



**LOS LIBERTADORES**  
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA  
Acreditación Institucional en Alta Calidad



DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS A TRAVÉS DE UNA ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO EN EL INSTITUTO PARA  
LA FORMACIÓN INTEGRAL – LURUACO ATLÁNTICO

ZULYS PATRICIA SUAREZ ESCORCIA

LICENCIADA CULTURA FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES

HANSEL EDUARDO BONFANTE ALZATE

LICENCIADO EN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES, LENGUA  
CASTELLANA E INGLÉS.

DIRECTORA

DIANA CUADROS DE VÍLCHEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ D.C., 04 DE 2024

## Resumen

El presente proyecto está diseñado para mejorar la motricidad de niños entre 6 y 8 años, a través de una estrategia pedagógica que incorpora expresiones lúdicas como complemento de educación física, en el Instituto para la Formación Integral, ubicado en el municipio de Luruaco, departamento de Atlántico (Colombia). En particular, busca mejorar algunas de las habilidades gruesas del sistema de locomoción a través de ritmos autóctonos de la región Caribe. La investigación es de tipo mixto y se basa en la investigación acción. Al finalizar el curso, una vez aplicada la estrategia lúdica, a través del test KTK, se estableció la mejora de habilidades motoras a partir de la propuesta diseñada, así como los beneficios que representó su implementación a nivel personal y colectivo. Por otro lado, el estudio contribuyó a que en la institución educativa se incorporara una estrategia lúdica basada en rondas y juegos tradicionales de la región que permitiera fortalecer la motricidad, fomentando la actividad física, hábitos saludables, la identidad cultural al utilizar ritmos autóctonos, y el desarrollo personal de los niños, promoviendo aspectos como la autoestima y habilidades sociales, lo que en conjunto contribuiría a enriquecer la experiencia educativa y el desarrollo integral de los estudiantes.

***Palabras claves:*** Motricidad, expresiones lúdicas, primera infancia, habilidades motoras.

### **Abstract**

The present intervention project is designed to improve motor skills through playful expressions among children from 6 to 8 years old, as a complement to physical education, at the Institute for Comprehensive Training, located in the municipality of Luruaco, department of Atlántico (Colombia). Finally, the objective is to improve some of the gross skills of the locomotion system through indigenous rhythms of the Caribbean region. Likewise, this research is mixed and is based on action research. In addition, information was collected in field diaries based on direct observation of the minor in a determinable context. In such a way that, at the end of the course, once the playful strategy was applied, it was analyzed whether the minors improved their motor skills based on the designed proposal, as well as the benefits that its implementation represented on a personal, emotional and collective level. On the other hand, the study contributed to the improvement of the institution since it includes improvements in educational quality through innovative strategies to strengthen motor skills through playful expressions, promoting physical activity, healthy habits, strengthening cultural identity by using indigenous rhythms, and the personal development of children, promoting aspects such as self-esteem and social skills, which together would contribute to enriching the educational experience and the comprehensive development of students.

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

## Tabla de Contenido

1	Introducción.....	1
2	Problema de investigación.....	5
2.1	Planteamiento del problema.....	5
2.2	Formulación del problema.....	7
2.3	Justificación del problema.....	7
2.4	Objetivos.....	10
2.4.1	Objetivo general.....	10
2.4.2	Objetivos específicos.....	10
3	Marco referencial.....	11
3.1	Antecedentes investigativos.....	11
3.1.1	Antecedentes internacionales.....	12
3.1.2	Antecedentes nacionales.....	16
3.2	Marco teórico.....	21
3.2.1	Desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo-emocional.....	21
3.2.2	Habilidades básicas motoras.....	26
3.2.2.1	La lúdica.....	29
3.2.2.2	Juegos pedagógicos.....	30
3.2.2.3	Juegos tradicionales.....	33

3.2.3	Directrices del MEN Y Marco Nacional de Cualificaciones .....	35
4	Diseño metodológico.....	37
4.1	Enfoque del diseño metodológico.....	37
4.2	Fases de la investigación.....	38
4.2.1	Fase de contextualización.....	38
4.2.2	Fase aplicación de instrumentos.....	39
4.2.3	Fase análisis de información .....	39
4.3	Población y muestra .....	40
4.4	Técnicas de recolección de información .....	41
4.4.1	Test o Batería KTK para diagnosticar habilidades motoras.....	41
4.4.2	La encuesta.....	45
4.5	Consideraciones éticas .....	46
4.6	Línea de investigación institucional.....	47
5	Resultados.....	49
5.1	Primer objetivo específico.....	49
5.2	Segundo objetivo específico.....	60
5.2.1	Encuesta padres de familia.....	61
5.2.2	Proyecto lúdico “La cultura y el juego” .....	72
5.2.2.1	Descripción.....	73
5.2.2.2	Actividades.....	73

5.3	Tercer objetivo específico .....	81
5.4	Comparación de resultados – test.....	92
6	Conclusiones.....	94
7	Recomendaciones .....	97
8	Bibliografía.....	98
9	Anexos .....	105

**Lista de gráficas**

Gráfica 1 Fases del desarrollo motor .....	27
Gráfica 2 Flexión de tronco .....	50
Gráfica 3 Extensión de brazos y pies .....	50
Gráfica 4 Flexibilidad de la columna.....	51
Gráfica 5 Extensión de tronco.....	52
Gráfica 6 Saltar .....	52
Gráfica 7 Correr .....	53
Gráfica 8 Bailar.....	54
Gráfica 9 Salto en un pie.....	54
Gráfica 10 Coordinación de movimientos .....	55
Gráfica 11 Imitación de movimientos.....	56
Gráfica 12 Reproducción de ritmos .....	56
Gráfica 13 Nociones temporales.....	57
Gráfica 14 Nociones espaciales .....	58
Gráfica 15 Acceso a dispositivos electrónicos.....	61
Gráfica 16 Actividades tiempo libre .....	62
Gráfica 17 Sedentarismo.....	63
Gráfica 18 Actividad proyecto lúdico.....	64
Gráfica 19 Apoyo practica de juegos tradicionales .....	65
Gráfica 20 Importancia juegos tradicionales .....	66
Gráfica 21 Patrones básicos .....	67
Gráfica 22 Flexibilidad .....	68

Gráfica 23 Equilibrio .....	69
Gráfica 24 Lateralidad .....	70
Gráfica 25 Selección juegos tradicionales .....	71
Gráfica 26 Juego preferido.....	72
Gráfica 27 Flexión de tronco 2 .....	81
Gráfica 28 Extensión brazos y pies 2.....	82
Gráfica 29 Flexibilidad columna 2 .....	83
Gráfica 30 Extensión del tronco 2 .....	83
Gráfica 31 Saltar 2 .....	84
Gráfica 32 Correr 2 .....	85
Gráfica 33 Bailar 2.....	85
Gráfica 34 Salto en un pie 2.....	86
Gráfica 35 Coordinación de movimientos .....	87
Gráfica 36 Imitación de movimientos.....	88
Gráfica 37 Reproducción de ritmos .....	88
Gráfica 38 Nociones temporales 2.....	89
Gráfica 39 Nociones espaciales .....	90

**Lista de figuras**

Figura 1 Saltos laterales test previo .....	58
Figura 2 Salto mono pedal test previo .....	59
Figura 3 Desplazamiento equilibrio de espalda test previo .....	59
Figura 4 Alumnos segundo grado .....	79
Figura 5 Ronda arroz con leche .....	80
Figura 6 Juego la yuca .....	80
Figura 7 Saltos laterales test final .....	90
Figura 8 Desplazamiento lateral sobre plataforma test final .....	91
Figura 9 Salto mono pedal test final .....	91

**Lista de tablas**

Tabla 1 Clasificación Test de Coordinación KTK.....	44
Tabla 2 Test habilidades motrices.....	44
Tabla 3 Actividad 1 el avioncito.....	74
Tabla 4 Actividad 2 ronda pan y canela.....	74
Tabla 5 Actividad 3 ronda arroz con leche .....	75
Tabla 6 Actividad 4 ronda juguemos en el bosque .....	75
Tabla 7 Actividad 5 el loro y la lora .....	76
Tabla 8 Actividad 6 zapatito cochinito .....	77
Tabla 9 Actividad 7 a la penca echa´ .....	77
Tabla 10 Actividad 8 la yuca .....	78
Tabla 11 Comparación de resultados test .....	93

**Lista de anexos**

Anexo 1 Consentimiento informado estudio de investigación .....	105
Anexo 2 Encuesta padre de familia .....	108
Anexo 3 Diario de campo .....	111

## 1 Introducción

Este proyecto tiene como finalidad mejorar algunas de las habilidades motoras de los estudiantes en un rango de edad de 6 a 8 años pertenecientes al Instituto para la Formación Integral (en adelante IFI). Esto, en tanto los investigadores-docentes del área de educación física de la institución educativa evidenciaron dificultades para realizar actividades que requirieran equilibrio, coordinación y flexibilidad en estos estudiantes. Antes del proyecto, los estudiantes presentaban bajos niveles de comportamiento motriz, deficientes hábitos en patrones básicos de movimiento, mala interacción social, falta de coordinación y habilidades básicas de locomoción.

De acuerdo con la teoría, esto podría afectar a los niños que se encuentran en sus primeras etapas de desarrollo cognitivo y físico. Según Sáez y Martínez (2021), las habilidades motoras son acciones físicas que se realizan voluntariamente y para las cuales se requiere de la coordinación entre factores físicos, cognitivos y emocionales. En la infancia, el desarrollo psicomotor es una combinación de habilidades físicas y cognitivas puesto que ambas habilidades están vinculadas hasta el punto de que el desarrollo del pensamiento y las emociones se activa a través del movimiento. Para Di Paolo et al (2010), el desarrollo motor es una acción en la que la cognición, percepción y acción están siempre interconectadas y situadas, y que están estrechamente relacionadas con el entorno en el que el niño se desarrolla.

El problema del bajo desarrollo de habilidades motoras es generalizado. El uso excesivo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, 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 (Sacoto, Cárdenas & Castro, 2018).

Por su parte, UNICEF (2018) advierte del sedentarismo indicando que 5 de cada 10 niños y adolescentes consideran que únicamente aprenden lo suficiente o poco en su escuela y 3 de cada 10 niños cree que tiene poco tiempo para jugar y practicar deportes, evidenciando que predomina la pedagogía tradicional en los procesos de enseñanza y aprendizaje, restándole importancia a la educación física y a fomentar espacios para el desarrollo motriz de los niños dentro de las aulas de clase. Este problema se acentuó con la pandemia Covid 19. Según Quilumbaquin (2021), debido 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. En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (2022) reconoce las deficiencias de las prácticas escolares convencionales para la primera infancia, en relación con la actividad física, ya que se identifica como el periodo propicio para que se potencias las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales de los niños.

En respuesta a este problema han surgido varias investigaciones nacionales e internacionales que desde el ámbito educativo plantean propuestas de intervención para esta población escolar. De interés particular para el presente trabajo, son los trabajos que proponen estrategias didácticas basadas en las expresiones lúdico - autóctonas que propenden por el desarrollo integral de los niños, en donde, se adquieran aprendizajes físicos, sensoriales y/o motrices mientras el menor se divierte. Cabe destacar que se identificó la importancia que tienen este tipo de proyectos, ya que, en la totalidad de investigaciones referenciadas, se observaron mejorías en los estudiantes objeto de estudio, al finalizar su proceso de actividades lúdicas y

estrategias creadas por los docentes. En este sentido la presente investigación se une a esta línea de trabajos. Así mismo, el proyecto se enmarca en la línea de investigación del programa académico de la Maestría en Educación, "interculturalidad, educación e infancia", ya que, se enfoca en la generación y renovación de conocimiento a través de propuestas investigativas centradas en visibilizar las realidades sociales y culturales de una comunidad, al igual que se fomenta el desarrollo humano e integral de las infancias. El proyecto busca contribuir al desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes a través de una estrategia lúdica como complemento de la educación física, además, se inscribe en la línea de investigación del grupo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta línea busca fortalecer los procesos educativos y el desarrollo integral de los niños.

La primera parte del documento plantea el problema de investigación, los objetivos y su sustento teórico conceptual. La segunda parte, presenta el diseño metodológico que se basó en un tipo de investigación con enfoque mixto, a través del cual, el equipo investigador obtiene diferentes perspectivas y puede abordar el proyecto de manera acertada. Así mismo, cabe destacar que la población objeto de estudio fueron 14 estudiantes que conforman el grado segundo del IFI. La principal herramienta utilizada fue el test de coordinación corporal infantil de Kiphard y Schilling, "KTK", diseñado para identificar y diagnosticar a niños con dificultades de movimiento y coordinación, que contemplan una edad entre los 5 a 9 años. De acuerdo con Armero et al (2023), el test KTK es la herramienta más utilizada en el área de la educación física básica y secundaria, para la evaluación de la coordinación motriz, que recoge diversas habilidades y destrezas como flexibilidad, patrones básicos, equilibrio y lateralidad. Y es una herramienta que presenta un alto grado de fiabilidad (Alarcón, 2017).

Finalmente, se obtiene el capítulo de análisis de resultados, en donde se plasma la información obtenida durante la ejecución de la metodología, por lo cual, para el desarrollo del objetivo específico número uno, se implementó el test de coordinación anteriormente mencionado, que identificó las necesidades motoras que tenían los estudiantes y a partir de esto, poder continuar con el objetivo número dos, en donde, se implementan los juegos y rondas que van a ayudar con el desarrollo y mejora de las necesidades encontradas. Sin embargo, cabe destacar que estas actividades hacen parte de una cartilla didáctica que creó el equipo investigador para brindar como herramienta no solo al instituto para la Formación Integral, si no a todas las instituciones educativas que se encuentren interesados. Así que, al culminar la implementación de la cartilla, se volvió a aplicar el test de coordinación, evidenciando un resultado positivo y un considerable avance en el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes que participaron en la estrategia didáctica.

## 2 Problema de investigación

### 2.1 Planteamiento del problema

Según Berruezo (2017), durante las primeras etapas de formación los niños deben adquirir destrezas como moverse en forma coordinada y energética, emplear oraciones complejas, adquirir mayor conciencia sobre su cuerpo y prestar atención por periodos más largos. Sin embargo, la Organización Panamericana de la Salud (2018) menciona que, a nivel mundial “1 de cada 4 adultos y 3 de cada 4 adolescentes, de 11 a 17 años no siguen actualmente las recomendaciones mundiales relativas a la actividad física establecidas por la Organización Mundial de la Salud OMS”. (p. 6) De igual forma, establece que, al aumentar el desarrollo económico de los países, se incrementa la tasa de inactividad y sedentarismo, llegando a alcanzar en algunos, cifras de hasta el 70%, considerando el gran impacto que ha tenido la tecnología en la sociedad.

Además, la consulta nacional de niños, niñas y adolescentes realizada por la UNICEF en el año 2018, indica que 5 de cada 10 niños y adolescentes consideran que únicamente aprenden lo suficiente o poco en su escuela y 3 de cada 10 niños cree que tiene poco tiempo para jugar y practicar deportes, evidenciando que aún se emplea la pedagogía tradicional en los procesos de enseñanza y aprendizaje, restándole importancia a la educación física y a fomentar espacios para el desarrollo motriz de los niños y niñas dentro de las aulas de clase. Por otro lado, algunas de las principales causas asociadas y que afectan particularmente a las instituciones educativas (IE), son la carencia de profesionales de educación física, la falta de idoneidad del personal docente y el pensum académico, en donde, no se establecen unas cargas horarias que permitan cumplir con los lineamientos trazados por la UNICEF, OMS y el Ministerio de Educación Nacional. UNICEF (2018)

El Instituto de Formación Integral (en adelante IFI), ubicado en el municipio de Luruaco, departamento de Atlántico (Colombia), cuenta para el año lectivo de 2023, con 120 estudiantes matriculados en las edades de 6 a 8 años. En el grado segundo, hay 14 estudiantes matriculados que comparten este rango de edades. Entre ellos, se ha evidenciado a partir de un promedio ponderado de notas del área de educación física y los diarios de campo (Anexo 3) establecidos previamente, falencias en la actividad física y el desarrollo motriz. Por lo tanto, bajo la línea de investigación planteada al inicio del proyecto “interculturalidad, educación e infancia” la cual busca incentivar el desarrollo de las habilidades motoras de los infantes y utilizar los recursos culturales y sociales que estos tienen a la mano, se inició con un análisis previo en compañía de los padres, el cual permitiera conocer si los alumnos realizan constantemente actividades físicas, en donde, se destacó que el 75% de ellos no se interesan en estos temas, el 15% practican ejercicio ocasionalmente y solo el 10% lo realizan entre 2 a 3 veces por semana.

Los bajos niveles motrices en los niños podrían tener su origen en que el pensum académico diseñado por la institución educativa no 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. Esto podría ocasionar problemas futuros en la motricidad de los niños debido a que esta edad es la idónea para la adquisición de habilidades básicas. Frente a esta situación, se considera la necesidad de implementar estrategias que fomenten el desarrollo psicomotriz, teniendo en cuenta la ventaja de la ubicación geográfica de la IFI, en zona rural con amplios espacios para poder implementarlas.

## **2.2 Formulación del problema**

Teniendo en cuenta los lineamientos nacionales e internacionales acerca de la necesidad del desarrollo psicomotriz en edades tempranas, sumado al contenido de la línea de investigación interculturalidad, educación e infancia que rige este proyecto y a partir de las necesidades detectadas por parte de los docentes en el área de educación física de la IFI, expuesto en los apartados anteriores, el presente trabajo parte de la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar las habilidades motoras en estudiantes del grado segundo del Instituto para la Formación Integral – Luruaco Atlántico, a través de una estrategia didáctica con enfoque lúdico basado en los juegos autóctonos de la región caribe?

## **2.3 Justificación del problema**

Con la implementación de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, la globalización y la interconexión, se ha generado un impacto positivo sobre la forma en que el ser humano se relaciona, interactúa, comunica y se desarrolla en un contexto determinable. Cerisola (2017) Sin embargo, cuando se hace una exposición a estas tecnologías, 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. Sacoto, Cárdenas & Castro (2018)

Sumado a lo anterior, Quilumbaquin (2021), afirma que, debido 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. Así mismo sostiene 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.

Además, en Colombia, el sedentarismo o el bajo nivel de actividad física en menores de edad se identifica como un problema a abordar por parte de las autoridades nacionales y regionales. Así, por ejemplo, el Ministerio de Educación Nacional reconoce las deficiencias de las prácticas escolares convencionales para la primera infancia, en relación con la actividad física, ya que se identifica como el periodo propicio para que se potencias las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales de los niños. De igual forma, un óptimo desarrollo durante esta etapa va a influir en que se tenga un mejor desempeño en las fases posteriores de la educación, logrando así que se disminuya el fracaso escolar y por ende se reduzca la deserción académica. Ministerio de Educación Nacional (2022)

Por otra parte, La Política Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia, contempla la actividad física como uno de los hábitos necesarios en las niñas y los niños de 0 a 5 años para mantener un óptimo estado de salud, un adecuado estado nutricional, prevenir enfermedades crónicas y, por tanto, promover el desarrollo integral en la primera infancia, aportando a la garantía del derecho a la salud. Así mismo, la actividad física con un enfoque pedagógico reconoce al niño y niña como el eje de este desarrollo, en donde, identifique las diferentes formas de conocer y ser en el mundo, adaptándose al entorno que se le brinde y la cultura que se represente allí (Alcaldía Mayor de Bogotá,2021)

A su vez, el Instituto de Bienestar Familiar también se suma a esta advertencia. A falta de datos cuantitativos nacionales recientes, el ICBF indica en un estudio del 2015, que sólo el 26% de la población entre 3 y 4 años cumple con recomendaciones de juego activo emitidas por la OMS. Así que, para efectos del presente estudio, cabe resaltar que según estas recomendaciones, “la actividad física abarca el ejercicio, pero también otras actividades que entrañan movimiento corporal y se realizan como parte de los momentos de juego, del trabajo, de formas de transporte activas, de las tareas domésticas y de actividades recreativas.” (ICBF, 2018, p. 40)

Teniendo en cuenta estas consideraciones, y los bajos niveles motrices identificados en los estudiantes del instituto de Formación integral, mencionadas en apartados anteriores, se consideró pertinente aplicar un proyecto pedagógico de corte lúdico que permita mejorar y contribuir a las habilidades motoras de los estudiantes de segundo grado, ya que, los juegos de tipo cultural generan espacios que permiten el desarrollo de valores, inclusión, integración desarrollo cognitivo y motricidad. Esto, permite cumplir con los postulados de la lúdica, es decir, aprender mientras se divierte, atendiendo las problemáticas sociales que se presentan en su comunidad, y al mismo tiempo, fortalecer las capacidades básicas motrices para mejorar el estilo de vida y el movimiento, a través de las expresiones lúdicas y las actividades autóctonas de la región Caribe.

Finalmente, el objetivo fue obtener contribuciones académicas que permitan fortalecer la línea de investigación en interculturalidad, educación e infancia centrándose en el desarrollo de habilidades motoras como complemento de la educación física para estudiantes de segundo grado en el IFI. Cabe destacar que los estudiantes seleccionados para este trabajo no cuentan con un docente especializado en la educación física, así que, toma más valor la realización e implementación de la estrategia, puesto que, este tema ha sido una debilidad durante un largo

tiempo en la institución. Así mismo, se buscó generar conocimiento a través de una estrategia didáctica con enfoque lúdico, que no solo beneficie a los estudiantes de esta institución educativa en particular, sino que también pueda ser compartida y replicada en otros contextos educativos.

## **2.4 Objetivos**

### **2.4.1 Objetivo general**

Desarrollar las habilidades motoras como complemento de educación física de los estudiantes del grado segundo del Instituto para la Formación Integral del municipio de Luruaco – Atlántico, a partir de una estrategia didáctico- lúdica para el desarrollo de habilidades motoras.

### **2.4.2 Objetivos específicos**

- Identificar las necesidades y falencias que presentan los estudiantes de segundo grado para el desarrollo de sus habilidades motoras
- Implementar juegos y rondas característicos de la región Caribe en el diseño de una estrategia didáctico- lúdica para el desarrollo de habilidades motoras.
- Establecer la eficacia de la estrategia didáctico- lúdica implementada para el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes.

### 3 Marco referencial

#### 3.1 Antecedentes investigativos

En la actualidad, debido a la falta de propuestas pedagógicas en el área de la educación física, los niños, niñas y adolescentes (NNA) que se encuentran en el nivel educativo de básica primaria poseen bajos niveles de actividad física dirigida a mejorar la motricidad, por ende, es necesario la búsqueda de posibles alternativas para mejorar este fenómeno. El presente capítulo analiza de manera específica las propuestas que se han desarrollado e implementado a nivel internacional y nacional para contribuir a mejorar la motricidad de los menores, a través de las expresiones lúdico - autóctonas y de qué forma ayuda al desarrollo integral de los niños, en donde, se adquieran aprendizajes físicos, sensoriales y/o motrices mientras el menor se divierte. En este sentido, se recogen y analizan los aportes que ayuden a:

- Validar la efectividad de la estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades motoras en estudiantes de segundo grado.
- Identificar posibles mejoras o ajustes a la estrategia didáctica, a partir de la retroalimentación de otros expertos en el campo de la educación física y el desarrollo motor.
- Analizar el impacto a largo plazo de la implementación de esta estrategia en el desempeño académico y el bienestar general de los estudiantes.
- Explorar la transferencia de estas habilidades motoras a otras áreas del aprendizaje y del desarrollo integral de los estudiantes.

Adicionalmente, se buscaron colaboraciones interdisciplinarias que permitieran enriquecer la investigación desde perspectivas como la psicología del aprendizaje, la pedagogía lúdica, la tecnología aplicada a la educación física, entre otras áreas afines. La búsqueda de las

publicaciones se realizó en Dialnet, Google Académico, CEPAL, DANE, Redalyc, Scielo y el Repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores; a su vez, Se abordaron artículos científicos sobre motricidad, desarrollo neuronal y físico en la primera infancia.

Los antecedentes seleccionados para esta investigación se eligieron teniendo en cuenta la edad de los niños, así como el desarrollo motriz, psicológico y físico que se desarrolla en las primeras etapas de crecimiento. Así mismo, se consideraron las consecuencias derivadas de una vida sedentaria, por lo que, se procuró encontrar investigaciones en un periodo no superior a 10 años, en las cuales se aplicaran instrumentos antes y después de la puesta en práctica de las actividades lúdicas. Se buscaron antecedentes a nivel nacional e internacional para identificar que el desarrollo motriz y las deficiencias que pueden experimentar los menores no son hechos aislados.

### **3.1.1 Antecedentes internacionales**

Quilumbaquin (2021), en su artículo “*Actividades físicas – recreativas para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 5 – 6 años, Unidad Educativa Jacinto Collahuazo, durante el Covid – 19*”, propuso un programa de actividades físico – recreativas para contribuir al desarrollo de habilidades motrices como caminar, correr, lanzar, receptor, saltar y patear de los estudiantes de entre los 5 a 6 años de la institución educativa Jacinto Collahuazo en Ecuador. Finalizadas las etapas de diagnóstico, diseño de instrumentos y aplicación de herramientas, se procedió a comparar los resultados de habilidades inicial y final a través del test de Mc Clelland, así como también se incorporó la utilización de la plataforma personalizada MQ, diseñada de acuerdo a las necesidades educativas y que contribuyó a facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje durante el periodo de aislamiento ocasionado por el Covid – 19.

El programa propuesto por Quilumbaquín se centra en actividades físico-recreativas que han demostrado ser efectivas para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 5 a 6 años. Por lo que, al incorporar una estrategia didáctica con enfoque lúdico basada en juegos autóctonos de la región caribe y tomando en cuenta los resultados del proyecto de Quilumbaquín se encuentra aún más una razón de ser para la ejecución de este proyecto en donde se buscó satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes del Instituto para la Formación Integral.

Por su parte, Cayllahua (2020), en su trabajo *“Las habilidades motrices en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N 235 de Cosme-Churcampa-Huancavelica”* expone la importancia de los 28 juegos recreativos en espacios cerrados y libres para mejorar las habilidades motrices en niños de 5 años pertenecientes a la institución educativa N° 235 del distrito de Cosme, ubicada en Perú. Además, evalúa y compara los niveles que tienen los niños y niñas en el desarrollo de las habilidades anteriormente mencionadas y nombra lo importante que es para un infante en edad temprana, relacionarse con el juego recreativo, ya que con ello se fortalecen todas sus destrezas y capacidades motoras. La investigación tuvo un enfoque mixto de orden fenomenológico descriptivo, utilizando la técnica de observación del fenómeno para la recolección de información y posterior análisis.

Así mismo, indica que el desarrollo psicomotor ocurre con mayor incidencia en los primeros años de vida del infante en virtud de lo cual radica la importancia de la evaluación en estas etapas de manera periódica y sistemática, además, la principal motivación del desarrollo de la investigación estuvo centrado en la identificación de los niveles de desarrollo de las habilidades motrices de los niños y niñas debido al débil desarrollo motriz, evidenciado durante la observación directa de los docentes del aula de la institución educativa distrito de Cosme, en

donde, se obtuvo un nivel medio en el desarrollo motriz de los niños y niñas entre los cinco y seis años

En este mismo sentido, Hestbaek, Andersen, Skovgaard & Olesen (2017), en su artículo "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", destacan la importancia del desarrollo de habilidades motoras en los niños, partiendo de investigaciones que muestran que la educación física en las escuelas primarias mejora diversos aspectos de la salud y condición física de los niños.

El método de selección de los estudiantes se basó en la aleatorización estratificada por antecedentes socioeconómicos, utilizando un índice socioeconómico medio para cada escolar. Las pruebas físicas se llevaron a cabo en un gimnasio cercano a las escuelas, el cual se encuentra ubicado en Portugal, y se recopilaban otros datos a través de entrevistas y encuestas. A través del trabajo conjunto de las instituciones preescolares, el proyecto de intervención fue diseñado para ser flexible y adaptable a los diversos entornos escolares. Se definieron requisitos cualitativos y cuantitativos que fueron monitoreados en el proceso de evaluación. Con la aplicación de este proyecto se tenían objetivos de largo alcance, ya que se planteaba la implementación de un sistema educativo de intervención para todas las municipalidades con un impacto positivo en la vida de los niños. El diseño de la intervención se aplicó en varias instituciones con diferentes condiciones físicas y culturales, combinando una evaluación exhaustiva del proceso, lo que hacía que los resultados fueran transferibles a otros municipios de Dinamarca y tuvieran un potencial impacto considerable en la práctica.

En cuanto a la investigación sobre el desarrollo de habilidades motoras como complemento de la educación física en estudiantes de grado segundo, este antecedente proporciona una base sólida para fundamentar la importancia y los beneficios de la propuesta, considerando que sus bases teóricas argumentaban acerca de la importancia de desarrollar habilidades motoras en los niños desde una edad temprana. Se argumenta que la influencia del entrenamiento de habilidades motoras en el desarrollo infantil era crucial, siendo una base importante de la cual se podía recurrir para el diseño del instrumento y dando algunas perspectivas sobre los hallazgos para mejorar el desarrollo óseo, reducir el riesgo cardiovascular, la prevalencia de sobrepeso y mejorar la condición física, demostrando la relevancia de incluir más educación física en las escuelas primarias.

Por su parte, el estudio de Balsea (2016), “El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto”, implementó el juego como estrategia fundamental ya que este es esencial en el desarrollo de los niños y niñas, aplicando una encuesta en docentes y haciendo uso de la técnica de observación, a través de las cuales se logró evidenciar mejora en acciones como correr, saltar, dar volteretas, levantarse, trasladar o atrapar objetos de la población estudio. La metodología utilizada en este estudio sirve como referencia para el diseño de la investigación, incluyendo el uso del juego como estrategia fundamental, la aplicación de encuestas y la técnica de observación, destacándose que, fue aplicada en el Centro de Educación Infantil “Lucia Franco de Castro” ubicado en Ecuador.

Además, los resultados obtenidos en cuanto a la mejora de acciones motrices respaldan la relevancia de implementar una estrategia lúdica para el desarrollo motor en los estudiantes. Así mismo, la referencia a otros trabajos investigativos en el campo permite enriquecer la

sustentación teórica y proporcionar ejemplos de experiencias exitosas que pueden ser aplicadas en el nuevo proyecto.

### **3.1.2 Antecedentes nacionales**

Como antecedente nacional, se destaca la investigación de Soacha (2017), en su artículo “*Acciones lúdicas y pedagógicas, una propuesta para fortalecimiento de la motricidad gruesa*” mediante la cual plantea como objetivo principal 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. A través de esto, determina que 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.

De manera similar, al caso analizado en la presente investigación, el autor detectó durante algunos ejercicios de observación en el CED Mochuelo Alto de Bogotá, que estudiantes de diferentes grados presentaban 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. Por otro lado, el diseño metodológico, estuvo centrado en el enfoque cualitativo puesto que prima la búsqueda de lo subjetivo y pretende explicar y comprender las interacciones y procesos individuales o grupales, 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.

No obstante, se tuvo la finalidad 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, centrada en determinar la importancia de las personas a nivel individual y colectivo, así como en comprender su interacción en un contexto específico. Para esto, el objetivo es relacionar estos aspectos y buscar potenciar las habilidades físicas de los niños para mejorar su calidad de vida. Este método constituye una intervención de tipo investigación-acción, donde se busca minimizar la situación problemática mediante la intervención directa a través de medios lúdicos, los cuales se utilizan como herramienta para potenciar la motricidad.

Para lograr esto, se toman como ejes integradores la pedagogía, los medios y las mediaciones, de manera que la investigación gire en torno a los problemas del sujeto que participa en el acto educativo. Es crucial estudiar el contexto, la educación y el desarrollo del menor en un ambiente determinado para detectar los problemas y buscar alternativas para corregirlos, todo ello a través de la motricidad gruesa que se potencializa mediante los movimientos armónicos naturales y eficientes que realizan los estudiantes en el entorno educativo. Además, es fundamental contar con el acompañamiento del docente, quien es el encargado de aplicar la herramienta lúdica pedagógica. Una parte fundamental de la investigación consistió entonces en determinar cuáles son las variables y delinear el problema, para ello el instrumento utilizado como recolección fue un diario de campo (Anexo 3) el cual ofrece la posibilidad de describir y observar las acciones del menor en un contexto educativo determinado.

Para el diagnóstico se observó las habilidades de caminar, correr, saltar el vertical, lanzar y atrapar. En este caso, la propuesta de intervención planteada tuvo una duración de 4 meses en dónde se realizaba de a una sesión semanal de 2 horas, buscando 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 tomó 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 dónde cada una es complementaria a la anterior y se establece un objetivo que debe ser alcanzado al finalizar la clase, teniendo en cuenta a los niños que va dirigida.

- Etapa 1, denominada “experiencia”, se lleva a cabo las dos primeras semanas, en dónde se acerca al niño a lo que es el deporte, el juego intencionado y el desarrollo de capacidades a través de ejercicios focalizados
- Etapa 2, denominada " confianza " busca desarrollar herramientas que faciliten la interacción entre los niños y niñas.
- 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 son las más grandes del cuerpo como las extremidades inferiores, las

superiores y la zona media. Precisamente para adquirir o mejorar las habilidades motrices gruesas.

- Etapa 5, 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 directa que es necesario aplicar una estrategia lúdico pedagógica 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 adquirir las habilidades blandas durante las primeras etapas de vida. A su vez, en el planteamiento del ejercicio se observó que la propuesta de desarrollo lúdico para el área de educación física es de vital importancia ya que favorecen los procesos de socialización, puesto que, por medio de los juegos los niños y niñas se integran entre ellos.

El antecedente presentado ofrece importantes aportes para contribuir al desarrollo de habilidades motoras como complemento de la educación física de los estudiantes del grado segundo del Instituto para la Formación Integral. La propuesta de intervención se enfoca en el diseño y aplicación de actividades lúdicas pedagógicas para fortalecer la motricidad gruesa de los niños, abordando la importancia del movimiento armonioso, equilibrio, postura, coordinación, agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

Finalmente, en la investigación de Gámez (2015), para obtener el título de magíster en actividad física y salud de la Universidad del Rosario, “Módulo activo recreo activo – MARA:

una estrategia para incrementar la actividad física en niños y niñas de 5° grado en Bogotá”, abordó la importancia de la actividad física en los niños de 5° grado en Bogotá. El estudio se centró en la implementación de estrategias para aumentar la actividad física durante los recreos, con el fin de medir el nivel de actividad y reducir el comportamiento sedentario en niños y niñas de 10 a 12 años en dos instituciones educativas en Bogotá. Gámez destacó que la inactividad física podía tener consecuencias biológicas y psicológicas, como el sobrepeso, y propuso que la participación en actividades físicas de calidad, como las clases de educación física, podía prevenir estos problemas. Por lo que, su investigación demostró que la implementación de la estrategia MARA había tenido efectos significativos en la promoción de la actividad física, aumentando los minutos de actividad moderada a vigorosa y promoviendo una rutina más activa entre los estudiantes.

Además, el estudio proporcionó dinámicas como juegos dirigidos, circuitos con desafíos, actividades con implementos deportivos y actividades musicalizadas que podían influir en la actividad física durante el recreo, con el objetivo de contribuir al desarrollo psicomotriz en niños y niñas de 4 a 5 años. Demostrándose así, que la actividad física y los juegos lúdicos hacen parte fundamental del desarrollo de las habilidades motoras y específicamente toman mayor relevancia en los infantes, creando así otro argumento esencial para lo que es el desarrollo de este proyecto y del contexto que se buscó dar a lo largo de los antecedentes.

En general, se logró identificar que la necesidad de darle importancia al desarrollo y fomento de las habilidades motoras no es solo un tema local, si no que, a nivel nacional y sobre todo internacional, se observan falencia en el crecimiento de los niños, los cuales necesitan de un apoyo y seguimiento constante de sus docentes y padres, que debe ir acompañado del pensum académico, de tal forma que se creen espacios para incentivar estas actividades, mediante las

cuales los infantes se diviertan y se formen integralmente. Así mismo, en la parte metodológica se obtuvieron resultados interesantes, observando diferentes métodos y herramientas las cuales fueron el punto de partida para la ejecución de este proyecto, y que serán presentadas en los capítulos posteriores.

### **3.2 Marco teórico**

En este capítulo, se abordarán dos tipos de referentes teóricos fundamentales de la propuesta pedagógica. Por una parte, se explorarán los fundamentos teóricos psicológicos acerca del desarrollo psicomotor y sus etapas como base para elaborar cualquier propuesta pedagógica que pretenda promoverlo o impulsarlo. Además, se analiza el desarrollo psicomotor desde una perspectiva psicológica como base para enriquecer las estrategias educativas dirigidas a mejorar las habilidades motoras de los estudiantes de segundo grado. Para tal fin, se aborda por una parte el desarrollo psicomotor y cognitivo emocional, y por otra, las habilidades básicas motoras. Por otra parte, se examinan las bases conceptuales y teóricas de la pedagogía lúdica que respaldan el diseño y aplicación de la presente estrategia didáctica. De igual forma, se destaca cómo la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo puede potenciar el aprendizaje, la motivación y el desarrollo integral de los niños en el contexto específico del Instituto para la Formación Integral.

#### **3.2.1 Desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo-emocional**

De acuerdo con Sáez y Martínez (2021), las habilidades motoras son acciones físicas que se realizan voluntariamente y para las cuales se requiere de la coordinación entre factores físicos, cognitivos y emocionales. Cabe destacar, que están entre los comportamientos innatos del menor desde su nacimiento y se van desarrollando con los años, tomando en cuenta que, son herramientas de adaptación, para la construcción de relaciones interpersonales y de interacción

con el entorno. En la infancia, el desarrollo psicomotor debe ir más allá de los aspectos físicos, en una trayectoria ascendente que culmina con la integración, perfección, y automatización. Razón por la cual, la enseñanza y aprendizaje de la actividad física se extiende más allá de los movimientos. Puesto que, está vinculada con funciones cognitivas y motoras, hasta el punto de que el desarrollo del pensamiento y las emociones se activa a través del movimiento.

Por otra parte, uno de los más destacados pioneros del reconocimiento de la estrecha relación entre el desarrollo de habilidades motoras y psicológicas (cognitivas y emocionales), es Jean Piaget. El psicólogo consideraba que el desarrollo cognitivo y el desarrollo psicomotor están interconectados y se influyen mutuamente. Según su teoría, los niños adquieren habilidades motoras a medida que desarrollan su capacidad cognitiva. La teoría de Piaget enfatiza la importancia de la interacción entre el niño y su entorno para el desarrollo cognitivo. Según el psicólogo, los niños construyen activamente su conocimiento a través de la asimilación (incorporación de nueva información en esquemas existentes) y la acomodación (ajuste o modificación de los esquemas existentes para adaptarse a una nueva información). Además, Piaget creía que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños practicar habilidades, explorar ideas y resolver problemas. Piaget (1969)

Aunque la teoría de Piaget ha sido ampliamente influyente, también ha sido objeto de críticas, en donde, algunos estudios han cuestionado la rigidez de las etapas propuestas por él y han señalado que el desarrollo cognitivo puede ser más fluido y variable. Por ejemplo, estudios recientes muestran que los menores desarrollan habilidades cognitivas a edades más tempranas que las planteadas por Piaget. Igualmente, se ha establecido que los factores sociales y culturales juegan un papel muy significativo en el desarrollo cognitivo, según la visión de Vigotsky. Se destaca que, los estudios recientes evidencian las diferencias individuales en habilidades

cognitivas, Babakr, Mkohamedamin & Kakamad (2019). Sin embargo, el enfoque piagetiano acerca de la interconexión entre el desarrollo de habilidades físicas y psicológicas se mantiene vigente, tal como se indicó al inicio del apartado.

Otro referente teórico relevante para el presente estudio es Gesell (1977), quien sentó las bases de la investigación acerca del desarrollo de las habilidades motoras del ser humano. Según el psicólogo estadounidense, las leyes biológicas del crecimiento y mecanismos evolutivos son los que determinan el desarrollo mental, y el ambiente juega un papel secundario, influyendo en el ritmo de crecimiento. Para él, un ambiente óptimo en el desarrollo psicológico de la persona, está altamente relacionado con el funcionamiento del modelo familiar y la cultura democrática, así mismo, de la organización social la cual se naturaliza y se adecua a las tendencias del desarrollo.

Por su parte, Gesell (1988), plantea para cada etapa del desarrollo del niño cuatro áreas:

**Área motriz:** se encarga de las implicaciones neurológicas, capacidad motora del niño, el cual es el punto de partida en el proceso de madurez. Está compuesta por movimientos corporales: reacciones posturales, mantenimiento de la cabeza, sentarse, pararse, gateo, marcha, formas de aproximarse a un objeto, coordinación de la motricidad fina y gruesa. Para Gesell el control y el ajuste corporal es fundamental para el desarrollo de las habilidades superiores.

**Área adaptativa:** está a cargo de las adaptaciones sensorio motrices ante objetos y situaciones. Comprende la habilidad para utilizar adecuadamente la dotación motriz en la solución de problemas prácticos, coordinación de movimientos oculares y manuales para alcanzar y manipular objetos y capacidad de adaptación a problemas sencillos.

**Área del lenguaje:** incluye toda forma de comunicación visible y audible: gestos, movimientos posturales, vocalizaciones, palabras, frases u oraciones; también compuesta por imitación y comprensión de lo que expresan otras personas. Y lenguaje articulado: función que requiere de un medio social, pero dependiente de las estructuras corticales y sensomotrices.

**Área psicosocial:** son las reacciones personales del niño ante la cultura social del medio en el que vive, dichas reacciones son múltiples: factores intrínsecos del crecimiento: control de la micción y defecación, capacidad para alimentarse, higiene, independencia en el juego, colaboración y reacción adecuada a la enseñanza y relaciones sociales.

- Estas áreas se observan en el niño de 5 años, el cual es más ágil que el niño de cuatro años y posee un mayor control de la actividad corporal general, teniendo en cuenta que:
- Su sentido del equilibrio es más desarrollado, lo cual hace que en los juegos parezca más seguro y menos inclinado a tomar precauciones; salta con destreza, llega a conservar el equilibrio sobre las puntas de los pies varios segundos.
- Muestra mayor precisión y dominio en el manejo de las herramientas; está capacitado para realizar ejercicios físicos y bailar; maneja bien el cepillo de dientes, el peine y sabe lavarse la cara.
- Manipula el lápiz con mayor seguridad y decisión, es capaz de dibujar la figura humana, su modo de dibujar refleja el realismo, con el primer trazo del lápiz ya apunta a un objetivo definido, agregando a esto un aumento en su capacidad de atención.
- Muestra mayor progreso en el dominio neuromotor de los ejes: vertical hacia abajo, horizontal de izquierda a derecha y oblicuo hacia abajo.
- La relativa madurez motriz se refleja en la forma libre y adaptativa en que resuelve problemas simples que implican relaciones geométricas y espaciales, puede insertar

sucesivamente una serie de cajas, unas dentro de las otras. En sus juegos le gusta terminar lo que ha empezado y es capaz de guardar sus juguetes en forma ordenada.

- Posee mayor discernimiento en la captación de los números, puede contar inteligentemente hasta diez objetos y hacer algunas sumas simples dentro de la magnitud de su edad.
- Distingue su mano derecha e izquierda, pero no las de los demás y carece del razonamiento explícito. De igual forma, no hace distinción entre lo físico y lo psíquico, confundiendo la causalidad física con la motivación psicológica.

De acuerdo con las teorías y estudios aquí mencionados, las habilidades cognitivas y el desarrollo emocional de los menores están estrechamente vinculados con las habilidades motoras hasta el punto de que estas últimas actúan como detonantes o impulsoras de los primeros. Pero, también se deben tener en cuenta factores individuales de los menores, como, por ejemplo, su deseo de experimentar, de sorprenderse y entender los cuales son los impulsores de su deseo de aprender. De acuerdo con Sáez, Gil & Martínez (2021), estas fuerzas motivacionales permiten predecir el éxito académico de los niños, ya que, el proceso de aprendizaje está impulsado por el interés y genera un comportamiento dirigido a metas de aprendizaje.

Lo anterior, es un aspecto especialmente importante de atender en las instituciones educativas para las infancias, como es el caso del IFI. A la luz de la evidencia científica aquí recogida, las falencias en la actividad física y el desarrollo motriz de los estudiantes del grado segundo, debe ser un objeto de atención y actuación por parte de la propia institución, en tanto estaría afectando la capacidad de aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con Sáez, Gil & Martínez (2021), la valoración del desempeño de los estudiantes a edades tempranas debe incorporar la adquisición no solo de competencias intelectuales y cognitivas sino también físicas

y sociales, ya que su desarrollo está estrechamente interconectado. Así como el desarrollo de habilidades motoras es detonante de habilidades cognitivas y emocionales, los procesos cognitivos enriquecen los comportamientos y se integran a las actividades motoras. De ahí, la importancia de hacer un seguimiento más riguroso al desarrollo físico-motor de los estudiantes y su impacto en los aspectos intelectuales y cognitivos en que tradicionalmente se enfocan las IE.

### **3.2.2 Habilidades básicas motoras**

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, éstas habilidades son las bases para un aprendizaje motriz en el ámbito deportivo. De acuerdo con Castañer y Camerino, quienes fueron tomados en cuenta por Donet (2023), 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 que va realizando, para afianzar el aprendizaje y desarrollar de patrones básicos de corte motriz y llegar así a perfeccionar las habilidades primarias. En la siguiente gráfica, se establecen 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 fases que se surten en cada uno de los rangos de edad

Gráfica 1 Fases del desarrollo motor



Tomado de Ruiz (1987, p. 12)

Por otro lado, Cratty (1982) 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)

De igual forma, para Vera (2010) 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. También, se ha observado que, a medida en que los factores físicos motores adquieren patrones, se adquiere 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 ponen en funcionamiento los ejes de movimiento como: músculos y articulaciones.

Además, la teoría del control dinámico de sistemas de Esther Thelen es una perspectiva importante en el campo del desarrollo motor. Esta teoría se basa en la idea de que los niños no son seres controlados por procesos de maduración, que no hay un factor principal que influya en el desarrollo motor en comparación con otros factores y que el entorno es un aspecto indispensable al explicar el proceso de cambio. Así mismo, el desarrollo motor es un proceso no lineal caracterizado por una serie de interacciones estructurales en conjunción con el entorno material y social. Por lo que el desarrollo motor es una acción en la que la cognición, percepción y acción están siempre interconectadas y situadas, y que están estrechamente relacionadas con el entorno en el que el niño se desarrolla (Di paolo, Rohde & De Jaegher, 2010).

Para finalizar, se puede concluir que las habilidades motoras pueden mejorarse a través de estrategias de corte lúdico-didáctico, en dónde, 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, existiendo una relación directa entre el sujeto y el entorno en que realiza las actividades con el objeto de mejorar las condiciones. Por ende, para elaborar una propuesta pedagógica que promueva el desarrollo psicomotor, es fundamental comprender los fundamentos teóricos psicológicos que respaldan este proceso. Ya que, el desarrollo psicomotor atraviesa diversas etapas, desde la coordinación motriz hasta la

adquisición de habilidades más complejas; estas etapas están influenciadas por factores genéticos, ambientales, sociales, y es importante tener en cuenta su secuencia y características para diseñar estrategias educativas efectivas.

### **3.2.2.1    *La lúdica***

La lúdica permite que los niños aprendan a través del juego, explorando y experimentando de forma activa. Tomando en cuenta que, al hacer esta transición conceptual hacia la pedagogía de la lúdica, se abren oportunidades para diseñar y aplicar estrategias didácticas que integren el juego como un recurso educativo fundamental. Por otro lado, dentro de las categorías que sustentan la propuesta lúdico-pedagógica se encuentran los juegos pedagógicos y los juegos tradicionales. Estos juegos no solo promueven el desarrollo psicomotor, sino que también contribuyen al desarrollo cognitivo, socioemocional y lingüístico de los niños. Al incorporar estos elementos en la propuesta pedagógica, se crea un ambiente de aprendizaje enriquecedor y estimulante para los estudiantes.

La lúdica es una experiencia cultural que abarca diversas actividades como juegos, artes, escritura, baile, entre otras, y se integra en la vida cotidiana para propiciar espacios de interacción, entretenimiento, gozo y felicidad. Para comprenderla en su totalidad, se pueden analizar cuatro aspectos fundamentales:

**Como actitud frente a la vida o dimensión humana:** En este sentido, la lúdica refleja los sentimientos y emociones manifestados en el desarrollo en las diferentes dimensiones del ser humano. Blázquez (2003) Esto implica que el juego y la actividad lúdica no son simplemente actividades recreativas, sino que están intrínsecamente ligadas a la forma en que las personas interactúan con su entorno y expresan su ser.

**Como instrumento para la enseñanza:** Se plantea que la lúdica debe ser reconsiderada como un elemento integral en el modelo educativo actual, con el fin de evaluar su contribución al desarrollo completo de los niños. Se destaca su capacidad para fomentar la colectividad, la creatividad, la participación y otros principios fundamentales en la vida humana. Hernández (2015)

**Como expresión de la cultura:** El juego no solo es una actividad lúdica, sino que también constituye una expresión cultural. A través del juego, se adquieren experiencias en un contexto específico de espacio y tiempo, donde se aprenden rituales y formas de ver el mundo que luego se aplican en la vida cotidiana. Huizinga (2016)

**Como herramienta o juego en sí mismo:** La lúdica es una necesidad innata del ser humano, expresada a través de acciones libres y espontáneas que fortalecen su desarrollo. El juego proporciona estímulos que generan sensaciones placenteras, lo que lo convierte en un recurso invaluable. Dentro del ámbito educativo, el juego juega un papel predominante, especialmente en la educación física, donde se manifiestan diferentes valores humanos y sentimientos espontáneos. (García,2012)

### **3.2.2.2     *Juegos pedagógicos***

Según Montañes (2000) un factor crucial para el desarrollo físico y psíquico del ser humano, especialmente durante las primeras etapas de la vida, es el juego. Este, al ser una actividad natural y espontánea que realiza el niño, se convierte en uno de los medios más importantes para expresar sus emociones, intereses y aficiones. A través del juego, el niño desarrolla la creatividad, forja su personalidad y adquiere habilidades sociales, intelectuales y psicomotoras. Es en esta etapa inicial donde se gestan las experiencias del menor en sociedad,

además, de acuerdo con Jiménez (2006) 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 él.

Actualmente, el juego se está integrando con la educación infantil como una herramienta que fortalece el aprendizaje, al fomentar la realización de actividades placenteras. Desde la perspectiva de la motricidad, el juego se convierte en una herramienta pedagógica que promueve un estilo de vida saludable al mejorar los procesos metabólicos y motores de los niños, adaptándose a las características y capacidades individuales de cada uno. Esto se logra, mediante la adaptación de los juegos a través de pautas simples y concisas que facilitan la comprensión del niño. Chica, Gil & Salvador (2015), plantean que los juegos motrices crean situaciones propicias en donde se involucra a los menores en un contexto, donde se fomenta la actividad física y deporte, favoreciendo el desarrollo intelectual.

Las principales ventajas de los juegos motores es que favorecen el desarrollo del sistema nervioso, estimulan 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. Para autores como Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Además, existen distintas clasificaciones del juego, en donde, Piaget propone las siguientes: Juego sensorio motor (0 – 2 años): Consiste en repetir ciertos movimientos. El niño obtiene placer al sentirse capaz de repetir ciertos movimientos, de lograr el dominio de capacidades motoras y experimentar con los sentidos.

Por otro lado, el juego simbólico (3 – 5 años): El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos e inicia juegos colectivos con sus pares. Juego sujeto a reglas (6 años en adelante): El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de competencia y cooperación. Empieza a ser capaz de trabajar y pensar con mayor objetividad. En este tipo de juego surgen las reglas lúdicas que se estructuran sobre la base de reglas que requieren de actuaciones en grupo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

A su vez, Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla, presentando una teoría por etapa. Por lo que, cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También, implica discontinuidad, puesto que, se supone cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Vygotsky y su teoría constructivista del juego manifiesta a través de sus propias palabras que “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” Vygotsky (2001) Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Se dice que su teoría es constructivista porque a

través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, ya que, al jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social - natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real y la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces.

### **3.2.2.3    *Juegos tradicionales***

La importancia de los juegos tradicionales radica en que preservan la cultura de cada región, además transmiten reglas, permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño. Salazar (2015) Así mismo, Campos (2000), indica que “Probablemente, los juegos tradicionales se hayan estructurado con base en los rituales o esa dimensión simbólica de las actividades sociales, en donde los hechos se presentan ceremonialmente, otorgándoles una gran significación e importancia”. (p. 10)

Por otra parte, 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, en este orden de ideas, el juego tiene importancia ya que refleja el contexto y características del individuo en la comunidad en la que confluje. Resaltando que, 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 y se integran las personas que protagonizan con su entorno. (Taberner,2003)

Se puede 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. En ese orden de ideas, Taberner (2003), manifiesta que el término autóctono puede definirse cómo 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 se seguirá transmitiendo de generación en generación.

Finalmente, para Parlebas (1988), el contenido socializador de los juegos tradicionales, se convierte en un medio para el cumplimiento de los objetivos pedagógicos. En el campo de la educación física contribuye a adecuar la motricidad, debido a que fomenta la coordinación dinámica general, el control postural, la motricidad fina, la percepción espacio temporal y el ritmo. Así mismo, fomenta la motivación respuesta e integración a partir de la diversificación de las actividades y la conservación de las tradiciones. Concluye que, los juegos tradicionales son positivos 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.

Una vez expuestas las bases teóricas de la propuesta pedagógica, a continuación, se presentan las directrices nacionales vigentes que deben tener en cuenta las instituciones educativas acerca de los desarrollos de habilidades de los estudiantes en la etapa correspondiente al objeto de la presente investigación.

### **3.2.3 Directrices del MEN Y Marco Nacional de Cualificaciones**

En Colombia, las directrices para la educación de niños de 5 a 8 años se encuentran delineadas en el Marco Nacional de Cualificaciones (MNC) y en los lineamientos curriculares específicos para la Educación Inicial. Estos documentos definen los estándares de aprendizaje que los estudiantes en este rango de edad deben lograr, basados en los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares. Además, el Marco Nacional de Cualificaciones (MNC) sirve como un marco de referencia que describe los niveles de rendimiento esperados en diversas áreas del conocimiento y competencias transversales a lo largo de la educación básica y media en Colombia. Este marco ofrece orientación sobre los conocimientos, habilidades y actitudes que se espera que los estudiantes desarrollen en cada etapa de su formación educativa.

Por otro lado, los lineamientos curriculares para la Educación Inicial definen los objetivos de aprendizaje específicos para niños de 5 a 8 años, enfocándose en aspectos como el desarrollo

cognitivo, socioemocional, lingüístico y motriz. Estos lineamientos dan indicaciones sobre los contenidos, metodologías y evaluaciones que deben ser aplicadas en el proceso educativo para alcanzar los objetivos propuestos. Dentro de este marco, se espera que los niños de 5 a 8 años adquieran habilidades como sus patrones básicos, flexibilidad, coordinación y equilibrio.

Entonces, para cumplir con estos estándares de aprendizaje, se fomenta el uso de estrategias pedagógicas que promuevan el juego, la experimentación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la participación activa de los niños en su proceso de aprendizaje. De esta manera, se busca ofrecer una educación de calidad que contribuya al desarrollo integral de los niños de 5 a 8 años en Colombia.

## 4 Diseño metodológico

### 4.1 Enfoque del diseño metodológico

El tipo de investigación utilizada en el presente proyecto de intervención es de corte mixto. De acuerdo con Ruiz (2013), el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento. Así mismo, para Driessnack, Sousa & Costa (2007), los métodos mixtos se refieren a un único estudio que utiliza estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis. Además, “ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas (...) agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques” Pereira (2011, p. 17). Por ende, “le ofrecen al investigador la oportunidad de descubrir orientaciones novedosas, ensayar con variadas estrategias y encontrar sentidos que van más allá de aquellos derivados del uso de un solo método” Hamui–Sutton (2013, p. 213).

En consonancia con lo anterior, el presente trabajo utiliza técnicas cualitativas y cuantitativas para la recolección y análisis de la información. El tratamiento de datos cualitativos se dio a través de la observación directa y la utilización de diarios de campo donde se obtuvo de manera preliminar las falencias de los niños en sus habilidades motrices y de esta manera establecer que si existe una problemática a abordar. Mientras que, la parte cuantitativa se ejecutó a través de la recopilación de datos del test KTK de coordinación corporal infantil de Kiphard & Schilling (1974), sumado a, el instrumento tipo encuesta aplicado a los padres de familia del grado segundo.

## **4.2 Fases de la investigación**

Estas fases de investigación surgen a partir del enfoque de la investigación acción, a través de la cual se pretendía analizar la problemática y determinar una estrategia para darle solución o mitigar su impacto, midiendo finalmente la trascendencia que esta tuvo en el grupo social y si realmente se lograron cambios positivos. Por lo tanto, se inicia con una contextualización a través de la cual se analizan las fuentes secundarias con el fin de obtener información relevante que le dé el soporte a la investigación. Seguido a esto, se aplicaron los instrumentos pre establecidos los cuales eran el test KTK y la encuesta, para así culminar con la fase de análisis, en donde se examinan los datos obtenidos y se establezca de esta manera si las actividades lúdicas implementadas tuvieron valor dentro del desarrollo motriz de los niños y niñas de segundo grado.

### **4.2.1 Fase de contextualización**

Esta fase consistió en el hallazgo de fuentes de información secundarias. En donde, Torres & Paz (2015) lo definen como “todos aquellos medios de los cuales procede la información, que satisfacen las necesidades de conocimiento de una situación o problema presentado, que posteriormente será utilizado para lograr los objetivos esperados” (p. 34). Inicialmente, se revisó y analizó la información plasmada en los documentos encontrados en la internet, como artículos, tesis, investigaciones y proyectos en general, que estaban ligados a la temática y eran respaldados por una base de datos confiable como Redalyc, Dialnet, Google académico, entre otros, esto con el fin, de dar el punto de partida al proyecto y tener un respaldo teórico a la estrategia lúdica que se propone.

#### **4.2.2 Fase aplicación de instrumentos**

La segunda fase corresponde a la consecución del primer objetivo específico: Identificar las necesidades y falencias que presentan los estudiantes de segundo grado para el desarrollo de sus habilidades motoras a partir de los lineamientos curriculares y las orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional en el área de educación física, recreación y deporte. Para ello, y a partir de las bases teóricas consultadas, se aplicó el test de coordinación KTK apoyado de un diario de campo, el cual, brindó información importante para conocer la actualidad de los niños y de qué manera se ha desarrollado sus habilidades motoras hasta ese momento. A partir de este diagnóstico inicial, se procedió a aplicar una encuesta a los padres de familia para evidenciar la percepción que ellos tienen sobre los niños, sus habilidades motoras y la realización de juegos y rondas. La finalidad de esto era complementar la información del test y escoger las rondas y juegos más representativos en su cultura, los cuales aportaron al mejoramiento de sus habilidades motoras, en cumplimiento del segundo objetivo específico.

Seguido a esto, se inició con el segundo objetivo, en donde, después de haber seleccionado las rondas y juegos tradicionales acorde a las necesidades encontradas, se procede a crear cuatro cesiones con los niños, cada una de 2 horas, para así abordar cada habilidad motriz de manera independiente por día. Luego, transcurrido unos días después de la última cesión, el equipo investigador procede a realizar nuevamente el test de coordinación KTK, el con el fin de poder comparar los primeros resultados con los actuales, tomando en cuenta que ya se había aplicado la estrategia lúdica y se esperaban mejorías.

#### **4.2.3 Fase análisis de información**

El objetivo del análisis de información es obtener ideas relevantes, de las distintas fuentes de información, lo cual permite expresar el contenido sin ambigüedades, con el propósito de

almacenar y recuperar la información contenida (Domínguez,2012). En esta fase, se tomó la información recolectada para analizarla mediante el software Excel, con el fin de obtener relaciones de factores que permitan entender la realidad los niños y descubrir si hubo los avances esperados en sus habilidades motoras. Esto, con el fin de establecer la eficacia de la estrategia didáctico- lúdica implementada para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños, correspondiente al tercer objetivo específico.

### **4.3 Población y muestra**

Según el autor Toledo (2020), la población de una investigación está compuesta por todos los elementos que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis problema de investigación, por ende, para este caso el Instituto de Formación Integral, ubicado en el municipio de Luruaco, departamento de Atlántico (Colombia), cuenta para el año lectivo de 2024, con 120 estudiantes matriculados que tienen edades entre los 6 a 8 años, cifra que obedece a la población objeto de estudio. En este caso, la selección de la muestra se tomó a partir del muestreo no probabilístico, teniendo en cuenta que la selección de los sujetos del estudio, depende de ciertas características que los investigadores consideren en ese momento; por lo que, pueden ser poco válidos y confiables o reproducibles; debido a que este tipo de muestras no se ajustan a un fundamento probabilístico, es decir, no dan certeza que cada sujeto a estudio represente a la población objeto (Walpole & Myers,1996).

Por ende, la técnica de muestreo no probabilístico que se seleccionó fue por conveniencia, teniendo en cuenta a la cercanía del investigador al grupo del grado segundo, conformado por 14 estudiantes matriculados que comparten un rango de edades entre los 6 y los 8 años. Seguido a esto, se resalta que el periodo académico de estudio será durante el año 2024, en el cual se proyectó la intervención pedagógica de manera directa con esta muestra.

#### **4.4 Técnicas de recolección de información**

A Continuación, se exponen las técnicas utilizadas para alcanzar los objetivos específicos.

##### **4.4.1 Test o Batería KTK para diagnosticar habilidades motoras**

Tal como ya se ha indicado, para alcanzar el primer objetivo específico, el principal instrumento utilizado para identificar y analizar los niveles motores individuales en los niños del segundo grado fue la recolección de datos a través del test de coordinación KTK (por sus siglas en alemán: *Körperkoordinations Test für Kinder*), el cual se diseñó en la década de los 70 para identificar y diagnosticar a niños con dificultades de movimiento y coordinación, que contemplen una edad entre los 5 a 14 años. La herramienta recoge diversas habilidades y destrezas como flexibilidad, patrones básicos, equilibrio y lateralidad. Como se mencionó al inicio, actualmente es la herramienta más utilizada en el área de la educación física en los niveles de educación básica y secundaria, para la evaluación de la coordinación motriz, entre las pruebas existentes (Armero et al, 2023). Y es una herramienta que presenta un alto grado de fiabilidad (Alarcón, 2017).

La aplicación del test o “Batería KTK”, se compone de 4 pruebas que establecen los niveles de motricidad correspondientes a la destreza o habilidad que se va a medir y consisten en ejercicios o actividades predeterminados, que los niños deben realizar durante ciertos intervalos de tiempo también predeterminados: equilibrio, desplazándose hacia atrás; saltos sobre una pierna (mono pedal); saltos laterales; y desplazamiento lateral.

Para su aplicación en la presente investigación, el test fue adaptado a las condiciones de la institución y se trabajó con las herramientas que se encontraban allí y que el equipo docente

logró conseguir, respetando los parámetros de medición que exige la prueba. El test fue aplicado en las horas de educación física de los niños, en un lapso de tiempo de dos meses y se evaluaron habilidades como la flexibilidad, coordinación y patrones básicos. Cabe destacar, que antes de realizarse cualquier ejercicio o actividad con los menores, se solicitó la autorización previa de sus padres, la cual se evidencia en el anexo 1 de este documento. A continuación, se describe el procedimiento de implementación del test y las actividades a realizarse, siguiendo a Vecino y Argüello (2020).

Para su aplicación se debe tener un área mínima de 4 x 5 mts. En cada una de ellas se hizo la demostración y se permitió realizar intentos previos. La prueba de equilibrio desplazándose hacia atrás consiste en conservar el equilibrio mientras se marcha hacia atrás sobre tres listones de madera con las siguientes dimensiones: 3 m de largo, 3 cm de alto y un ancho que varía de entre 3 cm, 4,5 cm y 6 cm, respectivamente. Los listones van ajustados sobre unos pedestales de madera de 12 cm de ancho, 5 cm de largo y 2 cm de alto que le da una elevación final al aparato en general 5 cm. Estos pedestales van instalados cada 50 cm. Una vez realizado el ensayo, el niño caminará hacia atrás por cada uno tres veces. Si se cae se registran los pasos (un paso equivale a un punto) y se pasa al siguiente intento. Pasar el listón sin caerse son ocho puntos. Si el recorrido se realiza con menos pasos, debe darse también ocho puntos.

El salto sobre un solo pie (mono pedal) consiste en saltar 12 planchas rectangulares de goma espuma colocadas de manera gradual uno sobre el otro. Las dimensiones del material son de 50 cm de largo por 20 cm de ancho y 5 cm de grosor. Se sale con la pierna de salto en apoyo y la otra flexionada atrás, desde detrás de una línea ubicada a 1,50 m del obstáculo. El primer salto es de acercamiento al obstáculo, el segundo es para superarlo y luego hay que hacer dos saltos más con una pierna para señalar que el salto es controlado y se conserva el equilibrio.

Por otro lado, la prueba de los saltos laterales consiste saltar lateralmente de un lado a otro sobre una plataforma de 60 x 50 x 0,8 cm de grosor, situando en su parte central un listón de madera de 60 x 4 x 2 cm de alto. Se valora durante los 15 segundos el número total de saltos que pueda realizar. Para ello se dan dos intentos. Finalmente, en la prueba de desplazamiento lateral se utilizan dos tablas de 25 x 25 x 1,5 cm de grosor y en sus esquinas lleva cuatro topes de puerta (de caucho) que va a dar al aparato una altura con respecto al suelo de 3,7 cm. La evaluación consiste en desplazar lateralmente las tablas tantas veces como sea posible en 20 segundos. Se hace una demostración del ejercicio y se sube a una tabla dejando la otra a su lado izquierdo, luego toma la tabla de su izquierda con las dos manos y la pone a su derecha, después se sube encima de esta y de nuevo toma la tabla de la izquierda, así repetidamente (esto se puede ejecutar hacia el lado derecho o izquierdo, como lo prefieran los evaluados). El participante ejecutará de cuatro a cinco desplazamientos antes de la prueba. La prueba la repetirá dos veces en la misma trayectoria. El docente se traslada frente a dos metros de distancia para describir los movimientos que no sean laterales.

La valoración de estas pruebas se realizó teniendo en cuenta el tiempo, errores, amplitud y precisión. Los resultados fueron plasmados a través de gráficas en dónde se indica el desempeño de los menores durante la actividad para medir sus niveles de actividad física. Este test se aplicó 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. Entonces, con cada tarea los participantes alcanzan una puntuación, que se confronta con los valores tabulados en el manual de (Kiphard & Schilling, 1974). A partir de ese resultado los participantes fueron clasificados según el nivel de coordinación.

Seguido a lo anterior, se describe la clasificación que tiene el test de coordinación KTK, el cual se divide en 5 rangos principalmente, en una escala score de 0 a 145 puntos, en la que se clasifica a los niños con niveles que van desde la insuficiencia hasta la coordinación muy buena, como lo muestra la Tabla 1 a continuación:

Tabla 1 Clasificación Test de Coordinación KTK

Score	Clasificación	Porcentual
Score < 70	Insuficiencia de la coordinación	(0-2%)
71 < Score < 85	Perturbación en la coordinación	(3-16%)
86 < Score < 115	Coordinación normal	(17-84%)
116 < Score < 130	Buena coordinación	(85-98%)
131 < Score < 145	Muy buena coordinación	(99-100%)

Kiphard & Schilling (1974)

Basado en lo anterior, se presenta el test de habilidades motrices aplicado a los estudiantes de segundo grado, en donde cada alumno tuvo su calificación y fue esto lo que se ponderó gráficamente. En este caso, se cuenta con 4 habilidades motrices, iniciando por flexibilidad que contiene las actividades de flexión del tronco y columna, sumado a, la extensión de brazos, pies y el tronco. Además, se tiene la habilidad de patrones básicos, que consiste en las actividades de saltar, correr y bailar. En tercer lugar, se encuentra el equilibrio, con las actividades de saltar en un pie y coordinar los movimientos. Para finalizar, está la lateralidad con la imitación de movimientos, reproducción de ritmos, las nociones temporales y las espaciales.

Tabla 2 Test habilidades motrices

Habilidad motriz	Actividades	Puntaje
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
	Imitación de movimientos
Lateralidad	Reproducción de ritmos
	Nociones temporales (Rápido - Lento)
	Nociones espaciales (Dentro - Fuera)

---

Elaboración propia

Cabe destacar, que este test fue utilizado nuevamente para el tercer objetivo específico como mecanismo para evidenciar que avances hubo en los niños y que impacto tuvo la estrategia aplicada. Así pues, se compararon los resultados obtenidos y se lograron obtener las conclusiones necesarias.

#### **4.4.2 La encuesta**

Para alcanzar el segundo objetivo, se recopiló datos a través de una encuesta a los padres, madres, tutores y/o acudientes de los 14 niños seleccionados como muestra para el desarrollo del proyecto educativo, con el fin de identificar las actividades que generalmente realizan los menores en sus entornos educativos, y así mismo, destacar los juegos y rondas tradicionales en la región Caribe. Dicha herramienta se aplicó a través de una encuesta de Google Forms. Cabe destacar, que se realizó una encuesta por familia, es decir, lo puede diligenciar el padre, la madre o tutor del alumno. En este caso, se seleccionó el total de la muestra posible ya que la población era pequeña.

Cabe indicar que, para validar el instrumento, esto es, si era el adecuado y entendible para los encuestados, se realizó un análisis de componentes a través del cual se determinó la viabilidad de cada pregunta y lo que se esperaba obtener a partir de ella. De igual forma, se realizó una reunión con los padres de familia en donde se les explicó previamente el instrumento y se resolvieron dudas, de tal forma que en la privacidad de su hogar pudieran responder de manera precisa.

Relacionado con lo anterior, Gallardo & Moreno (1999) consideran la encuesta como un método en donde el investigador no se guía 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. Además, el instrumento de la encuesta como herramienta de investigación logra dirigir un mensaje cotidiana y simple sobre el sentir de un colectivo social. Así, en la reunión realizada con los padres previamente, se les solicitó un correo electrónico al cual fue enviado el link para ingresar al instrumento, dándoles la instrucción de que tenían un lapso de dos días para contestar las preguntas y se les destacó la importancia de su participación. El Anexo 2 recoge la encuesta aplicada a los padres de los niños.

#### **4.5 Consideraciones éticas**

En esta investigación, se garantizó la ética profesional que es esencial en toda actividad, llevando a cabo las acciones e interacciones con las personas involucradas de manera que beneficien el estudio, mientras se protege la integridad física y mental de los participantes. Se mantuvo principios básicos como la equidad, justicia, integridad y responsabilidad en cada fase del proceso. Además, se aseguró la confidencialidad de toda información personal proporcionada

por los participantes, cumpliendo con la Ley 1581 de 2012 sobre la política de protección de datos personales.

Para ello se obtuvieron las autorizaciones y consentimientos informados de los padres o tutores de los menores, así como de la institución, para lograr que todos los actores estuvieran de acuerdo con la ejecución de las diferentes actividades realizadas, aún más, tomando en cuenta la principal población objeto de estudio eran menores de edad. Por tal motivo, los padres y/o tutores fueron garantes de lo realizado, por el acompañamiento que se tuvo en la mayoría de cesiones y de igual forma la directora de la investigación en representación de la Universidad estuvo al tanto de los cronogramas y las acciones a realizar.

#### **4.6 Línea de investigación institucional**

El proyecto de intervención se enmarca en la línea de investigación "interculturalidad, educación e infancia", ya que, se enfoca en la generación y renovación de conocimiento a través de propuestas investigativas centradas en la visibilización de las realidad sociales y culturales de una comunidad, al igual que se fomenta el desarrollo humano e integral de las infancias. Dado que, el proyecto busca contribuir al desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes de segundo grado a través de una estrategia lúdica como complemento de la educación física, además, se inscribe en la línea de investigación del grupo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta línea busca fortalecer los procesos educativos y el desarrollo integral de los niños.

Su objetivo principal es 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 de la

educación y el desarrollo corporal del menor, con miras a corregir un problema y potencializar la motricidad que determinará entonces la calidad de los movimientos armónicos naturales, eficientes y los actores que asumen un rol como estudiantes.

## 5 Resultados

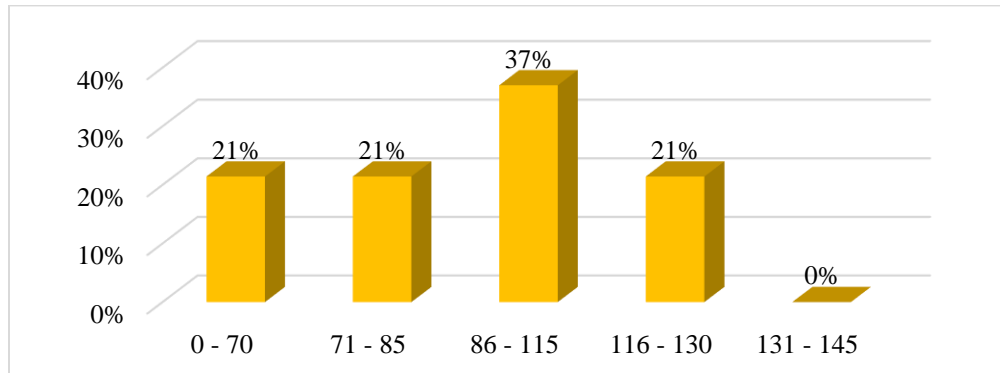
Los resultados se estructuran de acuerdo con los objetivos específicos del proyecto. Para este caso, se relacionan diferentes entregables, en donde, el primer objetivo equivale a los puntajes obtenidos por los niños en el test de coordinación antes de aplicar las actividades lúdicas propuestas. Seguido a esto, el segundo objetivo relata la implementación del proyecto acompañada de una encuesta aplicada a los padres de familia. Y, por último, en el tercer objetivo se plasman los datos obtenidos al realizarse nuevamente el test KTK para así comparar y determinar si se obtuvieron avances en las habilidades motoras de los niños con las actividades implementadas.

### 5.1 Primer objetivo específico

El primer objetivo es identificar las necesidades y falencias que presentan los estudiantes de segundo grado para el desarrollo de sus habilidades motoras, para lo cual, se planteó la realización del test de coordinación KTK, en donde se evaluaron cuatro habilidades principalmente, y cada una de estas constó de ciertas actividades en donde los niños se puntúan con la escala previamente establecida por los autores.

En cuanto a la flexibilidad, la gráfica 2 evidencia como primera actividad la flexión del tronco, en donde, los resultados no fueron positivos, ya que ninguno de los niños estuvo entre los puntajes máximos. El 21% obtuvo un puntaje menor a 70, lo cual representa insuficiencia de la coordinación; sumado al 21% que está en el rango de 71-85, equivalente a perturbación de la coordinación, dejando una situación preocupante y una habilidad que requiere de su pronta intervención al verse reflejado poco desarrollo en este ítem en gran parte de los niños. Respecto a la coordinación, el 37% se encontró en una condición normal, y el 21% restante tienen buena coordinación.

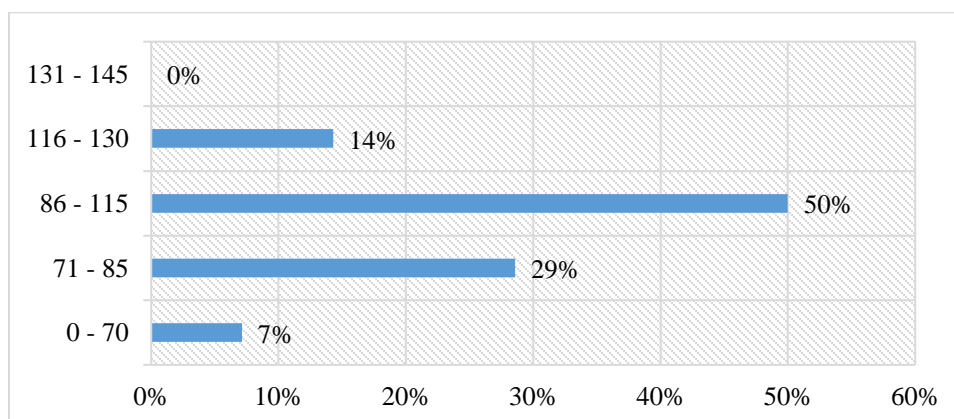
Gráfica 2 Flexión de tronco



Elaboración propia

Seguido a lo anterior, la gráfica 3 refleja nuevamente que ninguno de los niños tiene el dominio de su extensión en brazos y pies. Sin embargo, el 50% se encuentra en un estado de coordinación normal y el 14% muestra buena coordinación. No obstante, el 29% de los menores tienen perturbación en la coordinación y el 7% restante presenta insuficiencia de la coordinación. Aunque la tercera parte de la población tienen falencias en su extensión de brazos y pies, se encuentran mejorías en comparación con su flexión en el tronco.

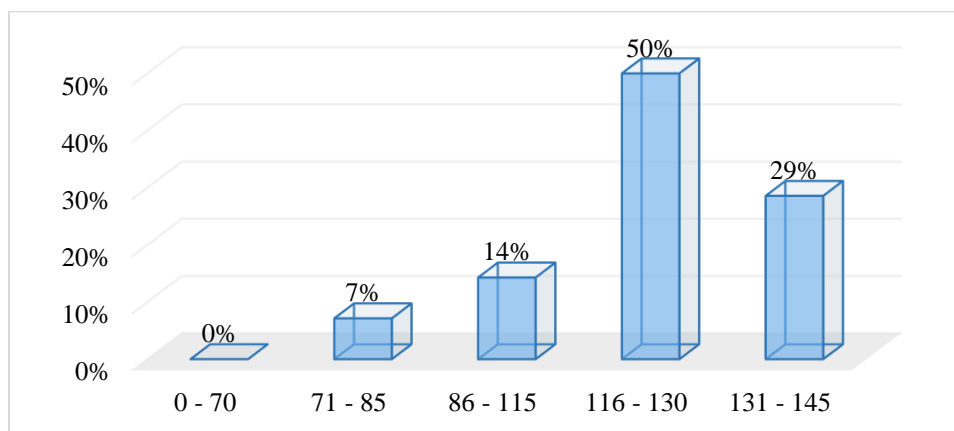
Gráfica 3 Extensión de brazos y pies



Elaboración propia

La gráfica 4 muestra que la flexibilidad de la columna fue la actividad de mayor calificación que obtuvieron los niños en esta habilidad, ya que cerca al 80% de la población tienen buena y muy buena coordinación, mientras que, el 14% tiene la coordinación normal, 7% presenta perturbación en la coordinación y ninguno de los menores tienen insuficiencia en la coordinación. Lo cual deja un resultado positivo y deja entrever que se puede realizar un trabajo importante con los niños a partir de esta habilidad.

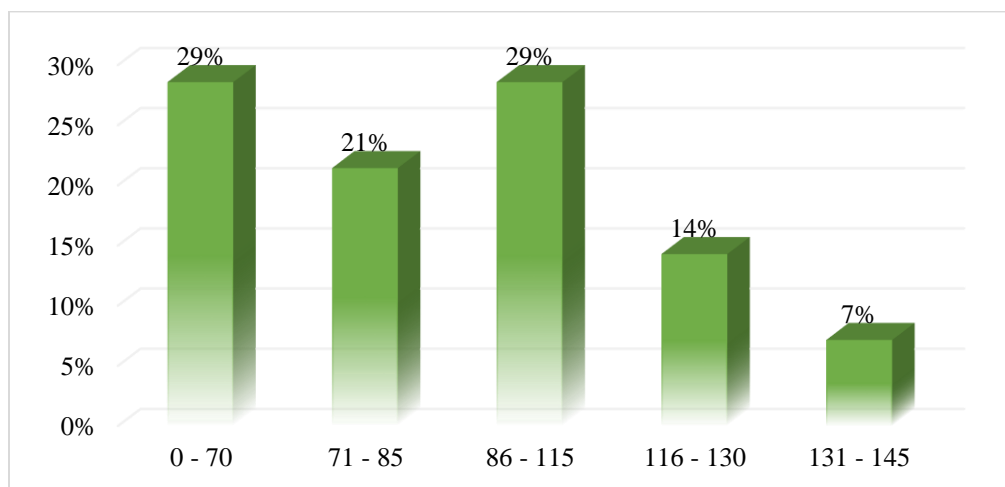
Gráfica 4 Flexibilidad de la columna



Elaboración propia

Tal como lo muestra la gráfica 5, la extensión del tronco tiene resultados divididos. Sin embargo, la tendencia se inclina hacia el puntaje más bajo, en donde el 50% de la población tienen insuficiencia y perturbación de la coordinación, el 29% está en situación intermedia con una coordinación normal, el 14% presentan buena coordinación y el 7% restante tiene muy buena coordinación. En general, la flexibilidad es una habilidad que requiere ser intervenida por los docentes y su proyecto lúdico, ya que tres de sus cuatro actividades obtuvieron resultados con tendencia hacia un bajo dominio de la habilidad, destacándose que, la flexibilidad se desarrolla a medida que se tiene mayor edad, y es indispensable comenzar su desarrollo a temprana edad.

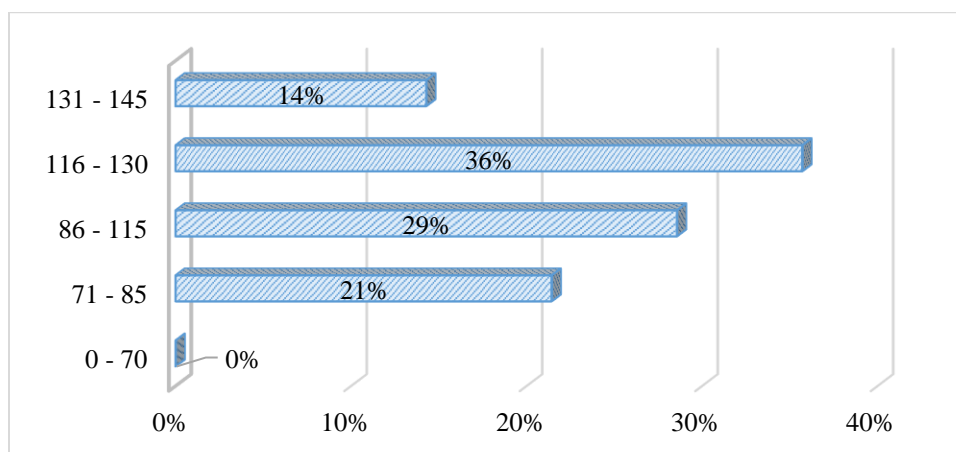
Gráfica 5 Extensión de tronco



Elaboración propia

La segunda habilidad evaluada en este test fueron los patrones básicos, los cuales se dividen en saltar, correr y bailar. Para iniciar, en la gráfica 6 se destaca el salto, que tiene una tendencia positiva dejando como resultados que el 14% de los niños tienen muy buena coordinación, 36% buena coordinación y el 29% tienen su coordinación normal, mientras que, solo el 21% tienen perturbación en la coordinación, pero, no hubo puntajes por debajo de 70, de acuerdo con la gráfica 6, lo cual es algo importante a tomar en cuenta.

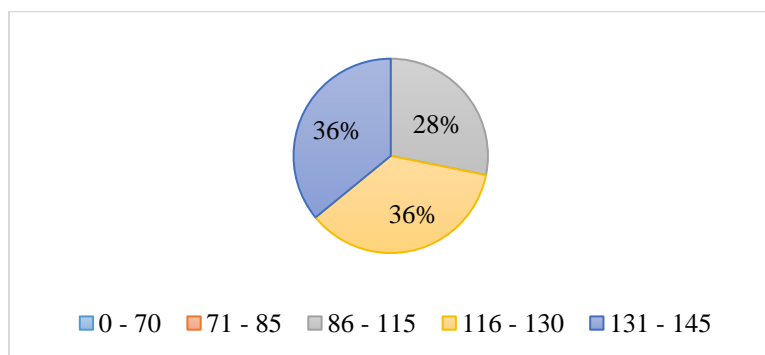
Gráfica 6 Saltar



Elaboración propia

La actividad con el puntaje más alto dentro de los patrones básicos fue correr, ya que, no se obtuvieron resultados negativos y por tal motivo los niños evaluados no tienen ni insuficiencia ni perturbación en su coordinación. No obstante, y como dato importante el 36% obtuvo un score superior a 130 puntos, lo que equivale a una muy buena coordinación y con el mismo puntaje en el segundo score se obtuvo buena coordinación entre los participantes, y finalmente, el 28% se encuentra entre los 86 y 115 puntos con una coordinación normal, de acuerdo con la gráfica 7.

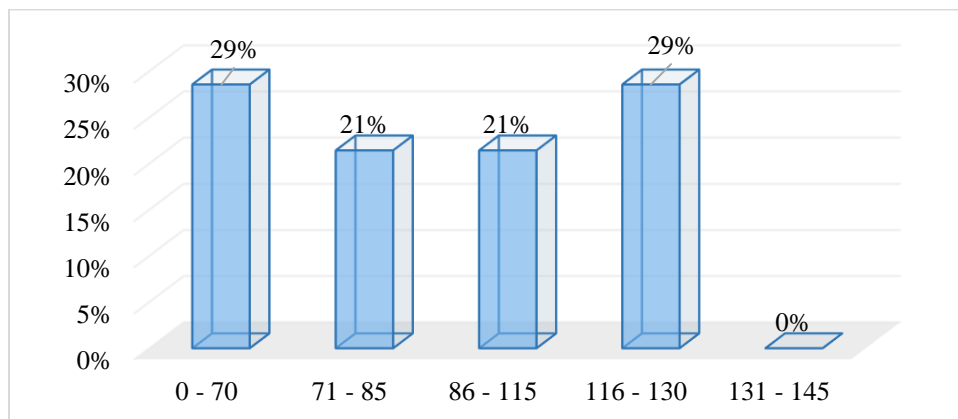
Gráfica 7 Correr



Elaboración propia

La tercera y última actividad de los patrones básicos es el baile, para lo cual, se encontraron resultados divididos con porcentajes similares en algunos casos. De acuerdo con la gráfica 8, el 29% obtuvo una buena coordinación, el 21% tienen coordinación normal, mientras que, con un porcentaje igual del 21% se presentaron los casos de perturbación de la coordinación y finalmente el 29% tiene insuficiencia de la coordinación. Por ende, aunque los porcentajes están variados su tendencia está inclinada hacia un déficit. Cabe resaltar que, el baile ayuda a fortalecer los músculos y la flexibilidad de los mismos, por lo que, se conecta con otras habilidades requeridas en el desarrollo del menor, sumado a, una mejoría en la concentración, salud mental y la inclusión social.

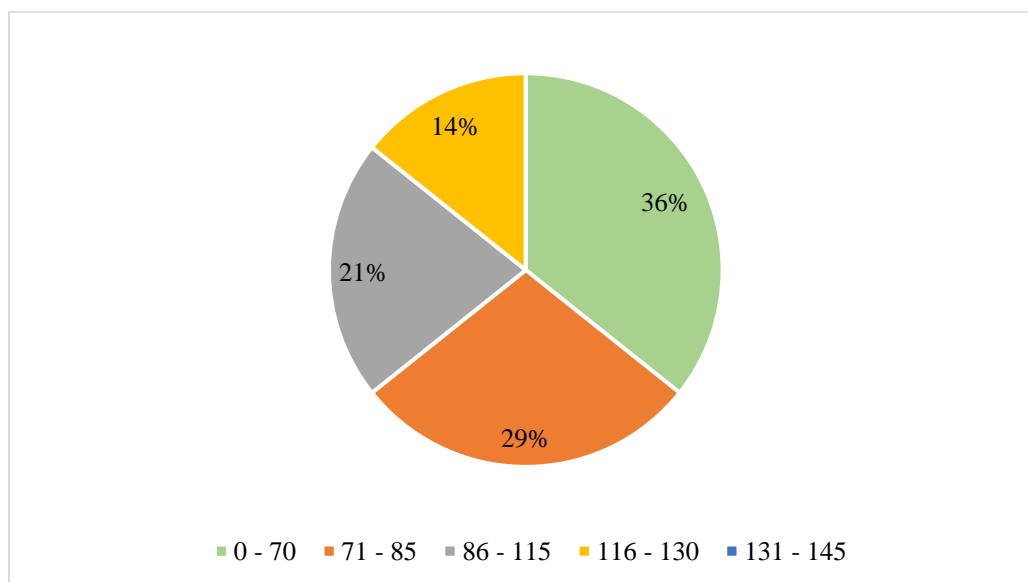
Gráfica 8 Bailar



Elaboración propia

El equilibrio se divide en dos actividades, en donde, la primera de ellas es salto en un pie. Según la gráfica 9, la actividad evidenció su más alto porcentaje en la insuficiencia de la coordinación con el 36% de la población, seguido del 29% para la perturbación en la coordinación, sumado al 21% con la coordinación normal y el 14% en una coordinación buena; por lo que, ninguno de los niños obtuvo un puntaje superior a 130 o coordinación muy buena.

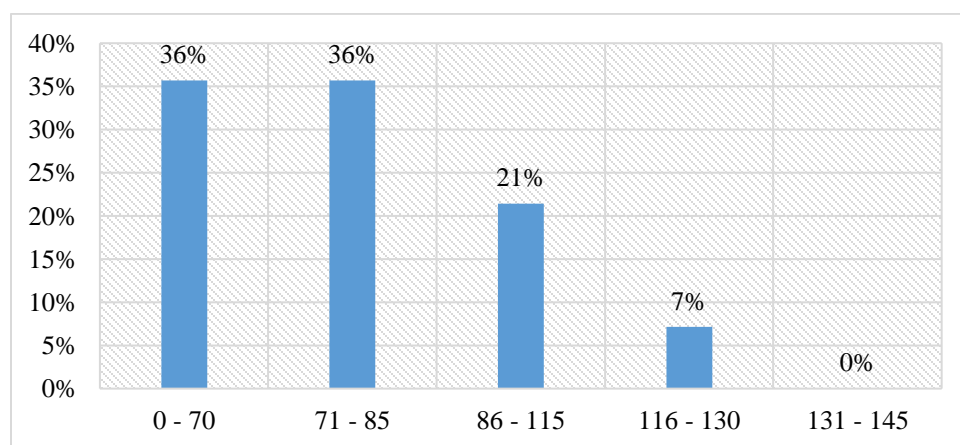
Gráfica 9 Salto en un pie



Elaboración propia

En segundo lugar, el equilibrio se evaluó con la coordinación de los movimientos, la cual tuvo un resultado menos favorable que el salto en un pie. Según la gráfica 10, el 72% de los participantes tienen insuficiencia y perturbación en su coordinación, mientras que el 21% están normal y solo el 7% tiene buena coordinación. Entonces, el equilibrio es la habilidad motora con mayor dificultad en los niños, y es de suma importancia poder abordarla ya que de allí depende levantarse, inclinarse, colgarse, estirar, girar, entre otras actividades que con el pasar del tiempo son fundamentales para la cotidianidad del cuerpo humano.

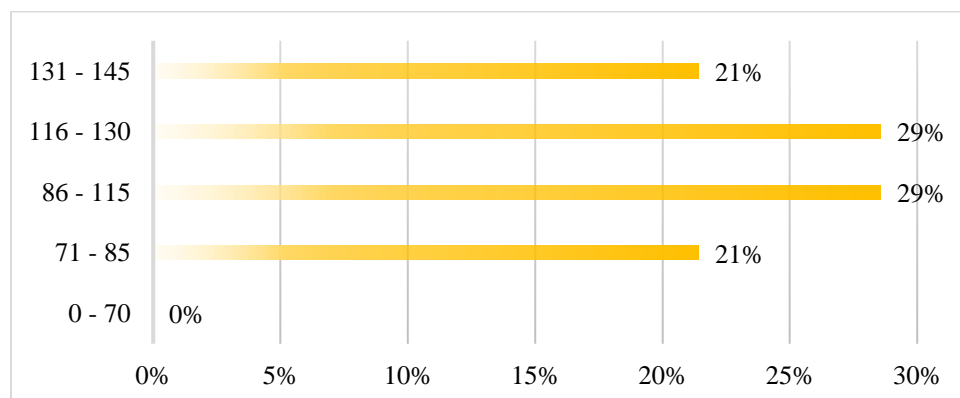
Gráfica 10 Coordinación de movimientos



Elaboración propia

La última habilidad motora a analizar en este test aplicado a los niños de segundo grado es la lateralidad, la cual constaba de cuatro actividades, en donde, la primera era la imitación de los movimientos: La gráfica 11 muestra una tendencia positiva ya que el 21% de la población tiene muy buena coordinación, el 29% tiene buena coordinación, al igual que la coordinación normal y finalmente el 21% de los niños tienen perturbación en su coordinación, destacándose, que no se presentaron casos con insuficiencia en la coordinación.

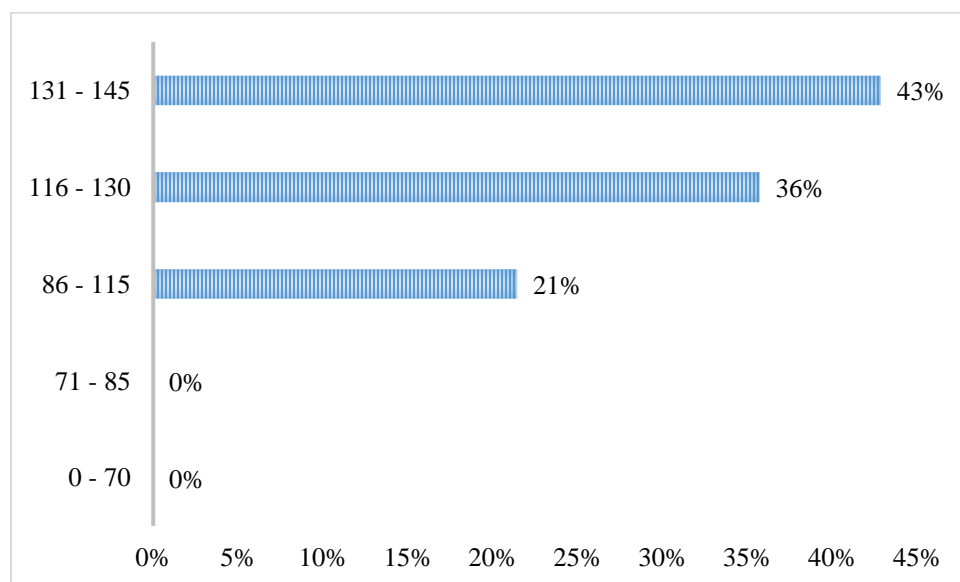
Gráfica 11 Imitación de movimientos



Elaboración propia

Además, la reproducción de los ritmos fue una de las mejores valoradas en esta habilidad motriz, ya que, de acuerdo con la gráfica 12, el 43% tiene una muy buena coordinación, el 36% tiene buena coordinación y el 21% restante se encuentra entre los 86 a 115 puntos que son equivalente a una coordinación normal; para este caso, ninguno de los niños presenta perturbaciones o insuficiencias.

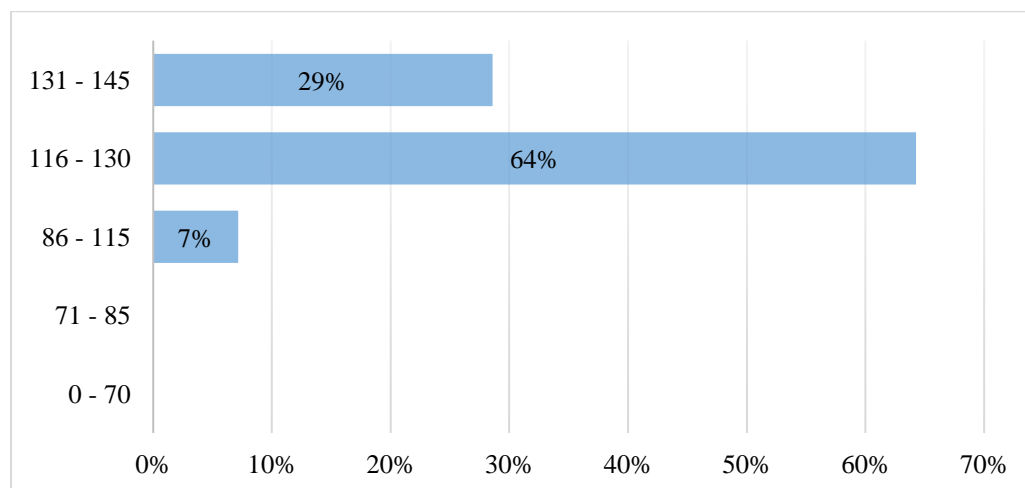
Gráfica 12 Reproducción de ritmos



Elaboración propia

Por otro lado, en cuando a las nociones temporales se les evaluó a los niños su habilidad para identificar entre rápido o lento y viceversa, para lo cual, se podría afirmar que en su mayoría tienen dominio de esta actividad. Tal como evidencia la gráfica 13, el 29% estuvo dentro del rango más alto equivalente a muy buena coordinación, seguido de, el puntaje más alto con 64% para buena coordinación, y finalmente el 7% restante tiene una coordinación normal, lo cual sigue manejando la tendencia positiva para el caso de lateralidad.

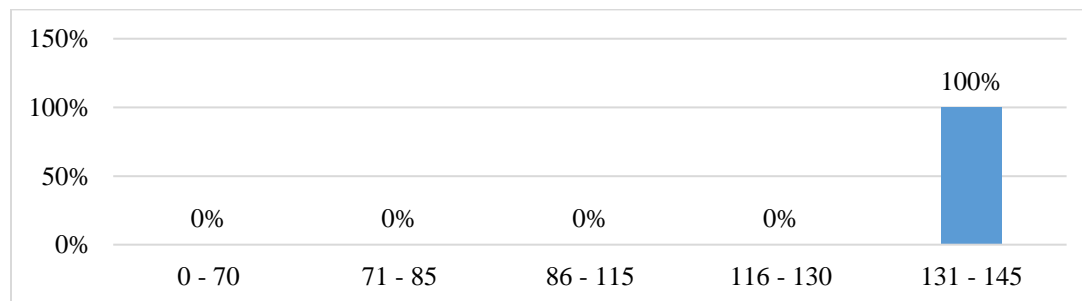
Gráfica 13 Nociones temporales



Elaboración propia

Finalmente, las nociones espaciales (gráfica 14), cierran la habilidad de lateralidad y el test de coordinación en general, dejando a esta última habilidad como la mejor puntuada y un parte positivo dentro de los niños, ya que, en cuanto a esta actividad lograron identificar sus nociones espaciales relacionadas con adentro o afuera, con un resultado del 100% en total dominio de la actividad y una muy buena coordinación.

Gráfica 14 Nociones espaciales



### Elaboración propia

A continuación, se plasma algunas de las fotografías tomadas durante la ejecución de este primer test, el cual cobijó actividades como el desplazamiento de equilibrio en espaldas, saltos mono pedales, saltos laterales y la transposición sobre la plataforma, ya que son parte de las actividades que proponen los autores para evaluar las habilidades enlistadas. Es importante reiterar que se contó con el consentimiento informado de los padres para la realización de las actividades, incluyendo el registro fotográfico de los menores, advirtiéndoles que se utilizan solo con fines académicos y preservando la identidad (rostros) de los menores.

Figura 1 Saltos laterales test previo



### Elaboración propia

Figura 2 Salto mono pedal test previo



Elaboración propia

Figura 3 Desplazamiento equilibrio de espalda test previo



Elaboración propia

## 5.2 Segundo objetivo específico

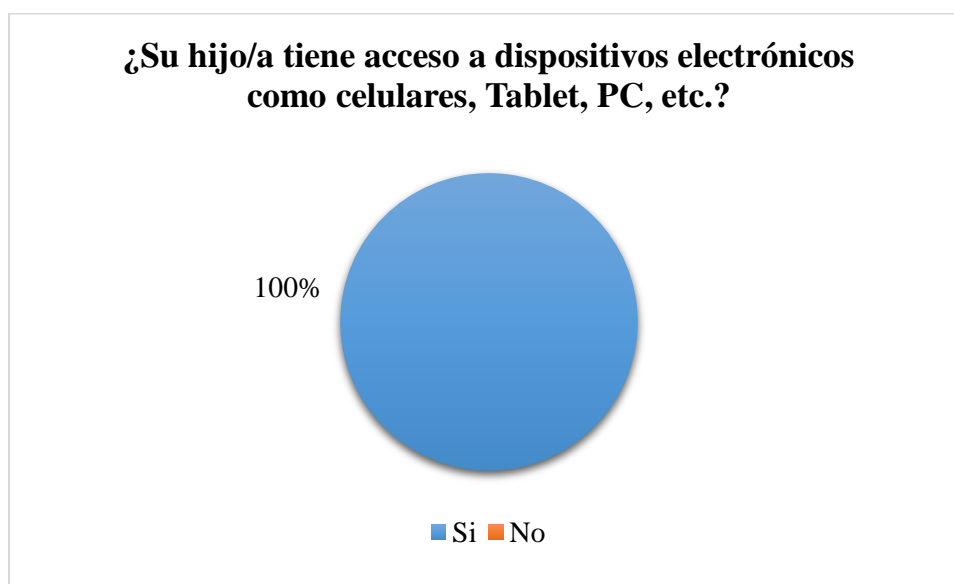
El segundo objetivo del proyecto es implementar los juegos y rondas característicos de la región Caribe en el diseño de una estrategia didáctico- lúdica para el desarrollo de habilidades motoras. Para ello, el equipo investigador creó como metodología una encuesta aplicable a los padres de familia de los niños de segundo grado, con el fin de entender un poco más a profundidad el contexto que los niños de esta institución viven en su cotidianidad, y conocer la disposición que tienen los padres hacia este tipo de proyectos, entendiendo que tienen un valor fundamental en el desarrollo de cualquier situación de vida requerida por los menores y aún más en lo relacionado hacia sus habilidades. De igual forma, mediante la información recolectada se pudo identificar la perspectiva que los padres tienen de sus hijos en cuanto a las habilidades calificadas, las cuales se apoyan con los resultados del test de coordinación aplicado inicialmente y así, se logró la selección de las rondas y juegos necesarios para suplir las falencias presentadas por los niños.

Como segunda herramienta metodológica para el desarrollo de este objetivo, la implementación de las actividades no tiene solo como finalidad desarrollar las habilidades motoras de los niños en esta institución, sino también los de otras comunidades, por lo que se buscó dejar un documento o cartilla estructurado con los juegos, rondas, roles, materiales necesarios y todo lo que se requiera para la aplicación de las actividades, de tal forma que las personas interesadas puedan tenerlo a la mano y sea una herramienta de apoyo para sus contextos. Así mismo, al finalizar este apartado se muestran las evidencias fotográficas de las cesiones realizadas con los niños y de su participación activa en las actividades planteadas, tomando en cuenta el estudio previo realizado y de las oportunidades de mejora obtenidas.

### 5.2.1 Encuesta padres de familia

En la encuesta aplicada a los padres de familia del grado segundo, se les pregunta inicialmente si sus hijos tienen acceso a dispositivos electrónicos. De acuerdo con la gráfica 15, el 100% de ellos respondieron que sí, confirmando el predominio de que las tendencias tecnológicas en las actividades de los niños hoy en día. Tal como se mencionó al inicio, este es un factor que contribuye a que los jóvenes no participan en actividades físicas, lúdicas y demás, pareciéndoles aburridas o no tan interesantes como si el estar pendiente de una red social, un juego o aplicación en donde el único esfuerzo físico sea el movimiento de sus manos.

Gráfica 15 Acceso a dispositivos electrónicos

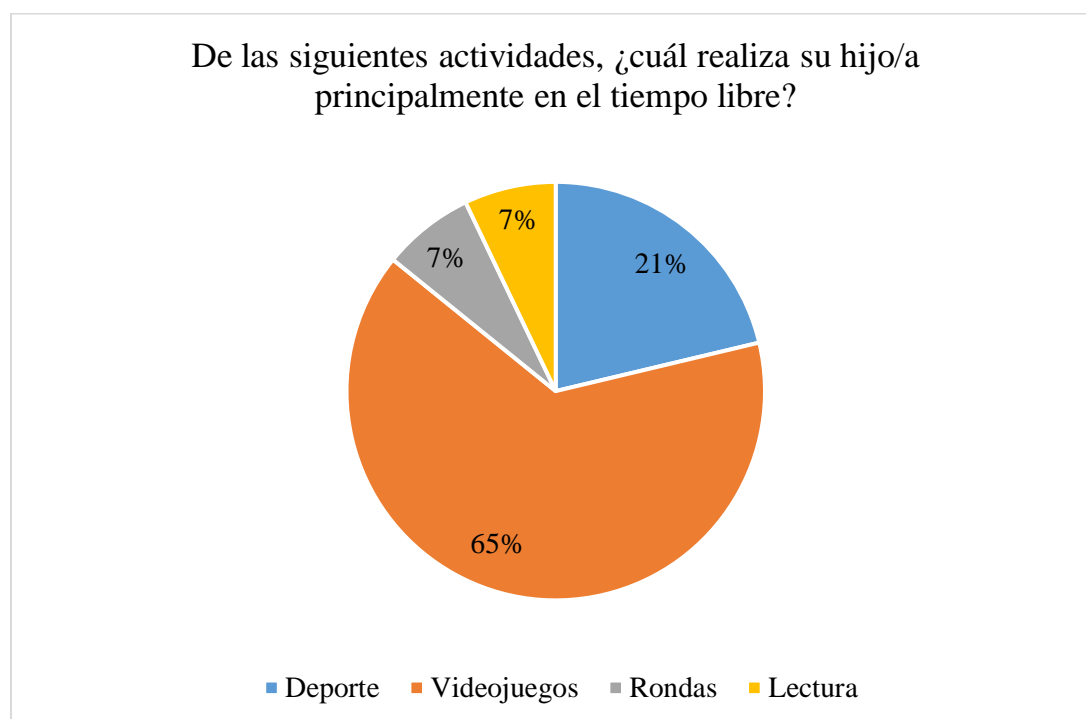


Elaboración propia

Como segunda pregunta confirma la tendencia anterior ya que se les cuestiona a los padres cuál es la principal actividad que realizan sus hijos en el tiempo libre. La gráfica 16 evidencia que un 65% y siendo la mayoría se encuentran los videojuegos; seguido a este, con un 21% el deporte, mientras que las rondas y lectura se dividen en partes igual el porcentaje

restante. Esta pregunta se encuentra ligada a la anterior y da un análisis previo acerca de la situación actual de los niños, en donde, estos han dejado de lado las tradiciones culturales y el compartir de manera autóctona, ya que su cotidianidad se encuentra digitalizada.

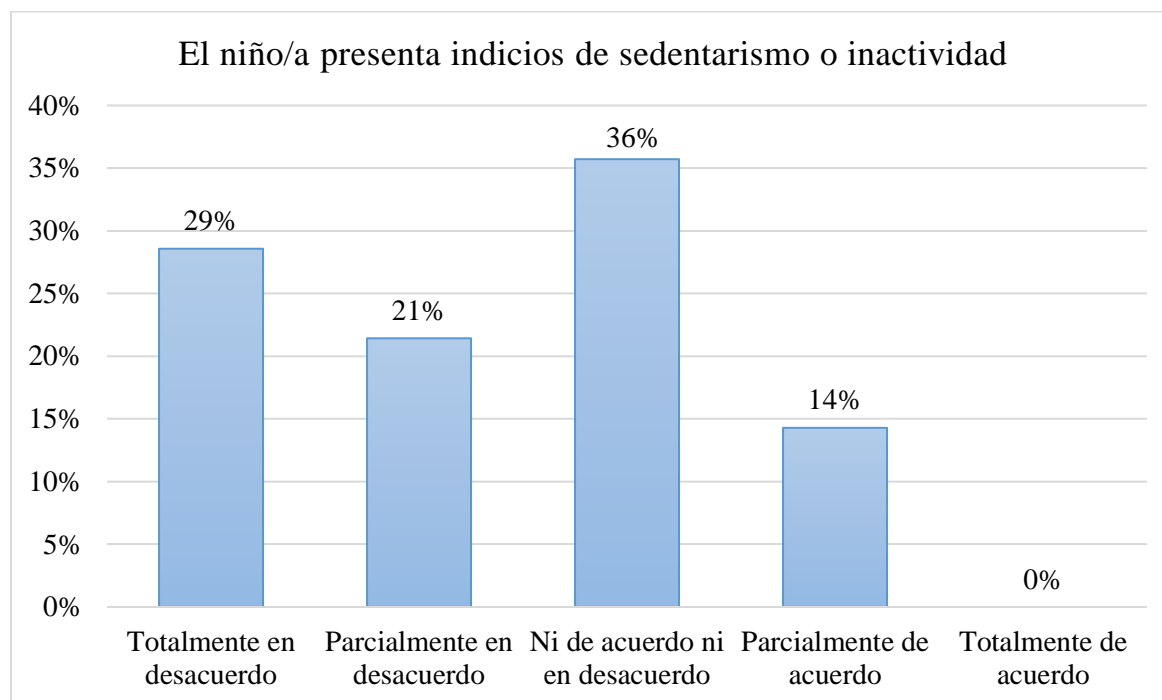
Gráfica 16 Actividades tiempo libre



Elaboración propia

En relación con el diagnóstico anterior, se quiso identificar si los padres percibían inicios de sedentarismo o inactividad en sus hijos, la cual va ligada con el uso de las tecnologías, en donde los niños prefieren estar horas sentados y acostados, dejando de lado su condición física. De acuerdo con la gráfica 17, el 29% estuvo totalmente en desacuerdo, 21% parcialmente desacuerdo, y la votación más alta fue ni de acuerdo ni en desacuerdo con un 36%, mientras que se finalizó con parcialmente de acuerdo en un 14%. Así entonces, a juicio de los padres, la mitad de los niños si están siendo percibidos con este problema, y es a partir de esto que se propone un proyecto lúdico donde se aumente el ritmo y la condición física de los jóvenes.

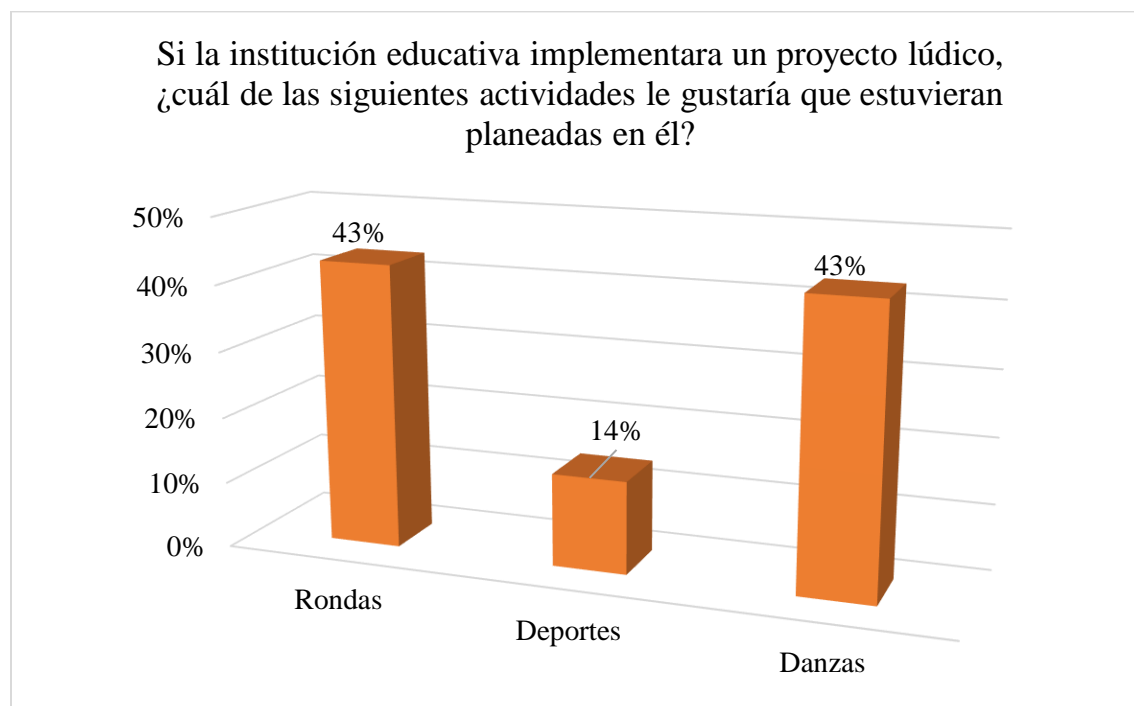
Gráfica 17 Sedentarismo



Elaboración propia

Con el fin de ir perfilando la propuesta pedagógica, en tercer lugar, se les pregunta a los encuestados cuál de las actividades mencionadas le gustaría estuvieran planeadas en un proyecto lúdico. La gráfica 18 evidencia un empate entre las rondas y las danzas, ambas con 43%, mientras que, en último lugar se encuentran los deportes. Esto demuestra la voluntad o el deseo de los padres de familia para que sus hijos adquieran las tradiciones culturales de su región y recibir quizás el aprendizaje del cual ellos fueron participes en su temprana edad.

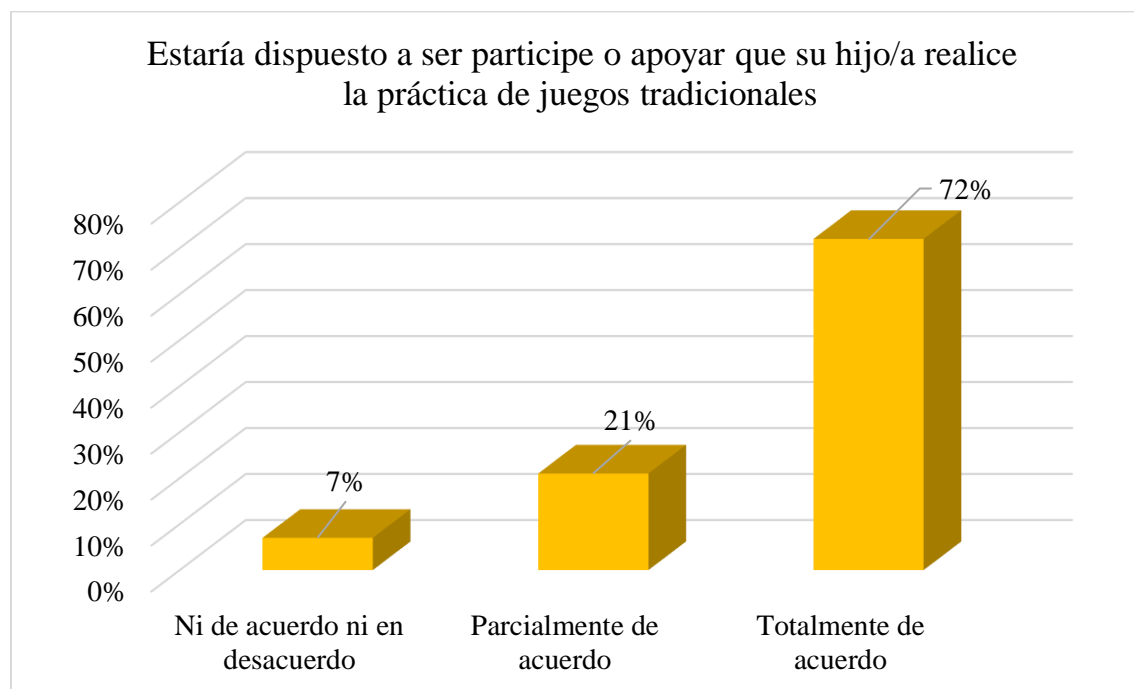
Gráfica 18 Actividad proyecto lúdico



Elaboración propia

En la misma dirección y como complemento de la información anterior, se les consulta a los padres de familia si estarían dispuestos a apoyar a sus hijos para que participen en la realización de juegos tradicionales. La gráfica 19 evidencia una disposición favorable ya que, el 72% estuvo totalmente de acuerdo; el 21% parcialmente de acuerdo, y solo el 7% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Esta predisposición es relevante ya que cualquier iniciativa que se ponga en práctica con los niños siempre es fundamental el apoyo de sus padres, ya que, son ellos quienes les hacen un seguimiento real durante la mayor parte del día.

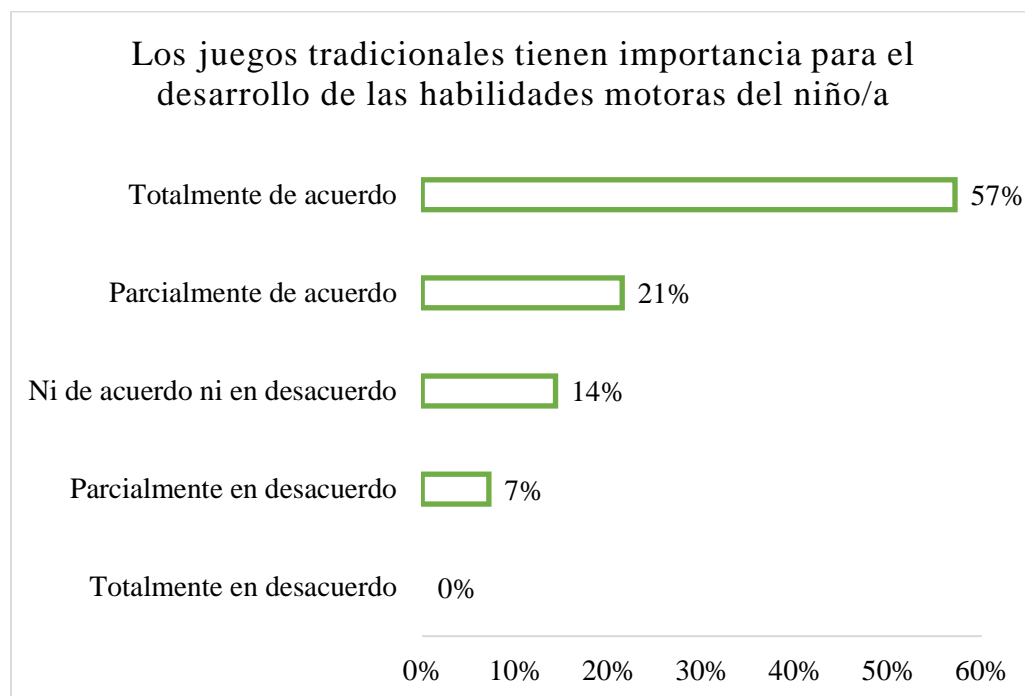
Gráfica 19 Apoyo practica de juegos tradicionales



Elaboración propia

En relación con la pregunta anterior, a continuación, se le pregunta a los padres, si consideran que los juegos tradicionales tienen importancia para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños. De acuerdo con la gráfica 20, el 57% estuvo totalmente de acuerdo; el 21% está parcialmente de acuerdo, un 14% ni de acuerdo ni en desacuerdo, y solo el 7% estuvo parcialmente en desacuerdo. Por lo que, en términos generales los padres reconocen la importancia de realizar este tipo de actividades para el desarrollo del niño.

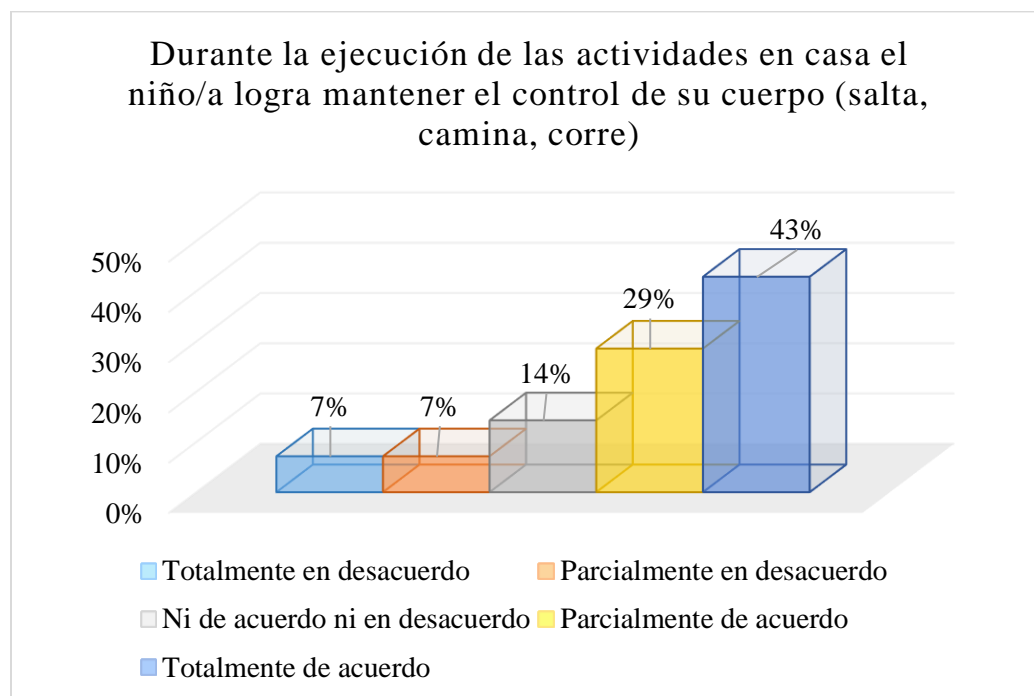
Gráfica 20 Importancia juegos tradicionales



Elaboración propia

Ahondando más en la percepción que tienen los padres sobre el desarrollo motor de sus hijos y con base en complementar el análisis realizado por el equipo docente se les preguntó acerca de algunas habilidades específicas, esto con el fin de ampliar el análisis hacia cuales eran las actividades, juegos y rondas más acertadas y que realmente suplieran las falencias evidenciadas previamente. Así, como sexta pregunta, en la escala manejada se les solicita a los encuestados que evalúen si durante la ejecución de las actividades en casa el niño logra mantener el control de su cuerpo, destacándose los patrones básicos que son saltar, caminar y correr. La gráfica 21 recoge que el 43% estuvo totalmente de acuerdo; el 29% parcialmente de acuerdo; 14% estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo; mientras que el 14% restante se dividió entre parcial y totalmente en desacuerdo. Así pues, los padres perciben en su mayoría que los hijos tienen dominio de sus patrones básicos.

Gráfica 21 Patrones básicos



Elaboración propia

Adicionalmente, se les consulta a los padres si perciben que los niños tienen una alta flexibilidad en sus extremidades como tronco, brazo, pies y columna. La gráfica 22 muestra que, el 37% mencionó estar parcialmente de acuerdo, mientras que, la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo y la opción totalmente de acuerdo obtuvieron cada una el 21%, finalizando con el 14% para parcialmente de acuerdo y el 7% restante con totalmente desacuerdo. Para este caso, los padres se encuentran divididos, y una gran parte observa que su hijo aún no tiene una flexibilidad alta desarrollada.

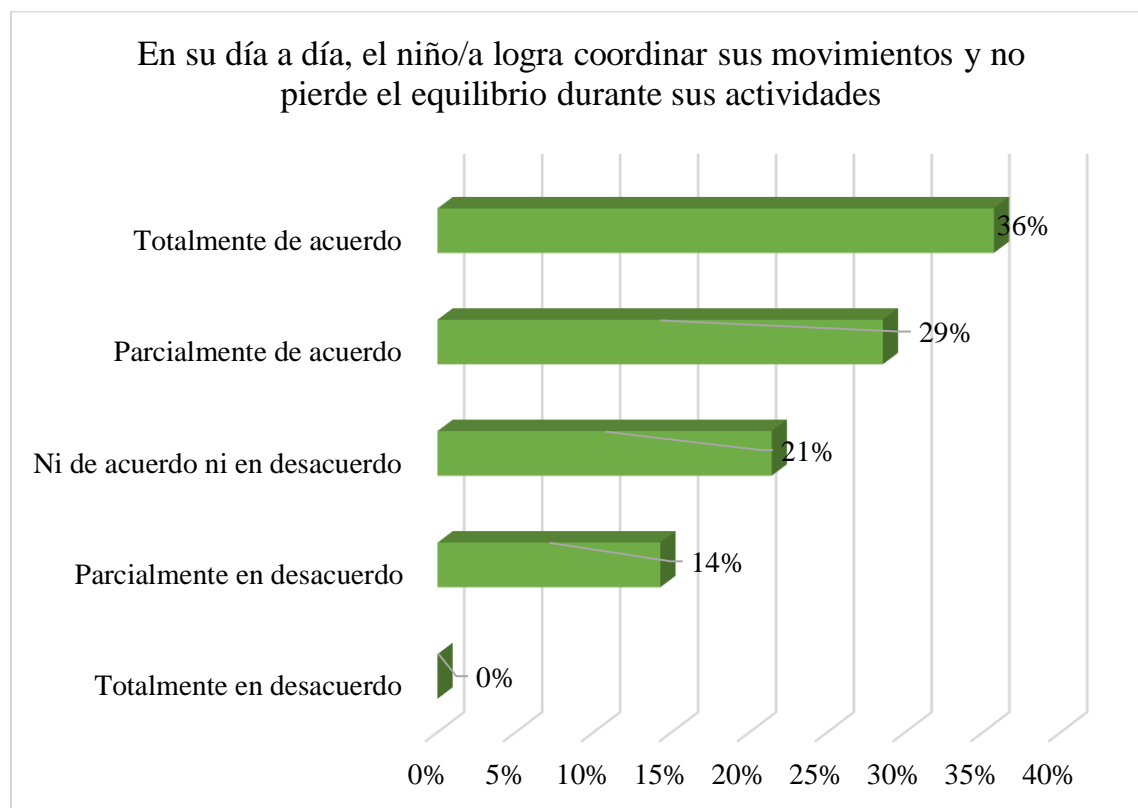
Gráfica 22 Flexibilidad



Elaboración propia

En cuando al equilibrio, se les consulta a los padres si su hijo logra coordinar los movimientos y no pierde el equilibrio durante sus actividades. Por lo que, la gráfica 23 evidencia que el 36% menciona estar totalmente de acuerdo; el 29% afirma estar parcialmente de acuerdo; 21% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 14% final está parcialmente en desacuerdo.

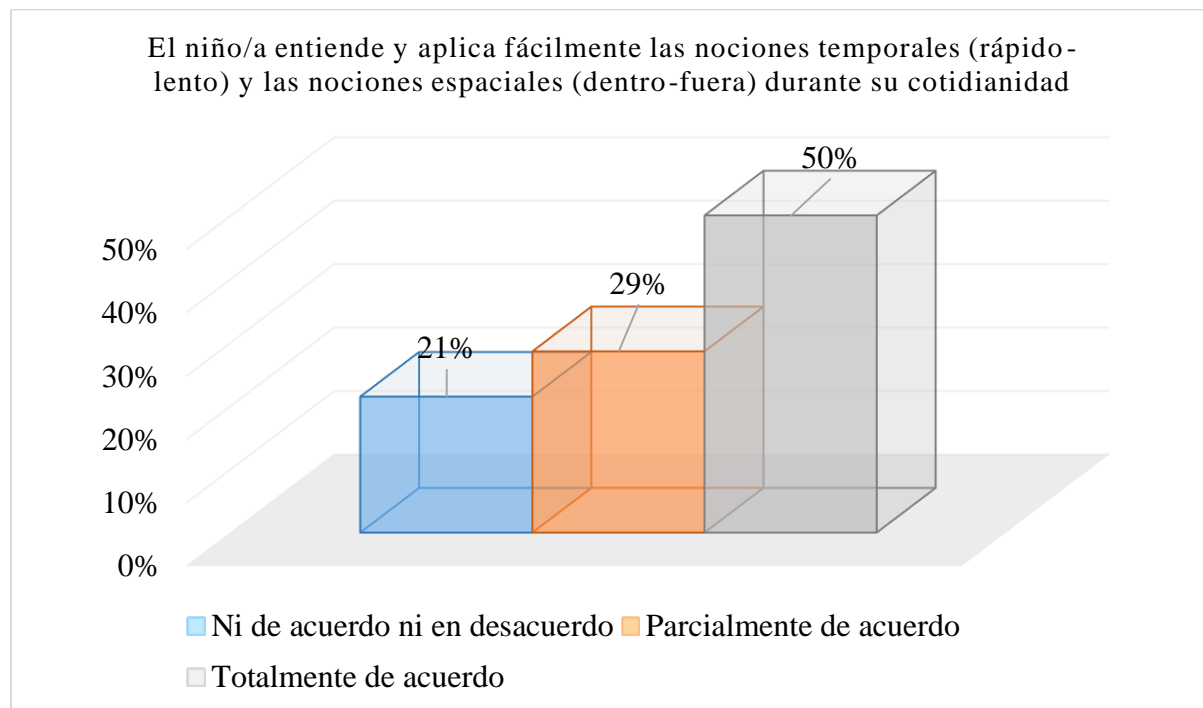
Gráfica 23 Equilibrio



Elaboración propia

Por otra parte, relacionado con lateralidad, se les consulta a los padres si el niño atiende y aplica fácilmente las nociones temporales y espaciales, en donde, no se obtuvo respuestas negativas, y los resultados se dividieron de la siguiente forma que recoge la gráfica 24: 50% afirmó estar totalmente de acuerdo, el 29% parcialmente de acuerdo y finalmente el 21% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Así pues, a juicio de los padres, en su mayoría los niños presentan un desempeño favorable en cuanto a los patrones de lateralidad y esta se puede seguir fortaleciendo desde la lúdica.

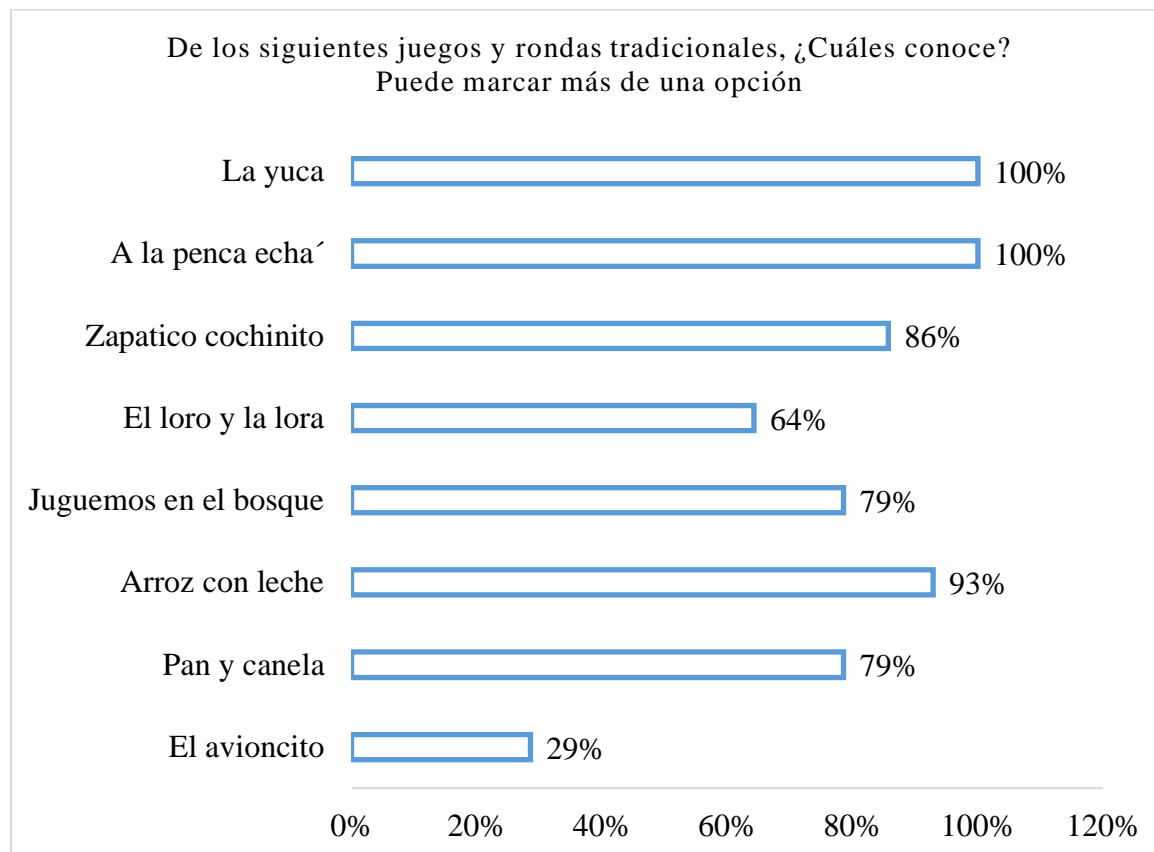
Gráfica 24 Lateralidad



Elaboración propia

Como penúltima pregunta, se les solicitó a los padres que seleccionaron de un listado de juegos tradicionales los que ellos conozcan. En este caso, la gráfica 25 evidencia que los juegos La yuca y A la penca echa´ son conocidos por el 100%, esto teniendo en cuenta que son los más tradicionales y autóctonos de la región, y, por tanto, tienen una mayor acogida y recuerdo desde su niñez. Así mismo, el 93% conoce el Arroz con leche; el 86% Zapatico cochinito; y Juguemos en el bosque con pan y canela, tienen 79% cada uno.

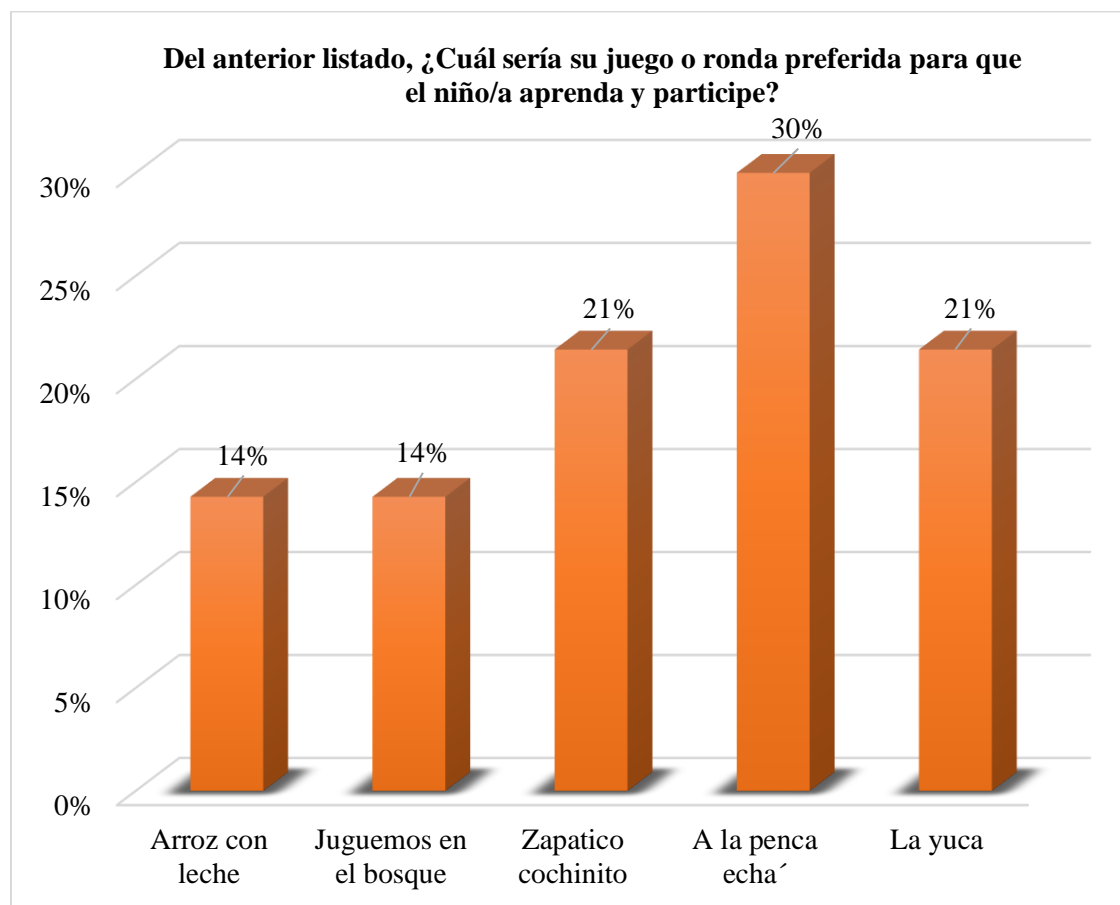
Gráfica 25 Selección juegos tradicionales



Elaboración propia

Por último, los padres seleccionaron su juego o ronda preferida para que los niños practiquen. La gráfica 26 evidencia que, A la penca echa' que es un juego tradicional de la región, obtuvo el 30%. En segundo lugar, Zapatico cochinito obtuvo el 21% al igual que La yuca; mientras que, Arroz con leche y la Ronda juguemos en el bosque, fueron escogidos por el 14% cada una.

Gráfica 26 Juego preferido



Elaboración propia

Con los resultados obtenidos de las encuestas anteriores, se procedió a diseñar e implementar la estrategia lúdica que se explica a continuación.

### 5.2.2 Proyecto lúdico “La cultura y el juego”

El proyecto lúdico implementado como se mencionó anteriormente, hace referencia al diseño de una estructura temática con finalidad de una cartilla en donde se deja contextualizada cada una de las actividades propuestas para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños, encontrándose allí el objetivo de la misma, los recursos necesarios, el tiempo que dura su ejecución, responsables y una pequeña descripción detallada. Cabe destacar, que en este caso se

hace referencia a 8 actividades, las cuales se presentan a continuación bajo el nombre que se le dio a la herramienta de “cultura y juego”.

#### **5.2.2.1 Descripción**

La propuesta de intervención se denominó " 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. Cabe destacar que los materiales están presentes en las viviendas de cada niño, así como en el entorno educativo, y las actividades cuentan con sus indicaciones básicas y los materiales a usar. Así mismo, se 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 desarrolló una serie de actividades de corte lúdico basados en juegos autóctonos de la región Caribe con el propósito de desarrollar habilidades motrices en los estudiantes tales como: patrones básicos de movimiento, equilibrio, flexibilidad, coordinación, ritmo, direccionalidad y desplazamientos.

#### **5.2.2.2 Actividades**

Las actividades lúdicas fueron propuestas para ser desarrolladas por los estudiantes del grado segundo, a partir de un trabajo articulado entre los menores y docentes. Estos últimos observaron los patrones y comportamientos antes y después del desarrollo de las actividades propuestas, con el objetivo de evidenciar si efectivamente los menores adquirieron habilidades de locomoción., Las cesiones se programaron para realizarse durante la hora semanal asignadas para educación física. A continuación, se presentan de manera sistematizada, las 8 actividades

seleccionadas previamente con la información recolectada de los padres, autores, test KTK y el conocimiento de los docentes.

Tabla 3 Actividad 1 el avioncito

Actividad:	El avioncito
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.

Elaboración propia

Tabla 4 Actividad 2 ronda pan y canela

Actividad:	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: El juego consiste en que los niños tomados de las manos deberán formar una ronda mientras cantan al son de:  
 “a la ronda de pan y canela, dame un besito y vete para la escuela, si no quieres ir, acuéstate a dormir”

---

Elaboración propia

Tabla 5 Actividad 3 ronda arroz con leche

Actividad:	Ronda arroz con leche
Objetivo:	Desarrollar el trabajo en conjunto y seguimiento de instrucciones
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: El juego consiste en que los niños tomados de las manos deberán formar una ronda mientras cantan al son de:  
 “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”

---

Elaboración propia

Tabla 6 Actividad 4 ronda juguemos en el bosque

Actividad:	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:	Niños y niñas
Repetición de la actividad:	Al inicio de cada clase, durante el primer mes

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 los niños tomados de las manos deberán formar una ronda mientras cantan al son de:

Descripción: “Juguemos 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.

---

Elaboración propia

Tabla 7 Actividad 5 el loro y la lora

Actividad:	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:	Humano
Tiempo de ejecución:	60 minutos
Responsable:	Niños y niñas
Repetición de la actividad:	Una clase al mes
Descripción:	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. Cántico: “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...”

---

Elaboración propia

Tabla 8 Actividad 6 zapatito cochinito

Actividad:	Zapatito cochinito
Objetivo:	Conocer e identificar las partes simétricas del cuerpo en sí mismo y compañeros/ as. Conocer el lado derecho y el lado izquierdo
Recursos:	Humano
Tiempo de ejecución:	60 minutos
Responsable:	Docente, niños y niñas
Repetición de la actividad:	Una clase al mes
Descripción:	<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>

Elaboración propia

Tabla 9 Actividad 7 a la penca echa´

Actividad:	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:	60 minutos
Responsable:	Docente, niños y niñas
Repetición de la actividad:	Una clase al mes

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,

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

---

Elaboración propia

Tabla 10 Actividad 8 la yuca

Actividad:	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:	60 minutos
Responsable:	Docente, 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.

---

Elaboración propia

A continuación, se presentan evidencias fotográficas tomadas durante la ejecución de los juegos y rondas que fueron implementados con los niños de segundo grado. Cabe destacar que la totalidad de la propuesta de intervención pedagógica se pudo ejecutar, y, de cara al tercer objetivo específico, es pertinente tener en cuenta que los estudiantes realizaron estas actividades de manera reiterada durante un periodo de 9 semanas.

Igualmente, es importante reiterar que se contó con el consentimiento informado de los padres para la realización de las actividades, incluyendo el registro fotográfico de los menores, advirtiéndoles que se utilizan solo con fines académicos y preservando la identidad (rostros) de los menores.

Figura 4 Alumnos segundo grado



Elaboración propia

Figura 5 Ronda arroz con leche



Elaboración propia

Figura 6 Juego la yuca



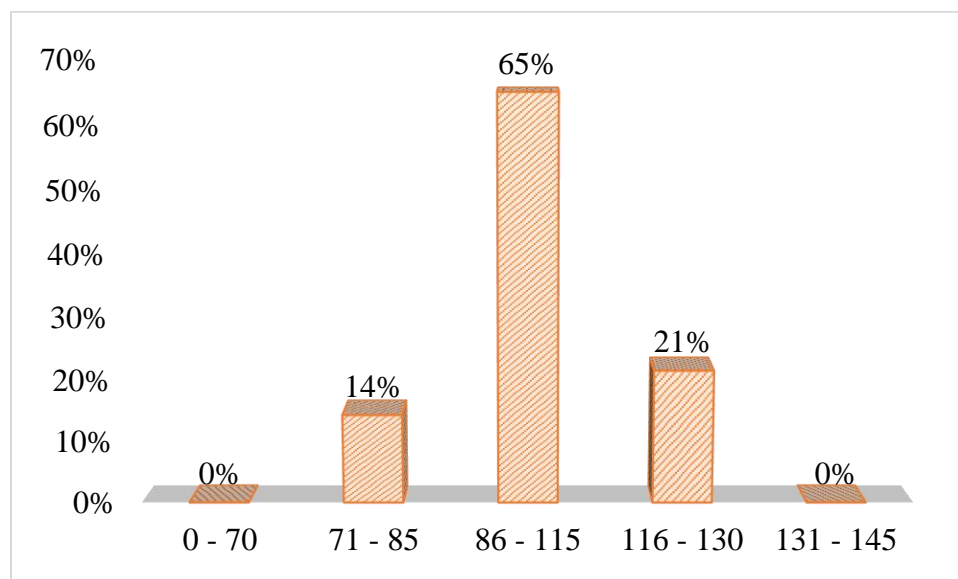
Elaboración propia

### 5.3 Tercer objetivo específico

El tercer y último objetivo del proyecto consiste en establecer la eficacia de la estrategia didáctico- lúdica implementada para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños. Para ello se realizó una nueva aplicación del test de coordinación KTK, con el fin de medir y comparar con los resultados obtenidos inicialmente y de esta manera determinar si existen avances en las habilidades motoras de los niños. De igual forma, al final del apartado se establece un cuadro comparativo con los promedios generales del curso.

Iniciando el test de coordinación KTK se logran evidenciar mejorías en una de las actividades relacionadas con la flexibilidad de los niños. La gráfica 27 evidencia que, la flexión del tronco a pesar de no tener casos en el rango más alto, se mantuvo estable con 21% en buena coordinación, y tuvo un avance de casi el doble con 65% en la coordinación normal. Por el contrario, la perturbación en la coordinación disminuyó al 14% y de igual forma la insuficiencia, ya que no se obtuvieron calificaciones en el rango más bajo.

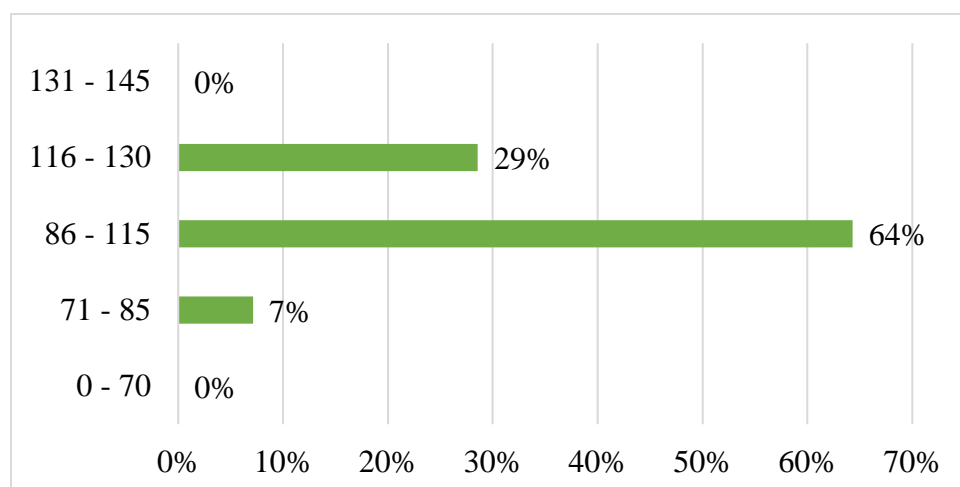
Gráfica 27 Flexión de tronco 2



Elaboración propia

Por otro lado, la extensión de los brazos y pies en la actualidad no presenta insuficiencia y la perturbación disminuyó al 7%. Sumado a esto, la coordinación normal aumento al 64% después de estar en 50% y por último, la buena coordinación aumento hasta el 29%, que equivale a más del doble del puntaje obtenido en este rango durante el primer test. Sin embargo, cabe destacar que ninguno de los alumnos logró puntuar en la escala de 131 a 145 en ambos test, dejando un balance positivo, pero sin aun conseguir el nivel de perfección deseado. La gráfica 28 recoge estos resultados.

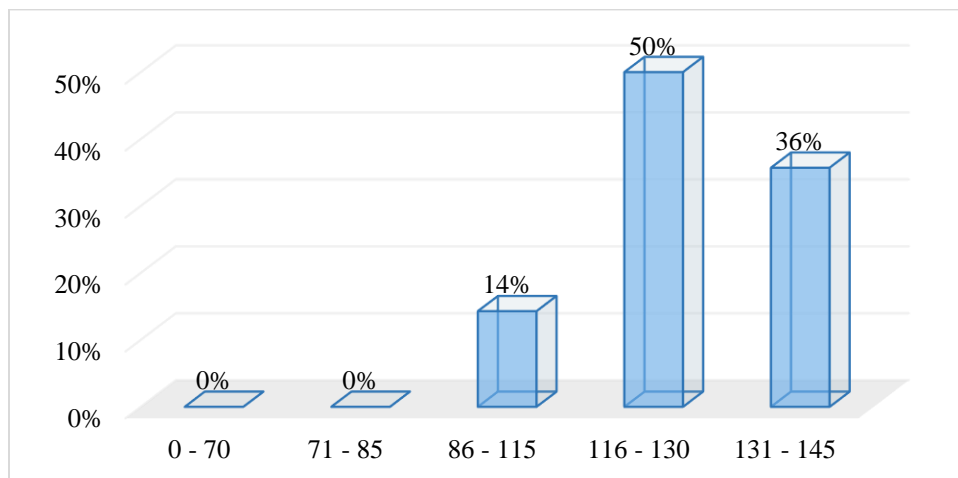
Gráfica 28 Extensión brazos y pies 2



Elaboración propia

La flexibilidad de la columna dio un salto importante. De acuerdo con la gráfica 29, el 7% presentado de manera inicial como perturbación en la habilidad ya no se obtiene, sin embargo, se puede decir que este porcentaje ahora es sumado en el rango más alto que es muy buena coordinación con el 29%. Así mismo, el puntaje entre 116 a 130 sigue con el 50% de los niños de manera estable y reflejando una coordinación buena.

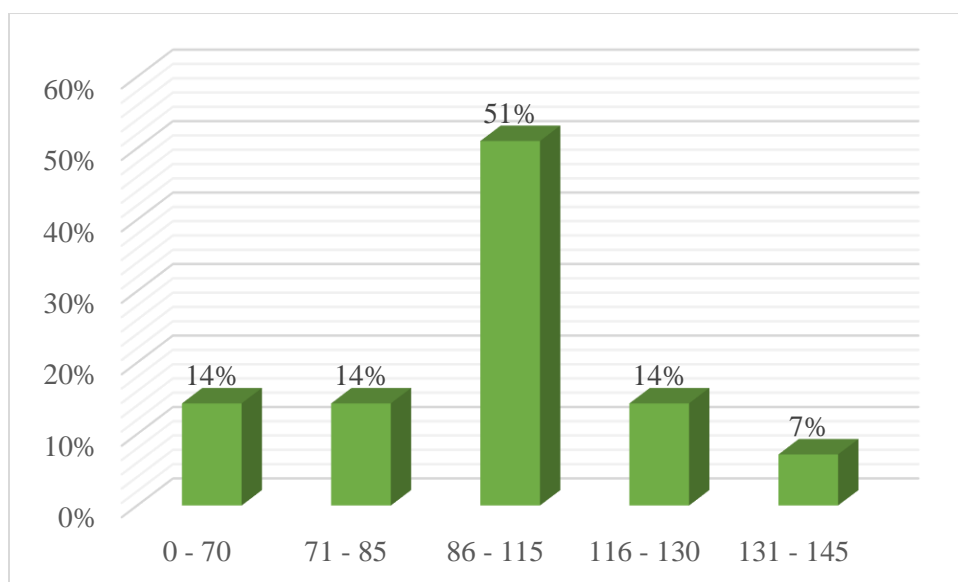
Gráfica 29 Flexibilidad columna 2



Elaboración propia

Por otro lado, la extensión del tronco se mantiene estable en los niveles más altos. La gráfica 30 muestra que se continua con un 7% en muy buena coordinación, 14% para buena coordinación, y el mayor impacto que se tuvo fue en la coordinación normal que aumento del 29% al 51%, disminuyéndose de esta forma la insuficiencia y perturbación cada una con un 14%.

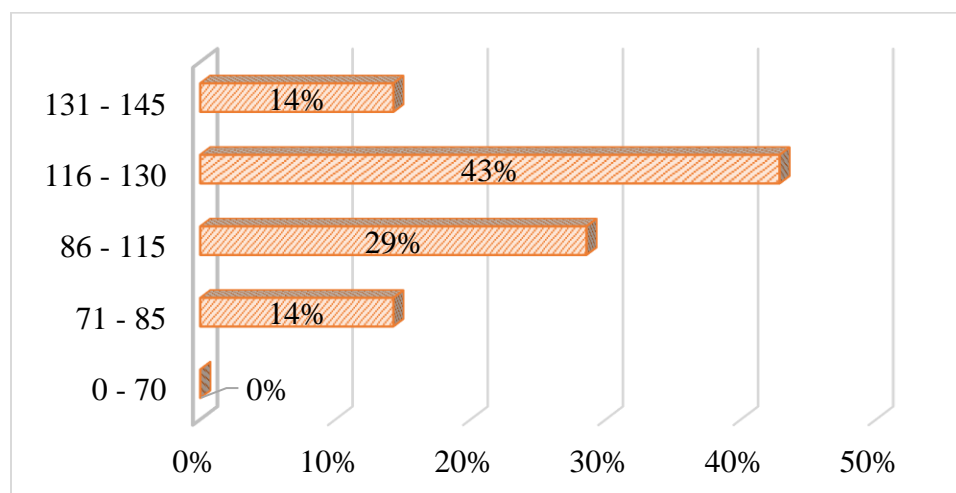
Gráfica 30 Extensión del tronco 2



Elaboración propia

En cuanto a los patrones básicos, saltar tenía un promedio considerable cercano a 110 puntos que equivale a una coordinación normal, y después de haber aplicado los juegos y rondas propuestos se evidencia una pequeña mejoría en este ítem, ya que, el dato más relevante es que la perturbación de la coordinación disminuyó del 21% al 14%, y esta diferencia fue sumada a una buena coordinación, aumentando del 36% al 43%, según la gráfica 31.

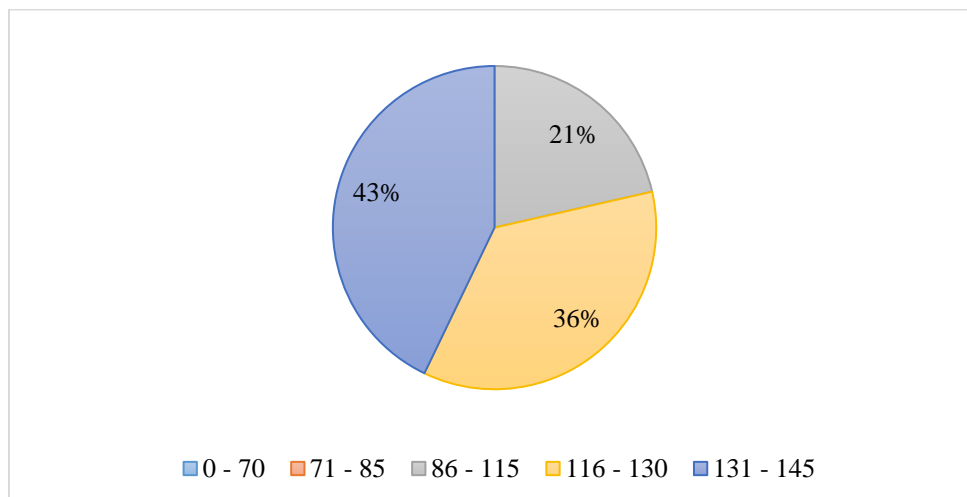
Gráfica 31 Saltar 2



Elaboración propia

Seguido a lo anterior, se evidencia de igual forma una mejoría leve en la actividad de correr perteneciente a los patrones básicos. De acuerdo con la gráfica 32, se destaca que no hay casos de insuficiencia o perturbación de la coordinación, y hay una reducción en la coordinación normal del 28% al 21%, dejando así, un aumento hasta el 43% en muy buena coordinación, mientras que el segundo score se mantiene estable con el mismo 36%.

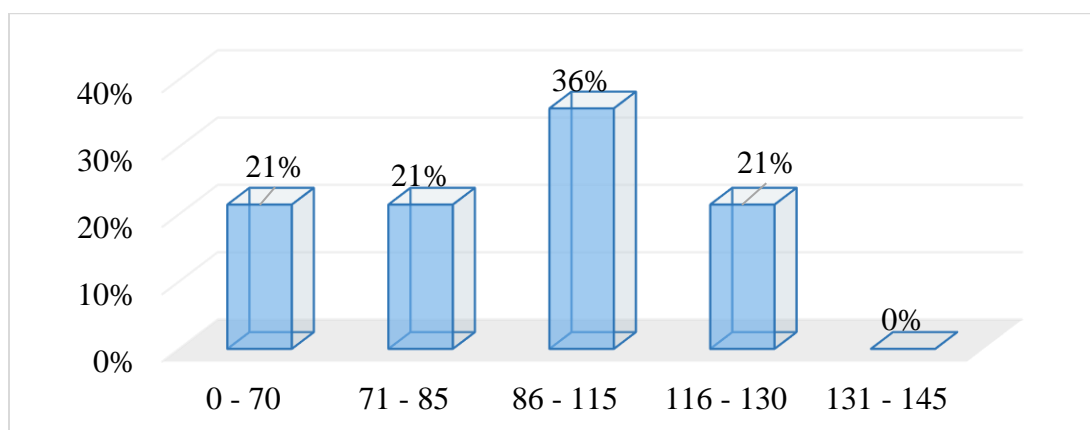
Gráfica 32 Correr 2



Elaboración propia

Para culminar las actividades de patrones básicos se tiene la actividad de bailar, la cual tuvo una variación muy leve con respecto a su puntaje previo. De acuerdo con la gráfica 33, en este caso, el 21% de la población presenta insuficiencia de la coordinación, mientras que, otro 21% tiene perturbaciones, dejando así, una cifra considerable con tendencia negativa, que se debe seguir trabajando y tomar como guía la información planteada acá para así poder fortalecer las habilidades de los menores.

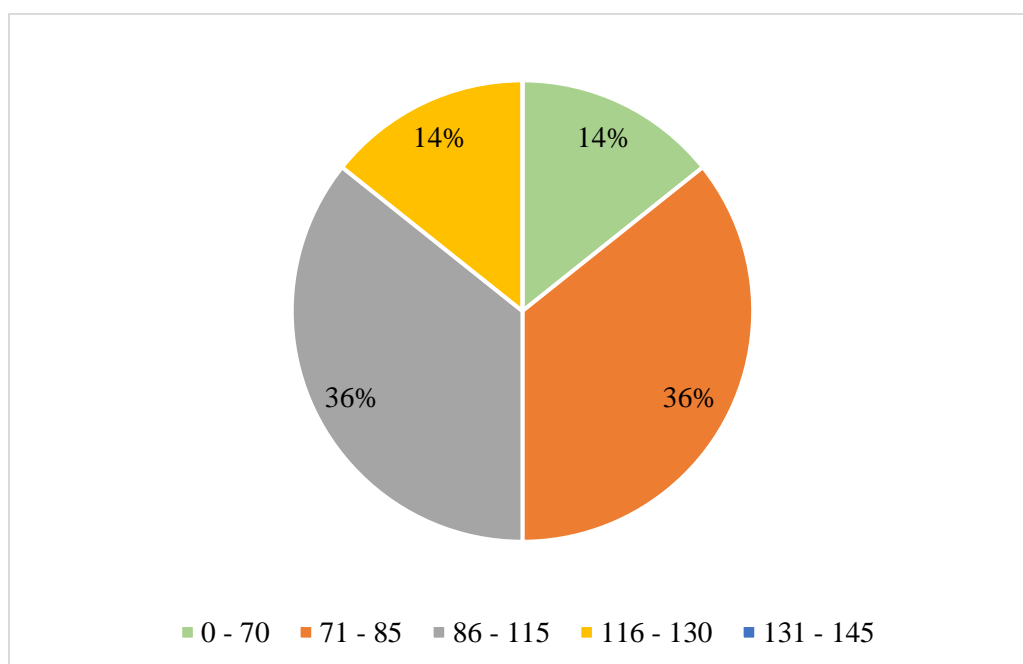
Gráfica 33 Bailar 2



Elaboración propia

Salto en un pie hace parte de las actividades que integran la habilidad de equilibrio, la cual tuvo un avance considerable. De acuerdo con la gráfica 34, se pasó del promedio general del grupo de 75 puntos a 100. Aunque no se obtuvieron resultados en la categoría más alta, si se disminuyó considerablemente la amplia afluencia que había en el rango de insuficiencia de la coordinación, reduciendo del 36% inicial y al 14%. Esto deja de la siguiente forma las otras clasificaciones: 36% para perturbación en la coordinación, 36% de coordinación normal y 14% con buena coordinación.

Gráfica 34 Salto en un pie 2

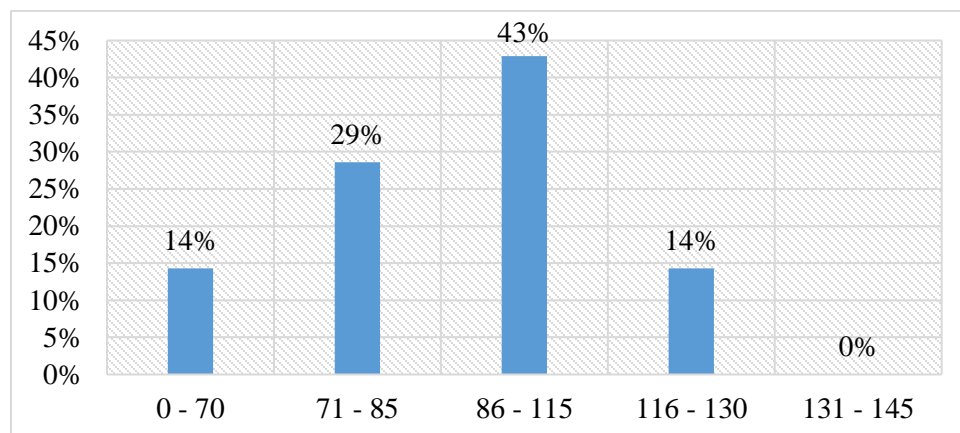


Elaboración propia

Por otra parte, la coordinación de movimientos obtuvo un avance importante al finalizar este nuevo test, ya que, del 72% de la población que abarcaba la insuficiencia y perturbación de la coordinación, se redujo en un 30% de participación aproximadamente, ya que el 14% tiene un score por debajo de 70 y el 29% estuvo entre 71-85. Por ende, la categoría de coordinación

normal creció del 21% hasta el 43% y finalmente la buena coordinación se incrementó del 7% al 14% como lo recoge la gráfica 35.

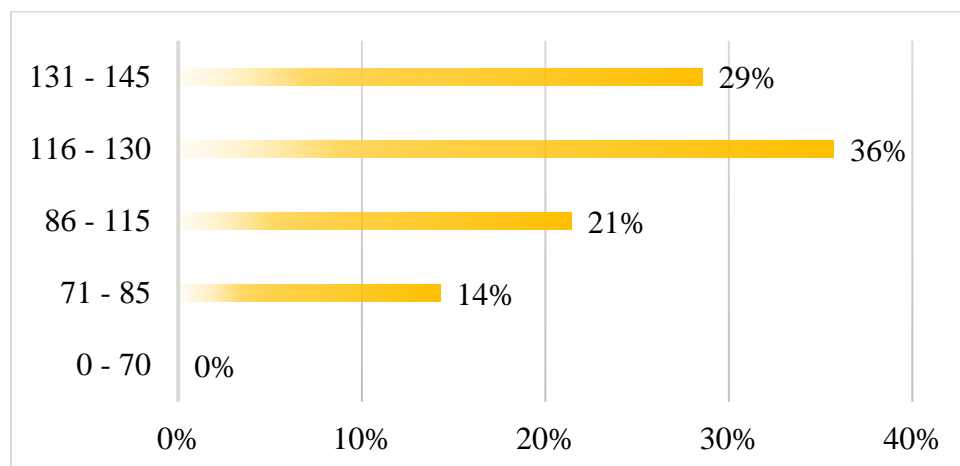
Gráfica 35 Coordinación de movimientos



Elaboración propia

La imitación de los movimientos es la primera actividad perteneciente a la última habilidad que en este caso es lateralidad, y que se identifica desde un inicio como la mayormente desarrollada y que se ha podido demostrar a través de los test aplicados. En este caso, se siguen sin obtener resultados en el rango más bajo de calificación, mientras que, la perturbación en la coordinación disminuyó del 21% al 14%. Así mismo, las dos clasificaciones más altas aumentaron en este caso del 29% al 36% para buena coordinación, y del 21% al 29% para muy buena coordinación, tal como se aprecia en la gráfica 36.

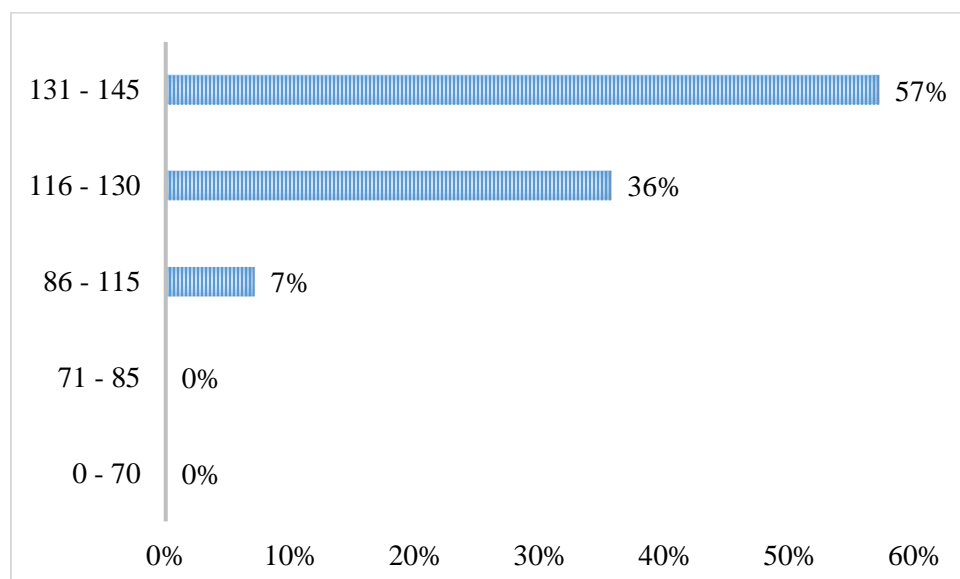
Gráfica 36 Imitación de movimientos



Elaboración propia

La reproducción de ritmos tuvo mejoras en su último nivel de categorización. De acuerdo con la gráfica 37, del 43% que se obtuvo inicialmente para muy buena coordinación, este aumentó al 57%, y caso contrario, pero de forma positiva fue la disminución en el rango “Buena coordinación” que disminuyó del 21% al 7%, dejando una tendencia clara hacia el alza y una actividad de buen dominio para los niños.

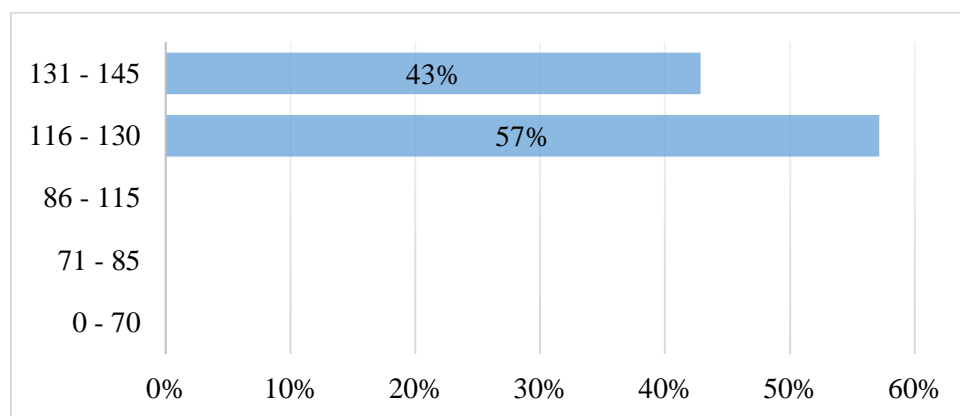
Gráfica 37 Reproducción de ritmos



Elaboración propia

Las nociones temporales tienen uno de los puntajes más altos dentro del test, ya que los niños logran entender las diferencias entre rápido y lento, aplicándolo en su cotidianidad, así pues, el 57% de los menores obtuvieron una buena coordinación, y añadido a esto, el 43% restante están en la calificación más alta equivalente a la muy buena coordinación, según la gráfica 38.

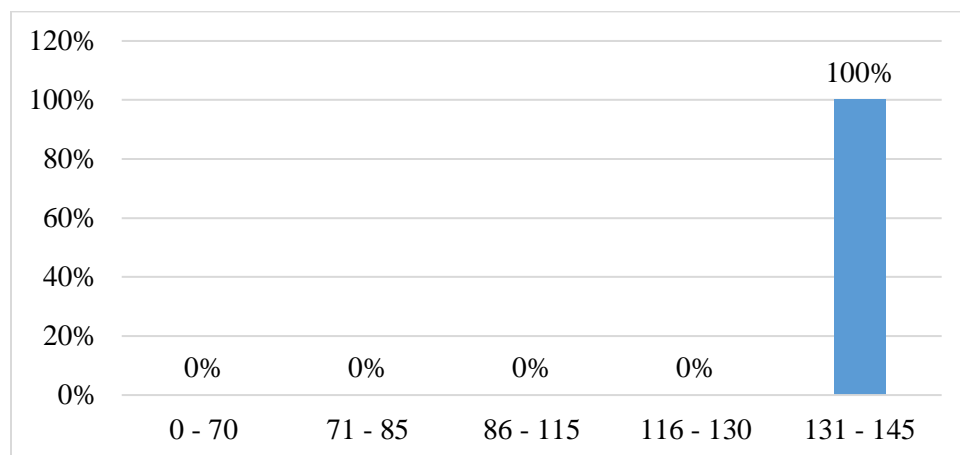
Gráfica 38 Nociones temporales 2



Nota. Elaborado por autores

Finalmente, las nociones espaciales que son el reflejo de las indicaciones adentro y afuera, hacen parte del dominio total de los niños, lo cual se refleja en la gráfica 39 con el 100% en la escala más alta, tanto en el test inicial como en el aplicada post proyecto lúdico. De igual forma, a continuación, se ubican las fotografías tomadas a los alumnos durante la aplicación de su último test KTK.

Gráfica 39 Nociones espaciales



Elaboración propia

A continuación, se evidencian las actividades realizadas a través del registro fotográfico.

Figura 7 Saltos laterales test final



Elaboración propia

Figura 8 Desplazamiento lateral sobre plataforma test final



Elaboración propia

Figura 9 Salto mono pedal test final



Elaboración propia

#### 5.4 Comparación de resultados – test

A manera de resumen y con la finalidad de evidenciar los avances obtenidos a partir de la aplicación de este proyecto, se diseñó la tabla 12, la cual, muestra el promedio grupal en cada una de las actividades desarrolladas para la medición, tanto en la fase previa, como en la fase posterior a la aplicación de los juegos y rondas. Los datos evidencian la lateralidad como la habilidad mejor desarrollada en los niños, ya que estos arrojaron resultados por encima de 130 puntos, que es un puntaje de buena coordinación, sin dejar de lado su perfección en las nociones espaciales, donde el resultado fue 145/145.

De igual forma, la flexibilidad tuvo una importante mejoría después de haberse aplicado las actividades lúdicas, ya que, la flexión del tronco, la extensión de brazos, pies y demás, tenían puntajes promedios con inferioridad de 100 puntos, y al realizarse el nuevo test, se obtuvieron score de entre 100 a 130 como es el caso de la flexibilidad de la columna que fue el más alto dentro de esta habilidad. Seguido a esto, en los patrones básicos no hubo cambios relevantes, podría decirse que se mantuvo estándar ya que saltar aumentó 5 puntos y correr 4, mientras que, bailar fue la actividad con puntaje más baja en ambos test, con la medida inicial de 84 y finalizó con 90 puntos.

Finalmente, cabe destacar que el equilibrio como habilidad tuvo mejorías en sus actividades de 25 puntos para el caso de salto en un pie, y de 30 puntos para la coordinación de movimientos, ya que, los juegos como el avioncito, el loro y la lora o la penca echa´ tenían esa facultad de ayudar con su desarrollo, de igual forma, es importante aclarar que el equilibrio es quizás una de las habilidad más difíciles de explorar, ya que, esta se desarrolla con el tiempo a medida que la persona aumenta su edad y hace parte de su naturaleza. Sin embargo, los

proyectos como este cumplen un papel fundamental, creando lecciones y rutinas que a temprana edad favorecerán su adultez.

Tabla 11 Comparación de resultados test

Habilidad motriz	Actividades	Puntaje inicial	Puntaje final
Flexibilidad	Flexión de tronco	85	105
	Extensión de brazos y pies	90	115
	Flexibilidad de columna	129	130
	Extensión de tronco	86	100
Patrones básicos	Saltar	110	115
	Correr	136	140
	Bailar	84	90
Equilibrio	Salto en un pie	75	100
	Coordinación de movimientos	80	110
	Imitación de movimientos	115	130
Lateralidad	Reproducción de ritmos	120	135
	Nociones temporales (Rápido - Lento)	130	135
	Nociones espaciales (Dentro - Fuera)	145	145

Nota. Elaborado por autores

## 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 en compañía de la labor docente. Con el uso masivo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones entre la comunidad de niños de entre 6 a 8 años, se ha observado que las actividades físicas y recreativas que buscan fortalecer las habilidades motoras en las aulas de clase ha disminuido sustancialmente, lo cual, podría derivar en problemas para su salud y habilidades cognitivas. Las evidencias recogidas por los docentes-investigadores en el Instituto para la Formación Integral, ubicado en el municipio de Luruaco, departamento de Atlántico (Colombia), confirman este problema, en particular entre los estudiantes del grado segundo, lo que motivó el diseño de un proyecto de intervención para impactar en esta comunidad.

La propuesta de intervención estuvo enfocada en la participación individual y grupal, mediante actividades lúdicas basadas en la mezcla de la cultura y ritmos típicos de la región Caribe, para incentivar a los estudiantes espacios de esparcimiento y realización voluntaria de deportes. Durante el desarrollo de estas actividades lúdicas, los estudiantes se convierten en el eje central de la intervención, favoreciendo sus habilidades y destrezas para construir un desarrollo social y afectivo. Igualmente, se destaca que la propuesta de intervención haya sido consultada con los padres o tutores de los menores, dada la importancia que tiene contar con su apoyo dentro y fuera de las aulas para que los menores lleven una vida menos sedentaria.

Así mismo, este proyecto tuvo como objetivo enriquecer los contenidos pedagógicos en los procesos de enseñanza de las habilidades motrices involucrando metodologías de corte didáctico que propendan buscar un desarrollo integral del menor en su entorno. Para ello, se buscó 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.

Es importante destacar que los docentes involucrados en este proyecto se encontraron con unos niños de segundo grado que presentaban falencias en algunas de sus habilidades motoras como la flexibilidad, el equilibrio y sus patrones básicos. Puesto que, con ayuda del test de coordinación KTK y los diarios de campo bajo el método de observación directa, se hallaron resultados con un puntaje inferior a 100 e inclusive, con inferioridad a los 70 puntos en determinados casos, lo cual equivale a una insuficiencia y perturbación de la coordinación, y por ende, se convirtieron en oportunidades para la mejora y es allí donde tomó sentido la realización de este proyecto lúdico. Sin embargo, la habilidad de mayor destreza fue la lateralidad, la cual, si obtuvo puntajes cercanos al máximo más alto, en lo relacionado con la reproducción de ritmos, imitación de movimientos y las nociones temporales y espaciales.

Por otra parte, se destaca la participación de los padres en la realización y ejecución de las actividades, ya que ellos fueron partícipes de la metodología implementada en el segundo objetivo específico, en donde, a través de una encuesta manifestaron la percepción que tienen sobre sus hijos en cuanto a las habilidades motoras. De igual forma, brindaron la autorización para que los niños fueran partícipes en las diferentes sesiones realizadas por el equipo docente. Así mismo, se resalta que las ocho actividades planeadas entre juegos y rondas se lograron implementar y de esta forma se trató en buscar el desarrollo y la mejoría de las habilidades motoras de los infantes. Aunque, por razones externas, específicamente de salud, en algunas sesiones no se lograron reunir la totalidad de los niños, por lo que, se tuvo que programar nuevos días para así completar su participación.

Finalmente, el equipo docente aplicó el test de coordinación KTK por segunda vez, con finalidad de determinar la viabilidad del proyecto y evidenciar si este obtuvo un impacto positivo o no en los niños. Dejando como resultado final que, los menores obtuvieron resultados más altos en la mayoría de las actividades ejecutadas, por ende, se logró una mejoría en sus habilidades motoras. Se destaca cómo los más grandes cambios en las habilidades de flexibilidad y equilibrio, ya que, los alumnos tenían puntajes inferiores a 100 y después de haber aplicado la estrategia didáctica, esto se incrementó hasta los 115 o 130 puntos como fue el caso de la flexibilidad de la columna, lo equivalente a una muy buena coordinación., Estos resultados soportan la pertinencia y eficacia de la intervención diseñada e implementada en la institución, , enfocando el trabajo del docente hacia el desarrollo cognitivo, físico y emocional de sus estudiantes.

## 7 Recomendaciones

Con base en el trabajo realizado y los resultados obtenidos, una de las principales recomendaciones que se le puede brindar a los docentes que estén a cargo de impartir clases a niños de entre 6 y 8 años, es que las actividades educativas de corte académico y pedagógico se realicen con apoyo de la lúdica, en dónde, se le permitan al estudiante ser un agente 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 a actividades lúdico pedagógicas que fortalezcan la motricidad gruesa en los niños.

De igual forma, es importante que los docentes y el personal en general de la institución entiendan la importancia de este tipo de proyectos y específicamente, del beneficio que tiene para los niños, por lo cual, se recomienda repetir la implementación de estas actividades en periodos trimestrales, midiendo el desempeño de los alumnos y enfocándose en la mejoría de sus habilidades motoras a partir de lo propuesto inicialmente. Así mismo, este tipo de estrategias se pueden adaptar para niños mayores y adolescentes, a partir de actividades que sean interesantes para su edad.

## 8 Bibliografía

Alarcón, D., & Padilla, V. (2017). Uso del test KTK como instrumento de evaluación de la coordinación motora gruesa entre los 6 y 11 años de edad en hombres y mujeres. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 18(1), 43-52.

<https://www.redalyc.org/journal/5256/525664809003/html/>

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2021). *Protocolo promoción de la actividad física en niñas y niños de primera infancia en jardines infantiles públicos, privados y casas de pensamiento intercultural*. Bogotá.

[https://sig.sdis.gov.co/images/documentos\\_sig/procesos/prestacion\\_de\\_servicios\\_sociales\\_para\\_la\\_inclusion\\_social/doc\\_aso/4.infancia/20211228\\_ptc\\_pss\\_065\\_v0\\_promocion\\_actividad\\_fisica\\_primera\\_infancia\\_jiycp.docx](https://sig.sdis.gov.co/images/documentos_sig/procesos/prestacion_de_servicios_sociales_para_la_inclusion_social/doc_aso/4.infancia/20211228_ptc_pss_065_v0_promocion_actividad_fisica_primera_infancia_jiycp.docx)

Armero, P., & Cuaspa, H. (2023). Test de Coordinación Motriz Aplicados al Área de Educación Física: Una Revisión Sistemática de Literatura. *Mentor: Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 5, 332-366.

Babakr, Z., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quartely Reviews*, 2(3), 517-524. [https://www.researchgate.net/publication/335219854\\_Piaget's\\_Cognitive\\_Developmental\\_Theory\\_Critical\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/335219854_Piaget's_Cognitive_Developmental_Theory_Critical_Review)

Balseca, G. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto*. Quito. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/8c17ccdf-aeab-462c-a00f-80ab497b16dd>

Berruezo, P. (2017). *El contenido de la psicomotricidad*. Madrid.

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>

Blázquez, D. (2003). *El juego y la ludica en la educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.

Briolotti, A. (2014). *El lugar del ambiente en la teoría del desarrollo psicológico de Arnold Gesell*. VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Buenos Aires. <https://www.academica.org/000-035/101.pdf>

Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza - aprendizaje*.

<https://www.camposc.net/0repositorio/ensayos/00estrategiasenseaprendizaje.pdf>

Cayllahua, V. (2020). *Las habilidades motrices en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 235 de Cosme - Churcampa - Huancavelica*. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/210b6eb3-a647-48c3-8317-89779c189e28>

Cerisola, A. (2017). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. *Pediátr Panamá*, 46(2), 126-131.

<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf>

Chiva, O., Gil, J., & Salvador, C. (2015). Actividad física y síndrome de down. *Revista digital de educación física*, 33(1), 24-37.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5384101>

Cratty, B. (1982). *Desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Piados.

- Di paolo, E., Rohde, M., & De Jaegher, H. (2010). Horizons for the Enactive Mind: Values, Social interaction, and play. *Enaction: Towards a New Paradigm for Cognitive Science, Cambridge*, 33-87. [https://ezequieldipaolo.net/wp-content/uploads/2011/10/di\\_paolo\\_rohde\\_de\\_jaegher\\_horizons.pdf](https://ezequieldipaolo.net/wp-content/uploads/2011/10/di_paolo_rohde_de_jaegher_horizons.pdf)
- Donet, F. (2023). *Reseña del libro: Castañer M. y Camerino, O. Enfoque dinámico e integrado de la motricidad (EDIM). De la teoría a la práctica (Vol. 1)*. <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/411520>
- Driessnack, M., Sousa, V., & Costa, I. (2007). Revisión de los diseños de investigación relevantes para la enfermería: parte 3: métodos mixtos y múltiples. *Revista Latinoamericana de Enfermagem*, 15(5), 179-182. [http://www.scielo.br/pdf/rlae/v15n4/es\\_v15n4a25.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rlae/v15n4/es_v15n4a25.pdf)
- Gallardo, Y., & Moreno, A. (1999). *Recolección de la información*. Bogotá: Arfo editores LTDA.
- Gámez, E. (2015). *Módulo Activo Recreo Activo -MARA: una estrategia para incrementar la actividad física en niños y niñas de 5º grado en Bogotá*. Bogotá. <https://repository.urosario.edu.co/items/717427b3-75f6-4b4a-939f-e6d2d5e576a8>
- Garcia, M. (2012). El juego en la educación física: Una experiencia pedagógica. *Revista internacional de medicina y ciencias de la actividad física y el deporte*, 12(46), 247-261. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/306348>
- Gesell, A. (1977). *Guía para el estudio del niño preescolar*. Buenos aires. [https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC\\_INST:56UDC\\_INST&tab=Everything&docid=alma991000419419703936&lang=es&context=L](https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST:56UDC_INST&tab=Everything&docid=alma991000419419703936&lang=es&context=L)

- Gesell, A. (1988). *El niño de cinco y seis años*. Paidós Ecuador.
- Hamui-Sutton, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación. *Investigación en educación médica*, 211-216.
- Hernandez, R. (2015). La importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños. *Revista Iberoamericana de Educación*, 69(1), 67-81. <https://rieoei.org/RIE/issue/archive>
- Hestbaek, L., Andersen, S., Skovgaard, T., & Olesen, L. (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*. <https://doi.org/10.1186/s13063-017-2143-9>
- Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: Prolegómenos a una teoría del juego*. Madrid, España: Alianza Editorial.  
[https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)
- ICBF. (2018). *Guía técnica del componente de alimentación y nutrición para los programas y proyectos misionales del ICBF*. Bogotá.  
[https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/g6.pp\\_guia\\_tecnica\\_del\\_componente\\_de\\_alimentacion\\_y\\_nutricion\\_icbf\\_v2.pdf](https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/g6.pp_guia_tecnica_del_componente_de_alimentacion_y_nutricion_icbf_v2.pdf)
- Jimenez, C. (2006). *La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego*. Magisterio. <https://bibliotecadigital.magisterio.co/libro/la-l-dica-como-experiencia-cultural-etnograf-y-hermen-utica-del-juego>

Kiphard, B., & Schilling, F. (1974). *Korperkoordinationstest für Kinder*. Beltz Test GmbH: Weinheim.

Ministerio de Educación Nacional. (2022). *¿Qué es la atención integral?*

<https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177827.html>

Montañas, J. (2000). *El juego en el medio escolar*.

[https://www.researchgate.net/publication/341540867\\_El\\_juego\\_en\\_el\\_medio\\_escolar](https://www.researchgate.net/publication/341540867_El_juego_en_el_medio_escolar)

Organización Panamericana de la Salud. (2018). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030*. Washington, D.C.

[https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/50904/9789275320600\\_spa.pdf](https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/50904/9789275320600_spa.pdf)

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.

Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Electrónica Educare*, 15-29.

Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*.

Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*. Ariel. Obtenido de <https://cutt.ly/7EXMDGM>

Quilumbaquin, M. (2021). *Actividades físicas - recreativas para el desarrollo de habilidades motrices básicas en niños de 5-6 años, unidad educativa "Jacinto Collahuazo" durante el Covid-19*.

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11302/2/PG%20842%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Ruiz, L. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=185046>

- Ruiz, M., Borboa, M., & Rodriguez, J. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani: revista académica de investigación*, 13(1), 1-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325416>
- Sacoto, R., Cárdenas, N., & Castro, A. (2018). *Influencia de la tecnología en el desarrollo integral de los niños en la primera infancia*. Cuenca. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220711>
- Sáez, M., Gil, P., & Martinez, M. (2021). Desarrollo psicomotor y su vinculación con la motivación hacia el aprendizaje y el rendimiento académico en educación infantil. *Revista de educación*, 392(2), 177-203. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:41561da7-d7f0-4397-9616-5bce2931ff54/07saezesp-ingl.pdf>
- Salazar, C. (2015). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía*. Armenia.
- Sanchez, F. (1986). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Gymnos. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=586417>
- Sarduy Domínguez, Y. (2012). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista Cubana de Salud Pública*.
- Soacha, E. (2017). *Acciones lúdicas y pedagógicas, una propuesta para fortalecimiento de la motricidad gruesa*. <http://hdl.handle.net/11371/1616>
- Taberero, B. (2003). Physical Education classroom study: analysis of the material resources of the area. *Apunts. Educación física y deportes*, 72(1), 49-54. <https://revista->

apunts.com/estudio-del-aula-de-educacion-fisica-analisis-de-los-recursos-materiales-proprios-del-area/

Torres, M., & Paz, K. (mayo de 2015). *Universidad Rafael Landívar*.

[https://www.researchgate.net/publication/265872831\\_METODOS\\_DE\\_RECOLECCION\\_DE\\_DATOS\\_PARA\\_UNA\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/265872831_METODOS_DE_RECOLECCION_DE_DATOS_PARA_UNA_INVESTIGACION)

UNICEF. (2018). *Consulta nacional a niños, niñas y adolescentes ¿Y la niñez qué?*

<https://www.unicef.org/colombia/media/9886/file/Consulta%20a%20ni%C3%B1os,%20ni%C3%B1as%20y%20adolescentes%20.pdf>

Valverde, L. (1988). *El diario de campo*.

<https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Vecino, H., & Argüello, J. V. (2020). Coordinación motora gruesa en niños de 7 a 12 años mediante la batería KTK. *Infancias imágenes*, 19(2), 20-42.

Vera, J. (2010). Autobiografía, identidad docente y conocimiento didáctico en la enseñanza de la Educación Física. *Revista complutense de educación*, 21(2), 423-441.


<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3792748>

Vygotsky, L. (2001). *Psicología pedagógica*. Buenos Aires: Aique.

Walpole, R., & Myers, R. (1996). *Probabilidad y Estadística*. 4. ed. . Ciudad de México: McGraw-Hill.

## 9 Anexos

### Anexo 1 Consentimiento informado estudio de investigación

 <p><b>LOS LIBERTADORES</b> FUNDACIÓN UNIVERSITARIA</p>	<p><b>CONSENTIMIENTO INFORMADO ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN</b></p>	<p><b>CÓDIGO: ID-FT-031</b></p> <p><b>VERSIÓN: 01</b></p>
<p><b>Título del estudio</b></p>	<p>DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS A TRAVES DE UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO.</p>	
<p><b>Description general</b></p>		
<p>Actualmente, los pensum académicos de las instituciones educativas en Colombia y el mundo no se han enfocado en el desarrollo de las habilidades motoras, por lo que, a medida que el niño crece va presentado falencias en su capacidad física y social. Entonces, mediante la realización de este proyecto se creará una estrategia lúdica que permita analizar y desarrollar las habilidades de los alumnos del grado segundo quienes se encuentran en un rango de edad de 6 a 8 años.</p>		
<p><b>Objetivo del estudio</b></p>		
<p>Contribuir al desarrollo de habilidades motoras como complemento de educación física de los estudiantes de grado segundo del instituto para la formación integral del municipio del Luruaco – Atlántico, a partir de una estrategia didáctico – lúdica para el desarrollo de habilidades motoras.</p>		
<p><b>¿Por qué fue usted elegido para participar en este estudio?</b></p>		
<p>Usted ha sido elegido para ser participe de este estudio, ya que al implementar una estrategia de intervención en los alumnos de segundo grado se requiere del apoyo de sus padres, quienes se hacen presentes en el desarrollo y el aprendizaje de los niños ya que son las personas que comparten el mayor tiempo a su lado, y por ende lo conocen de primera mano, al igual que tienen la percepción más acertada sobre sus condiciones físicas Explicar los criterios de inclusión en forma fácilmente comprensible para las personas que participarán del estudio</p>		
<p><b>Riesgos y beneficios</b></p>		
<p>La participación de este estudio no tiene riesgo alguno ya que hace parte de una investigación netamente académica. Por el contrario, el poder recolectar la información requerida en este instrumento, permitirá a los docentes diseñar e implementar las estrategias lúdicas adecuadas para desarrollar las capacidades motoras de los niños.</p>		
<p><b>¿Cómo será la participación en el estudio?</b></p>		
<p>La participación de los alumnos se realizará en diferentes sesiones programadas en su horario semanal de educación física. En este caso, el docente les explicará los ejercicios a realizar y les entregará las herramientas e instrumentos requeridos</p>		
<p><b>Garantías de su participación</b></p>		
<p>La participación tiene fines netamente académicos y harán parte de una muestra global, en donde, no se enfocará con nombres en particular, sino, porcentajes. De igual forma no se compartirán los datos a otras instituciones o proyectos, garantizándose la confidencialidad de su participación</p>		
<p><b>Manejo de los datos de investigación</b></p>		


La información recolectada será guardada por un término de 6 meses en una red nube la cual será controlada y de único acceso por el docente del grado segundo. Así mismo, solo tendrá fines académicos y se presentarán los resultados mediante el informe final del estudio.

1 de 2

• Participantes

Nombre	Tipo de documento	No. de documento	Firma	Fecha
Liliana Quintero Herrera Nancy Herrera Velasco	CC	1123629835		05/04/2024
Chrys Torres Coronado Paulina Reyes S	CC	22730861		05/04/2024
Elian Avila Roa Heidy Roa M	C-C	22730309		05/04/2024
Isaias Rodriguez M. Yarelis Manotas	CC	1045230215		05/04/2024
Abraham Ariza Neyla Bastios	CC	1007216829	Neyla Bastios	05/04/2024
Thalana Manotas C Yasmin Caspo P.	CC	32853177		05/04/2024
Mateo Castellanos Juan Castellanos	CC	1002073440		05/04/2024
JUAN A PERDOMO R LATORIS REYES P	CC	32570364		05/04/2024
NADHIS LUCIA DONNIETH ARIZAB	CC	8520110		05/09/2024
DONNIETH ARIZAB LEONARDO	CC	1043006537	DONNIETH A	05-09-2024
FERNANDEZ ALVARADO	CC	3776153	FERNANDEZ	03-09-2024
FERNANDEZ ALVARADO	CC	3776458	FERNANDEZ	05-09-2024
Adrian Plazas Angélica Bermúdez	CC	1045667769	Angélica Bermúdez	05-09-2024
Paulina Morales Rosa Rodriguez	CC	1.045229699	Rosa Rodriguez	05-09-2024

"Con la firma del presente documento autoriza de manera libre y voluntaria a la Fundación Universitaria Los Libertadores el tratamiento de los datos personales aquí recolectados con el fin de realizar el control y seguimiento a los proyectos de investigación y sus resultados. Sus datos personales serán tratados y protegidos según lo dispuesto por la normativa colombiana, Ley 1581 de 2012 y nuestra Política de Protección de Datos Personales que puede ser consultada en la página web [www.ulibertadores.edu.co](http://www.ulibertadores.edu.co) (documentos institucionales) la cual contiene los lineamientos y procedimientos para hacer efectivos sus derechos de acceso, supresión, actualización y rectificación de sus datos que podrá ejercer en la Dirección: Carrera 16 N.º 63 A - 68 de Bogotá D.C. o por medio del correo [habeesdata@libertadores.edu.co](mailto:habeesdata@libertadores.edu.co)."

 <b>LOS LIBERTADORES</b> <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA</small>	<b>CONSENTIMIENTO INFORMADO ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN</b>	CÓDIGO: ID-FT-031
		VERSIÓN: 01

• **Aceptación de el (los) participante(s) del estudio**

De acuerdo con el criterio definido por favor marque con una "X" en caso de que acepte o no acepte lo siguiente:

<b>Autorizo a los investigadores del estudio</b> <b>Título del estudio: DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS A TRAVES DE UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO</b>	Acepto	No acepto
Realizar los procedimientos descritos en este documento, necesarios para la realización del estudio de investigación	X	
Hacer grabaciones en audio	X	
Comunicarse conmigo para hacer los seguimientos requeridos por el estudio	X	
Comunicarse conmigo para invitarme a participar de otros estudios de investigación	X	

**Nota:** En el caso de que en algún momento desea obtener información adicional sobre el estudio puede contactar a:

Nombre investigador: Zulys Suarez Escorcía y Hansel Bonfante Alzate  
 Correo electrónico: [zpsuareze@libertadores.edu.co](mailto:zpsuareze@libertadores.edu.co) [hebonfantea@libertadores.edu.co](mailto:hebonfantea@libertadores.edu.co)  
 Teléfono: 304 5359389- 3134317747

**ESPACIO RESERVADO PARA EL INVESTIGADOR**

En nombre del estudio: "DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS A TRAVES DE UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO" me comprometo a guardar la identidad como participante. Acepto su derecho a conocer el resultado de todas las pruebas realizadas y a retirarse del estudio a su voluntad en cualquier momento. Me comprometo a manejar los resultados de esta evaluación de acuerdo con las normas para la realización de investigación en Colombia y la ley para la protección de datos personales (Ley estatutaria 1581 de 2012).

Nombre y apellidos: Zulys Suarez Escorcía y Hansel Bonfante Alzate

No. documento de identidad: 1045230948- 1047405827

Firma: *Zulys Suarez* *Hansel E. Bonfante A.*

Fecha: **5 de abril 2024**

## Anexo 2 Encuesta padre de familia

Querido padre de familia, reciba un cordial saludo, la presente encuesta se hace con la finalidad de identificar las necesidades que se perciben en los niños de segundo grado en cuanto a sus habilidades motoras (Flexibilidad, patrones básicos, equilibrio y lateralidad). Los resultados obtenidos tienen total reserva y solo tienen fines académicos, puesto que, posteriormente serán analizados y a partir de esto el docente creará una estrategia lúdica que incluya los juegos y rondas tradicionales en donde se fortalezca el desarrollo del niño, destacando la importancia de esta labor a temprana edad.

**1) ¿Su hijo/a tiene acceso a dispositivos electrónicos como celulares, Tablet, PC, etc.?**

- A) Si
- B) No

**2) De las siguientes actividades, ¿cuál realiza su hijo/a principalmente en el tiempo libre?**

- A) Deporte
- B) Videojuegos
- C) Rondas
- D) Lectura

**3) Si la institución educativa implementara un proyecto lúdico, ¿cuál de las siguientes actividades le gustaría que estuvieran planeadas en él?**

- A) Rondas
- B) Deportes
- C) Danzas

Tomando en cuenta la escala presentada a continuación, cómo calificaría las siguientes afirmaciones:

	Totalmente en desacuerdo	Parcialmente en desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
4) Estaría dispuesto a ser participe o apoyar que su hijo/a realice la práctica de juegos tradicionales					
5) Los juegos tradicionales tienen gran importancia para el desarrollo de las habilidades motoras del niño/a					
6) Durante la ejecución de las actividades en casa el niño/a logra mantener el control de su cuerpo (salta, camina, corre)					
7) El niño/a tiene una alta flexibilidad en sus extremidades y otras partes de su cuerpo (Tronco, brazo, pies, columna)					
8) En su día a día, el niño/a logra coordinar sus movimientos y no pierde el equilibrio durante sus actividades					
9) El niño/a entiende y aplica fácilmente las nociones temporales (rápido-lento) y las nociones espaciales (dentro-fuera) durante su cotidianidad					
10) El niño/a presenta indicios de sedentarismo o inactividad					

**11) De los siguientes juegos y rondas tradicionales, ¿Cuáles conoce? Puede marcar más de una opción**

- A) El avioncito
- B) Ronda pan y canela
- C) Ronda arroz con leche
- D) Ronda juguemos en el bosque
- E) El loro y la lora

F) Zapatico cochinito


G) A la penca echa´

H) La yuca

**12) Del anterior listado, ¿Cuál sería su juego o ronda preferida para que el niño/a aprenda y participe?**

---

## Anexo 3 Diario de campo

		Diario de campo observación Educación Física			
Número de participantes a la clase:			Fecha:		Diario de campo N°:
Periodo Académico:			Nombre del profesor:		
Objetivo de la sesión:					Hora de inicio:
Descripción de actividades:					Hora final:
Materiales utilizados:					
Observaciones:					
Firma del docente:					

Elaboración propia