 años, sostienen que en la infancia la enseñanza de los niños es experimental, es decir, aprender replicando los comportamientos que percibe en el entorno y la necesidad de permanecer en el hogar condujo a una disminución en la actividad física

Para mitigar el impacto negativo que causa la exposición a temprana edad de los niños y niñas, es necesario aplicar un proyecto pedagógico de corte lúdico que estudie a fondo la causa de la falta de compromiso de los niños con las actividades recreativas, los factores externos que influyen, el impacto y las recomendaciones aplicadas a las expresiones lúdicas para a través de las actividades autóctonas de la región caribe mejorar las habilidades motoras, ya que los juegos de tipo cultural generan espacios que permiten el desarrollo de valores, inclusión, integración desarrollo cognitivo y motricidad, para así cumplir con los postulados de la lúdica, es decir, aprender mientras se divierte, atendiendo las problemáticas sociales que se presentan en la comunidad en la que se interactúan. De conformidad a los estudios realizados en este sector para diagnosticar el problema, se hace necesario crear un proyecto de corte lúdico para fortalecer las capacidades básicas motrices para mejorar el estilo de vida, su movimiento y la inclusión integración participación y demás valores que se pueden adquirir en los contextos educativos y a nivel general, a través de las expresiones lúdicas y las actividades autóctonas de la región caribe. Los problemas generales que se percibe la necesidad de mejorar el desarrollo de habilidades básicas como bailar, trotar, mover el tronco y extremidades en los alumnos, la observación en el contexto educativo del instituto de formación integral hace visible el bajo desempeño motriz.

## **2. Marco referencial**

### **2.1 Antecedentes investigativos**

En la actualidad se puede evidenciar que, debido a la falta de pedagogía lúdica en el área de la educación física, los niños, niñas y adolescentes que se encuentran en el nivel educativo de básica primaria poseen bajos niveles de actividad física dirigida a mejorar la motricidad de los niños, por ende, es necesario la búsqueda de posibles alternativas para mejorar este fenómeno. La información aquí recolectada servirá para buscar métodos que respondan a las necesidades de una población que se halla en las edades más propicias para

el aprendizaje y desarrollo motriz, así mismo, se esbozan de manera sucinta los diferentes intentos que se han realizado a nivel internacional y nacional para contribuir a mejorar la motricidad de los menores a través de las expresiones lúdicas autóctonas de cada región y como la lúdica puede fomentar el desarrollo integral en donde se adquieran aprendizajes físicos, sensoriales y/o motrices mientras el menor se divierte.

### **Antecedente Internacional**

Según Hestbaek, L., Andersen, ST, Skovgaard, T. et al.(2017) en su artículo denominado como *Influencia del entrenamiento de habilidades motoras en el desarrollo de los niños evaluado en el estudio de habilidades motoras en preescolar (MiPS)-DK: protocolo de estudio para un ensayo controlado aleatorio, anidado en un estudio de cohorte*. Expresa que en los últimos años, los preescolares daneses se han centrado cada vez más en mejorar las habilidades motoras de los niños. Varios proyectos han sido implementados tanto por municipios como por organizaciones deportivas más grandes. Por ejemplo, Sport Confederation Denmark ha desarrollado un programa para mejorar las habilidades motoras en niños en edad preescolar en cooperación con la YMCA y actualmente se ofrece a más de 40 000 niños en toda Dinamarca ( <http://www.rendoghop.info/> ). Por lo tanto, parece oportuno iniciar investigaciones científicas sobre la eficacia y los beneficios potenciales de dichos programas.

El Municipio de Svendborg realizó previamente el estudio CHAMPS-DK (El Proyecto Svendborg) en cooperación con la Universidad del Sur de Dinamarca, que fue un experimento de campo que investigó el efecto de más educación física en las escuelas primarias. Este proyecto concluyó en 2014 y, entre otros hallazgos, demostró que más educación física en la escuela mejoró el desarrollo óseo, redujo el riesgo cardiovascular, redujo la prevalencia de sobrepeso y mejoró la condición física en aquellos con un bajo nivel de referencia. Como resultado, se han agregado más lecciones de educación física al horario de todas las escuelas del Municipio.

El método elegido para la selección de los estudiantes fue la aleatorización estratificados por antecedentes socioeconómicos, para ello se desarrolló un índice socioeconómico medio para cada escolar con base en el tipo de familia, la educación y los ingresos, y se dividió por encima o por debajo de la mediana para todos los jardines de infancia incluidos, lo que quiere decir que tuvo un enfoque cualitativo, basado en unos criterios determinables, para recopilar los datos de la investigación se realizarán pruebas físicas, estas actividades se llevarán a cabo en un gimnasio en las proximidades de los entornos escolares en donde los niños realizarán recorridos ya sea caminando o en bicicletas, otros datos serán recolectados a través de entrevistas y/o encuestas enviadas a través de correos electrónicos

El proyecto de intervención será desarrollado por un equipo de investigación En dónde será necesaria la participación de niños y niñas de las escuelas preescolares, la municipalidad y expertos independientes, en un proceso interactivo con el objeto de desarrollar habilidades motoras y la conciencia corporal, la intervención se centra en desarrollar desafíos de motricidad gruesa como desafíos de motricidad fina, ejercicios de coordinación, ejercicios de equilibrio, desafíos de los sentidos vestibular, táctil y kinestésico y relajación.

A través del trabajo conjunto de las instituciones preescolares, este proyecto de intervención está diseñado para ser flexible y adaptable a los diversos entornos escolares, para ello se han definido requisitos cualitativos y cuantitativos que serán monitoreados en el proceso de evaluación, con la aplicación que proyecto se tendrán objetivos de largo alcance debido a que se plantea la implementación de un sistema educativo de intervención para todas las municipalidades y que tenga un impacto positivo en la vida de los niños, asimismo el diseño de la intervención se aplica en varias instituciones con diferentes condiciones físicas y culturales combinando una evaluación exhaustiva de proceso, lo que hace que los resultados sean transferibles a otros municipios de Dinamarca y por lo tanto como el potencial de impacto en la práctica sea considerable.

se basa en la intervención en preescolar y se dirige a los niños y familias de todo nivel de la sociedad, por lo que con este se abrirán las puertas a futuras investigaciones sobre la influencia de mejorar la movilidad, el impacto en la salud, el estilo de vida, rendimiento académico, el desarrollo del lenguaje y el desarrollo motriz.

### **Antecedentes Nacionales**

Soacha Moreno, E ( 2017) en su trabajo para obtener el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores. *Acciones lúdicas y pedagógicas, una propuesta para fortalecimiento de la motricidad gruesa*, tiene como objetivo diseñar y aplicar actividades lúdicas pedagógicas que contribuyan al fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños y las niñas de grado primero del colegio Mochuelo Alto, localidad 19 Ciudad Bolívar.

El fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños es de vital importancia para su desarrollo integral, puesto que se generan y potencian habilidades para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio y la postura, además de adquirir coordinación, agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

Durante algunos ejercicios de observación en el CED Mochuelo Alto de Bogotá, se detectó que estudiantes de diferentes grados presentan dificultades en movimientos o actividades propias de su cotidianidad y realidad, tales como saltar lazo, correr, caminar sólo o acompañado, jugar fútbol o subir escaleras entre otras.

Dentro del diseño metodológico, la realización del proyecto sigue lineamientos en un enfoque cualitativo, puesto que prima la búsqueda de lo subjetivo y pretende explicar y comprender las interacciones y procesos individuales o grupales (Sandín, 2003); esto, partiendo del hecho que se desea observar la influencia que tiene el empleo de las representaciones lúdicas en la educación del cuerpo, específicamente en el correcto

desarrollo de la motricidad gruesa para garantizar movimientos naturales y coordinados acordes con la etapa de desarrollo interviniendo, de manera particular para cada estudiante y con una visión grupal en su influencia social y personal.

La presente investigación es de corte cualitativo y tiene como objeto de recolectar datos de índole descriptivo- analítico, los cuales poseen ciertas características que lo identifican tales como: la inducción, la investigación holística, los efectos y los escenarios de estudio Galeano (2004)

La presente investigación se aborda el enfoque cualitativo debido a que la propuesta de intervención está enfocada a determinar la importancia de las personas en un nivel individual y colectiva, así como determinar cómo interactúan en un contexto determinable, para así relacionar estos aspectos y buscar potencializar las habilidades físicas de los niños para mejorar su calidad de vida. Este método es una intervención de orden investigación-acción En dónde se minimiza la situación problemática mediante la intervención directa por los medios lúdicos como herramienta que potencialice la motricidad tomando como ejes integradores la pedagogía, los medios y las mediaciones para que la investigación gire en torno a los problemas del sujeto participe en el acto educativo, por eso es importante estudiar el contexto, la educación y el desarrollo del menor en un ambiente determinado, para lograr detectar los problemas y buscar las alternativas para corregirlos, a través de la motricidad gruesa que se potencializa a través de los movimientos armónicos naturales y eficientes que realizan los estudiantes en el medio educativo en el que se desenvuelven y en dónde poseen un acompañamiento del docente quién aplicará la herramienta lúdica pedagógica.

Una parte fundamental de la investigación consistirá entonces en determinar cuáles son las variables y delinear el problema, para ello el instrumento utilizado para recopilar los datos obtenidos será un diario de campo el cual ofrece la posibilidad de describir y observar las acciones del menor en un contexto educativo determinado.

Valverde (1988, pág. 309), el Diario de Campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a

la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior.

Este diario de campo servirá también para diagnosticar las habilidades motrices que gozan los estudiantes tales como: caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar y luego se realizará una triangulación de los datos para establecer una propuesta de intervención que sea acorde con él con la población diagnóstica

Para el diagnóstico se observarán las siguientes actividades en específico:

-Habilidad de caminar

-Habilidad de correr

-Habilidad de Saltar el Vertical

-Habilidad de Lanzar

-Habilidad de Atrapa

La propuesta de intervención planteada tiene una duración de 4 meses en dónde se realizan una sesión semanal de 2 horas, En dónde se busca la adquisición de habilidades y capacidades físicas en los niños y niñas teniendo en cuenta las deficiencias anotadas en el diario de campo, para ello se tomará como muestra a los estudiantes del grado primero del centro educativo, el docente interventor y los medios temporales, personales y naturales que confluyen en el entorno. En dónde se combina la enseñanza medida por el juego y el deporte, que permita el aprendizaje significativo en los niños de manera divertida, creativa, espontánea y que permita la interacción y socialización de los estudiantes.

La estrategia planteada consta de cinco etapas en donde cada una es complementaria a la anterior y en cada una se establece un objetivo que debe ser alcanzado al finalizar la clase, teniendo en cuenta a los niños a la que va dirigida.

- La etapa 1 denominada "experiencia", se lleva a cabo las dos primeras semanas, en donde se acerca al niño a lo que es el deporte, el juego intencionado y el desarrollo de capacidades a través de ejercicios focalizados

- La segunda etapa denominada "confianza" busca desarrollar herramientas que faciliten la interacción entre los niños y niñas.

- La etapa 3 denominada "Desarrollo Físico y motriz", tiene como objetivo la realización de juegos recreo- deportivos tendientes a lograr el desarrollo corporal y mejorar la motricidad.

- Etapa 4 denominada "fortalecimiento", durante esta etapa se busca con mayor énfasis trabajar la zona de los músculos y el esqueleto para incrementar la fuerza, así mismo, se trabaja las zonas más grandes del cuerpo como las extremidades inferiores, las superiores y la zona media. Precisamente para adquirir o mejorar las habilidades motrices gruesas.

Y por último la etapa denominada "evaluación", en esta fase es donde se hace el control de todo el proceso de enseñanza y educación para guiar y reconducir si es necesario una nueva fase de intervención.

Una vez diseñado el instrumento , se logró evidenciar por medio de la observación que es necesario aplicar una estrategias lúdico pedagógicas que contribuya al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los centros de educación básica o elemental , para fortalecer el desarrollo integral desde distintas aristas, en donde la lúdica y la realización semanal de actividades de corte lúdico- físico confluyan y así lograr mejorar durante las primeras etapas de vida adquirir habilidades blandas

Durante el planteamiento del ejercicio se observó que la propuesta de desarrollo lúdico en el área de educación física es de vital importancia ya que favorecen los procesos de socialización, ya que por medio de los juegos los niños y niñas se integran entre ellos.

Según Millan, E; Lara, C & Velandia, I (2017) en su proyecto de tesis denominado como *El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome de Down entre los 8-14 años del colegio Madre Adela*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad Educación. Bogotá D.C, tiene como objetivo aportar al mejoramiento de las habilidades locomotoras en estudiantes de primaria con Síndrome de Down entre los 8-14 años del Colegio Madre Adela.

En el marco de antecedentes de esta investigación se realizó en base a tesis, artículos, revistas y libros. A nivel mundial desde el juego motor Chiva, Gil, y Salvador (2015) en su artículo “Actividad física y Síndrome de Down: el juego motor como recurso metodológico”. Agullo & Manzanal (2006) en su revista “factores que influyen en el desarrollo motor de los niños con Síndrome de Down”. Sola (2015) en su trabajo de grado Evaluación y análisis del desarrollo motriz en alumnos portugueses de Educación Básica realizado en Ponte de Lima realiza un análisis en niños entre las edades 8-14 años de edad mediante la evaluación del test TGMD

Esta investigación está enfocada en una metodología de corte cuantitativo, En dónde abarca un enfoque empírico analítico, las principales bases de este postulado se encuentran descritas por un método exploratorio, En dónde se aplica un test basado en el desarrollo de actividades locomotoras para mejorar las actividades físicas y recreativas en los niños con síndrome de Down . El instrumento utilizado como herramienta pedagógica para la

recolección y planeación, fue el diario de campo, así como, el análisis de test inicial y test final, las sesiones se realizarán en 12 clases y se utilizarán gráficas para representarlas y tablas de Excel, graficando los resultados obtenidos en los test.

El proyecto de investigación se divide en 4 fases:

**Primera fase:** es la parte inicial En dónde se realiza un diagnóstico a través de la observación, en dónde se permiten identificar las dificultades y falencias que presentan los niños con síndrome de Down en el colegio madre Adela, para llevar a cabo tareas motrices enfocadas con desplazamiento locomotores

**Segunda Fase:** en esta se realiza un texto con motor grueso de autoridad de Ulrich dale para valorar las condiciones iniciales en las que se encuentra el niño y cuáles son sus habilidades de locomoción. En este test se realizan acciones corporales como correr, galopar, desplazarse, saltar en un pie para saber cuál era su condición al momento de realizar las actividades durante los espacios académicos

**Tercera fase:** se realizaron entonces 11 sesiones de clases enfocadas a mejorar el resultado inicial del test de locomoción aplicado en la segunda fase con el fin de que los menores entre los 8 y 14 años de primaria con síndrome de down, para posteriormente intervenir mediante estrategias lúdicas basadas en el juego automotor

**Cuarta Fase:** una vez aplicada la estrategia intervención nuevamente se realiza el test de locomoción grueso para evaluar cuáles fueron los resultados que se obtuvieron a partir del desarrollo de la investigación , comparando los resultados obtenidos con la proyección inicial

El proyecto de investigación estoy enfocado en el fortalecimiento de las habilidades locomotoras en los estudiantes con síndrome de Down, mediante su participación en actividades de índole pedagógica diseñadas y adaptadas en base a las capacidades motoras y

cognitivas como resultado de la contribución de las actividades corporales que requieran desplazamientos.

Por medio del desarrollo motor grueso autoría de Ulrich Dale, se estudió el mejoramiento de las habilidades locomotoras en este sector de los estudiantes, para posteriormente observar los resultados antes y después de la propuesta de juego.

A partir del juego motor como herramienta pedagógica se realizaron sesiones que permitieron la integración para desarrollar habilidades que estimularon la participación de los niños, debido al sector al que se dirige las actividades tienen que ser de fácil comprensión y debe existir un acompañamiento permanente en cada actividad por parte del docente como para cumplir los objetivos propuestos en las tareas motrices dinámicas y didácticas.

Con esta comparación estadística teniendo en base los test de desarrollo motor grueso inicial y final se pudo evaluar y determinar qué efectivamente el juego motor mejora las habilidades de los estudiantes con síndrome de down de manera significativa

### **3. Marco Teórico**

#### **3.1 Habilidades Básicas Motoras**

Para iniciar, se debe esbozar que las habilidades motoras hacen referencia a la capacidad que tiene el individuo para realizar movimientos, Así mismo, las habilidades son aquellas actividades propias del individuo, realizadas en la cotidianidad y que contribuyen a la supervivencia del ser humano, estas habilidades son las bases para un aprendizaje motriz en el ámbito deportivo.

De acuerdo a Castañer y Camerino (citado en Rodríguez 2000) se pueden definir de la siguiente manera: " las habilidades motrices de locomoción se fundamentan en el instinto

biológico desplazarse por el espacio circundante conjugando en direcciones, planos y ejes además las características del medio natural son el fundamento para estas habilidades se manifiestan en toda su complejidad" (p.28)

Para Sánchez (1986) las habilidades básicas se desarrollan en el momento en que los menores demuestran habilidades perceptivas operativas a niveles básicos, cuándo se realiza una suficiente familiarización sobre esa actividades , es decir, cuándo inicia el desarrollo de las características esgrimidas el menor está en condiciones de explorar su cuerpo a través de los movimientos qué va realizando, para afianzar el aprendizaje y desarrollar de patrones básicos de corte motriz y llegar así a perfeccionar las habilidades primarias.

Con la siguiente gráfica, se establecerá las fases del desarrollo motor en las primeras etapas de formación que inicia desde los 4 meses a los 14 años y se contrastan con las etaa que se surten en cada uno de los rangos de edad

*Ilustración 1 fase de desarrollo Motor*



Burton hace una clasificación de las habilidades básicas motrices según los postulados de varios autores y estos lo suelen dividir en dos categorías:

- Movimientos que implican locomoción (andar, correr y saltar)
- Movimientos que no implican locomoción (doblar, estirar, torcer, girar, empujar y balancear)

Para Vera (2011) a través del movimiento que es una expresión natural del cuerpo y desde la educación física que es una acción corporal, se pueden mejorar las habilidades de locomoción enfocadas en acciones con desplazamiento realizado durante un tiempo y un espacio determinado, a través de estos gestos motrices que buscan el perfeccionamiento a medida en que el niño se encuentra en su fase de crecimiento, se ha observado que a medida en que los factores físicos motores adquieren patrones, se quiere un mayor dominio y control sobre el cuerpo, favoreciendo así los movimientos que potencializan el desarrollo de las condiciones físicas, mejorando además la locomoción del cuerpo; en donde se pone en funcionamiento los ejes de movimiento como: músculos y articulaciones ( Gil, Contreras y Gómez)

Para finalizar, se puede concluir que las habilidades motoras pueden mejorarse a través de estrategias de corte lúdico-didáctico, en donde se realizan diferentes actividades a partir de patrones de movimientos básicos que van a ser perfeccionados a medida en que el niño se va desarrollando en un ambiente determinado, en donde existirá una relación directa entre el sujeto y el entorno en que realiza las actividades con el objeto de mejorar las condiciones.

## **3.2 Juegos tradiciones en la escuela**

### **3.2.1 Lúdica**

La lúdica se caracteriza por ser una experiencia cultural que asume el individuo en la cotidianidad, En donde se propicia espacios de interacción entretenimiento gozo y felicidad, acompañados de actividades simbólicas como el juego, artes, escritura, baile y demás.

La lúdica debe ser entendida desde 4 aspectos:

- Cómo actitud frente a la vida o dimensión humana: refleja los sentimientos y emociones mostrados en el desarrollo en las dimensiones del ser humano
- como instrumento para la enseñanza: se plantea que debe repensarse el modelo educativo actual para verificar el aporte de la lúdica en el desarrollo integral de los niños, ya que puede fomentar la colectividad, creatividad, participación, y otros principios fundamentales en la vida del humano
- como expresión de la cultura: el juego aporta experiencias dentro de un espacio y tiempo determinado, donde se aprenden experiencias para luego aplicarlas a la cotidianidad, en el que se transmiten ritos y formas de ver el mundo.
- Cómo herramienta o juego: la lúdica es una necesidad del hombre que realiza por acciones libres y espontáneas que fortalezcan su desarrollo, en donde genera estímulos que se materializan con la sensación de placer, por lo que representa un gran potencial ya que el juego ahí quiere un papel predominante dentro de educación física dando herramientas En donde se manifiesta el acto motor diferentes valores humanos y sentimientos espontáneos.

### **3.2.2 Juegos pedagógicos**

La educación física cuenta con varios elementos que contribuyen a la consecución de los logros propuestos a nivel educativo, uno de esos elementos esenciales es el juego, que se

puede definir como aquel ejercicio de índole recreativo que tiene como fin de hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse

Un factor importante para el desarrollo físico y psíquico del ser humano especialmente durante sus primeras etapas de vida, según Montañes, Parra, Sánchez, López, Blanc & Turegano (2000) el desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego, al ser esta una actividad natural y espontánea que realiza el niño y por ende uno de los medios más importantes en el que puede expresar sus emociones, intereses y aficiones. A través del cual el niño desarrolla la creatividad, su personalidad y desarrolla habilidades sociales intelectuales y psicomotoras, en esta primera etapa se generan las experiencias del menor en sociedad.

Se debe tener en cuenta que el juego es una actividad que se manifiesta a partir de las vivencias de los sujetos que intervienen en el acto y todos estos componentes se desenvuelven en torno a las actividades lúdicas, en donde el menor desarrolla el marco psicológico y evoluciona en cada momento en cómo concibe el mundo y su relación con el ( Jiménez, 2006)

Actualmente el juego viene trabajando de la mano con la educación infantil como una herramienta que encamina al aprendizaje, ya que propicia el tiempo libre y la realización de actividades de goce y disfrute

El juego desde el campo de la motricidad es una herramienta pedagógica que fomenta un estilo de vida saludable mejorando los procesos metabólicos y motores de niños con estas deficiencias biológicas pero adaptada según las características y capacidades, las cuales se materializan a partir de la adecuación de los juegos a partir de pautas cortas y sencillas que permitan la comprensión del niño ( Chiva , Gil y Salvador, 2015)

Los juegos crean situaciones propicias en donde se involucra a los menores en un contexto, En donde se fomenta la actividad física y deporte, favoreciendo el desarrollo intelectual por medio de los juegos motrices. Este juego se caracteriza por ser lúdico, en donde combina la diversión y el movimiento por lo que su principal objetivo es desarrollar

las habilidades de locomoción, En dónde se involucran habilidades motrices básicas cognitivas y la personalidad del infante, elementos que confluyen en un ambiente controlado con circunstancias determinadas (Sánchez, 2009)

Las principales ventajas de los juegos motores es que favorece el desarrollo del sistema nervioso, estimula los procesos metabólicos y además mejoran las funciones del sistema circulatorio y respiratorio de forma que puede afirmarse que contribuye al desarrollo de todo el cuerpo.

se proponen diferentes tipos de juegos para mejorar la motricidad entre ellos tenemos:

- Juegos de Cooperación.
- Juegos de Destreza y cooperación.
- juegos sensomotores
- juegos de coordinación
- juegos de dramatización

### **3.2.3 Juegos tradicionales**

Estos juegos se caracterizan por tener reglas improvisadas dependiendo del fin que se persigue, no se necesitan elementos complejos que se pueden realizar con ellos o sin ellos, ya que su finalidad es divertirse y comunicarse con otros a través del cuerpo.

El contexto cultural es sumamente importante ya que a través del juego se conducirá a la persona como sujeto para poder compartir entre los individuos que integran un grupo determinado y que guardan similitudes culturales.

Las principales características de los juegos tradicionales son:

- Universalidad: adaptados a un momento histórico y contexto geográfico determinado
- Compartida: mezcla de la cultura
- integración global: relaciones entre los individuos
- comportamientos adquiridos: mediante el juego se adquiere tradición.

Dentro de las actividades desempeñadas se plantea el juego como una forma de expresión del ser humano que representa las características de los protagonistas del entorno en que se encuentran y de su vida cotidiana ( Tabernero, 2003) , en este orden de ideas el juego tiene importancia ya que refleja el contexto y características del individuo en la comunidad en la que confluye.

Los individuos son los protagonistas de la acción lúdica durante un espacio y tiempo determinado, En dónde entienden al juego como un pacto de reglas entre los jugadores, En dónde se integran las personas que protagonizan y su entorno"

Podemos decir entonces, que el juego es el espejo de las diferentes realidades de un contexto, además de una oportunidad dentro de las aulas de educación física, no solo para observar una problemática específica sino llegar a través de las expresiones culturales a soluciones concretas.

Taberneo (2003) manifiesta que el término autóctono puede definirse como el desarrollo de actividades de difusión cultural que ha marcado la historia de una comunidad determinada, en este sentido el juego tradicional es considerado como representativo del contexto que nos identifica, el cual seguirá transmitiendo de generaciones.

Los juegos tradicionales tienen un poder de socialización los cuales son muy beneficiosos en el uso de las clases de educación física, ya que ayudan al tener los siguientes beneficios:

- Mejora la motricidad

- Mejora respuestas e integración de grupos
- Diversifica los ejercicios
- Preserva las tradiciones
- Fortalece la comunicación
- Mejora la cooperación.

## **4. Diseño de la investigación**

### **4.1 Enfoque y tipo de investigación**

El tipo de investigación utilizada en el presente proyecto de intervención es de corte investigativo cualitativo, debido a que se busca la solución a un problema en un entorno determinado, por lo que no es necesario recurrir a estadísticas o análisis numéricos, tenista no se busca medir el nivel de locomoción de los niños sino más bien adaptar los juegos tradicionales a la cotidianidad de las actividades físicas de menor, partiendo de una observación directa a una comunidad específica de niños de entre 6 y 8 años que pertenecen al grado segundo del instituto de formación integral.

Las investigaciones de corte cualitativo se centran en la búsqueda de lo subjetivo y explicar las interacciones y procesos individuales o grupales (Sandín,2003), partiendo de la observación de la influencia que tienen las expresiones lúdicas en la educación física para el desarrollo motriz y garantizar así movimientos naturales y coordinados que estén acorde con la etapa de desarrollo del menor.

Las características del enfoque cualitativo se adaptan a la importancia de las personas a nivel individual y colectivo un contexto determinado, lo mejora y potencializa las condiciones físicas del menor para mejorar así su calidad de vida.

Por lo que se trata de una intervención de orden investigación-acción, dónde se parte la evidenciarían de una problemática que afecta a un grupo determinado, en este caso, la falta

de motricidad de los niños de grado segundo de la institución de formación integral, mediante la intervención que genera a través de las expresiones lúdicas utilizadas como potencializadoras de la motricidad.

La finalidad de la investigación-acción es la de dar solución a problemas cotidianos e inmediatos para mejorar prácticas en concreto (LeCompte,1995), para lo cual se deberán llevar diversas fases que parten desde la observación hasta la recolección análisis e interpretación de datos para el diseño de una propuesta de intervención que disminuya el problema

#### **4.2 Línea de investigación institucional**

Los ejes que fundamenta la línea institucional de “Evaluación, aprendizaje y docencia”. busca generar una investigación que se base en las problemáticas de los sujetos partícipes en los contextos educativos y en los núcleos de los problemas que exploran los lenguajes del ecosistema comunicativo educativo, esta investigación relaciona el contexto la educación y el desarrollo corporal del menor, con miras al terminar un problema que se quiere corregir, potencializar la motricidad que determinará entonces la calidad de los movimientos armónicos naturales y eficientes y los actores que asumen un rol como estudiantes

Los cuales en un escenario pueden aprender saberes acompañados del docente que interviene a través de la pedagogía lúdica.

#### **4.3 Población y muestra**

El instituto para la formación integral cuenta con cursos que van desde el grado primero al quinto de primaria.

La población con la que se trabaja en el presente proyecto es un grupo de niños entre los 6 y 8 años de edad del grado segundo de la institución.

La institución para la formación integral es una escuela privada que se encuentra ubicada en el casco urbano del municipio de Luruaco en el departamento de Atlántico, de la caracterización socioeconómica se tiene que estos se encuentran ubicados en los estratos 2 y 3, el grupo está conformado por 14 alumnos, 8 niñas y 6 niños

El periodo académico de estudio será durante el año 2022, en el cual se proyecta la intervención pedagógica y de manera directa con esta población. Los niños de este grupo no cuentan con un docente especializado en la educación física, la intervención poner pregones herramienta didáctica como son los juegos tradicionales básicos para fortalecer la motricidad de los alumnos

#### **4.4 Instrumentos de investigación**

El principal instrumento utilizado en el presente proyecto de intervención es la recolección de datos a través de la observación directa, pues con ello se diseñará un cuadro de observación, el cual servirá para identificar y analizar los niveles motores individuales en los niños del segundo grado. Por lo anterior, se deberán determinar las variables y delinear el problema, para esta labor el diario de campo ofrece una amplia posibilidad, ya que puede ser utilizado como instrumento principal o complementario de varias técnicas de recopilación de información, como la observación.

Según Valverde ( 1988) , define al diario de campo como aquel instrumento de registro de información que se asemeja a un cuaderno de notas, sin embargo difiere de este ya que implementa un espectro ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de sus reportes, de aquí a partir de diferentes técnicas de información se puede conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación principal, dar secuencia proceso de investigación e intervención y disponer de los datos para la labor evaluativa posterior (pág. 309)

Para la recolección de datos mediante el diario de campo, este proyecto plantea diagnosticar las habilidades motrices de los estudiantes al caminar correr saltar lanzar y atrapar, lo cual servirá como bases para el diseño de una propuesta de intervención que se ajuste a las necesidades de la población. Es por ello que el diario de campo es el instrumento más importante para la realización del presente proyecto el cual permitirá dar respuestas concretas a las problemáticas identificadas en el instituto de formación integral

Para lo cual se apoyará con el test de coordinación corporal infantil de Kiphard y Schilling (1974), también conocido en sus siglas KTK fue desarrollado con el propósito de identificar y diagnóstica a los niños con dificultades de movimiento y coordinación, las pruebas se miden en el equilibrio desplazándose de un lado a otro, saltos en una pierna, saltos laterales y desplazamiento hacia los lados. La valoración de estas pruebas se realiza teniendo en cuenta el tiempo, errores, amplitud y precisión. Los resultados son plasmados en a través de una tabla en dónde se indica el desempeño del menor durante la actividad para medir si sus niveles de actividad física. Este test se aplica para detectar la insuficiencia de coordinación que constituye un síndrome de inestabilidad motriz general atribuible a una interacción imperfecta las estructuras funcionales, sensoriales, nerviosas y musculares.

Con cada tarea los participantes alcanzan una puntuación, las cuales son confrontadas por los valores tabulados en el manual de Kiphard y Schilling (1974), a partir de ese resultado los participantes son clasificados según el nivel de coordinación

#### Clasificación Test de Coordinación KTK

( $score \leq 70$ )	Insuficiencia de la coordinación	(0 – 2%)
( $71 \leq score \leq 85$ )	Perturbación en la coordinación	(3 – 16%)
( $86 \leq score \leq 115$ )	Coordinación normal	(17 – 84%)
( $116 \leq score \leq 130$ )	Buena coordinación	(85 – 98%)
( $131 \leq score \leq 145$ )	Muy buena coordinación	(99 – 100%)

### **TEST DE HABILIDADES MOTRICES PARA ESTUDIANTES DEL GRADO 2DO DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA (BASADO EN TEST DE COORDIANACIÓN KTK)**

**OBJETIVO:** Evaluar el manejo de las habilidades motrices.

<b>HABILIDAD MOTRIZ</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>PUNTAJE</b>
Flexibilidad	Flexión de tronco	
	Extensión de brazos y pies	
	Flexibilidad de columna	
	Extensión de tronco	
Patrones Básicos	Saltar	
	Correr	
	Bailar	
Equilibrio	Salto en un pie	
	coordinación de movimientos	
Lateralidad	Imitación de movimientos	
	Reproducción de ritmos	
	Nociones temporales (rápido-lento)	

	Nociones espaciales (dentro-fuera)	
--	------------------------------------	--

Para el desarrollo del segundo objetivo es necesaria la recopilación de datos a través de encuestas que permitan conocer cuáles son las actividades que generalmente realizan los menores en sus entornos educativos, dicha herramienta será aplicada a través de una encuesta de Google Forms a los padres, madres, tutores y/o acudientes de los 14 niños seleccionados como muestra para el desarrollo del proyecto educativo.

Lazarsfeld (1971) considera la encuesta como un método en donde el investigador no seguía por sus observaciones sino por las opiniones actitudes o preferencias del público para lograr ciertos conocimientos, a través de este método se permite explorar sistemáticamente lo que otras personas conocen, sienten o creen. Asimismo, menciona que a través de un tratamiento estadístico de los datos se pueden llegar a comprobar las hipótesis planteadas, una de las ventajas de la encuesta es la posibilidad de generalizar a partir de las muestras, de aquí tienen un gran margen de validez en grupos y sociedades relativamente homogéneas

Se ha tomado en la encuesta como principal instrumento debido a que es una técnica de investigación de campo En dónde se logra el mayor acopio de la información, está se utiliza como una alternativa a las restricciones que presentan la observación, por lo que se basa en la realización de ciertas preguntas que están encaminadas a obtener los datos. El instrumento de la encuesta como herramienta de investigación logra dirigir un mensaje cotidiana y simple sobre el sentir de un colectivo social, las principales ventajas del cuestionario es que pueden aplicarse a mayor cantidad de personas dada su sencillez

Tabla.

Nombre:
---------

Edad:

Grado:

### **ENCUESTA**

su hijo tiene acceso a dispositivos electrónicos como (celulares, Tablet, computadores, iPad, etc.)

- Si
- No

Durante la emergencia sanitaria y posteriormente con el confinamiento a raíz de la pandemia por Covid-19, sus hijos realizaron alguna actividad física

- Si
- No
- A veces

¿Qué actividades realiza su hijo durante sus tiempos libres?

- Deporte
- Lectura
- Videojuegos

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rondas</li> <li>• Ninguna</li> </ul>
<p>¿Considera que la práctica de juegos tradicionales podría ser beneficiosos para los niños y adolescentes actualmente?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>
<p>Que actividades que les gustaría que los niños realizaran en un proyecto lúdico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deporte</li> <li>• Danza</li> <li>• Rondas</li> </ul>

La matriz de análisis en donde se caracterizan los juegos, las rondas utilizadas por los padres y que permite determinar las rondas y los juegos que más se ajustan a este proyecto de intervención con los niños a como se observa a continuación.

<b>Juegos</b>	<b>Habilidades a desarrollar</b>
El avioncito	Equilibrio
Ronda pan y canela	Coordinación

Ronda Arroz con leche	Coordinación
Juguemos en el bosque	Coordinación
El loro y la Lora	Equilibrio
Zapatico Cochinito	Patrones Básicos
La penca echa	Equilibrio
La yuca	Patrones Básicos

#### 4. Resultados

Los resultados obtenidos en el objetivo número uno que hace referencia a la caracterización de los factores que afecta el desarrollo motriz de los niños y niñas, se logró a través de observación directa y aplicación del test de habilidades físicas, obteniendo los siguientes resultados:

Se realizaron 5 de observaciones de campo se identificó los siguientes factores que afectan el desarrollo motriz:

**Inactividad:** se observó que los niños del grado segundo del Instituto de formación integral en su cotidianidad no realizan actividades físicas, ya que durante las horas libres se dedican a jugar a través de las plataformas digitales o merendado dentro de los salones de clase, la única actividad complementaria que realizan es durante la hora de educación física.

**Sedentarismo:** Se logró percibir que los niños prefieren otro tipo de actividades en donde no se requiera esfuerzo físico y/o motor, esta conducta aumento durante la pandemia por Covid-19 debido al confinamiento obligatorio y las facilidades electrónicas, por lo que los niños actualmente prefieren realizar actividades a través de sus dispositivos electrónicos.

En cuanto a los resultados el test de habilidades se halló en promedio lo siguiente lo siguiente:

<b>HABILIDAD MOTRIZ</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>PUNTAJE</b>
Flexibilidad	Flexión de tronco	85
	Extensión de brazos y pies	90
	Flexibilidad de columna	129
	Extensión de tronco	86
Patrones Básicos	Saltar	110
	Correr	136
	Bailar	84
	Salto en un pie	75

Equilibrio	coordinación de movimientos	80
Lateralidad	Imitación de movimientos	135
	Reproducción de ritmos	140
	Nociones temporales (rápido-lento)	135
	Nociones espaciales (dentro-fuera)	145

Una vez realizada la aplicación del Test KTK se obtuvieron los resultados promediados en la anterior tabla, los cuales se proceden a explicar de conformidad al score otorgado para ello se encontró que los niños de entre 6 a 8 años del instituto de formación integral presentan en la generalidad cuentan con los niveles normales de habilidades motrices, los cuales se buscan mejorar a través de la aplicación del presente proyecto de intervención, pese a ello se encontraron bajos niveles de flexibilidad en espacial en el área del tronco, deficiencia en patrones básicos de baile y se debe mejorar el equilibrio al coordinar movimientos y saltos a un pie.

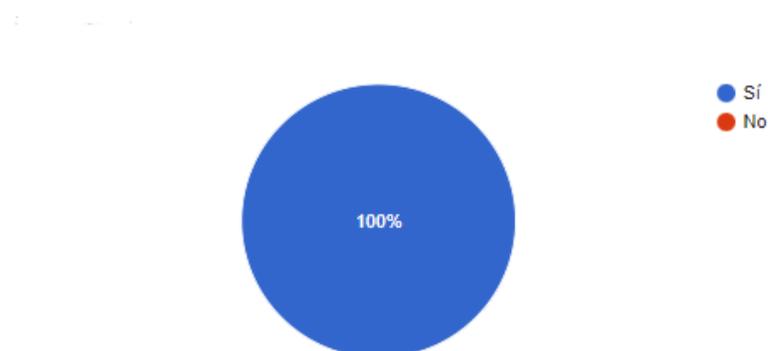
Recordando que según el test KTK propuesto por Kiphard y Schilling (1974), si el score es igual o inferior a los 85 puntos estamos ante una perturbación funcional, la cual debe ser objeto de intervención para mejorar las habilidades motrices, por lo que este resultado refleja

La escasa participación de los menores en actividades físicas ya que los niveles generales son promedio y presentan dificultades en algunas habilidades de motricidad

Para el desarrollo del objetivo número dos, se establece la realización de una encuesta dirigida a familias y cuidadores y otra a niños y niñas con el fin de determinar los juegos y las rondas que se ajustan a las características de los niños

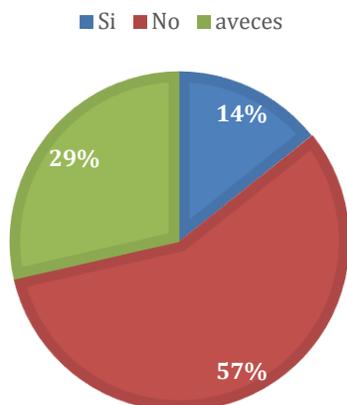
Los resultados en la encuesta de padres indican lo siguiente:

su hijo tiene acceso a dispositivos electrónicos como (celulares, Tablet, computadores, iPad, etc.)



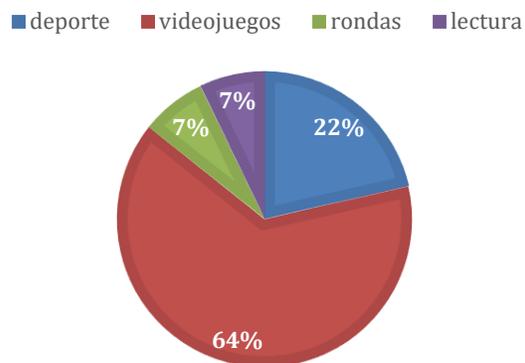
A la pregunta de si los menores contaban con dispositivos electrónicos en sus hogares o tenían contacto directo con ellos, el 100% de los padres encuestados afirmó que sus hijos hacían uso de estos medios tecnológicos.

### Durante la Emergencia Sanitaria y posteriormente con el confinamiento a raíz de la pandemia por Covid-19, sus hijos realizaron Actividad Física



De la información recolectada se pudo obtener que solamente el 14% de los niños durante la pandemia mantuvieron un ritmo de vida activo mientras el 57% de ellos no realizó ningún tipo de actividad teniendo a fortalecer sus habilidades motoras y el 29% de los niños esporádicamente realizaron actividades físicas.

### ¿QUÉ ACTIVIDADES REALIZA SU HIJO DURANTE SUS TIEMPOS LIBRES ?

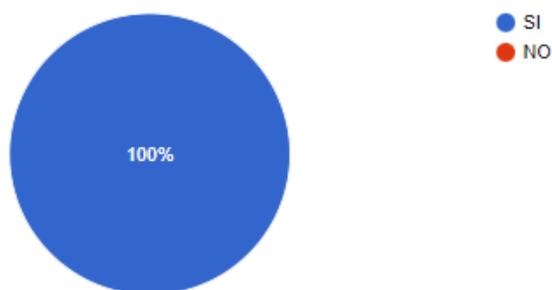


A la pregunta de qué actividades realiza su hijo durante sus tiempos libres se obtuvo que el 64% de los niños prefieren jugar videojuegos, el 22% hacer deporte, el 7% leer y el otro 7% jugar a través de las rondas, por lo que se permite inferir que las actividades orientadas

a mejorar la coordinación, locomoción y equilibrio vienen siendo desplazadas a raíz del uso masivo y sin supervisión de los nuevos dispositivos electrónicos.

¿Considera que la práctica de juegos tradicionales podría ser beneficiosos para los niños y adolescentes actualmente?

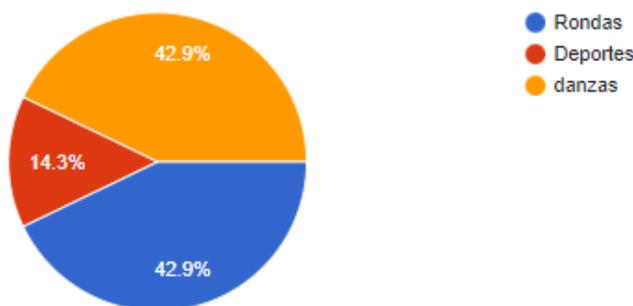
11 respuestas



El 100% de los padres encuestados afirman que a través de la práctica de los juegos tradicionales los niños podrían mejorar su motricidad.

Que actividades que les gustaría que los niños realizaran en un proyecto lúdico.

14 respuestas



A la pregunta de qué actividades le gustaría que su hijo realizara en un proyecto de intervención lúdico, el 42,9% de los papas manifestó que debían ser las rondas y las danzas.

Seleccione los juegos y rondas tradicionales que jugó en su infancia o que conoce (puede elegir todos los que desee)

 Copiar

14 respuestas



Por último, se solicitó a los padres de familia que seleccionaran los juegos que jugaban en su infancia o que son conocidos por ellos con el objetivo de seleccionar los más idóneos para el proyecto de intervención, en su mayoría los juegos seleccionados fueron los de mayor presencia en la región caribe.

Teniendo en cuenta los resultados del objetivo específico uno y el objetivo específico 2 se realiza el análisis de la información y con base en ello se desarrolla la propuesta de intervención disciplinar, para ello se diseña la estructura de lo que debe contener la propuesta y a su vez el contenido de la propuesta.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCION**

### **5.1 Titulo**

La cultura y juego

### **5.2 Descripción**

La propuesta de intervención será denominada como " la cultura y el juego", la cual busca desarrollar habilidades motrices a través del juego en estudiantes de la institución de formación integral del municipio de Luruaco del departamento de Atlántico.

La propuesta consiste en un grupo de actividades destinadas a desarrollar el equilibrio dinámico y estático de los niños para recolectar información en el diario de campo antes y después de la aplicación de los distintos contenidos propuestos, los materiales se pueden encontrar en la casa de cada niño o en el entorno educativo. Las actividades cuentan con indicaciones básicas, materiales a usar, para la completa comprensión del niño. Así mismo ejercitan diferentes posiciones del cuerpo permitiendo mejorar de manera significativa el equilibrio y control sobre el cuerpo. En el proceso de ejecución de la presente propuesta se desarrollará una serie de actividades de corte lúdico basados en juegos autóctonos de la región Caribe con el propósito desarrollar habilidades motrices en los estudiantes tales como: patrones básicos de movimiento, coordinación, ritmo, direccionalidad y desplazamientos.

### **5.2 Actividades**

Las actividades lúdicas están propuestas para ser desarrolladas por los estudiantes del grado segundo, en dónde se realizará un trabajo articulado entre los menores y docentes, este último tendrá la labor de observar los patrones y comportamientos antes y después del desarrollo de las actividades propuestas, con el objetivo de evidenciar sí efectivamente los menores adquirieron habilidades de locomoción

Las actividades están programadas para realizarse durante la hora semanal asignadas para educación física por lapso de cuatro meses (tercer y cuarto periodo académico), el cual se desarrollará por una serie etapas, las cuales consiste en:

**1. Fase inicial:** Acercamiento de los menores con la cultura y la actividad física, esta primera etapa se desarrollará durante las primeras 4 primeras horas semanales del primer mes, con el objetivo de fortalecer las capacidades físicas, durante esta primera etapa se recurrirá a elementos típicos como las rondas: arroz con leche, pan y canela y el avioncito

*Tabla 1 actividad 1*

<b>Actividad 1</b>	<b>El Avioncito</b>
Objetivo	Desarrollar el equilibrio entre las extremidades de los niños y las niñas.
RECURSOS	tiza y una teja
TIEMPO DE EJECUCIÓN	1 hora
RESPONSABLE:	Niños y niñas
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	Dos veces durante el primer mes
DESCRIPCIÓN	El juego consiste en dibujar un esquema con 10 casillas, que inician desde el número 1 al 10, en donde quepa la plantilla del pie. El niño deberá ir saltando las casillas en un solo pie, sin pisar las líneas o perder el equilibrio, de ser así deberá ceder su turno al siguiente jugador, el ganador será el primero

	que llegue a la casilla 10.
--	-----------------------------

*Fuente: Elaboración propia*

*Tabla 2 Actividad 2*

ACTIVIDAD 2	Ronda pan y canela
OBJETIVO	Desarrollar competencias motrices
RECURSOS	humano
TIEMPO DE EJECUCIÓN	30 minutos
RESPONSABLE:	Niños y niñas
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	Al inicio de cada clase, durante el primer mes.
DESCRIPCIÓN	<p>El juego consiste en que los niños tomados de las manos deberán formar una ronda mientras cantan al son de:</p> <p>“a la ronda ronda de pan y canela, dame un besito y vete para la escuela, si no quieres ir, acuéstate a dormir”</p>

*Fuente: Elaboración propia*

*Tabla 3 Actividad 3*

ACTIVIDAD 3	Ronda Arroz con leche
OBJETIVO	Desarrollar el trabajo en conjunto y seguimiento de instrucciones
RECURSOS	humano
TIEMPO DE EJECUCIÓN	30 minutos
RESPONSABLE:	Alumnos
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	Al inicio de cada clase, durante el primer mes.
DESCRIPCIÓN	<p>El juego consiste en que los niños tomados de las manos deberán formar una ronda mientras cantan al son de:</p> <p>“Arroz con leche me quiero casar con una señorita de la capital, que sepa coser, que sepa bailar, que sepa abrir la puerta para ir a cenar, con este sí, con esta no, con esta señorita me quedo yo”</p>

*Fuente: Elaboración propia*

*Tabla 4 Actividad 4*

ACTIVIDAD 4	Ronda juguemos en el bosque
-------------	-----------------------------

OBJETIVO	Fortalecer las habilidades motrices gruesas, corriendo al ritmo de la ronda
RECURSOS	humano
TIEMPO DE EJECUCIÓN	30 minutos
RESPONSABLE:	Alumnos
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	Al inicio de cada clase, durante el primer mes.
DESCRIPCIÓN	<p>El juego consiste en que se designará a uno de los jugadores como el lobo, quien debe ir preparándose para cazar a su presa, mientras</p> <p>los niños tomados de las manos deberán formar una ronda mientras cantan al son de:</p> <p>“Jugemos en el bosque mientras el lobo está, ¿lobo está?”, a lo que el lobo deberá responder qué actividad está realizando, mientras los niños siguen entonando la canción “juguemos en el bosque mientras el lobo esta, lobo esta?” una vez este se encuentre listo responderá la pregunta esbozando “me los voy a comer”, momento en el cual los niños saldrán corriendo mientras el jugador caracterizado como lobo los atrapa.</p>

*Fuente: Elaboración propia*

**2. Fase de Habilidades gruesas:** Seguido de esto se realizarán actividades en las que se requiera mayor esfuerzo físico con el objetivo de desarrollar el equilibrio, coordinación y el ritmo, esta fase se desarrollará durante las horas de educación física que se desarrollen en el segundo y tercer mes del periodo académico seleccionado, por lo que se recurrirá a juegos como: zapatico cochinito, a la penca echa, el loro y la Lora, la yuca.

*Tabla 5 actividad 5*

ACTIVIDAD 5	El loro y la lora
OBJETIVO	En este juego los participantes aprenden el respeto y compañerismo ya se puede realizar solo el género masculino o solo el femenino, como también ambos, y también se trabaja la expresión corporal y oral.
RECURSOS	Humanos
TIEMPO DE EJECUCIÓN	1 hora
RESPONSABLE	Niños y niñas
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	una clase al mes

DESCRIPCIÓN	<p>Este juego consiste en realizar una ronda en la cual uno(a) de los participantes se coloca en el centro del círculo y da vueltas realizando un cántico, los que están en el círculo le responden como una especie de coro, con la última frase del coro el del centro escoge a cualquiera de los participantes realizando un baile, y este debe salir al centro y continuar la ronda.</p> <p>Cántico:</p> <p>“El loro y la lora (coro) estaban loriando y yo por la reja (coro) lo estaba mirando, el loro comiendo (coro) y yo trabajando de que se mantiene, de la flor del verano trabaja, trabaja compañeros trabaja, trabaja medio lao trabaja trabaja boca arriba trabaja trabaja boca abajo trabaja, trabaja trabaja trabaja...”</p>
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Fuente: Elaboración propia*

*Tabla 6 Actividad 6*

ACTIVIDAD 6	Zapatito Cochinito
-------------	--------------------

<p>OBJETIVO</p>	<p>Conocer e identificar las partes simétricas del cuerpo en sí mismo y compañeros/ as. Conocer el lado derecho y el lado izquierdo</p>
<p>RECURSOS</p>	<p>Humanos</p>
<p>TIEMPO DE EJECUCIÓN</p>	<p>1 hora</p>
<p>RESPONSABLE</p>	<p>Docente, niños y niñas</p>
<p>REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD</p>	<p>una clase al mes</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>Los niños están en un círculo, y ponen un pie adelante, de modo que todos los pies formen un pequeño círculo interno. Quien canta Zapatito cochinito, cambia de piecito, se agacha y toca con cada sílaba a cada pie en orden, empezando con el suyo. El niño cuyo pie señala al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.</p>

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla 7 Actividad 7

ACTIVIDAD 7	a la penca echa
OBJETIVO	En este juego los participantes aprenden el respeto y compañerismo, ya que siendo un juego no se debe generar violencia al momento de darle al compañero con la penca, también se trabaja la expresión corporal.
RECURSOS	Penca o rama
TIEMPO DE EJECUCIÓN	1 hora
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	una clase al mes
DESCRIPCIÓN	<p>Este juego consiste en realizar una ronda, uno de los participantes por fuera de la ronda da vueltas alrededor de esta con una rama o penca y realizando el cantico, y los demás le responden en especie de coro,</p> <p>“ a la penca echa “coro” colora el que mire patras se le da, vino pa tu padrino, ron pa tu patrón huesito pelao el que la tenga quedao se le da (bis)”, después de esto quien tiene la penca la deja detrás de cualquiera de</p>

	la ronda, este debe agarrarla y tratar de alcanzar al otro para darle con la penca, el primero debe ocupar el lugar vacío.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Fuente: Elaboración propia*

*Tabla 8 Actividad 8*

ACTIVIDAD 8	la yuca
OBJETIVO	aprender sobre el compañerismo, ya que tienen que trabajar en grupos, también sirve para medir la fuerza.
RECURSOS	árbol o poste
TIEMPO DE EJECUCIÓN	1 hora
RESPONSABLE:	Niños y niñas
REPETICIÓN DE LA ACTIVIDAD	una clase al mes
DESCRIPCIÓN	En este juego se requieren varios participantes los cuales dos de ellos juegan papeles diferentes, uno es el dueño de la “yuca” y el otro es el que debe arrancarla, los demás estarán agarrados uno de otro en un poste o árbol. Cuando el arrancador llega a pedir la yuca el dueño le responde y la que te di ayer, el arrancador responde se la

	comió el perro (el nombre del animal varia), entonces arránquela como pueda (aquí el dueño le pone condiciones para que bailen ritmos folclóricos de la región, y si lo hace puede arrancar la yuca) y las yucas no tienen que dejarse arrancar.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Fuente: Elaboración propia*

**3. Evaluación de habilidades adquirida:** Durante esta última etapa el docente realizará un análisis diagnóstico de las habilidades adquiridas por los niñas y niños partiendo de los resultados anotados en los Diarios de Campo de los primeros días, contrastándolo con las últimas semanas (Anexo 2)

*Tabla 9 Cronograma de actividades*

		A BR	M AY	J UN	J UL
<b>MESES</b>					
<b>ACTIVIDADES</b>					
		4 horas			

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase inicial: rondas tradiciones</b></li> </ul>	<b>2</b> <b>022</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase de Desarrollo: Juegos de motricidad</b></li> </ul>			<b>4</b> <b>horas</b>	<b>4</b> <b>horas</b>	<b>2 horas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Análisis y evaluación</b></li> </ul>					<b>2 horas</b>

## 6. Conclusiones

Debido a los cambios sociales económicos y tecnológicos que ha tenido la sociedad en las últimas décadas, la educación ha tenido que sufrir una transformación así como la labor docente, debido a que con el uso masivo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones entre la comunidad de niños de entre 5 a 8 años, se ha observado que las actividades físicas y recreativas que propenden a fortalecer las habilidades motoras en la aulas de clase ha disminuido sustancialmente, lo cual podría derivar en problemas en su salud y habilidades cognitivas, por ende es necesario el diseño de un proyecto de intervención para impactar en las comunidades

Por lo que la presente propuesta intervención está enfocada en la participación tanto a nivel individual como grupal, en actividades lúdicas basadas en la mezcla de la cultura y ritmos típicos de la región Caribe, para incentivar a los estudiantes del grado segundo de la institución de formación a integral espacios de esparcimiento y realización voluntaria de deportes. Durante el desarrollo de estas actividades lúdicas, estudiantes se convierte en el eje

central de la intervención, en dónde favorece sus habilidades y destrezas para construir un desarrollo social y afectivo

La propuesta descrita busca enriquecer los contenidos pedagógicos en los procesos de enseñanza de las habilidades motrices involucrando metodologías de corte didáctico que propendan en buscar un desarrollo integral del menor en su entorno, para ello se busca crear espacios en dónde se interconecte la diversión y el aprendizaje con el principal objetivo de sensibilizar a los niños, niñas y adolescentes sobre la importancia de los juegos para el desarrollo integral de las habilidades motrices y cognitivas.

### **6.1 recomendaciones**

Una de las principales recomendaciones que se le puede brindar a los docentes que estén a cargo de impartir clases a niños de entre 5 y 8 años, es que las actividades educativas de corte académico y pedagógico deben realizarse con apoyo de la lúdica, En dónde se le permitan al estudiante ser un ente transformador de su propia realidad, participando de manera activa en las transformaciones de su entorno, realizando actividades que conlleven una dificultad y represente un reto acudiendo actividades lúdico pedagógicas que fortalezcan la motricidad gruesa en los niños.

Es importante tener en cuenta que al inicio del desarrollo de la propuesta se notarán deficiencias en las habilidades blandas de los estudiantes, por eso es necesario de un seguimiento y acompañamiento por parte de los docentes para evaluar el desempeño dentro del juego como condición integradora, lo cual dará una mirada más amplia a las necesidades en concretos de un entorno específico

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

Chiva, O., Gil, J., & Salvador, C. (2015). Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, 33, 47-56.

Hestbaek, L., Andersen, ST, Skovgaard, T. et al.(2017) *Influencia del entrenamiento de habilidades motoras en el desarrollo de los niños evaluado en el estudio*

*de habilidades motoras en preescolar (MiPS)-DK: protocolo de estudio para un ensayo controlado aleatorio, anidado en un estudio de cohorte. Ensayos* 18, 400 . <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>

Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. Revista digital" Investigación y Educación, 11. Volumen, III (número 26). Recuperada de: [bloqs.xtec.cat/semedes/files/2012/.../La\\_importancia\\_del\\_juego\\_en\\_la\\_educacion1.pdf](https://bloqs.xtec.cat/semedes/files/2012/.../La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf)

LeCompte,M (1995). Diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas. Universidad de Colorado-Boulder: En: <https://www.uv.es/RELIEVE/v1/RELIEVEv1n1>.

Millan, E; Lara, C & Velandia, I ( 2017) *El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con síndrome de Down entre los 8-14 años del colegio Madre Adela*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad Educación. Bogotá D.C

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J. M., Blanc, P., ... & Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Revista ensayos, 15, 241-270. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2292996.pdf>

Rodríguez , A. (2013). La integración e inclusión escolar de los niños con Síndrome de Down. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3937/6/TFG-G%20310.pdf>

Sanchez, B (1986). Guía curricular para la Educación Física. Las Habilidades y Destrezas Motrices en la Educación Física Escolar. <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/guiacurricular/Habilidades.pdf>

Soacha, E ( 2017) *Acciones lúdicas y pedagógicas, una propuesta para fortalecimiento de la motricidad gruesa.* Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/1616>

Taberero, E (2003) *Educación física propuesta para el cambio.* España. Editorial Paidotribo.

Vera, J (2011) *Autobiografía, identidad docente y conocimiento didáctico en la La enseñanza de la educación física .*Revista Complutense de Educación, July, 2010, Vol.21 (2), p.423 (19)

## 8. ANEXOS

### ANEXO 1: PROTOCOLO DIARIO DE CAMPO

#### **Expresiones Lúdicas Como Estrategia Didáctica para El Aprendizaje Y Desarrollo De Habilidades Motoras En Los Estudiantes Del Grado Segundo Del Instituto Para La Formación Integral (I.F.I)**

Diario de Campo

**FECHA:** \_\_\_\_\_ **HORA:** \_\_\_\_\_

**LUGAR:** \_\_\_\_\_

**ACTIVIDAD:** \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**PROTAGONISTAS:** Estudiantes grado primero

**DESCRIPCIÓN:**

---

---

---

**INTERPRETACIÓN:**

---

---

---

**OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA:**

---

---

---

<b>ESTUDIO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL MARCO DE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS</b>				
<b>ESTUDI ANTE</b>			<b>CURS O</b>	
<b>N</b>	<b>CRITERIO A EVALUAR</b>	<b>S IEMPR E</b>	<b>ALG UNAS VECES</b>	<b>NUN CA/CASI NUNCA</b>
<b>1</b>	<b>Todos los miembros han participado en las actividades</b>			

<b>2</b>	<b>Las instrucciones han sido claras y concisas para todos</b>			
<b>3</b>	<b>El tiempo dedicado a sido adecuado (momento y duración)</b>			
<b>4</b>	<b>El espacio has ido idóneo (condiciones y contextos)</b>			
<b>5</b>	<b>Los materiales han sido accesibles para todo el alumnado</b>			
<b>6</b>	<b>Los maestros del aula se han implicado</b>			
<b>7</b>	<b>Participa de manera activa en el equipo de trabajo</b>			
<b>8</b>	<b>Tiene una aptitud de respeto y tolerancia con los integrantes del grupo.</b>			
<b>9</b>	<b>Entrega el reporte de la reflexión sobre el proceso de aprendizaje</b>			
<b>Marque con una X cómo se sintió durante las diversas actividades realizadas y explique por qué.</b>				

## 8.1 EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

*Ilustración 2 juego ludico*



*Fuente: elaboración propia*

*Ilustración 3 zapatico cochinito*



*Fuente: elaboración propia*

*Ilustración 4 Ronda*



*Fuente: elaboración propia*

*Ilustración 5 Lora*



*Fuente: elaboración propia*