



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO MULTIDISCIPLINARIO
SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR A GRADO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**

TEMA:

Propuesta de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en niños de tercer grado del colegio "Mi Redentor", en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet. Managua. 2020

Autores:

- 1. Br. Taniuska Soley Molina Navarrete**
- 2. Br. Kelly Marcela Avalos**
- 3. Br. María Valeska Baltodano**

Docente Tutor:

- Msc. Francisco Javier Ruiz Cabrera**

Managua, Nicaragua, 19 de diciembre del 2020

TEMA:

Propuesta de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en niños de tercer grado del colegio "Mi Redentor", en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet. Managua. 2020

CARTA AVAL DEL TUTOR

Por este medio, hago constar que el trabajo de seminario de graduación titulado **“Propuesta de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en niños de tercer grado del colegio "Mi Redentor”, en tiempos de COVID 19. Managua. 2020 a través de la plataforma virtual google Meet. Managua. 2020”**, elaborado por:

- 1. Br. Taniuska Soley Molina Navarrete**
- 2. Br. Kelly Marcela Avalos**
- 3. Br. María Valeska Baltodano**

Tiene la coherencia metodológica consistente, así como la calidad estadística suficiente, cumpliendo de esta manera con los parámetros de calidad necesarios para su defensa final, como requisito parcial para **Optar al grado de Licenciado en Educación Física y Deportes**”, que otorga la Facultad de Educación e Idiomas del Recinto Universitario Rubén Darío de la UNAN-Managua.

Se extiende la presente constancia en tres tantos de un mismo tenor, en la ciudad de Managua a los cinco días del mes diciembre del año dos mil veinte.

Atentamente:

Msc. Francisco Javier Ruiz Cabrera
Docente UNAN-Managua

DEDICATORIA

- A DIOS nuestro Señor Celestial:

Que con inmenso Amor nos orientó por el camino del bien para lograr una meta más en nuestras vidas.

- A nuestros Padres:

Por habernos enseñado los valores del buen proceder en la vida y que con gran amor nos enseñaron a darle valor a nuestros sueños de convertirnos en personas de bien, y de esta manera poder contribuir al desarrollo de la enseñanza en nuestro país.

- A nuestros docentes:

Ya que ellos han sido nuestros formadores académicamente, nos han brindado sus conocimientos, amor, entrega y paciencia a lo largo de nuestra carrera.

1. **Br. Taniuska Soley Molina Navarrete**
2. **Br. Kelly Marcela Avalos**
3. **Br. María Valeska Baltodano**

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos infinitamente a nuestro tutor: Msc. Francisco Javier Ruiz Cabrera, que sin su apoyo no hubiese sido posible finalizar este trabajo de investigación, sus consejos y orientaciones estimularon nuestros pensamientos de incontables maneras, muy agradecidas por sus consejos, le apreciamos y admiramos mucho.

Y a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron en la realización de este trabajo.

- 1. Br. Taniuska Molina Navarrete**
- 2. Br. Kelly Marcela Avalos**
- 3. Br. María Valeska Baltodano**

RESUMEN

El colegio cristiano Mi Redentor de Managua, está ubicado en el distrito VI, en el área de educación Primaria, se observó una limitante que nos hemos planteado como problemática de investigación y es la falta de juegos tradicionales para un mejoramiento de la psicomotricidad en los niños en edades del tercer grado. Una vez descrito y caracterizado el problema, nos hacemos la siguiente pregunta principal de investigación: ¿Cómo proponer juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en niños de tercer grado del colegio “Mi Redentor”, en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet, Managua 2020? El presente estudio está compuesto por 23 alumnos pertenecientes al colegio “Mi Redentor”, Managua. El tamaño de la muestra en el presente estudio está compuesto por todos los individuos disponibles que cumplieran los criterios de inclusión y exclusión. De acuerdo al método de investigación el presente estudio es observacional y según el nivel de profundidad del conocimiento es descriptivo. Según el Análisis y Alcance de los Resultados: es analítico y según el enfoque filosófico de nuestro estudio es de paradigma Interpretativo,

Palabras Claves: Educación Física, Psicomotricidad, Juegos Tradicionales, COVID 19, Plataforma Virtual Google Meet.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	11
II. JUSTIFICACIÓN	12
III. ANTECEDENTES	13
IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
V. OBJETIVOS	16
5.1 Objetivo General	16
5.2 Objetivos Específicos	16
VI. MARCO TEÓRICO	17
6.1 Colegio Mi Redentor	17
6.2 Actividades Lúdicas.	19
6.3 Actividades físicas para niños	20
6.4 Actividades Lúdicas como Estrategia Pedagógica.	20
6.5 Actividades Lúdicas como Estrategia pedagógica en la Educación Inicial	21
6.6 Actividades Lúdicas Favorecen el Desarrollo Motor	23
6.7 Psicomotricidad	24
6.8 Principios y Metas de la Psicomotricidad.	26
6.9 Características de Sala de Psicomotricidad.	26
6.10 Tipos de Espacio para uso de Materiales para la Psicomotricidad.	27
6.11 Elementos base de la psicomotricidad.	28
6.12 Juegos psicomotores.	28
6.13 Juego social y Culturales.	29
6.14 Juegos tradicionales.	30
6.15 Psicomotricidad en niños.	31
6.16 Juegos Pre deportivos	40
6.17 Plataforma Virtual Google Meet	41
6.18 COVID 19 (Coronavirus)	42
VII. HIPÓTESIS	44
VIII. DISEÑO METODOLÓGICO	45
8.1 Tipo de Estudio	45
8.2 Área de Estudio	46

8.3	Universo	46
8.4	Muestra.....	47
8.5	Criterios.....	47
8.6	Métodos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	47
8.7	Procedimiento para la Recolección de la Información	48
8.8	Aspectos Éticos.....	49
8.9	Plan de Tabulación y Análisis Estadístico descriptivo	49
8.10	Matriz de Operacionalización de Variables (MOVI).....	50
IX.	RESULTADOS	52
X.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.	70
XI.	CONCLUSIONES	74
XII.	BIBLIOGRAFÍA	75
XIII.	ANEXOS	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. MOVI. 1	50
Tabla 2. MOVI. 2.....	51
Tabla 3. Edades.....	52
Tabla 4. Sexo	53
Tabla 5. Procedencia.....	54
Tabla 6. Ejercicios de flexibilidad.	56
Tabla 7. Juegos tradicionales.	57
Tabla 8. Juegos predeportivos	58
Tabla 9. Actividades físicas de desplazamiento lateral	59
Tabla 10. Trabajo físico de pliometría.....	60
Tabla 11. Ejercicios físicos para prevenir lesiones.....	61
Tabla 12. Tiempos de hidratación.	62
Tabla 13. Actividades físicas de equilibrio.....	63
Tabla 14. Ejercicios aeróbicos	64
Tabla 15. Actividades gimnásticas y rítmicos.	65
Tabla 16. Actividades de coordinación, tiempo y espacio.	66
Tabla 17. Evaluaciones por clases.	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Edades.....	52
Gráfico 2. Sexo	53
Gráfico 3. Procedencia.....	54
Gráfico 4. Calentamiento previo a las actividades físicas.	55
Gráfico 5.Ejercicios de flexibilidad previo a las actividades físicas desarrolladoras.	56
Gráfico 6. Juegos tradicionales en el desarrollo de la clase para mejorar la psicomotricidad.	57
Gráfico 7. Juegos predeportivos en el desarrollo de la clase de educación física y deportes... ..	58
Gráfico 8.Actividades físicas de desplazamiento lateral en el desarrollo de la clase	59
Gráfico 9.Trabajo físico de pliometría en el desarrollo de la clase	60
Gráfico 10. Ejercicios físicos para prevenir lesiones en el desarrollo de la clase.	61
Gráfico 11. Tiempos de hidratación durante el desarrollo de la clase.	62
Gráfico 12. Actividades físicas de equilibrio en el desarrollo de la clase.	63
Gráfico 13.Ejercicios aeróbicos den el desarrollo de la clase.	64
Gráfico 14.Actividades gimnásticos y rítmicos en el desarrollo de la clase.	65
Gráfico 15. Actividades de coordinación tiempo y espacio en el desarrollo de la clase.	66
Gráfico 16. Evaluaciones por clases.	67

I. INTRODUCCIÓN

En nuestra sociedad y en las aulas de clases se está implementando el uso de las aulas tic (Las tecnologías de la información y la comunicación) las cuales se están apropiando del sector educativo. Este proyecto se fundamenta en el colegio” MI REDENTOR” Managua.

Esta investigación parte de una problemática que se refleja en la falta de juegos tradicionales para el mejoramiento de la psicomotricidad en los niños del tercer grado. La idea específica es aportar por medio de la tecnología una estrategia de enseñanza/aprendizaje virtual, para desarrollar juegos tradicionales y mejorar la psicomotricidad en los niños, al atravesar las condiciones del COVID-19, y así aportar ideas productivas al colegio y al docente.

Este estudio se realizó por medio de paradigma interpretativo, tratando de dar una solución a la problemática planteada con un enfoque cualitativo, alcance observacional, descriptivo, analítico a través del tiempo longitudinal. Se utilizaron tres tipos de instrumentos, entrevista, encuesta inicial demográfica y una guía observacional, ocupando como informantes claves: directores y docentes; para elaborar el debido proceso de investigación, tomando las herramientas actuales del centro, el cual es el uso de plata forma Google Meet, Managua 2020.

Actualmente las herramientas digitales y tecnológicas son capaces de acercar a las personas, facilitar el compartimiento de ideas entre alumnos, crear un aprendizaje autónomo, participación activa suponiendo un cambio educativo y de responsabilidad entre los estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes tienen la posibilidad de interactuar, ingresar y observar videos para dejar un previo conocimiento de juegos, y clases dinámicas a través de la plataforma y la interacción.

II. JUSTIFICACIÓN

Con esta investigación se pretende identificar los niveles de psicomotricidad de los niños y niñas de 7 a 9 años a través de la práctica de juegos tradicionales y promover las actividades lúdicas como una estrategia de aprendizaje. Con este trabajo se pretende identificar las dificultades motrices que se le presentan a los niños y al docente en los juegos tradicionales, ya que este no se les atiende en tiempo y forma, he aquí el problema que enrumbo a la necesidad de investigar sobre el tema teniendo en cuenta que los docentes, padres guían al niño a enfrentar las dificultades que se les presenta.

Los beneficiarios de este trabajo de investigación son los niños de 7 a 9 años de tercer grado de primaria del colegio. “Mi redentor” Managua segundo semestre 2020 quiénes serán parte de esta investigación acerca del desarrollo psicomotor y la promoción de actividades lúdicas, esto permitirá reconocer la importancia de los juegos tradicionales y su enlace con el desarrollo psicomotor de los niños, ya que está es la edad de aprendizaje de los niños y aplicar las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje.

Los resultados en esta investigación serán tomados como antecedentes para tener en cuenta y mejorar la psicomotricidad de los niños con actividades lúdicas a través de los en los juegos tradicionales .así mismo será un eje de apoyo para docentes en el aula, en el campo, en la familia, comunidad y en su entorno con la sociedad.

III. ANTECEDENTES

A nivel internacional: (Pedraza Lozada & Rojas Poveda, 2017) de la corporación universitaria Minuto de Dios facultad de educación, realizaron una investigación titulada "El aula virtual como estrategia para el apoyo de la enseñanza de temáticas del fútbol en el club Caterpillar motor". El cual tuvo como objetivo: crear una aula virtual para el apoyo de la enseñanza del fútbol en el club deportivo Caterpillar motor de la categoría 2009. así como diseñar herramientas didácticas virtuales que aporten a los procesos de enseñanza del fútbol, Es de tipo cualitativo, con un enfoque histórico hermenéutico (comprender la realidad del sujeto y lugar del contexto), método de investigación descriptivo, con una muestra de 6 entrenadores (5 masculinos ,1 femenino) basándose en un grupo focal con datos cualitativos de forma descriptiva, observacional, grabaciones de audio y toma de notas.

Obteniendo como resultado que el aula virtual enfocada al aprendizaje se enfoca más en lo técnico, se adquirió las bases fundamentales para crear un ambiente virtual de aprendizaje y un conocimiento en la labor como docente en el buscar constantemente de medios como herramientas estratégicas a la hora de impartir una clase, facilitar el aprendizaje y adquirir experiencias en el usos de la TIC, también que normalmente ningún educador físico se atreve a cambiar los estilos de clases en el área de campo y en conclusión el aula virtual se diseñó como el apoyo y fortalecimiento de distintas temáticas en el fútbol, se muestra interés con la propuesta tanto de profesores como de los jugadores con la implementación de las diferentes categorías y aparte gran motivación para mejorar las clases, el conocimiento más amplio, aprendizaje y comunicación entre ellos a través del uso de las TIC.

(Herradora Gutiérrez, Olivas Falcón, & Cruz Moreno, 2013) Se considera el juego la forma natural de aprender de los niños y niñas de crear, expresan fácilmente su parte emotivas alegrías, tristezas y ansiedades, así estimula el crecimiento físico, favorece la socialización con otros. Froebel en sus aportes toma en su teoría algunos valores, que nos apropiamos.

El juego como estrategia de aprendizaje, de convivencia, el niño o niña a través de él puede manifestar sus sentimientos y emociones, es decir cuando son juegos de competencia donde se gana y pierde genera sentimientos de pérdida (tristeza), y ganar (alegría).

A nivel nacional según: La investigación desarrolló actividades psicomotrices a través de juegos tradicionales, ha sido un estudio realizado en Managua, Nicaragua. Titulado: “Desarrollo de la motora fina en una niña de tercer nivel de educación inicial del Colegio Alfonso Cortes, durante el segundo semestre del año 2014.”, realizado por la Bra. Virginia Lizeth Ruiz Gutiérrez, y la Bra. Tania Libertad Gutiérrez Hernández, pone en manifiesto las habilidades de la motora fina para desarrollarse a través de actividades lúdicas que facilitan movimientos psicomotrices, además de trabajar con material didáctico para desarrollarlas (Ruiz Gutiérrez & Gutiérrez Hernández, 2015).

Existe otro estudio monográfico con el tema: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande”, realizado en SAHAGÚN – CÓRDOBA, (Díaz Avila, Florez Mirada, & Moreno Ramirez, 2015); en él se reflejan propuestas de actividades que puedan potenciar las condiciones de los niños a través de actividades lúdicas mediante los profesores de la institución educativa Bajo Grande.

IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Colegio Cristiano Mi Redentor de Managua, está ubicado en el distrito VI, en el área de primaria se observó una limitante que nos hemos planteado como problemática de investigación en esta área y es la falta de juegos tradicionales para un mejoramiento de la psicomotricidad en los niños en edades del tercer grado. Una vez descrito y caracterizado el problema nos hacemos la siguiente pregunta principal de investigación: ¿Cómo realizar juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en niños de tercer grado del colegio “Mi Redentor”, en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet, Managua 2020?

De acuerdo a la descripción, caracterización y planteamiento de la pregunta principal, nos hacemos las siguientes preguntas de sistematización:

1. ¿Cuáles son las características socio demográficas de los niños de tercer grado del colegio "Mi Redentor"?
2. ¿Por qué determinar la práctica de juegos pre deportivos en niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" durante la clase de educación física, recreación y deportes en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet?
3. ¿Para qué diseñar un plan de clase con juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" durante la clase de educación física, recreación y deportes en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet.?

V. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

- Realizar juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad con niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet, Managua, 2020

5.2 Objetivos Especificos

1. Describir las características socio demográficas de los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor", Managua, 2020
2. Determinar la práctica de juegos pre deportivos en niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" durante la clase de educación física, recreación y deportes en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet.
3. Diseñar un plan de clase con juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" durante la clase de educación física, recreación y deportes en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet.

VI. MARCO TEÓRICO

6.1 Colegio Mi Redentor

El colegio “Mi Redentor” fue fundado en 1987, es un centro cristiano que difunde el mensaje de salvación de nuestro señor Jesucristo a niños y jóvenes, transmitiendo principios éticos, morales y espirituales. Es un centro comprometido con la formación integral, aplicando procesos y métodos que facilitan la experiencia en la práctica de conocimientos científicos y cristianos. Aspirando a la adquisición de conocimientos reflexivos, juicio crítico y analítico; según el avance de la ciencia y la tecnología, proyectándose a la comunidad. (Cordoba, 2020).

Misión: Instruir a través de la educación cristiana y secular, a jóvenes y niños; primeramente aquellas vidas necesitadas. Como ministerio dentro del cuerpo de Cristo, siguiendo los pasos y las enseñanzas de nuestro divino maestro " Cristo Jesús " nuestro salvador y redentor. El Colegio Cristiano "Mi Redentor", está ubicado de los semáforos de Rubenia, 150 varas al sur, sobre la pista al Mercado Roberto Huembés, en el distrito V de la capital. (Mena, 2012). El Colegio atiende todas las modalidades: Educación inicial, primaria y secundaria, en los turnos matutino y vespertino. La directora es maestra graduada, con el título de licenciada en ciencias de la educación, con 17 años de labor docente, de los cuales lleva 12 años de laborar en el colegio en el cargo administrativo.

El centro cuenta con 30 docentes, el 75% son mujeres y un 25% son varones. Las edades de los docentes oscilan entre los 25 y 58 años. El 80% de los docentes son maestros graduados en ciencias de la educación y el restante 15% se encuentran estudiando carreras afines con la educación. Los niveles académicos son: Maestros de educación primaria (normalistas) técnicos medios, técnicos superior y licenciados. En cuanto a la experiencia docente de cada uno, esta oscila entre los 7 y 30 años.

Gestión Pedagógica de la directora: La directora dentro de sus funciones administrativas y como gerente del colegio se convierte en promotora de cambio, comunica las orientaciones de forma clara, planifica con antelación las actividades a ejecutarse, dirige eficientemente reuniones con los docentes, sean estas de carácter social, o laboral, pero más que todo son de carácter evaluativo y se reúne también con el órgano administrativo, no así con los padres de familia, pues los docentes afirman que los únicos que se reúnen con los padres de familia son ellos. Lo anterior es apoyado por la subdirectora del colegio, puesto que en la entrevista realizada respondió de la misma forma.

La directora como líder pedagógico, se encarga de gestionar el currículo, administrar eficientemente el mismo, asegurarse de que los docentes lo estén empleando correctamente, la subdirectora como tal es la que está más directamente observado y asesorando constantemente a los docentes en la aplicación correcta del currículo. Como resultado de su gestión pedagógica, los docentes han sido permanentemente capacitados, se les ha dado la oportunidad de optar por posgrados en psicopedagogía. En cuanto a la organización e implementación del currículo lo primero que se hace es una capacitación con los docentes, a cargo, ya sea de los técnicos del MINED o de especialistas de otras instituciones afines con la educación.

Los docentes, refieren que no existe una capacitación para la implementación del currículo vigente. La directora dedica tiempo necesario a la coordinación curricular, además que hace respetar los horarios de enseñanza, la subdirectora interviene en el consenso de políticas sobre evaluación y fomentar la coherencia de las actividades del aula con la visión global de la escuela. De manera que se evalúa el currículo a través de las supervisiones directas al docente en su proceso de enseñanza aprendizaje, esta asesoría la ejecutan ambas, con una periodicidad de dos veces en cada corte evaluativo, de acuerdo con los resultados encontrados en las mismas. El colegio cuenta con un sistema para las calificaciones SIAF.

Está ubicado contiguo al Pali, Rubenia, semáforos de Rubenia, 150 Vrs. al Sur, Managua.

6.2 Actividades Lúdicas.

Según (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009) La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Para (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. Para (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. En opinión de (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009). Es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

6.3 Actividades físicas para niños

El juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001)

Menciona una investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. ("Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for, 2001).

6.4 Actividades Lúdicas como Estrategia Pedagógica.

La formación permanente de los docentes de educación inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según, (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009) las estrategias: Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre.

Así mismo, (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009). La define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito.

Refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, (Gomez Rodriguez, Molano, & Rodriguez Calderon, 2015) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial.

6.5 Actividades Lúdicas como Estrategia pedagógica en la Educación Inicial

(Felibertt) En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Así mismo (Felibertt) en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto (Muñiz & Beer, 2020). En su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente (Buenas Tareas, 2010) en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

Los tipos de juegos según (El juego en el desarrollo infantil) se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos, tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

En otro orden de ideas (Martínez Rodríguez, 1999) establece la posición de Vygotsky, determina que la partición de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Para (OSPINA MEDINA, 2015) El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. (Bejarano, 2009)

(La Ludica) Establece que los niños a medida que crecen, construyen nuevos significados a raíz de los anteriormente preexistentes y en interacción con su experiencia física social y cultural. A partir de los tres años en adelante el juego implica altos grados de significación social; considerando que a través de él, interioriza y construye valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y la sociedad en que se desenvuelve.

6.6 Actividades Lúdicas Favorecen el Desarrollo Motor

El desarrollo psicomotor de 0 a 6 años el desarrollo psicomotor del niño entre los 0 y 6 años no puede ser entendido como algo que le va aconteciendo, sino como el algo que él va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. (Martinez, 2000; Gil Madrona, Contreras Jordán, & Gómez Barreto, 2008).

En efecto, el desarrollo psicomotor del niño, tratado científicamente y llevado a la práctica en las sesiones de aprendizaje, busca que los alumnos sean capaces de controlar sus conductas y habilidades motrices. Por lo tanto podemos afirmar, junto a (Gil Madrona, Contreras Jordán, & Gómez Barreto, 2008).

Que el desarrollo psicomotor está a camino entre lo físico madurativo y lo relacional, con una puerta abierta a la interacción y a la estimulación, implicando un componente externo al niño, como es la acción, y uno interno, como es la representación del cuerpo y sus posibilidades de movimiento.

Dentro del ámbito del desarrollo motor, la educación infantil, (Gil Madrona, Contreras Jordán, & Gómez Barreto, 2008) como señalan, se propone facilitar y afianzar los logros que posibilita la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos precisos que permiten diversas modificaciones de acción, y al mismo tiempo favorecer el proceso de representación del cuerpo y de las coordenadas espacio-temporales en las que se desarrolla la acción. Los contenidos motrices

(Gil Madrona P. , Contreras Jordán, Díaz Suárez, & Lera Navarro, 2004) Sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, lo que lleva a decir que esta etapa es un periodo de globalidad irrepetible, y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, debiendo ser este “una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad”.

6.7 Psicomotricidad

Actividad psicológica relacionada a los niveles cognitivos y afectivos respecto al movimiento. Es decir, la actividad psicomotriz permite el desarrollo del niño a nivel psicológico, físico y social a través del mismo. Por lo tanto, el niño utilizará a su cuerpo como elemento de contacto con el entorno, logrando así su maduración psicológica. (Gonzales, 2020)

Según (Rodríguez del Risco, 2014) La Motricidad, está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Por ello es tan importante su estimulación como base para el aprendizaje.

La psicomotricidad se divide en:

- Fina implica movimientos de mayor precisión que son requeridos sobre todo en tareas donde se utilizan de manera simultánea.

El ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir). Las primeras señas de su incipiente desarrollo podemos verlas en "agarrar objetos grandes", "encajar objetos grandes", "pinza digital", "coger objetos y llevarlos a la boca", "garabateo". (Rodríguez del Risco, 2014). Se refiere al movimiento realizado por varias partes del cuerpo. En este caso, las actividades que se llevan a cabo requieren de una mayor precisión y coordinación por parte del niño. Asimismo, se espera que el niño tenga un nivel de maduración y aprendizaje previo que permitan que pueda realizar ciertas actividades. (Gonzales, 2020)

- Gruesa referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. Sus primeros indicios en el desarrollo del bebé los podemos situar en: "levantar y sostener la cabeza", "girarse en la cama", "sentarse", "arrastrarse", "gatear", "andar", "subir escaleras", "alternar las piernas al andar o subir escaleras", etc... (Rodríguez del Risco, 2014). La psicomotricidad gruesa se define como el control o dominio sobre el cuerpo y sus movimientos globales. Por ejemplo: desplazamientos, equilibrio, movimiento de las extremidades y coordinación. (Gonzales, 2020)
- El niño en el aula de psicomotricidad, adquiere nociones espaciales, temporales, de lateralidad, relativas a su cuerpo, a los objetos, a situaciones que le facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes, y desarrollo de sus capacidades. (Colegio Khalilgibrán, 2015).

6.8 Principios y Metas de la Psicomotricidad.

La psicomotricidad, como estimulación a los movimientos del niño, tiene como objetivo final motivar la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior (el otro y las cosas), cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.

Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados. a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios, hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción, ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal, crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible, crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás. (Carrera & Becerra, 2012)

6.9 Características de Sala de Psicomotricidad.

Para montar una sala de psicomotricidad se deben tener en cuenta los objetivos y metas (educativas o terapéuticas) que se desean conseguir con cada actividad. Además, se deben seleccionar y adaptar los materiales para ello entre las principales características de una sala de psicomotricidad destacamos las siguientes:

La sala debe ser un espacio amplio, bien iluminada y con buena temperatura y ventilación. Además, se debe cuidar la decoración y ambientación, lo cual influye en el estado de ánimo de las personas deben cumplir con las condiciones óptimas de seguridad para los niños, es decir, no deben suponer ningún riesgo para los pequeños, como tener elementos peligrosos accesibles como enchufes, desniveles o ventanas a las que puedan tener acceso. Una sala de psicomotricidad debe constituirse en un lugar donde los niños consigan un progreso psicomotriz por medio del juego y actividades relacionadas con él, además, deben responder dichas actividades a una planificación específica según los aspectos psicomotores que se hayan de estimular. (Matilde, 2020).

6.10 Tipos de Espacio para uso de Materiales para la Psicomotricidad.

El espacio sensoriomotor o espacio de la expresividad motriz: En un ambiente de seguridad el niño llevará a cabo juegos de placer sensoriomotor: trepará, saltará, rodará, se balanceará, girará, caerá, jugará con el equilibrio, experimentando diferentes sensaciones kinestésicas, propioceptivas.

Todo esto le llevará a tener conciencia de su propio cuerpo y de sus posibilidades de movimiento, así como adquirir distintas habilidades. En este espacio el niño se encuentra con todo tipo de material ordenado y adecuado a la actividad sensoria motora que desee realizar y que favorece la liberación de tensiones. (Castaño Carrasco). El espacio afectivo o de juego simbólico: Es el lugar donde el niño nos mostrará su emoción y su vida antiasmática, sus gestos, su postura su mímica, así como la utilización que hace del espacio, de los objetos y del tiempo.

Este espacio potencia la expresión motriz y la creatividad con un material apropiado, y es en el juego interior donde el niño manifiesta su mundo interior viviendo una serie de roles que le ayudan a superar el sistema de normas y conflictos que le pone el adulto. (Castaño Carrasco). El espacio de la distanciaci3n, pedag3gico o de las construcciones o espacio para la expresividad plástica y el lenguaje: Espacio para las producciones emocionales y simb3licas ayudándole a la adquisici3n de las bases para el trabajo cognitivo y de representaci3n.

Este espacio favorece el acceso al pensamiento operatorio en la medida que el niño se queda en el exterior de la construcci3n y es capaz de hablar sobre ella seg3n sus parámetros cognitivos. Los objetivos de este espacio son: posibilitar en el niño el paso de la vivencia emocional, a la representaci3n cognitiva, facilitar la descentraci3n afectiva y favorecer el acceso al pensamiento operatorio. Estos objetivos son propuestos a trav3s de la manipulaci3n, experimentaci3n y conceptualizaci3n. (Castaño Carrasco).

6.11 Elementos base de la psicomotricidad.

La percepción, En primer lugar, tiene que ver con una característica innata y adquirida a la vez, pero también con la percepción sensoria motriz, que está ligada al movimiento. Aquí no referiremos a la última, ya que desempeña un papel importante en la elaboración del esquema corporal, del espacio y del tiempo. La percepción sensoria motriz es el conjunto de estimulaciones visuales, auditivas y táctiles.

Ya sabemos que toda acción se apoya en la percepción y que todo conocimiento proviene de diferentes percepciones. La percepción tiene importancia en la práctica escolar cuando el niño aprende a discriminar las formas, los sonidos, los colores, etc. (Nehily, 2011). El esquema corporal es la intuición de conjunto o el conocimiento inmediato que poseemos de nuestro cuerpo en situación estática o en movimiento, así como de las relaciones entre sus diferentes partes y, sobre todo, de sus relaciones con el espacio y con los objetos que nos rodean.

El conocimiento de sí mismo es el fruto de todas las experiencias activas o pasivas que tiene el niño. El desarrollo del esquema corporal empieza desde el nacimiento con los reflejos innatos del niño y las manipulaciones corporales que recibe de su madre. La imagen del cuerpo es fundamental para la elaboración de la personalidad y determinante en el proceso de aprendizaje. El esquema corporal comienza a emerger en la primera edad a través del conocimiento del cuerpo en su conjunto. Aproximadamente hacia los tres años, el niño distingue su cabeza, su cuerpo (el cuerpo significa para él el tronco y la parte abdominal) y sus piernas. La diferenciación de los brazos llegará un poco más tarde (Nehily, 2011).

6.12 Juegos psicomotores.

El término juego proviene del latín iocus, que significa algo así como broma, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales)

que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: El jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica.

Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego, que le dan un marco. Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo:

El niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego. (Raffino, 2020).

6.13 Juego social y Culturales.

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño. (Schwarz).

Podemos decir sin temor a equivocarnos que el juego es un elemento transmisor de costumbres y además está presente en todas las civilizaciones humanas. El juego tiene un papel clave en el aprendizaje social del niño, ya que va aprendiendo aspectos del contexto cultural en el que vive a través de las actividades lúdicas.

El juego tiene claro un valor cultural, los niños y niñas adquieren modelos de comportamiento y habilidades que les ayudaran a desenvolverse en el mundo de las personas adultas. Los niños y niñas juegan asumir roles de mayores papeles que ven en el día a día (hacen de padres, madres, profesores). Además, no debemos olvidar que con los juegos se manifiestan los la valores imperantes en la sociedad. (Anonimo, 2014).

6.14 Juegos tradicionales.

Según (Ecured, 2019) son los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales.

De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

De acuerdo con (Leiva González & Zelaya Gómez , 2016) son los juegos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, 17 herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Para (Ingris & Díaz) los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales.

Que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas).

Incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos.) y algunos juegos de cartas. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

6.15 Psicomotricidad en niños.

El tema del juego es una estrategia fundamental para el docente en la educación inicial, así lograr una motivación, conocimiento y desarrollo futuro del niño y la niña.

Por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, crecen a través el juego, por eso no se debe limitar a los niños en esta actividad lúdica. El juego en el preescolar, es el medio ideal para construir y fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje, a través del juego el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. Este período normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria.

Procesos fundamentales para el desarrollo junto con la mente en coordinación con lo muscular y lo afectivo, está relacionado con las actividades lúdicas tradicionales y convencionales, ya que los juegos contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

El término psicomotricidad se origina de raíces «psycho», que se refiere a la actividad psicológica en los niveles cognitivo y afectivo; y «motor», que se refiere a la palabra movimiento. Por tanto, desde una versión integral del ser humano, la psicomotricidad puede ser comprendida como la facultad que permite, facilita, y mejora la salud física, psicológica y social en el proceso de desarrollo en los niños y niñas a través del movimiento. (Mas & Castella, 2016, págs. 65-70). Además, el desarrollo psicomotor es esencialmente la educación del movimiento, o la educación por medio del movimiento, que procura una mejor utilización de las capacidades psíquicas que incluyen las intelectuales, otorgándole gran importancia a las experiencias sensorio motoras y perceptivo motoras en el desarrollo de las competencias del aprendizaje.

El desarrollo psicomotor puede ser modificado y ayudado mediante una educación que se centre en actividades que hagan experimentar al individuo situaciones donde tenga que resolver problemas, tales como, intercalar pasos, definir movimientos estereotipados, entre otros; en tal sentido el desarrollo del sistema nervioso central y el desarrollo psicomotor pueden ser ayudados externamente para lograr una mejor evolución a través del movimiento y así brindar mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros aprendizajes (Aguinaga, 2012, pág. 10). A los cuatro años se da un acontecimiento importante; la cual es el gran desarrollo psicomotor tal como lo menciona en las ocho etapas del desarrollo (Cabezuelo & Frontera, 2010, pág. 20). Realizan muchas de las mismas tareas de desarrollo de los niños de tres años, pero en un nivel superior. Su lenguaje puede ser sumamente fluido, se puede suponer que comprenden más de lo que realmente logran.

(Baracco, 2011, pág. 1) La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo. La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados.

Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación. La motricidad que van desplegando los niños se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas se van desarrollando en orden progresivo. Desde la práctica pedagógica se puede decir: que la psicomotricidad se desarrolla solo con el movimiento, y el juego tradicional lo tiene, por eso es de vital importancia que la educación infantil revalorice esta actividad lúdica y que los maestros lo practiquen regularmente en sus horas de clase. Cabe destacar que los juegos tradicionales son de fácil acceso, de bajo costo y con una diversidad tal, que pueden ser utilizados en cualquier ocasión y/o lugar.

No debemos olvidar que los juegos tradicionales ayudan al niño estimular el control tónico, el control postural, esquema corporal, lateralidad, organización espacio temporal, coordinación motriz gruesa y fina, que son elementos de la psicomotricidad. Cuando hablamos de la educación infantil, periodo que abarca de los 0 a los 5 años, no nos estamos refiriendo a un corto periodo de transición, sino que éste tiene un alto valor educativo gracias a las aportaciones de grandes pedagogos y teóricos.

Una de las grandes finalidades de la actual Ley Orgánica de educación es contribuir al desarrollo físico, afectivo, intelectual y social del niño, en definitiva, a su desarrollo global.

La educación psicomotriz en infantil por lo tanto es de gran importancia ya que el niño es un ser activo por naturaleza, conoce la realidad que le rodea y así mismo a través del movimiento, la acción y el juego, siendo la psicomotricidad la base de este desarrollo. El desarrollo psicomotor del niño/a va a depender tanto de la maduración biológica, de la estimulación, así como de la interacción de ambas, por ello, en los colegios de infantes nos debemos encargar como objetivo principal que el niño/a conozca su cuerpo y lo controle. Para ello somos los docentes los principales encargados de conocer el desarrollo del niño para así poder intervenir adecuadamente.

(Urdaneta, 2002, pág. 91). Señala lo siguiente: En los primeros años de vida, los individuos aprenden y se preparan para su etapa adulta y el juego supone una representación del mundo de los adultos en la vida real. Así, el rito de movimientos y comportamientos motores se apoya en un ritual de lenguaje, formando una unidad indivisible la palabra con la acción motriz. La puesta en escena del juego tradicional no se consume como un imple juego de animación. Los juegos tradicionales estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo. Su utilización en el proceso de desarrollo integral del pre adolescente, tanto en la edad preescolar como en la etapa escolar, es fundamental para superar la situación de sedentarismo y escasa actividad física en la cual se encuentra el niño y niña en la actualidad.

Por su parte, la psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad.

Además, mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

De igual forma, mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. Los juegos que favorecen el desarrollo de la motricidad, la mecanización y la adquisición de procedimientos son: Montar triciclos, bicicletas, correr pasillos, patinar o andar con monopatines, saltar lazo, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, etc.

Según la Licenciada Marielos Monge, profesional en el área de educación física, antes de los dos años, el niño se encuentra en la etapa de movimientos rudimentarios, y entre los dos y seis años se encuentra en la etapa de patrones básicos de movimiento, donde para cada uno de los patrones pueden encontrarse tres fases: la fase inicial (primeros intentos observables de movimientos en los niños)

La fase elemental (período de mayor coordinación y control motor) y la fase madura (movimiento integrado), de acuerdo con esta división los niños con edades entre cuatro y cinco años puede decirse que están en un período de transición entre la fase inicial y la fase elemental. (Monge, 2000)

La Licenciada Monge además explica que entre los cuatro y los cinco años, los movimientos manipulativos como lanzar, apañar y patear, también se encuentran en una etapa de movimiento aún no maduro, por lo que el niño puede intentar realizarlos, pero aún debe perfeccionar la ejecución de los mismos. Esta especialista recomienda practicar los patrones de lanzar y apañar en diferentes niveles y distancias, primero con dos manos y luego con una. El patrón de patear se puede desarrollar aprovechando el espacio general.

Monge recomienda enfocar la atención hacia algunos aspectos complementarios del desarrollo de movimientos básicos como los siguientes:

- Prestarle atención a la postura que adopte el niño y a los movimientos que realiza.
- Estimular las destrezas que llevan a una adecuada madurez visual.
- Estimular el área afectiva del niño.
- Utilizar adecuadamente con los niños los conceptos motrices.
- Ejercitar el patrón de equilibrio en sus modalidades de equilibrio estático (arriba de un balancín) y equilibrio dinámico (caminar sobre una viga).
- Favorecer el concepto de esquema corporal para un mejor desempeño motriz.

Desde el punto de vista del pediatra Ureña, el niño alrededor de los cuatro o cinco años ya tiene desarrollado el sistema nervioso, por lo que está en capacidad de caminar adecuadamente, correr, brincar, subir a los árboles, al tobogán, y practicar algunas actividades deportivas. Este especialista considera que a esta edad la actividad motora es una manera de expresión muy importante para el niño, por lo que recomienda no limitarle el ejercicio físico (Ureña, 2000). Para la Licenciada Ana Isabel Fonseca, especialista en Educación Preescolar, a los cuatro años los niños tienen una marcha bastante poderosa, son ágiles, corren, saltan, se mueven para todo lado.

También les agrada caminar sobre barras, y balancearse, buscando saciar la sensación de desequilibrio buscando el equilibrio.

Según esta especialista el activismo que caracteriza a estos niños los lleva a cansarse con facilidad, entonces es común que pronto quieran merendar, o saciar su sed, pues no dejan de moverse, es común verlos sentados comiendo y moviendo su cuerpo o algún objeto (Fonseca, 2000). Para (Cobos, 1997).

El desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente madurativo y lo relacional, o sea que tiene que ver tanto con leyes biológicas como con aspectos interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. Para esta autora, la meta del desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, involucrando la acción, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento; y la representación del cuerpo que tiene que ver con el desarrollo de los procesos.

Mientras los pequeños juegan y se divierten están explorando sus propias posibilidades motrices, se están relacionando con los demás, aceptando unas normas de convivencia y poniendo en juego sus capacidades lingüísticas, adquiriendo todo tipo de aprendizajes acerca del mundo que les rodea. Y todo esto con una gran motivación por su parte para participar en dichas actividades, porque están disfrutando. Por otro lado, son las propias características psicomotoras de estas edades las que incitan a juegos de este tipo. Los alumnos se exploran, ven lo que pueden hacer y también lo que pueden llegar a hacer.

Las habilidades finas aún no están muy controladas, deben desarrollar la coordinación dinámica general y viso motora, el equilibrio, controlar el tono muscular, afianzar el esquema corporal, la lateralidad y otras nociones espaciales y también temporales. Las relaciones afectivas que los niños y niñas establecen en sus actividades motrices, particularmente por medio de actividades lúdicas, son los fundamentales para el desarrollo emocional (Camargos & Maciel, 2016). El desarrollo psicomotriz en la etapa infantil implica la posibilidad que los niños y niñas entren en contacto e interactúen con el mundo exterior y, así, adquirir los primeros conocimientos acerca del entorno en el que están creciendo y desarrollándose.

Aunque parece que se asemejan, la educación física y la psicomotricidad éstas se diferencian en que, aunque puedan llegar a usar los mismos ejercicios y movimientos, el uso, las secuencias, las actividades,

Así como los objetivos perseguidos por ambas son diferentes. Según (García Nuñez & Fernández, 1996) La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica”. El objetivo, por consiguiente, de la Psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

Teniendo en cuenta que la psicomotricidad tiene como objetivo el desarrollo de lo motriz, expresivo y creativo a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto. La Coordinación motriz dinámica consiste en la posibilidad y la capacidad de sincronizar, a través del movimiento, las diferentes partes del cuerpo separadas en tiempo, espacio y esfuerzo, para lograr rapidez, exactitud y economía del movimiento, también permite el aprendizaje y dominio de los movimientos más complejos; en los niños de la etapa que nos ocupa, estos progresos son notables: por ejemplo, subir y bajar escaleras, saltar, rodar, vuelta, adelante.

Lo primero que hará la práctica psicomotriz es construir la identidad del niño a partir del conocimiento de su esquema e imagen corporal, la libre expresión de las emociones y el enfrentamiento a sus temores a través de juegos y actividades psicomotrices que fomenten el trabajo en equipo y el juego compartido, el sentirse capaz de poder cumplir una tarea harán que el niño adquiera mayores aprendizajes y tenga seguridad en sí mismo, haciéndolo capaz de cumplir sus metas.

El juego y el desarrollo de la dimensión lúdica en la escuela, debe ser visto como una oportunidad de crecimiento personal y colectivo para aprendizajes autónomos y sociales aplicables al contexto y no solo como un elemento para pasar el tiempo, sino una forma más divertida para aprender. Además, se hace necesario una formación pedagógica de calidad para el desempeño docente en todos los niveles que permitan orientar adecuadamente el juego,

Como parte de la dimensión lúdica que permita a los estudiantes aprendizajes de mayor calidad para la vida en comunidad y que propicien una verdadera formación integral.

Hay varios autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, que sustentan el juego como herramienta de la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor importante para lograr el desarrollo ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integra. Considerando así los siguientes principios conceptuales

Procesos básicos de aprendizaje: Todos los individuos a través del proceso formativo, logran el desarrollo de facultades que se consideran como educables, relacionadas con sus capacidades cognitiva, afectiva, motriz, cultural, social, corporal, estética, ética; por eso hay que tener en cuenta que tanto su formación, madurez, adquisición de conocimientos se alcanzan mediante el desarrollo adecuado de los procesos, como son la Conceptualización, la comprensión, el análisis, la síntesis, la generalización, el juicio y el raciocinio, tomando en cuenta que cada una de estas que se logra adquirir con la experiencia y el aprendizaje desde el nivel de la educación preescolar se generan habilidades y se “abona terreno” para que el niño logre actividades productivas en su vida futura.

Según (Perea, 2000) Algunos componentes para lograr partir de conceptos básicos que son fundamentales para el aprendizaje del niño, corresponden a la estrategia que convoca a favorecer la curiosidad básica del niño a partir de la estimulación de los sentidos, y de los niveles de atención, percepción, observación y motivación; desarrollar el sentimiento de importancia que responde al trasfondo de cada quien, e incluye los valores, emociones y lo que resulta tener significado para el niño, y la representación abstracta, entendida como una operación intelectual de segundo orden, pues le antecede primero la representación concreta ligada al acto sensorial.

6.16 Juegos Pre deportivos

La práctica deportiva consiste en la realización de una actividad física que se concreta con afán competitivo y en la cual se deben respetar una serie de reglas.

Se diferencia de la mera actividad física en que ésta es una simple práctica, mientras que en el deporte siempre hay una competencia que arroja un resultado. Los juegos pre deportivos son aquellos que exigen destrezas y habilidades propias de los deportes (desplazamientos, lanzamientos, recepciones, etc.). Su práctica es recomendable como preparación para los niños que comienzan a practicar cualquier deporte, ya que les aporta una serie de recursos físicos y técnicos.

En este sentido, los juegos pre deportivos constituyen una variante de los juegos menores. Caracterizada por contenidos que propician la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Por lo general, los juegos pre deportivos y los juegos deportivos comparten ciertas reglas. (Pérez Porto & Gardey, 2020). Los juegos pre deportivos son juegos que se utilizan para introducir a un novel a un deporte específico, por ejemplo, hay juegos pre deportivos para el balonmano, en el cual, se crean condiciones que facilitan su aprendizaje y práctica. Normalmente los juegos pre deportivos se utilizan con niños.

Constituyen una variante de los juegos menores que se caracteriza porque su contenido propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que sirven de base para la asimilación de habilidades deportivas. Algunas de las reglas de estos juegos pre-deportivos son semejantes a las del juego deportivo y, en ocasiones la idea parcial o total de un juego, brinda la imagen concordante con un determinado deporte: vóleybol, básquetbol y fútbol. (Figueras, 2013). Según (EN formate)

Es la práctica de diversas modalidades lúdico-deportivas en la que se enseñan destrezas y habilidades deportivas básicas (desplazamientos, lanzamientos, recepciones).

Todo esto les servirá como base para iniciarse a la práctica de cualquier disciplina deportiva. Progresivamente los niños y niñas se acercan a situaciones reales deportivas y pueden percibir, analizar y tomar decisiones de cada modalidad deportiva. El juego, por su parte, es una actividad recreativa donde participan uno o más jugadores, cuya función principal es la diversión y entretenimiento, a través del cumplimiento de objetivos educativos.

6.17 Plataforma Virtual Google Meet

Google Meet: es un servicio de videotelefonía desarrollado por google. Es una de las dos aplicaciones que constituyen la nueva versión de google Hangouts. Google comenzó a retirar la versión clásica de Hangouts en octubre del 2019. Con esta plataforma ahora se puede conectar y colaborar de forma segura desde cualquier lugar. También se puede crear videoconferencias de alta calidad para grupos de hasta 250 personas y unirse a ellas ya sea que formen parte del mismo equipo o que sean ajenos a su organización.

El lanzamiento se dio en 2017, su estado actual es con soporte, su licencia es de freemium con género de software de comunicación y plataforma android, iOS, Word Wide Web. Estas aplicaciones forman servicios de comunicaciones que permiten chats de texto, voz o video, ya sea uno a uno o en grupo. Están integrados en Gmail, YouTube y Google Voice. Es esencialmente una plataforma de colaboración útil y rentable para la persona promedio. El chat es esencialmente la contraparte comercial de Google Dúo. (Tillman, 2020). Describe Meet como *"una experiencia de reunión de video con un objetivo: hacer que unirse a las reuniones sea fácil"*.

Según la entrevista al director del colegio "Mi Redentor" de Managua,

El colegio utiliza esta plataforma porque es una herramienta eficiente con suficiente capacidad en sus servidores a diferencia de otras y desde el punto pedagógica es mejor y más practica accesible y permite dar una mejor transmisión para el aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo a su página en facebook, Twitter y LinkedIn: Las video conferencias se encriptan en tránsito y las medidas de seguridad se actualizan constantemente para aumentar la protección. Comparte un vínculo para invitar a los miembros del equipo a unirse a las conversaciones o reuniones un solo clic desde un navegador web o la aplicación de google Meet para dispositivos móviles, comparte la pantalla, presenta documentos, diapositivas y mucho más a los invitados durante la llamada, organiza en transmisiones de eventos, empresas y escuelas quienes pueden organizar eventos en vivo de forma segura. Así como para presentar contenido para un máximo de 100,000 usuarios, gracias a la tecnología de voz a texto de google se puede seguir lo que se dice en la llamada con subtítulos en tiempo real. (Google LLC, 2017).

6.18 COVID 19 (Coronavirus)

Según (OMS, 2019) Los coronavirus son una extensa familia de virus que pueden causar enfermedades tanto en animales como en humanos. En los humanos, se sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias que pueden ir desde el resfriado común hasta enfermedades más graves como el síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS) y el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS). El coronavirus que se ha descubierto más recientemente causa la enfermedad por coronavirus COVID-19.

La COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto este nuevo virus como la enfermedad que provoca eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. Es una pandemia que afecta a muchos países de todo el mundo.

Los síntomas más habituales son la fiebre, la tos seca y el cansancio. Otros síntomas menos frecuentes que afectan a algunos pacientes son los dolores y molestias, la congestión nasal, el dolor de cabeza, la conjuntivitis, el dolor de garganta, la diarrea, la pérdida del gusto o el olfato y las erupciones cutáneas o cambios de color en los dedos de las manos o los pies.

Estos síntomas suelen ser leves y comienzan gradualmente. Algunas de las personas infectadas solo presentan síntomas levísimos. La mayoría de las personas (alrededor del 80%) se recuperan de la enfermedad sin necesidad de tratamiento hospitalario. Alrededor de 1 de cada 5 personas que contraen la COVID-19 acaba presentando un cuadro grave y experimenta dificultades para respirar. (OMS, 2019).

Las personas mayores y las que padecen afecciones médicas previas como hipertensión arterial, problemas cardiacos o pulmonares, diabetes o cáncer tienen más probabilidades de presentar cuadros graves. Sin embargo, cualquier persona puede contraer la COVID-19 y caer gravemente enferma. Las personas de cualquier edad que tengan fiebre o tos y además respiren con dificultad, sientan dolor u opresión en el pecho o tengan dificultades para hablar o moverse deben solicitar atención médica inmediatamente. La enfermedad se propaga principalmente de persona a persona a través de las gotículas que salen despedidas de la nariz o la boca de una persona infectada al toser, estornudar o hablar. Estas gotículas son relativamente pesadas, no llegan muy lejos y caen rápidamente al suelo. Es importante mantenerse al menos a un metro de distancia de los demás.

Estas gotículas pueden caer sobre los objetos y superficies que rodean a la persona, como mesas, pomos y barandillas, de modo que otras personas pueden infectarse si tocan esos objetos o superficies y luego se tocan los ojos, la nariz o la boca. Por ello es importante lavarse las manos frecuentemente con agua y jabón o con un desinfectante a base de alcohol. La OMS está estudiando las investigaciones en curso sobre las formas de propagación de la COVID-19.

VII. HIPÓTESIS

¿Se pondrán realizar actividades lúdicas a través de la práctica de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad con niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" en tiempos de COVID-19 a través de la plataforma virtual google Meet?

VIII. DISEÑO METODOLÓGICO

8.1 Tipo de Estudio

De acuerdo al método de investigación el presente estudio es observacional y según el nivel de profundidad del conocimiento es descriptivo. (García Hernández, 2011) “los estudios descriptivos permiten detallar situaciones y eventos, es decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno y busca especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis” (p.60)

Según el Análisis y Alcance de los Resultados:

Nuestro estudio es analítico (Canales, Alvarado, & Pineda, 1996). “Son tipos de estudios descriptivos para estudiar problemas prácticos o situaciones determinadas”

Según el Tiempo de Ocurrencia y Registro de la Información:

De acuerdo al tiempo de ocurrencia y registro de la información es de tipo prospectivo, según (Canales, Alvarado, & Pineda, 1996)” según el diseño del estudio los hechos se dan conforme las vicisitudes que van ocurriendo”.

Según el Periodo y Secuencia del Estudio:

De acuerdo al período y secuencia del estudio es transversal, según (Canales, Alvarado, & Pineda, 1996) Define “El estudio de corte transversal las variables son estudiadas en un determinado momento, en el que se hace un corte de tiempo específico”.

Según el Enfoque Filosófico:

El presente estudio es con enfoque cualitativo. (Jaramillo & Parra, 2006) “El método cualitativo busca la medición de los fenómenos sociales.

Lo cual supone derivar de un marco conceptual, pertinente al problema analizado, una serie de preguntas que expresan relaciones expresadas entre las variables formuladas en forma deductiva. Estas relaciones conceptuales se examinan y ponen a prueba mediante el análisis de la interacción entre indicadores que operan como referentes empíricos de los conceptos. La manipulación de la realidad, supone es controlada por las técnicas de validación y confiabilidad, desarrolladas para tal fin.”

Afirmando el autor que esto se refiere a aspectos de la realidad que presentan características que no son susceptibles de valoración numérica sino empírica. Es decir, que el mismo se circunscribe al estudio de fenómenos que presentan características o bien comportamientos desiguales, que de una forma u otra solamente pueden ser abocardados por medio de técnicas de análisis y recolección de datos especiales, que se desarrollan en torno a la misma realidad.

8.2 Área de Estudio

El presente trabajo de investigación se realizó en el colegio Mi redentor de Managua, el cual se encuentra geográficamente ubicado en distrito seis, Managua, donde se realizó entrevista a la directora académica y docentes del tercer grado, con el objetivo de recolectar información para realizar la presente investigación.

8.3 Universo

El universo está conformado por todos los niños que estudian la primaria del colegio Mi Redentor, los cuales según datos del colegio son un total de 300 matriculados en el segundo semestre 2020. “Universo: Es el conjunto de elementos (finito o infinito) definido por una o más características, de las que gozan todos los elementos que lo componen”. (Espinoza, 2016).

8.4 Muestra

La muestra fue seleccionada mediante el método no probabilístico por conveniencia, la cual está formada por 20 estudiantes del tercer grado de primaria del colegio Mi Redentor en la actualidad. Muestra: “Una muestra representativa indica que reúne aproximadamente las características de la población que son importantes para la investigación”. (Espinoza, 2016).

8.5 Criterios

- Criterios de inclusión:

Para el desarrollo de esta investigación, la población muestral debe cumplir las siguientes características:

- Estudiante activo del tercer grado del colegio Mi Redentor.
- Aceptar participar en la clase de video conferencia.
- Haber firmado la carta de consentimiento informado.
- Criterios de exclusión:
 - No ser estudiante activo del tercer grado del colegio Mi Redentor.
 - No aceptar participar en clases en video conferencia.
 - No haber firmado la carta de consentimiento informado.

8.6 Métodos, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Entrevista: Se conoce como entrevista la conversación que sostienen dos o más personas que se encuentran en el rol de entrevistador y entrevistado, a fin de que el primero obtenga del segundo información sobre un asunto particular. La función de las entrevistas es obtener información de interés para el público general o para la investigación de un tema o asunto, permiten obtener información relevante sobre un tema, situación o persona a través de testimonios directos o de especialistas en el asunto a tratar. Asimismo, permiten conocer diferentes interpretaciones sobre la información disponible.

Por ende, “las entrevistas son herramientas para investigar, analizar e informar”. Encuesta: “La encuesta es un instrumento para recoger información cualitativa y/o cuantitativa de una población estadística”. Para ello, se elabora un cuestionario, cuyos datos obtenidos será procesado con métodos estadísticos. Las encuestas son entonces una herramienta para conocer las características de un grupo de personas.

8.7 Procedimiento para la Recolección de la Información

La investigación se realizó en tres momentos que fueron: la primera, mediante un consentimiento institucional informado, posteriormente ya con el permiso autorizado, se entregaron cartas de consentimiento informado al director del colegio con el objetivo de que estuviera de acuerdo a ser parte de la investigación. La segunda, la elaboración del diseño metodológico del trabajo. Tercero, la utilización del instrumento de entrevista a la docente para saber los datos socio demográfico de los alumnos de tercer grado.

Posteriormente fue aplicada una guía de observación con el objetivo de observar las actividades físicas que se realizan durante el desarrollo de la clase de educación física, recreación y deportes a través de video conferencia en tiempos de COVID-19 en el segundo semestre del año 2020

A partir que se recolectó la información, se logró (a través de la revisión de la documentación existente que está relacionada con las actividades lúdicas a través de juegos pre deportivos y juegos tradicionales) obtener conocimientos y valorar con la observación y la lectura de materiales en archivos, sobre el tema de investigación.

Se llevó un control sobre las citas, proceder a la búsqueda de la literatura de referencias con materiales y documentación existentes de la temática abordada.

Además, se entregaron cartas de consentimiento informado al director y profesor con el objetivo de que estén de acuerdo a ser parte de la investigación y dar a conocer que utilizaremos la información proporcionada de manera adecuada.

8.8 Aspectos Éticos.

Se entregó una carta a la dirección del colegio “Mi Redentor” y docentes con el fin de obtener el consentimiento informado, además de dar a conocer de manera clara y formal que se llevaría a cabo el presente proceso de investigación; Asumiendo la responsabilidad y de forma profesional que, los datos recolectados solamente serán usados con fines académicos, garantizando los conocimientos y el beneficio que aportará este estudio a la institución.

8.9 Plan de Tabulación y Análisis Estadístico descriptivo

A partir de los datos que fueron recolectados, se diseñó la base datos correspondientes apoyados por un experto en estadística utilizando el software estadístico de SPSS versión 23, una vez obtenidos los resultados tanto en tablas como en grafico estos fueron trasladados a Excel para Windows en vista que en esta aplicación los gráficos son más satisfactorios.

De acuerdo a la naturaleza de cada una de las variables (cuantitativas o cualitativas) y guiados por el compromiso definido en cada uno de los objetivos específicos, fueron realizado los análisis descriptivos correspondientes a las variables nominales y/o numéricas, entre ellos: (a) El análisis de frecuencia, (b) las estadísticas descriptivas según cada caso. Además, se realizarán gráficos del tipo: (a) pastel o barras de manera univariadas para variables de categorías en un mismo plano cartesiano, (b) barras de manera univariadas para variables dicotómicas, que permitan describir la respuesta de múltiples factores en un mismo plano cartesiano.

8.10 Matriz de Operacionalización de Variables (MOVI)

- Objetivo General: Realizar práctica de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad con niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet, Managua, 2020

Tabla 1. MOVI. 1

Objetivos Específicos 1	Variable Conceptual	Sub variables o Dimensiones	Variable Operativa	Técnicas de Recolección de Datos e Información
Describir las características socio demográficas de los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor", Managua, 2020	Características sociodemográficas	1. 1. Edad 1.2. Sexo 1.3.Procedencia	1.1.1 Rangos de Edades 1.2.1 Femenino 1.2.2 Masculino 1.3.1 Urbano 1.3.2 Rural.	Encuesta

- Objetivo General: Realizar práctica de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad con niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet, Managua, 2020

Tabla 2. MOVI. 2

Objetivo Específico 2	Variable Conceptual	Sub variables o Dimensiones	Variable Operativa	Técnicas de Recolección de Datos e Información
Determinar la práctica de juegos pre deportivos para mejorar la psicomotricidad de los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet.	2. Actividades Físicas	<ul style="list-style-type: none"> • 2.1 Calentamiento muscular • 2.3 Psicomotricidad • 2.4 juegos pre deportivos • 2.5 Desplazamiento 	2.2.1 lubricación articular y calentamiento con desplazamiento 2.2.3 Coordinación, equilibrio, lateralidad y flexibilidad 2.2.4 Mini Atletismo (kids Athletics) 2.2.5 lateral, hacia adelante y atrás	Guía de Observación

IX. RESULTADOS

Tabla 3. Edades

Edad	fr	%
7 - 8 años	7	30%
9 - 10 años	15	65%
10 a mas	1	4%
Total	23	100%

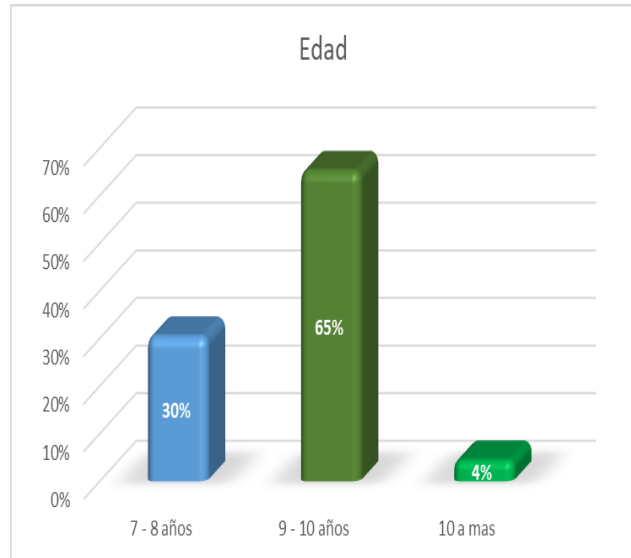


Gráfico 1. Edades

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla 3 número y el gráfico número 1. En la variable de: Se logró observar que el rango mayor de edades es de 9 a 10 años con un 65%, el rango medio de 7 a 8 años con un 30% y el rango menor en las edades de 10 años a mas con un 4% tal y como se observa en el gráfico.

Tabla 4. Sexo

Sexo	fr	%
Femenino	11	48%
Masculino	12	52%
Total	23	100%

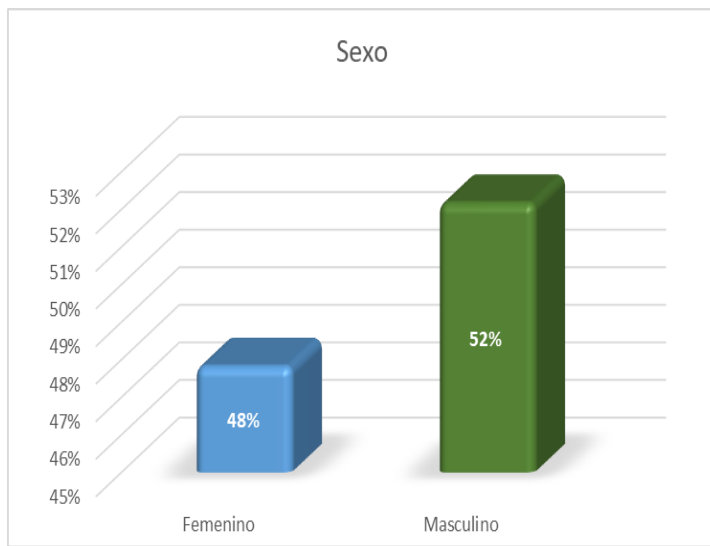


Gráfico 2. Sexo

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 4 y el gráfico número 2. En la variable Sexo se logró observar que el género masculino predomina con un 52% mientras que el género femenino con un 48% tal y como se observa en el gráfico.

Tabla 5. Procedencia

Procedencia	fr	%
Urbano	23	100%
Rural	0	0%
Periferia urbana	0	0%
Total	23	100%

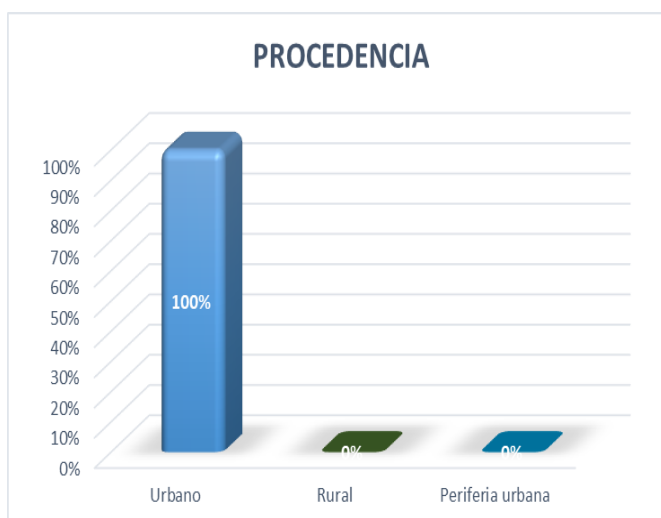


Gráfico 3. Procedencia

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 5 y el gráfico número 3. En la variable de: Procedencia se logró observar que el 100% de los estudiantes son de procedencia urbana tal y como se observa en el gráfico.



Gráfico 4. Calentamiento previo a las actividades físicas.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según el gráfico número 4. En la variable de: Si se realiza calentamiento previo a las actividades físicas; Se logró observar que, de las 5 clases, en todas se realizan al 100% tal y como lo orienta el programa.

Tabla 6. Ejercicios de flexibilidad.

Item # 2	%
Si	40%
No	60%
Total	100%

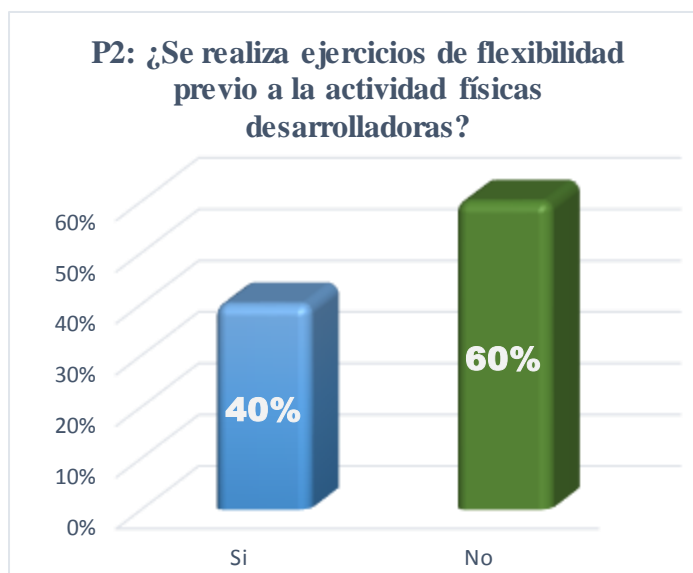


Gráfico 5. Ejercicios de flexibilidad previo a las actividades físicas desarrolladoras.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 6 y el gráfico número 5. En la variable de: Si se realizan ejercicios de flexibilidad previa a las actividades físicas desarrolladoras; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas el 60% de ellas No se realizan y en el 40% Si se realizan como lo orienta el programa.

Tabla 7. Juegos tradicionales.

Item # 3	%
Si	0%
No	100%
Total	100%

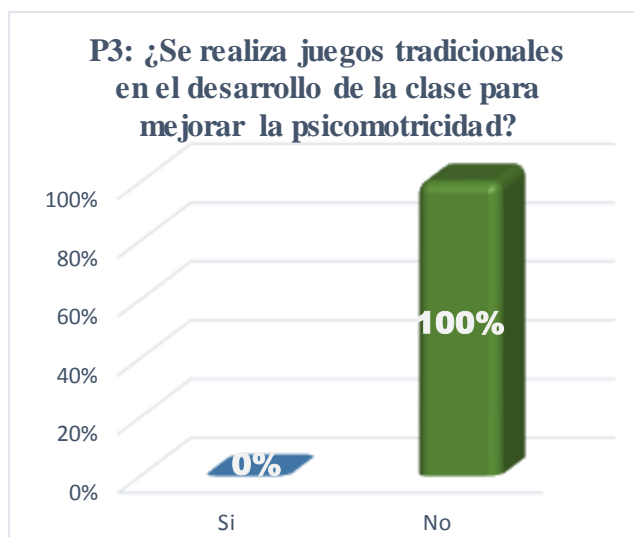


Gráfico 6. Juegos tradicionales en el desarrollo de la clase para mejorar la psicomotricidad.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 7 y el gráfico número 6. En la variable de: Si se realizan juegos tradicionales en el desarrollo de la clase para mejorar la psicomotricidad; se logró observar que en ninguna de las 5 clases desarrolladas se realizan.

Tabla 8. Juegos predeportivos

Item # 4	%
Si	80%
No	20%
Total	100%

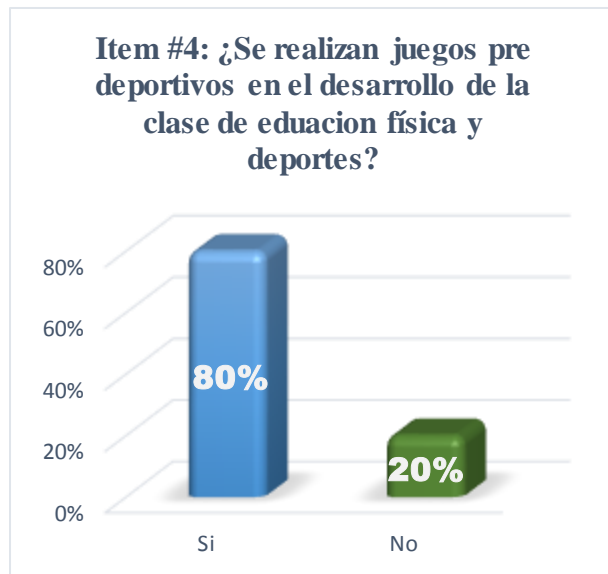


Gráfico 7. Juegos pre deportivos en el desarrollo de la clase de educación física y deportes

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 8 y el gráfico número 7. En la variable de: Si se realizan juegos pre deportivos en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 80% de ellas Si se realizan y en el 20% No se realizan tal y como lo orienta el programa.

Tabla 9. Actividades físicas de desplazamiento lateral

Item # 5	%
Si	40%
No	60%
Total	100%

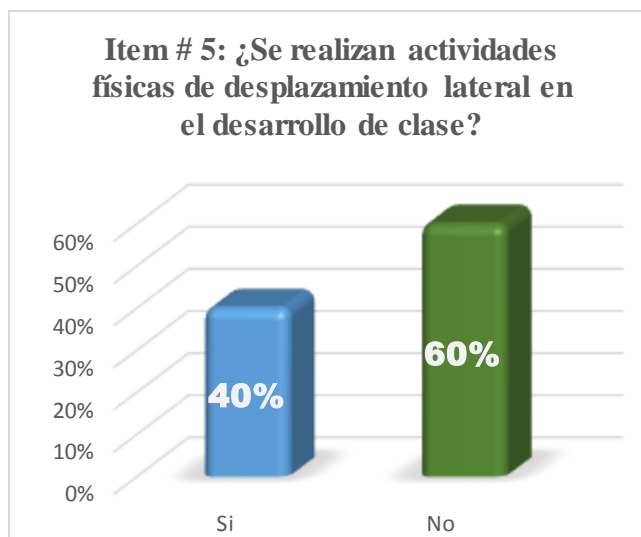


Gráfico 8. Actividades físicas de desplazamiento lateral en el desarrollo de la clase

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 9 y el gráfico número 8. En la variable de: Si se realizan actividades de desplazamiento lateral en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 60% No se realizan y en el 40% Si se realizan como lo orienta el programa.

Tabla 10. Trabajo físico de pliometría

Item # 6	%
Si	0%
No	100%
Total	100%



Gráfico 9. Trabajo físico de pliometría en el desarrollo de la clase

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 10 y el gráfico número 9. En la variable de: Si se realizan trabajo físico de pliometría; Se logró observar que en ninguna de las 5 clases desarrolladas se realizan en vista que estos no son contemplados en el programa.

Tabla 11. Ejercicios físicos para prevenir lesiones

Item # 7	%
Si	20%
No	80%
Total	100%

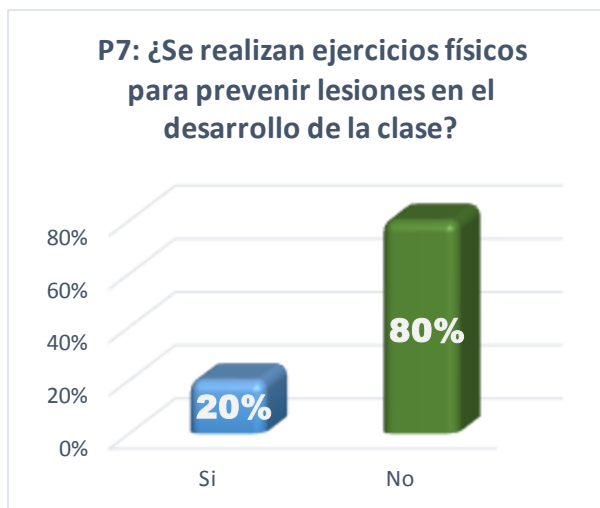


Gráfico 10. Ejercicios físicos para prevenir lesiones en el desarrollo de la clase.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 11 y el gráfico número 10. En la variable de: Si se realizan ejercicios físicos para prevenir lesiones en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 80% No se realizan y en el 20% de ellas Si se realizan.

Tabla 12. Tiempos de hidratación.

Item # 8	%
Si	100%
No	0%
Total	100%

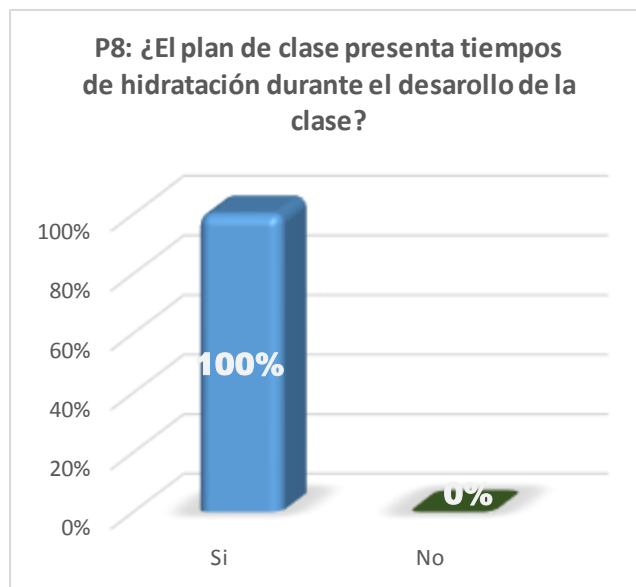


Gráfico 11. Tiempos de hidratación durante el desarrollo de la clase.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 12 y el gráfico número 11. En la variable de: Si en el plan de clase presenta tiempos de hidratación. Se logró observar que en las 5 clases desarrolladas se cumple con el tiempo de hidratación contemplados en el programa.

Tabla 13. Actividades físicas de equilibrio.

Item # 9	%
Si	20%
No	80%
Total	100%

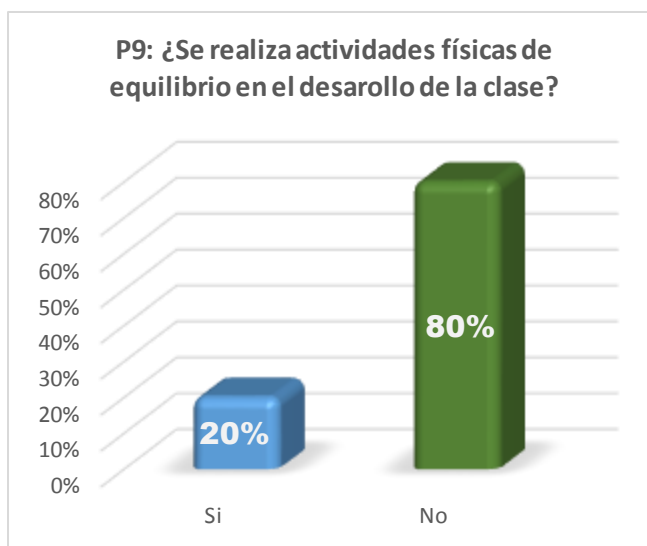


Gráfico 12. Actividades físicas de equilibrio en el desarrollo de la clase.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 13 y el gráfico número 12. En la variable de: Si se realizan actividades físicas de equilibrio en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 80% No se realizan y que en el 20% de ellas Si se realizan.

Tabla 14. Ejercicios aeróbicos

Item # 10	%
Si	20%
No	60%
N/A	20%
Total	100%

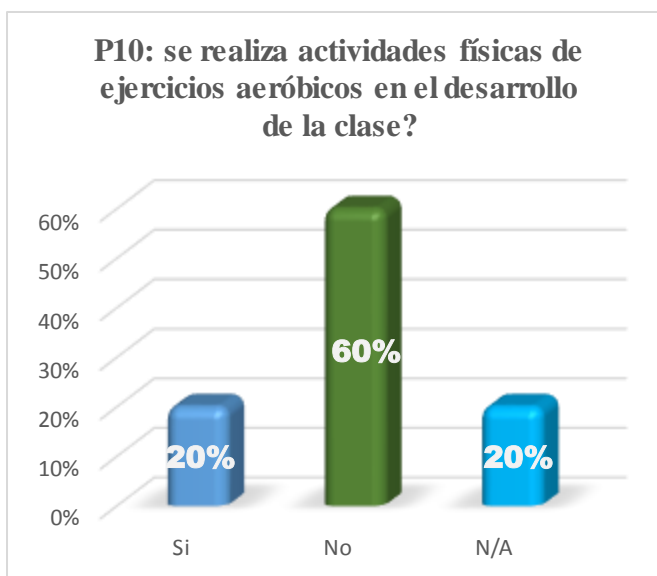


Gráfico 13. Ejercicios aeróbicos en el desarrollo de la clase.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 14 y el gráfico número 13. En la variable de: Si se realizan actividades físicas de ejercicios aeróbicos en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que en 4 clases de las 6 desarrolladas; en el 60% No se realizan y que en el 20% de ellas Si se realizan, además en el 20% de las 5 clases desarrolladas no se aplicó la observación para determinar si se realizaban.

Tabla 15. Actividades gimnásticas y rítmicos.

Item # 11	%
Si	60%
No	40%
Total	100%

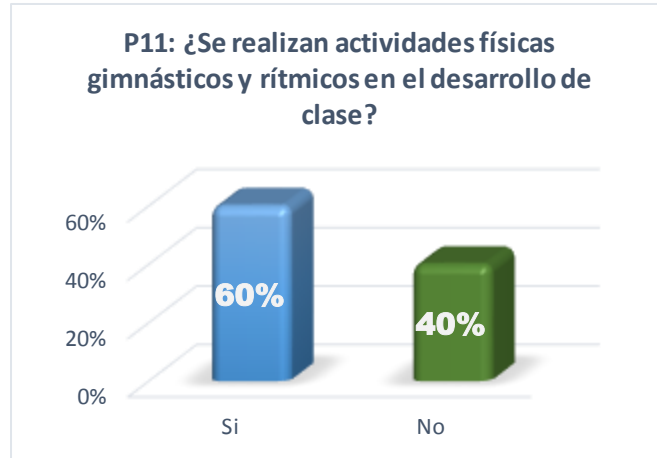


Gráfico 14. Actividades gimnásticas y rítmicos en el desarrollo de la clase.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 15 y el gráfico número 14. En la variable de: Si se realizan actividades físicas gimnásticas y rítmicos en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 60% Si se realizan y que en el 40% de ellas No se realizan.

Tabla 16. Actividades de coordinación, tiempo y espacio.

Item # 12	%
Si	40%
No	60%
Total	100%

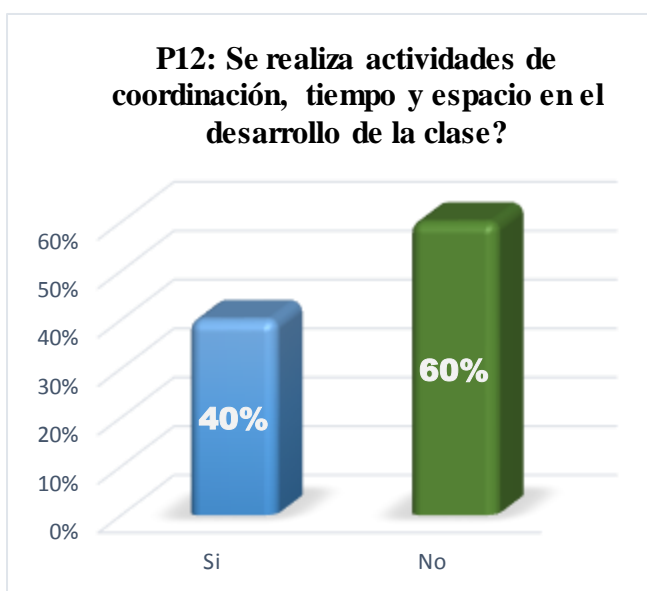


Gráfico 15. Actividades de coordinación tiempo y espacio en el desarrollo de la clase.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 16 y el gráfico número 15. En la variable de: Si se realizan actividades de coordinación, tiempo y espacio en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 60% No se realizan y que en el 40% de ellas Si se realizan.

Tabla 17. Evaluaciones por clases.

Nro. De Clases	Si	No	N/A
Clases 1	42%	58%	
Clases 2	33%	67%	
Clases 3	58%	42%	
Clases 4	50%	42%	8%
Clases 5	33%	67%	

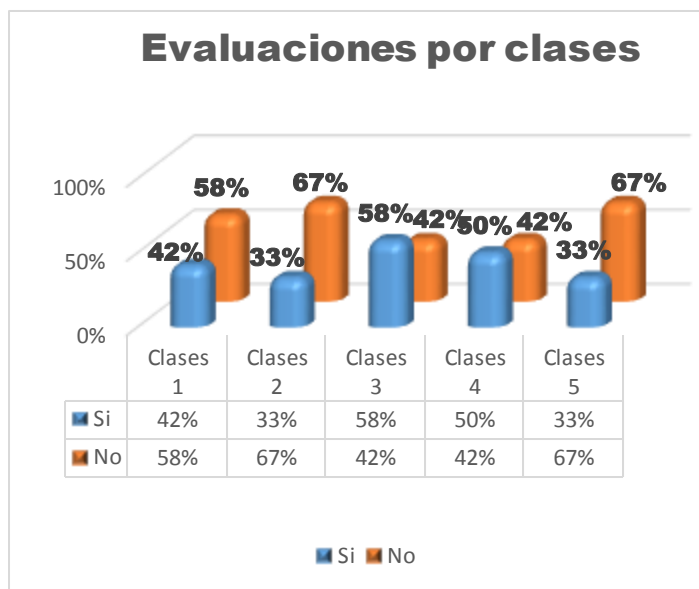


Gráfico 16. Evaluaciones por clases.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las 5 clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 17 y el gráfico número 16.

Podemos concluir que de las 5 clases observadas de acuerdo a las variables definidas por el programa de asignatura del colegio Mi Redentor de Managua: En el 67% de la segunda y quinta clase No se realizan, el 58% de la primera clase No se realizan. Luego se puede observar que en la tercera y cuarta clase en un 42% No se realizan.

De acuerdo a la tabla 14 y gráfico 13. Se logró observar que de las 5 clases en el 58% de la tercera clase Si se realizan. Luego se puede observar que en la cuarta clase se realizan en un 50% y en la primera se realizan en un 42%, mientras que un 33% de la segunda y quinta clase si se realizan.

PROPUESTA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA UNA SESION DE CLASE

I – PARTE INICIAL 10´

- Saludo a los estudiantes
- Presentar el Objetivo: practica ejercicios de equilibrio lateralidad y orientación espacial por medio de juegos tradicionales
- Pasar asistencia
- Calentamiento general
- Calentamiento específico

II – PARTE PRINCIPAL 25´

Juego número 1. Nombre: Rayuela; Materiales: tiza y una piedra. Se realiza con una tiza el diagrama para la rayuela con sus debidas casillas numeradas, luego el niño deberá situarse frente a la primer casilla y lanzar con su mano la piedra o prenda, en la casilla que caiga se le llamara casa el cual deberá pasar sin tocar la casa este desplazamiento se realiza en un pie saltando hasta llegar a la casilla 10 una vez que llega se regresa y puede recoger la prenda y pasar por todas las casillas, las casillas que están doble se puede poner un pie en cada una y seguir saltando una vez regrese puede seguir lanzando su prenda siempre y cuando esta caiga dentro de una casilla de lo contrario pierde el turno, también cuando pierde el equilibrio.

Juego número 2. Carreras de encostados: Material: un saco; Cada niño deberá tener su saco en casa se formarán grupos de 5 niños y estos se desplazarán dentro del saco de frente, el primero en llegar gana y pasa a la final donde participaran los ganadores de cada grupo posteriormente realizaran saltos en posición lateral de igual manera pasan a la final los ganadores de cada grupo la siguiente variante será en desplazamientos de espalda y se realiza igual la final.

III - PARTE FINAL 10´

- Ejercicios de vuelta a la calma
- Hidratación
- Evaluación y cumplimiento de los objetivos

X. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

En el estudio que se realizó propuesta de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad en niños de tercer grado del colegio "Mi Redentor", en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet. Managua. 2020, se encontraron los siguientes hallazgos de acuerdo a los instrumentos aplicados en la fase de campo de recolección de la información los cuales fueron los siguientes:

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según el gráfico número 4. En la variable de: Si se realiza calentamiento previo a las actividades físicas; Se logró observar que, de las 5 clases, en todas se realizan al 100% tal y como lo orienta el programa.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 6 y el gráfico número 5. En la variable de: Si se realizan ejercicios de flexibilidad previa a las actividades físicas desarrolladoras; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas el 60% de ellas no se realizan y en el 40% si se realizan como lo orienta el programa.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 7 y el gráfico número 6. En la variable de: Si se realizan juegos tradicionales en el desarrollo de la clase para mejorar la psicomotricidad; se logró observar que en ninguna de las 5 clases desarrolladas se realizan.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 8 y el gráfico número 7.

En la variable de: Si se realizan juegos pre deportivos en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 80% de ellas si se realizan y en el 20% no se realizan tal y como lo orienta el programa.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 9 y el gráfico número 8. En la variable de: Si se realizan actividades de desplazamiento lateral en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 60% no se realizan y en el 20% si se realizan como lo orienta el programa.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 10 y el gráfico número 9. En la variable de: Si se realizan trabajo físico de pliometría; Se logró observar que en ninguna de las 5 clases desarrolladas se realizan en vista que estos no son contemplados en el programa.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 11 y el gráfico número 10. En la variable de: Si se realizan ejercicios físicos para prevenir lesiones en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 80% no se realizan y en el 20% de ellas si se realizan.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 12 y el gráfico número 11. En la variable de: Si en el plan de clase presenta tiempos de hidratación. Se logró observar que en las 5 clases desarrolladas se cumple con el tiempo de hidratación contemplados en el programa.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 13 y el gráfico número 12. En la variable de: Si se realizan actividades físicas de equilibrio en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 80% no se realizan y que en el 20% de ellas si se realizan.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 14 y el gráfico número 13. En la variable de: Si se realizan actividades físicas de ejercicios aeróbicos en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que en 4 clases de las 5 desarrolladas; en el 60% No se realizan y que en el 20% de ellas Si se realizan, además en el 20% de las 5 clases desarrolladas no se aplicó la observación para determinar si se realizaban.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 15 y el gráfico número 14. En la variable de: Si se realizan actividades físicas gimnásticos y rítmicos en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 60% si se realizan y que en el 40% de ellas no se realizan.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 16 y el gráfico número 15. En la variable de: Si se realizan actividades de coordinación, tiempo y espacio en el desarrollo de la clase de educación física y deporte; se logró observar que de las 5 clases desarrolladas en el 60% no se realizan y que en el 40% de ellas si se realizan.

De acuerdo al instrumento de recolección de la información aplicado como fue la guía de observación durante las 5 clases de educación física, recreación y deportes a través de plataforma virtual con alumnos de tercer grado del colegio Mi Redentor y según la tabla número 17 y el gráfico número 16.

Podemos concluir que de las 5 clases observadas de acuerdo a las variables definidas por el programa de asignatura del colegio Mi Redentor de Managua: En el 67% de la segunda y quinta clase no se realizan, el 58% de la primera clase no se realizan. Luego se puede observar que en la tercera y cuarta clase en un 42% no se realizan.

De acuerdo a la tabla 17 y gráfico 16. Se logró observar que de las 5 clases en el 58% de la tercera clase Si se realizan. Luego se puede observar que en la cuarta clase se realizan en un 50% y en la primera se realizan en un 42%, mientras que un 33% de la segunda y quinta clase si se realizan.

XI. CONCLUSIONES

A partir de los resultados obtenidos y los hallazgos relevantes descritos, el presente estudio arribó a las siguientes conclusiones:

1. Se logró identificar describir las características socio demográficas de los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor", en relación a los rangos de edad el 65% de los niños se encuentran el rango de 9 a 10 años, el 30% en el rango de 7 a 8 años y el 4% en el rango de 10 a más, en relación al sexo de los niños según la gráfica refiere que el 52% corresponde al sexo masculino y el 48% al sexo femenino; En relación a la procedencia todos los niños son de la zona urbana.
2. Se logró determinar las actividades físicas a través de la práctica de juegos pre deportivos en niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor" durante la clase de educación física, recreación y deportes en tiempos de COVID 19 a través de la plataforma virtual google Meet, siendo las siguientes: Juegos pre deportivos de kid athletic.
3. Se logró elaborar una propuesta de actividades físicas a través de juegos tradicionales para que sea integrado en el plan de clase que se ha desarrollado durante el año 2020, los cuales son: **Juego número 1:** Nombre: Rayuela; **Juego número 2;** Carreras de encostados

XII. BIBLIOGRAFÍA

- 2, E. j. (s.f.). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2020, de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Aguinaga, G. (2012). Desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Carmen de la Legua y Reynosa. En Aguinaga, G., *Desarrollo psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Carmen de la Legua y Reynosa*.
- Anónimo. (01 de Abril de 2014). *El juego*. Obtenido de <http://jomago626.blogspot.com/2014/04/el-juego-y-cultura-educacion.html>
- Baracco, N. (2011). *Motricidad y movimiento*.
- Bejarano, M. (01 de Febrero de 2009). Obtenido de <http://educacion-fisica-deporte.blogspot.com/2009/02/el-juego-estrategia-de-ensenanza.html>
- Buenas Tareas*. (02 de Diciembre de 2010). Recuperado el octubre de 2020, de <https://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Como-Estrategia-Pedag%C3%B3gica/1257015.html>
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2010). El desarrollo psicomotor desde la infancia hasta la adolescencia. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones.
- Camargos, E., & Maciel, R. (2016). La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños. *Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento*, 254-275.
- Canales, Alvarado, & Pineda. (1996). *Manual para el desarrollo*. Obtenido de <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>
- Carrera, F., & Becerra, D. (16 de junio de 2012). *Principios y metas de la Psicomotricidad Infantil*. Obtenido de <http://psicomotricidadporcarreraybecerra.blogspot.com/2012/06/principios-y-metas-de-la.html>
- Castaño Carrasco, J. (s.f.). *ESPACIOS QUE INTEGRAN LA SALA DE PSICOMOTRICIDAD*. Obtenido de <https://lpsicomotricidad.wordpress.com/psicomotricidad/posts-invitados/espacios-que-integran-la-sala-de-psicomotricidad/>
- Cobos, P. (1997). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.

- Colegio Khalilgibrán.* (27 de 10 de 2015). Obtenido de <https://colegiokhalilgibran.es/2015/10/27/la-importancia-de-la-psicomotricidad-en-educacion-infantil/>
- Cordoba, S. (Noviembre de 2020). (Valeska, Entrevistador)
- Diaz Avila, A., Florez Mirada, O., & Moreno Ramirez, Z. (2015). Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Ecured. (25 de 06 de 2019). *Ecured.* Obtenido de https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales
- EN formate.* (s.f.). Obtenido de <https://www.enformate.net/servicios/servicios-educativos/actividades-extraescolares/item/69-juegos-predeportivos#.X4s8s9BKg2w>
- Espinoza, D. E. (Noviembre de 2016). Obtenido de <http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/UNIVERSO.MUESTRA.Y.MUESTREO.pdf>
- Felibertt, J. (s.f.). *La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño.* Recuperado el 14 de Diciembre de 2020, de La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño: <https://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>
- Figueras, C. (Mayo de 2013). Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos96/juegos-predeportivos/juegos-predeportivos.shtml>
- Fonseca, A. I. (2000). *Comunicacion personal, características generales del comportamiento del niño con edades comprendidas entre 4 y 5 años.* San Jose, C.R., C.R.
- García Hernández, A. (23 de Marzo de 2011). *Capítulo 5 Sampieri.* Obtenido de <https://sites.google.com/site/metodologiadelainvestigacionb7/capitulo-5-sampieri#:~:text=Estudios%20de%20alcance%20Descriptivos%3A%20buscan,que%20sea%20sometido%20a%20an%C3%A1lisis.&text=Valor%3A%20Es%20%C3%BAtil%20para%20mostrar,%2C%20comunidad%2C%20cont>
- García Nuñez, J., & Fernandez, V. (1996). *Juego y psicomotricidad.* Madrid, España: CEPE.
- Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O., & Gómez Barreto, I. (Agosto de 2008). Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>

- Gil Madrona, P., Contreras Jordán, O., Díaz Suárez, A., & Lera Navarro, Á. (13 de Octubre de 2004). Obtenido de <http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re339/re339a18.pdf>
- Gomez Rodriguez, T., Molano, O. P., & Rodriguez Calderon, S. (2015). Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Gonzales, B. (12 de Marzo de 2020). *NeuroClass*. Obtenido de <https://neuro-class.com/psicomotricidad-desarrollo-cognitivo-y-movimiento-en-la-infancia/#:~:text=Coordinaci%C3%B3n%20C3%B3culo%20manual%3A%20se%20trata,el%20desarrollo%20de%20la%20escritura.&text=Coordinaci%C3%B3n%20din%C3%A1mica%20general%3A%20secuenci>
- Google LLC. (2017). Google Meet: Video Conferencias Seguras. (G. Payments, Ed.) Estados Unidos. doi:Twitter: <https://twitter.com/gsuite>; LinkedIn: <https://www.linkedin.com/showcase/gsuite>; Facebook: <https://www.facebook.com/gsuitebygoogle/>
- Herradora Gutiérrez, F., Olivas Falcón, Y., & Cruz Moreno, I. (Enero de 2013). Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>
- Ingris, & Díaz, A. (s.f.). *Weebly*. Recuperado el 14 de Octubre de 2020, de <http://juegostradicionales12.weebly.com/>
- Jaramillo, D., & Parra, R. D. (2006). *Metodo y conocimiento: Metodologia de la investigacion*. Medellin, colombia: Universidad EART.
- La Ludica*. (s.f.). Recuperado el 2020, de <http://laludicaut.blogspot.com/p/la-ludica-como-estrategia.html>
- Leiva González, E., & Zelaya Gómez, A. d. (15 de 01 de 2016). *Repositorio Unan Managua*. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/1761/1/16952.pdf>
- Martínez Rodríguez, M. (01 de Noviembre de 1999). *El enfoque sociocultural en el estudio del desarrollo y la educación*.
- Martinez, J. (2000). Recuperado el octubre de 2020, de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>
- Mas, M., & Castella, J. (2016). Can psicomotricity improve cognitive abilities in infant? *Aloma revista de psicologia*(34), 6570-.
- Matilde, M. (09 de Julio de 2020). *Características de las salas de psicomotricidad*. Obtenido de <https://eresmama.com/caracteristicas-de-las-salas-de-psicomotricidad/>

- Mena, E. d. (2012). *Monografias.com*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos94/gestion-pedagogica/gestion-pedagogica.shtml>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (02 de Septiembre de 2001). Recuperado el 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Monge, M. (2000). *Características del desarrollo psicomotor del niño con edades comprendidas entre 4 y 5 años.comunicacion personal*. san jose, Costa Rica, Costa Rica.
- Muñiz, M., & Beer, D. (16 de Noviembre de 2020). Obtenido de efdeportes.com
- Nehily, C. (26 de Mayo de 2011). *Desarrollo psicomotriz del nacimiento de la infancia temprana*. Obtenido de <http://psicomotricidadnacimientoainfancia.blogspot.com/2011/06/elementos-base-de-la-psicomotricidad.html>
- OMS. (2019). *Organizacion Mundial de Salud*. Obtenido de <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>
- OSPINA MEDINA, M. (2015). Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Pedraza Lozada, Y., & Rojas Poveda, L. (2017). Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/5069/1/TEFIS_PedrazaLozadaYeimyCarolina_2017.pdf
- Perea, S. (2000). *El concepto de competencia y su aplicacion en el campo de la educacion*. Bucaramanga: Ased.
- Peréz Porto, J., & Gardey, A. (2020). Obtenido de <https://definicion.de/juegos-predeportivos/#:~:text=Los%20juegos%20predeportivos%20son%20aquellos,de%20recursos%20f%C3%ADsicos%20y%20t%C3%A9cnicos>.
- Raffino, M. E. (28 de Mayo de 2020). *Juego*. Obtenido de <https://concepto.de/juego/>
- Rodriguez del Risco, L. (11 de 2014). *PsicoVida*. Obtenido de <http://www.psico-vida.com/2014/11/motricidad-psicomotricidad-fina-y-gruesa/>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (Abril de 2009). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Ruiz Gutiérrez, V. L., & Gutiérrez Hernández, T. L. (20 de 08 de 2015). Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/3312/1/8398.pdf>

- Schwarz, A. M. (s.f.). *nosotros2.com*. Recuperado el Noviembre de 2020, de <http://nosotros2.com/familia-bebes-y-ninos/021/articulo/1546/que-es-el-juego-social>
- The Free Library*. (01 de Julio de 2001). Recuperado el 2020, de <https://www.thefreelibrary.com/El+juego+en+los+ninos%3A+enfoco+teorico.-a0110115817>
- Tillman, M. (18 de Mayo de 2020). Recuperado el 30 de Octubre de 2020, de <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/google/140512-que-es-hangouts-meet-y-hangouts-chat-como-funcionan-y-cuando-puedes-usarlos>
- Urdaneta, L. (2002). *Los juegos tradicionales y su importancia*. Caracas: Ediciones de la biblioteca de la universidad decentral de venezuela(UCV).
- Ureña, J. (2000). *Comunicacion personal. Desarrollo fisico del niño con edades de 4 y 5 años*. San jose ,C.R. Recuperado el 18 de SEPTIEMBRE de 2020

XIII. ANEXOS



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO.

Yo _____ he leído y comprendido la información anterior y mis preguntas han sido respondidas de manera satisfactoria. He sido informado y entiendo que los datos obtenidos en el estudio pueden ser publicados o difundidos con fines científicos. Convengo en participar en este proceso de investigación. Recibiré una copia firmada de esta forma de consentimiento.

Firma del Docente y/o Estudiante

Fecha

He explicado al Sr(a)._____ La naturaleza y los propósitos del tema en investigación, le he explicado acerca de los beneficios que implica su participación. He contestado a las preguntas en la medida de lo posible y he preguntado si tiene alguna duda. Una vez concluida la sesión de preguntas y respuestas, se procedió a firmar el presente documento.

Firma de investigador/es

Fecha.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas

Recinto Universitario Rubén Darío

CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo describir las características socio demográficas de los niños del tercer grado del colegio "Mi Redentor"

No. de encuesta: _____ Fecha: __/__/__ Iniciales del encuestador: _____

I. DATOS GENERALES.

Marque con una "X", SOLO UNA DE LAS OPCIONES.

Iniciales del niño: _____

Edad: 1). 7-8 años; _____ 2). 9-10 años; _____ 10 a más: _____

Sexo: 1) F _____ 2) M _____

Procedencia: 1) Urbano __ 2) Rural ____ 3) Periferia urbana _____

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Para determinar las actividades lúdicas a través de juegos pre deportivos para mejorar la psicomotricidad de los niños del tercer grado del colegio “Mi Redentor”

No DE LA CLASE: _____ **FECHA:** _____

<u>Marque con una X su opción u opciones seleccionada (s)</u>	Si	No
¿Se realiza calentamiento muscular previo a las actividades físicas?		
¿Se realiza Ejercicios de flexibilidad previa a las actividades físicas desarrolladoras?		
¿Se realizan juegos tradicionales en el desarrollo de la clase para mejorar la psicomotricidad?		
¿Se realizan juegos pre deportivos en el desarrollo de la clase de educación Física y deportes?		
¿Se realizan actividades físicas de desplazamiento lateral en el desarrollo de la clase?		
¿Se realizan actividades físicas de pliometría en el desarrollo de la clase?		
¿Se realizan ejercicios físicos para prevenir lesiones en el desarrollo de la clase?		
¿El plan de clase presenta tiempos de hidratación durante el desarrollo de la clase?		
¿Se realizan actividades físicas de equilibrio en el desarrollo de la clase?		
¿Se realizan actividades físicas de ejercicios aeróbicos en el desarrollo de la clase?		
¿Se realizan actividades físicas gimnásticos y rítmicos en el desarrollo de la clase?		
¿Se realizan actividades de coordinación, tiempo y espacio en el desarrollo de la clase?		



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas

Recinto Universitario Rubén Darío

CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Objetivo: La presente entrevista tiene como objetivo la recolección de la información sobre el colegio y los niños de tercer grado del colegio “Mi Redentor”

No. de entrevista: 1 **Fecha:** 5/11/2020

Nombre del entrevistador: Kelly Avalos y Valeska Baltodano

INICIALES DEL DOCENTE ENTREVISTADO: T. S. M.N

1. ¿Cuál es la cantidad de estudiantes del tercer grado en el II semestre 2020?
Son 23 estudiantes
2. ¿Desde cuándo inicio a impartir las clases virtuales?
Desde mayo del año en curso
3. ¿Cuántos alumnos participan en la clase virtual?
Participan 21 estudiantes
4. ¿Tiene en su domicilio un espacio adecuado y un contexto familiar que le facilita y posibilita la realización de las actividades sin interrupción?
Si ellos buscan el espacio adecuado desde su casa y en algunos casos detrás de la cámara el padre de familia les brinda su apoyo.
5. ¿Considera que tiene elementos y conocimientos tecnológicos y didácticos para impartir las clases virtuales? Claro que sí, nos hemos apoyado de videos tutoriales que han enriquecido más el conocimiento con este nuevo método de trabajar por medio de una videoconferencia ahora contamos con la experiencia de poder desarrollar educación física virtual.

6. ¿Qué herramientas utiliza para impartir las clases virtuales? (opcional
Como lo mencione anteriormente utilice videos tutoriales de you tube y transforme de acuerdo a las posibilidades que al inicio indague de cada niño, también realice videos con apoyo de mi hija para que los niños tuviera una mejor comprensión del contenido de la clase
7. ¿Cuál es la metodología de evaluación que utiliza para evaluar a los estudiantes en las clases virtuales? Se trabajó de la siguiente manera se aplicaba teoría de la clase práctica que realizaban, posteriormente se cambió a valorar la asistencia puntualidad uniforme y participación.

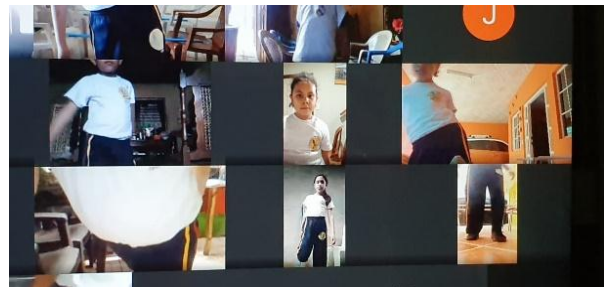
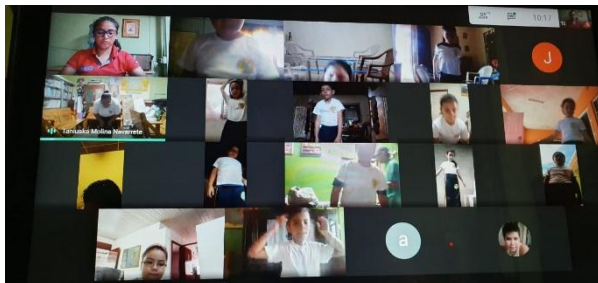
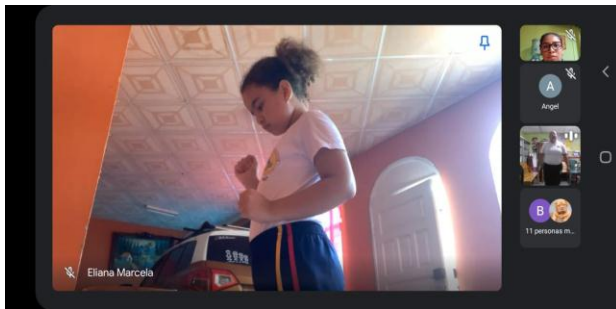
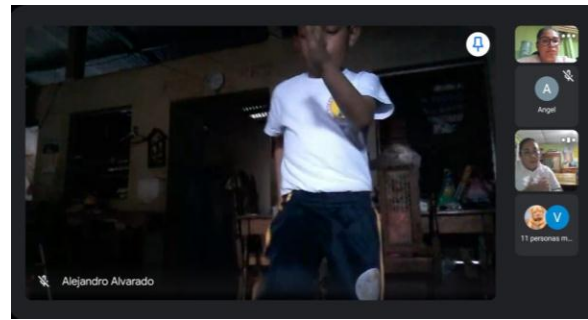
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

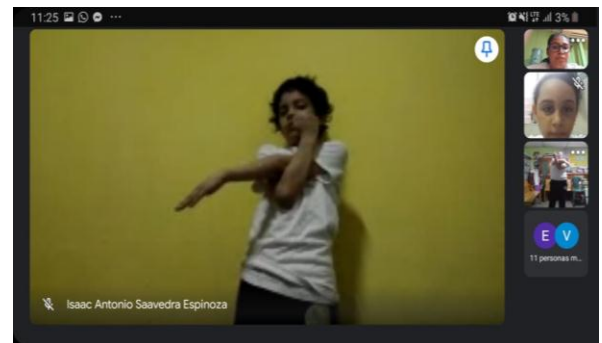
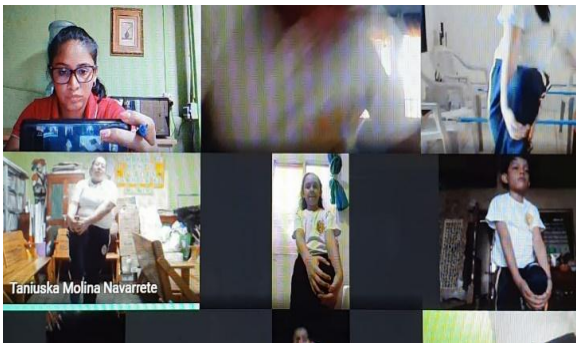
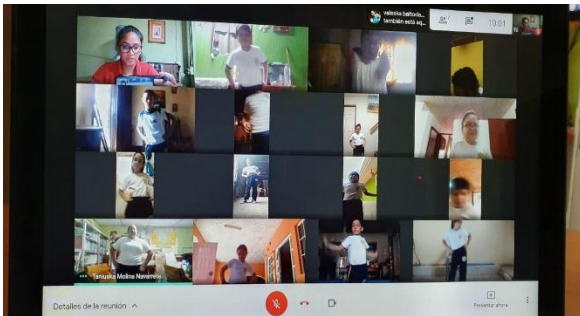
ACTIVIDADES	MESES															
	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	S1	S2	S3	S4												
Selección y Delimitación del Tema																
Carta AVAL Tutor, Dedicatoria, Agradecimientos, Resumen																
Antecedentes, Justificación, Introducción y Planteamiento del Problema																
Formulación de objetivos																
Elaboración del Marco Teórico																
Hipótesis																
Elaboración del Diseño Metodológico																
Operacionalización de Variables																
Elaboración de los instrumentos																
Aplicación de Instrumentos y Recolección de Información																
Procesamiento de Datos Estadísticos																
Discusión de Resultados y Conclusiones																
Pre Defensa																
Defensa																

PRESUPUESTO

RUBROS	CANTIDAD	UNIDADES	PRECIO UNITARIO EN C\$	SUB TOTAL EN C\$	TOTAL RUBROS EN \$
LAPICEROS	3	UNIDAD	10	30	0.86\$
IMPRESIONES	3	UNIDAD	88	264	7.54 \$
TRANSPORTE	3	PASAJE	300	900	25.82\$
FOTOCOPIAS	3	JUEGOS	88	264	7.54 \$
Alimentación	8	UNIDAD	90	720	20.65\$
Recargas	7	UNIDAD	50	350	10.04 \$
CYBER	1	HORAS	25	25	0.71 \$
ESTADISTICO	1	COSTO	500	500	14.34\$
Cuadernos	3	UNIDAD	80	240	6.88 \$
Encuadernado	3	Unidades	30	90	2.58 \$
TOTAL EN C\$ 3360					96.2\$
	CAMBIO DOLAR	1 \$ = 34.85 C\$			

EVIDENCIAS







UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE MULTIDISCIPLINARIO

"2020: AÑO DE LA EDUCACIÓN CON CALIDAD Y PERTINENCIA"

Managua, 13 de octubre 2020

MSc. Sonia Córdoba
Directora
Colegio Mi Redentor
Su despacho.

Estimada MSc. Córdoba:

Por este medio solicito su apoyo para que las estudiantes **Kelly Marcela Avalos y María Valeska Baltodano** de V año de la carrera Educación Física y Deporte del Departamento Multidisciplinario de la Facultad de Educación e Idiomas, UNAN-Managua, puedan entrar a videos conferencias de tercer grado, lo cual es parte de su tesis de Monografía par optar al grado de Licenciatura en la carrera antes mencionada.

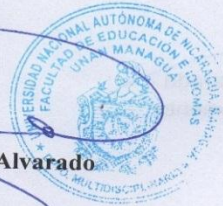
Sin más que agregar, me despido de usted con el respeto que usted se merece.

Atentamente,

Dr. Julio Orozco Alvarado

Director

Departamento de Multidisciplinario



Cc. Archivo

*Recibido
19/10/2020*

¡A la libertad por la Universidad!

Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez, 150 metros al Este. | Recinto Universitario "Rubén Darío"
Cod. Postal 663 – Managua, Nicaragua | Telf.: 2278 6764 / Ext. 5143 | www.unan.edu.ni

