
Juego como estrategia pedagógica de los docentes en la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020

Juan Carlos Campo Méndez

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR

Facultad de Humanidades y Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Sincelejo – Sucre

2021

Juego como estrategia pedagógica de los docentes en la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020

Juan Carlos Campo Méndez

Trabajo de Grado Presentado Como Requisito para Optar al Título Licenciado en Pedagogía Infantil

Director
Angela Arrieta Fontalvo
Maestrante en Ciencias de la Educación

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR
Facultad de Humanidades y Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil
Sincelejo – Sucre
2021

Nota de Aceptación

4.0

LUCELO MA DEJESU FO

Director



Evaluador 1

Evaluador 2

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico principalmente a mi Dios, por ser mi guía y mi esperanza en medio de este camino, por ese amor incondicional quien siempre estuvo día a día, gracias a Él he podido cumplir mis proyectos. A mi madre y mi padre por su amor, dedicación y apoyo desinteresado, por ser mis mayores motivaciones para ser cada día mejor y salir adelante.

A todos aquellos que han creído en mi sinceramente: mis padres, hermanos, compañeros a mi asesor por su incondicional apoyo, comprensión, confianza y por sus más sinceros consejos.

Agradecimientos

A Dios, por regalarnos la vida y ser nuestra guía constante este largo caminar, sin Él nada de esto sería posible, por darnos la fortaleza para insistir persistir y nunca desistir en mi proceso de formación.

A mi familia y compañeros, por ser parte fundamental en este proceso académico. Por ser siempre ese apoyo incondicional brindando consejos valiosos aun cuando faltaba fuerzas para continuar.

A la corporación universitaria del caribe – CECAR, por abrirme sus puertas para formarme en conocimientos y valores, a los docentes quienes fueron guías y apoyo para el desarrollo personal y en la formación académica adquirida a lo largo de mi formación profesional.

A Ángela Arrieta Fontalvo por brindarme sus conocimientos con respeto y profesionalismo.

Al Centro Educativo John Dewey por abrirme sus puertas para mi formación académica llevándome una gran experiencia maravillosa.

Tabla de Contenido

Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción	11
1. Planteamiento del Problema	13
1.1 Justificación	14
1.2 Objetivos.....	15
1.2.1 Objetivo general	15
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
2. Marco Referencial	17
2.1 Antecedentes a Nivel Internacional.....	17
2.2 Antecedentes a Nivel Nacional	20
2.3 Antecedentes a Nivel Local.....	22
2.4 Marco Legal	23
2.5 Marco Teórico.....	24
2.6 Marco Conceptual	30
2.6.1 Juego.....	30
2.6.2 Estrategia	30
2.6.3 Motricidad	31
2.6.4 Motricidad gruesa.....	31
2.6.5 Confinamiento	31
2.6.6 Covid – 19	32
2.6.7 Educación virtual.....	32
3 Diseño Metodológico	33
3.1 Enfoque	33
3.2 Tipo de Investigación.....	33
3.3 Población.....	33
3.4 Muestra.....	34

3.5	Técnicas de Recolección de Información.....	34
3.5.1	La entrevista estructurada.....	34
3.6	Instrumentos.....	34
3.6.1	El cuestionario.....	34
3.7	Procedimiento.....	35
3.7.1	Fase diagnóstica.....	35
3.7.2	Fase de implementación.....	35
3.7.3	Fase de análisis de la información.....	36
4.	Resultado y Análisis de la Información.....	37
4.1	Resultados de la Entrevista estructurada.....	37
4.1.1	¿Por qué es importante desarrollar la motricidad gruesa en los niños?.....	37
4.1.2	¿Es el juego una estrategia primordial para desarrollar la motricidad gruesa en los niños? ¿Por qué?.....	38
4.1.3	¿Qué tipos de juegos utiliza para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes en tiempos de confinamiento, virtualidad? ¿Por qué?.....	39
4.1.4	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la coordinación? ¿Por qué?.....	40
4.1.5	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la actividad tónica? ¿Por qué?.....	41
4.1.6	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar el control de postura? ¿Por qué?.....	42
4.1.7	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar el equilibrio? ¿Por qué?.....	43
4.1.8	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar el control de la respiración? ¿Por qué?.....	44
4.1.9	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la disociación de movimientos? ¿Por qué?.....	45
4.1.10	¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la alternancia de movimientos? ¿Por qué?.....	46
4.1	Análisis de Resultados.....	46
4.1.1	Identificación de los tipos de juego que emplean los docentes.....	46
4.1.2	Clasificación del tipo de juego empleado como estrategia pedagógica.....	47
4.1.3	Valoración de la influencia del juego como estrategia pedagógica de los docentes.....	48
4	Conclusiones.....	51

5	Recomendaciones	52
	Referencias Bibliográficas	53

Resumen

La educación para la primera infancia es quizás la etapa más fundamental del ser humano, debido a que aquí se desarrolla mentalmente el niño, es por tal razón que se tiende a lograr una estimulación cada vez más anticipada en cuestiones de edad. El propósito de este proyecto de investigación es caracterizar el juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020. La muestra está conformada por 9 docentes de este centro educativo. La problemática evidenciada en el salón de clases se comprobó por medio de la observación directa, lo cual nos permitió ver que los maestros utilizan clases rutinarias y poco amenas en donde los estudiantes no se sienten gozosos haciendo las actividades y esto repercute en que el alumno pierda la atención con facilidad. Así mismo, en las actividades diagnosticas se evidencia la falta de motivación lo que hace que ellos no se puedan expresar de forma clara y concreta. Finalmente, debido a la situación de confinamiento se hace más dispendioso el desarrollar las habilidades en los estudiantes, lo cual se debe a las clases virtuales, es por esto el objetivo de esta propuesta.

Palabras clave: juego, motricidad gruesa, educación, estrategia, investigación.

Abstract

Early childhood education is perhaps the most fundamental stage of the human being, because here the child develops mentally, it is for this reason that there is a tendency to achieve an increasingly anticipated stimulation in matters of age. The purpose of this research project is to characterize the game as a pedagogical strategy of the teachers of the I.E. John Dewey for the development of gross motor skills in confinement by COVID -19 in 2020. The sample is made up of 9 teachers from this educational center. The problems evidenced in the classroom was verified through direct observation, which allowed us to see that the teachers use routine and unenjoyable classes where the students do not feel joyful doing the activities and this has an impact on the student losing attention with ease. Likewise, in the diagnostic activities the lack of motivation is evidenced, which means that they cannot express themselves clearly and concretely. Finally, due to the confinement situation, it becomes more expensive to develop skills in students, which is due to virtual classes, which is why the objective of this proposal.

Keywords: game, gross motor skills, education, strategy, research.

Introducción

La primera infancia es la etapa en la cual el individuo enfrenta los primeros contactos con su entorno por medio de los sentidos. Por tal razón, el infante experimenta sensaciones iniciales. La escolaridad inicial es un periodo fundamental debido a que aquí el niño obtiene sus primeros aprendizajes, es decir, desarrolla, ejercita y aprende destrezas de diferentes tipos como afectivas, sociales, cognitivas y motrices. Dichas destrezas seguirán desarrollándose a partir de los estudios posteriores.

Los niños juegan, indagan y exploran entornos que en su mayoría constituyen las bases para su futuro, lo cual es de gran interés para el campo educativo, por tal razón, desde años atrás algunos educadores e investigadores han decidido tomar el juego como su principal punto de investigación debido a que este fortalece aspectos primordiales en el pleno desarrollo de los niños. Uno de los principales aspectos de los cuales trata este proyecto investigativo es desarrollar la motricidad gruesa en las primeras etapas del ser, debido a que en este período de la vida del infante es muy importante.

Por otra parte, Con la aparición del virus llamado COVID-19 a nivel mundial, la suspensión de clases como medida para evitar los contagios trajo interrogantes para la comunidad educativa especialmente para la primera infancia, en qué hacer y cómo seguir el proceso educativo de los niños en sus casas. Ha sido una etapa difícil para docentes, cuidadores y padres de familia.

Por otro lado, el juego hace parte inherente de la vida y de la formación de los chicos. Este mismo aspecto acompaña al hombre durante toda su existencia; evidentemente difiere en cierta medida por la edad o respondiendo a ciertas necesidades del ser en cada etapa de su trasegar.

Hablar del juego en el plano educativo es importante. Actualmente, el juego cumple un rol fundamental en la escuela y favorece en gran medida al desarrollo de las emociones, del intelecto y del físico. Por medio del juego, el infante reconoce y controla su cuerpo, además de coordinar

sus movimientos (desarrollo de motricidades fina y gruesa), organiza sus pensamientos explorando el mundo que está a su alrededor, le ayuda a controlar sus sentimientos y soluciona gran parte de sus dificultades emocionales, por todo ello, el niño llega a ser un individuo social, lo cual lo ayuda a aprender a ocupar el lugar que le corresponde dentro de su sociedad, transforma positivamente su entorno y colabora con el de los demás.

Esta propuesta de investigación es motivada por el desconocimiento de los maestros sobre la utilización del juego como estrategia y dinamismo para desarrollar la motricidad gruesa en los niños, la falta de cualificación docente y el uso continuo de metodologías tradicionales o catedráticas. Igual forma, la situación de confinamiento es otra razón para pretender conocer como los maestros buscan nuevas estrategias e innovan para cumplir con el propósito de desarrollar habilidades en los estudiantes por medio de la modalidad virtual.

Finalmente, este proyecto de investigación se realizará en Centro Educativo John Dewey, específicamente en el nivel de preescolar y es aquí donde se genera el principal aporte de la investigación “desarrollo de la motricidad gruesa” y por ende apoyar la práctica docente.

1. Planteamiento del Problema

La motricidad gruesa es definida según Fernández (1978) como la capacidad de controlar los movimientos musculares generales del cuerpo, lo que permite llevar al niño a depender o a desplazarse por sí solos, así mismo, los niños son capaces de sentarse, gatear, caminar, lanzar, saltar, jugar, mantenerse de pie, girar sobre el mismo, controlar su cabeza, y es aquí donde los padres deben ser acompañantes de este proceso de adquisición de destrezas y habilidades motoras.

Por otro lado, la educación inicial es concebida como un procedimiento de interacciones continuas y permanentes, de relaciones colectivas que permitan a los niños fortalecer las capacidades y desarrollar las competencias que utilizaran en su vida. Este cometido se logra a través de las diferentes acciones que desarrolla la familia en conjunto con la escuela y a raíz del confinamiento por COVID-19, la labor de los docentes se ha visto restringida en cuanto a las estrategias que deben emplear en sus clases remotas, principalmente para la ejecución de actividades conducentes al desarrollo motor de los niños.

De igual forma, la situación de confinamiento que se presenta actualmente en nuestro contexto, lo que hace más complicado el quehacer del maestro, donde debe buscar nuevas herramientas para trabajar de manera virtual y que sean efectivas. Esta situación de confinamiento hizo que la educación diera un giro de 360 grados, y la comunidad educativa no estaba preparada para tal situación, lo que hace que el quehacer educativo del docente se vuelva un proceso difícil ya que sabemos que no es lo mismo trabajar en presencialidad a trabajar de manera virtual y más aún cuando se trabaja con niños y que se debe desarrollar habilidades motrices y como todos sabemos esta es la etapa fundamental en la educación de los estudiantes. Por ende, se hace indispensable conocer como el maestro se adaptará a esta nueva etapa, como sacará adelante su proceso y desarrollará las habilidades motrices en sus estudiantes., aquí es donde el maestro se reinventa y por eso el objetivo de este proyecto de investigación.

El objetivo de esta propuesta investigativa es caracterizar el juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020. De igual modo se plantea la siguiente pregunta ¿Cuáles juegos implementan los docentes como estrategia pedagógica para el desarrollo de la motricidad en situación de confinamiento por COVID 19? Para darle respuesta a la anterior pregunta se trabajarán de manera virtual con los estudiantes y así mismo con los docentes titulares, los cuales estarán dispuestos a observar todo el proceso y a hacer seguimiento de las actividades desarrolladas.

1.1 Justificación

Cada vez que se quiere aprender algo, se espera que esta experiencia sea en lo posible muy enriquecedora y significativa a la vez; esto determinará un aprendizaje a largo plazo, el cual se integrará a las estructuras mentales del niño para su oportuna utilización y reproducción en un contexto determinado. La principal causa por la cual se dispuso a iniciar esta investigación alude a la necesidad de caracterizar el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los educandos del Centro Educativo John Dewey. A raíz del confinamiento por COVID-19, surge la necesidad de conocer por cuáles juegos emplean los docentes al tratar de desarrollar esta habilidad en los estudiantes.

Esta propuesta de investigación pretende caracterizar el juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa, logrando así un mejor desarrollo en esta habilidad en los estudiantes de transición del Centro Educativo John Dewey

La educación para la primera infancia según Conpes (2007):

Es un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y las niñas potenciar sus

capacidades y adquirir competencias para la vida, en función de un desarrollo pleno que propicie su constitución como sujetos de derecho. (p. 109).

Se entiende que la enseñanza es un derecho de toda persona y en la primera infancia es un derecho que debe ser garantizado para todos los niños. Ahora bien, en el desarrollo de la educación en la primera infancia se tiene en cuenta tanto el contexto escolar, familiar y comunitario para partir de allí y buscar los fines últimos de esta.

Ahora bien, ¿Por qué caracterizar el juego como la estrategia para desarrollar la motricidad gruesa? muchos han sido los teóricos que han priorizado sus estudios respecto al juego; Huizinga, por ejemplo, se enfoca en la libertad y estado emocional de la acción en la siguiente cita;

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria (Huizinga, 1998, p. 98)

Indudablemente, los infantes se muestran voluntarios a estas actividades tan placenteras (juegos); así mismo, el juego se vuelve llamativo y ellos realizan las actividades con alegría y gozo, debido a que disfrutan jugar y de paso aprenden o desarrollan habilidades.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Caracterizar el juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar los tipos de juego que emplean los docentes como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020.
- Clasificar el tipo de juego empleado como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020.
- Valorar la importancia del juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020.

2. Marco Referencial

Los antecedentes son elementos referenciales en los cuales se apoya cualquier investigación en potencia, ellos nos permiten comparar y ejemplificar de manera objetiva las investigaciones realizadas por otras personas; ya sea a nivel internacional, nacional o local. Por ejemplo, qué tipos de poblaciones fueron analizadas, como fueron los resultados, características de los participantes o la población, los diseños utilizados o métodos de análisis, entre otros. Dicho así, los antecedentes se convierten en un punto de partida indudable para la delimitación del problema que se encara, permitiendo así la ampliación en la información al tiempo que abre nuevas expectativas y comparaciones. Para este proyecto investigativo, se tomaron en cuenta antecedentes, tales como internacionales, nacionales y por último locales. Cada uno de estos antecedentes referenciales fueron analizados detenidamente, en los que se hizo hincapié en los objetivos, población, contexto y resultados. A continuación, se presentan de manera resumida el alcance investigativo y las recomendaciones de cada proyecto.

2.1 Antecedentes a Nivel Internacional

Delgado Fuentes (2016) en su proyecto titulado *“desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. guía metodológica dirigida a los docentes del cibv “copitos de miel” ubicado en el d.m.q. periodo académico 2016”* del Instituto Tecnológico Cordillera de Quito, Ecuador. La cual opta por el título de Tecnóloga en desarrollo de talento infantil. El objetivo principal de esta propuesta de investigación es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso de los niños de 3 años de edad en el (CBV) “Copitos de Miel” del D.M.Q. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basó en Bustos (2011), Paredes (2009). La autora llegó a la siguiente conclusión: La propuesta juegos tradicionales para fomentar el desarrollo motor del niño-niña de 3 años, es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos

en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

Para Chocce y Conde (2018) en su proyecto titulado “*Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara*” de la Universidad Nacional de Huancavelica, en la ciudad de Huancavelica, Perú, las cuales optan por el título de segunda especialidad profesional de educación inicial. El objetivo primordial de esta propuesta de investigación es caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara. Para sustentar teóricamente este proyecto las autoras se basaron en Rousseau (1762), Pugmire-Stoy (1996), Moreno (2002). Esta investigación presenta una metodología de carácter lógica – didáctica. Así mismo, utilizaron las técnicas de recolección de datos como la técnica de investigación documental, técnica pedagógica, técnica estadística. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, además permiten aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño.

Para García-Cortegana (2018) en su proyecto llamado “*Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E de aplicación IESPP “AMM” – Celedin*, de la Universidad San Pedro, en la ciudad de Celedin, Perú. La autora opta por el título de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad. El objetivo principal de esta propuesta de investigación es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “Aristides Merino Merino” Celendín-2018. La autora para sustentar teóricamente esta propuesta se basó en autores como Tamayo (2001), Conde (2007), Fernández (2010). Gracias Cortegana utilizó el tipo de investigación aplicada experimental. Asimismo, uso una población de 85 estudiantes y una muestra de 22 alumnos. Para recolectar la información la autora utilizó las técnicas de observación

y cuestionario. La investigadora llegó a la siguiente conclusión: Se comparó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

Asimismo, para López Velasco (2018) en su proyecto de investigación titulado “*Los Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niño y niñas de 3 a 4 años*”, de la Universidad Técnica de Ambato, en la ciudad de Ambato, Ecuador. La autora opta por el título de Licenciada en Estimulación Temprana. El objetivo general de esta propuesta de investigación es determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Para fundamentar teóricamente esta investigación la autora se basó en autores como Alvear (2011), Lavega (2000), Navarro (2002), Ofele (1999). Lopez Velasco utilizó el tipo de investigación descriptiva debido a que le permite analizar y describir la realidad actual de los objetos de investigación. De igual forma, trabajo con una población y muestra de 20 estudiantes. La autora llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad son La rayuela, Gato y Ratón, El rey dice, Las congeladas, La culebrita.

Finalmente, Araujo Bernal (2018) en su proyecto de investigación titulado “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho*”, de Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. La ciudad de Huacho, Perú. Quien opta por el título de Licenciada en educación inicial y arte. El objetivo general de este proyecto es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho. Para fundamentar teóricamente esta investigación la autora se basó en autores como Bauzer (1997), Karl Gross (1861-1946), Rusell (1985), Cortes (2008). En esta propuesta investigativa se utilizó la investigación descriptiva, se trabajó con una población de 120 estudiantes y hizo uso de las técnicas de recolección de la información como las encuestas, evaluaciones de las actividades desarrolladas, fichas Técnica de estadística y Fichaje, durante el estudio, análisis bibliográfico y documental. La autora llegó a la siguiente conclusión: existe una gran influencia de los juegos

tradicionales, de canicas, de rayuela, trompo en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes.

2.2 Antecedentes a Nivel Nacional

Para Gonzales, Rodríguez y Rojas (2018) en su proyecto titulado *“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del grado transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas en el municipio de Honda”* de la Universidad del Tolima, en la ciudad de Honda, Colombia, la cual opta por el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. El objetivo primordial de esta propuesta investigativa es fortalecer la psicomotricidad a través del juego como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Técnica Alfonso Palacio Rudas. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basó en Campo, Calero, (2003) Piaget, (1956), López, (2003) y Pecci, Bruner, (2001), citado por Ortega y Lozano, Muñoz, (s.f.). Este proyecto está enfocado en la investigación formativa, la cual está orientada a la solución de problemas del contexto cultural, social y escolar, lo que permite realizar un paralelo entre la reflexión y la acción. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: mediante la implementación de las acciones pedagógicas a través del proyecto de aula permitió promover el mejoramiento de las habilidades físicas motrices trabajando desde los intereses, edades, contexto y necesidades de los niños y niñas actividades significativas se favorece el desarrollo integral y armónico y llevándolos a ser mejores personas a un futuro no muy lejano. Esta propuesta se presenta como ambientes de aprendizajes y espacios de acción y aventura, bajo tareas motrices con diferentes juegos, cuentos y música.

Así mismo, Gallego, Valencia y Ríos (2015) en su proyecto titulado *“el juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial”* de la Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia. Las cuales optan el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. El objetivo principal de esta propuesta es desarrollar la motricidad gruesa, de los niños de jardín, a través del juego, como herramienta pedagógica, para contribuir al desarrollo de sus funciones perceptivomotrices, que le ayudarán a conocer y adaptarse al medio físico y social. Para sustentar

teóricamente este proyecto las autoras se basaron en Vygotsky (1924), González, (1993), Piaget (1936). Este proyecto de investigación es de tipo investigación acción – participativa (IAP). Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: los proyectos pedagógicos de aula son una excelente herramienta para el proceso enseñanza – aprendizaje con los cuales se puede responder claramente a las necesidades e intereses de cada uno de los educandos, dando la oportunidad al docente de planificar actividades innovadoras donde el niño explore y se comunique con su mundo, construyendo sus propios conocimientos.

Peña y Prieto (2012). en su proyecto *“Estrategia pedagógica fundamentada en el juego para mejorar la coordinación dinámica general en niños y niñas de 3 a 6 años de edad del gimnasio grandes maravillas en educación inicial”*, de la Universidad Libre de Colombia. Bogotá, Colombia. Los autores optan por el título de Licenciados en educación Física. El objetivo principal de esta propuesta es implementar una estrategia pedagógica fundamentada en el juego para mejorar la coordinación dinámica general en niños y niñas de 3 a 6 años de Educación Inicial del Gimnasio Grandes Maravillas. Para sustentar teóricamente este proyecto los autores se basaron en Delgado Linares (2011), Hall (2000), Romero (1998), Arribas (2000), Le Boulch (1997). este proyecto utiliza una metodología mixta debido a que analiza datos cualitativos y cuantitativos. Los autores llegaron a la siguiente conclusión: el trabajo realizado durante todas las actividades de la estrategia donde se involucraron diferentes juegos pedagógicos que los llevaron a establecer relaciones, a poner en práctica sus sentidos y sus sensaciones, favoreció el desarrollo de su coordinación dinámica general, puesto que las actividades estuvieron enfocadas a que experimentaran y ejercitaran en forma consciente su propio cuerpo, cumpliéndose así con los objetivos planteados.

Finalmente, Martínez, Pereira y Canole (2017). Su proyecto investigativo titulado *“El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro educativo casita de cuentos”*. De la Corporación Universitaria Minuto de Dios. De la ciudad de El Bague, Antioquia, Colombia. Las autoras optan por el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. El objetivo general de esta investigación es analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del

nivel transición del CI. Para sustentar teóricamente este proyecto las responsables de esta propuesta se basaron en autores como Lynn (2014), Gervilla (2013), Vayer (1985), Boulch (1990). Este proyecto utiliza la investigación cualitativa como metodología debido a que este tipo de investigación sugiere propuestas fundamentadas, aporta explicaciones para ampliar nuestro conocimiento de los fenómenos o promueve oportunidades para adoptar decisiones informadas para la acción social. Asimismo, hace uso de una población de 50 estudiantes y una muestra de 10 educandos. Por otro lado, para recolectar información escogieron como técnica la observación y el diario de campo. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: Se logró evidenciar que los niños intervenidos, crearon un grado de amistad más cercano entre ellos. Se espera que al aplicar los juegos a todo el nivel transición, se pueda magnificar esta respuesta de los niños y logren crear amistades buenas basadas en el respeto del espacio, de su cuerpo con todo su entorno, ya que ellos toman confianza de sí mismo y les permitirá relacionarse con mayor fluidez.

2.3 Antecedentes a Nivel Local

Para Díaz, Flores y Moreno (2015) en su proyecto titulado “*Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande – Sahagún*”, de la Fundación Universitaria los Libertadores, en la ciudad de Sahagún, Córdoba. Los autores optan por el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. El objetivo general de esta propuesta de investigación es diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande, sede Principal del municipio de Sahagún- Córdoba. Para sustentar teóricamente esta propuesta, los autores se basaron en Franch (1994). El tipo de de investigación de este proyecto es descriptivo ya que está enmarcado en la realidad palpable, es evidencia de un problema real y concreto. Los responsables de esta propuesta llegaron a la siguiente conclusión: se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular.

Así mismo, Cadrazco, Merlano y Arrieta (2001) en su proyecto titulado “*El juego como estrategia pedagógica para desarrollar la psicomotricidad en los niños de primer grado de la escuela urbana municipal de básica primaria de San Benito Abad – Sucre*”, de la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR, en la San Benito Abad, en el departamento de Sucre, los cuales optan por el título de Licenciado en educación Infantil. El objetivo general de dicha investigación es diseñar una propuesta pedagógica que permita a través del juego mejorar el estado actual de la psicomotricidad de los niños de primer grado de la Escuela Urbana Municipal de San Benito Abad – Sucre. Los autores le dieron bases teóricas a esta propuesta citando a Dupre (1983), Bouldch (1986). Esta investigación utilizó el modelo descriptivo. La población se conformó por 60 estudiantes. Los investigadores llegaron a la siguiente conclusión: la propuesta es de gran relevancia debido a que va encaminada a dinamizar el aprendizaje a partir de los juegos y oportunidades que se le dé al alumno.

2.4 Marco Legal

Esta propuesta investigativa está fundamentada en la Constitución Política Colombiana de 1991, en la Ley General de Educación, Ley de Infancia y Adolescencia. En el artículo 67 la Constitución Política de Colombia manifiesta que todos los individuos del territorio nacional tienen derecho a la educación, debido a que con ella se busca formar colombianos integralmente. (p. 11).

Los Lineamientos Curriculares de Preescolar, son guías en las cuales las instituciones del país se basan para la elaboración de los currículos, los cuales se deben ajustar a las necesidades de los individuos en la primera infancia. Así mismo, deben desarrollar en los infantes un aprendizaje significativo que permita al estudiante aplicar lo aprendido en su contexto, debido a que la educación preescolar es la que se brinda a los niños con el objetivo de desarrollarlos integralmente en todos los campos del saber.

Así mismo, el objetivo de la ley 1804 de 2016 es fortalecer el derecho y protección de las mujeres en estado gestación y por ende de los infantes en su etapa inicial. En su artículo No 2 declara que la familia, la sociedad y el estado de Colombia deben ser quienes aseguren y garanticen la protección integral y el goce de sus derechos. De igual forma, en el artículo No 5 manifiesta que los infantes menores de 6 años tienen derecho a una educación digna en esta etapa, lo cual hace que esta sea de total obligatoriedad en todas las instituciones del país.

Por otro lado, la Cartilla No 1 “Políticas de la primera infancia – Estrategias de la atención integral” se define la primera infancia como la etapa infantil que concierne desde la gestación hasta los 6 años de edad, este tiempo es fundamental para la niñez, debido a que en ese lapso de tiempo se forma la personalidad, inteligencia y el comportamiento social de los infantes. Por tales razones, el gobierno nacional, en cabeza del presidente permitió ofrecer una atención integral a todos los niños y niñas del país.

En la Directiva ministerial No 5 de 25 de marzo de 2020, el gobierno nacional y el Ministerio de Educación Nacional (MEN) dan las orientaciones para la implementación de estrategias pedagógicas de trabajo académico en casa. Así mismo, en la Directiva ministerial No 6 del 6 de abril del presente año, el MEN da las orientaciones para manejo de la emergencia por COVID-19 en la prestación privada del servicio de educación inicial e invita a los prestadores privados del servicio de educación inicial y preescolar, a tener en cuenta el uso de diferentes mecanismos tecnológicos (teléfonos, tabletas, computadores, correos, redes sociales) con el objetivo de hacer acompañamiento al trabajo en caso de los estudiantes y sus familias. De igual forma, se debe tener en cuenta la flexibilidad en todo el sentido de la palabra, es decir valorar el esfuerzo que hacen las familias para que los niños sigan de forma virtual su proceso educativo.

2.5 Marco Teórico

El Juego es una herramienta que permite aprovechar y entender el tiempo libre. Para los niños, el juego se considera por excelencia el mejor medio educativo debido a que favorece el

aprendizaje; ello cual fortalece el desarrollo psicomotor, socio afectivo, intelectual y físico. Son muchos los autores que han destacado la importancia del juego en los niños, ya que este cumple una función ejemplar en el desarrollo de los infantes. Por lo anterior, Vygotsky declara que el juego hace parte fundamental e inherente de la infancia, ya que el niño se desarrolla social y cognitivamente, asimismo, manifiesta que el juego es de gran relevancia para que el infante tenga un desarrollo sano, así mismo, Vygotsky explica esta herramienta como un fenómeno social, ya que por medio de la interacción con otras personas se aumenta la capacidad comprender la realidad que los circunda y así poder dar soluciones a situaciones problemáticas que aparecen en el trasegar de sus vidas. Por tales razones, estos autores llegan a la conclusión de que el niño es la pieza clave del juego, ya que ellos tienen la capacidad de dar significado a distintos objetos. es por estas razones que él afirma que:

El juego es la escuela de la vida del niño y la forma primaria de escenificación o dramatización, que se distingue por la valiosa particularidad de que el artista, el espectador, el autor de la pieza, el escenógrafo y el técnico se unen en una misma persona. (p.87).

Asimismo, Campos (2000) quien reflexiona sobre el juego como “forma de aprendizaje espontaneo, supone para el desarrollo no solo de las capacidades motrices sino también como medio social, cognitivo y experiencial un elemento dinamizador básico, constituyendo por ello una opción pedagógica excepcional” (p. 38). De igual forma, Gambero (2011) conceptualiza el juego “como aquel que, sin perder su sentido motriz, desempeña un papel importante como facilitador del aprendizaje y se plantea con un fin más lúdico, buscando la consecuencia de objetivos de carácter afectivo y social” (p.7).

Por tales razones, el juego siempre ha sido considerado como un instrumento útil en cuanto al aprendizaje de los niños se refiere, debido a que este suministra gozo, alegría y diversión, lo que lo convierte en una actividad que cualquier tipo de persona está en capacidad de realizar.

Castañeda y Contreras, como se citó en García (2007, p131), el juego en cuanto al proceso educativo, manifiestan que a través de esta herramienta se pueden realizar actividades imaginarias o reales, de las cuales se pueden resolver y construir situaciones que están presentes en el contexto del individuo, lo cual permite la fácil adquisición de la personalidad y el respeto por las reglas establecidas.

En la misma línea a la anterior, Decroly, afirma que “el juego puede intervenir de un modo más directo, aun en los ejercicios escolares propiamente dichos, como medio de facilitar la adquisición y la repetición de ciertos conocimientos indispensables, merced a procedimientos de autoeducación y de individualización”. (2002; 27).

El juego posee un valor pedagógico fundamental en el desarrollo educativo de los infantes, por tal razón Karl Groos manifiesta que el juego es un elemento primordial que facilita el desarrollo del pensamiento, lo que permite una excelente preparación para su adultez. Del mismo modo, María Montessori expone que los chicos aprenden por medio de los juegos sin hacer mucho esfuerzo y complicación, lo que ella llama “mentes absorbentes” y sin que el pedagogo haga intervención en el proceso. De igual forma, Jean Piaget señala que los niños asimilan la realidad a través del juego, él considera el juego como una herramienta imprescindible para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Las características del juego lo llevan a ser una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y lo colocan como un elemento indispensable en el desarrollo cognitivo de los infantes. Por tales razones, Clements (2004) manifiesta que,

Los niños han jugado en todas las épocas a través de la historia y en todas las culturas. El juego junto con las necesidades básicas de alimento, salud, cuidados y educación es vital para desarrollar el potencial de todos los niños. El juego es comunicación y expresión combinado con acción y pensamiento, da la satisfacción

y el sentimiento de logros. El juego es instintivo, voluntario y espontáneo. El juego es significado de aprender a vivir, no sólo pasar el tiempo. (p 393).

El juego como estrategia posee beneficios que son de gran importancia, convierte al ser humano en un sujeto más sociable, permite desarrollar la creatividad, comunicación y el pensamiento crítico, facilita a los infantes reconocer su contexto, así como sus debilidades, fortalezas. Por tal motivo, el juego se caracteriza por que le dan la posibilidad al infante de que imagine y fantasee, asimile nuevos conocimientos, comprenda con facilidad los códigos de otra lengua, aprenda a trabajar en equipo, relacionarse con el mismo más sanamente (interpersonales), comunicarse de diferentes formas, tenga la capacidad para resolución de problemas, se vuelva espontáneo, se motive y su estado anímico se eleve, aprenda a identificar debilidades y fortalezas, genere goce y placer, desarrolle una libre personalidad.

Según Pellegrini (2009) manifiesta que “el juego en el desarrollo humano ha sido controversial, cuando diferentes opiniones son expresadas sobre el juego, algunos se preguntan si se está hablando del mismo fenómeno”. (p 224).

Piaget (1975), clasifica el juego en sensoriomotor, simbólico y reglado. El primero, apunta a las experiencias sensorio-motrices cuando el infante hace sus primeros contactos con su contexto. Este tipo de juego se ve reflejado en el primer año de vida de los niños, aquí, ellos van poco a poco fortaleciendo su cognición. Al juego sensoriomotor también es conocido como juego de ejercicio. Cabe aclarar que aquí el niño no hace representaciones simbólicas. Las principales características de este tipo de juego son:

-  Transcurre desde el primer año de vida hasta los dos años aproximadamente
-  Ocurre una exploración primaria con el entorno mediante un proceso sensorial
-  El niño se muestra atraído al manipular algunos objetos
-  La repetición de movimientos es muy continua
-  Ausencia de la simbolización.

El juego simbólico, es ese tipo de juego donde los niños comienzan a interactuar con sus juguetes y con ellos hacen representaciones de las experiencias que viven día a día, de igual forma, simbolizar personas de su entorno, todo esto permite que ellos vayan fortaleciendo algunas estructuras mentales, lo que permite que ellos vayan desarrollando la capacidad de solucionar pequeños conflictos. Este juego comienza en el niño desde los dos años y va hasta los cinco seis. Sus principales características son:

-  Se presenta desde los dos o tres años hasta los 6 años aproximadamente
-  Ocurre una representación simbólica de algunos elementos del entorno como miembros de la familia y otros
-  Se evidencia el deseo del niño a ciertas cosas
-  El contacto con los juguetes es determinante.

Finalmente, está el juego reglado, este juego aparece en la vida de los chicos a los 7 años y es fundamental en ellos debido a que por medio de ellos los infantes comienzan a experimentar las normas o reglas que se deben tener en cuenta al momento de jugar o realizar alguna actividad, esto permite que ellos aprendan a seguir y respetar reglas para una sana convivencia. Sus principales características son:

-  Inicia a partir de los seis o siete años
-  Las reglas son determinantes para el disfrute del juego
-  La cooperación o trabajo grupal es imperativa
-  Se evidencia el disfrute del juego al tiempo que ganar se vuelve importante
-  El niño empieza a entender que las reglas y normas son vitales para la sana convivencia.

La motricidad gruesa está relacionada con los movimientos que el cuerpo realiza, en otras palabras, hace referencia a los movimientos armónicos y sincrónicos que los individuos realizan. Para que el cuerpo ejerza movimientos necesita coordinación y los músculos, huesos y nervios funcionen apropiadamente. Así mismo, este tipo de motricidad también tiene que ver con la

cronología en el desarrollo del infante, lo que se relaciona con el crecimiento del cuerpo y desarrollo de las habilidades que conllevan psicomotricidad. Por tales razones, Fernández (2010) manifiesta que la motricidad gruesa “corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”. Por otro lado, García y Ruiz (2001) conceptualizan la motricidad gruesa como la habilidad de controlar los movimientos musculares que hace el cuerpo humano, lo que permite a los infantes a movilizarse de un lado a otro.

Este tipo de motricidad es fundamental en el desarrollo de los niños, debido a que facilita a la ampliación del mundo donde los infantes se desenvuelven. Por lo anterior, se hace necesario la estimulación óptima y temprana con el fin de garantizar un adecuado desarrollo de las habilidades del niño. (De la Cruz, 2014)

La motricidad gruesa posee unas áreas de desarrollo que se conceptualizarán seguidamente y de las cuales se basa esta propuesta en su cuestionario a los docentes.

- 
Coordinación: Es la armonía de todas las acciones musculares.
- 
Actividad tónica: consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentran los músculos
- 
Control de postura: La postura es la posición que adopta nuestro cuerpo para actuar, para comunicarse, para aprender, para esperar
- 
Equilibrio: es la habilidad de mantener el cuerpo en la posición erguida gracias a los movimientos compensatorios
- 
Control de la respiración: La respiración normal se encuentra regulada por el auto reflejo pulmonar y por los centros respiratorios bulbares, que adaptan de una manera automática la respiración a las necesidades de cada momento.
- 
Disociación de los movimientos: Cuando dos segmentos corporales siguen ritmos y movimientos diferentes. Ejemplo: Giro la mano, separada del brazo

- 🌱 **Alternancia de movimientos:** Los alternativos, en que el movimiento de uno de los dos segmentos sigue al otro en una forma secuencial. Ejemplo: subo un brazo, otro lo bajo.

En este orden de ideas Para Moreno & Rodríguez, (s.f.):

Las relaciones entre el juego y el desarrollo motor o psicomotor han permitido determinar que las funciones psicomotrices básicas sirven de forma espontánea para el desarrollo de las actividades lúdicas “de” y “con” movimiento del niño y la niña. Pero es necesario señalar que el desarrollo psicomotriz no es algo disociado del resto de las dimensiones del desarrollo infantil, sino más bien algo conjunto, donde se 44 entremezclan las mejoras psicomotrices con las socioafectivas de forma directa y continua. (p. 82)

2.6 Marco Conceptual

2.6.1 Juego

Russel, 1970. (como se citó en Maureira. y Maureira, 2011) define el juego como una actividad que genera de placer y que no posee un objetivo exterior a ella si no por sí misma. Por otro lado, cualquier persona puede jugar, portal razón, Gambero, (2011, p. 7) conceptualiza el juego como aquel instrumento que tiene un papel fundamental en el proceso educativo debido a que facilita el aprendizaje.

2.6.2 Estrategia

Según Ricardo Joao y otros (2004) una estrategia es un proceso de acciones que se ejecutan en un orden lógico con el fin de alcanzar el objetivo que se ha trazado, en otras palabras, es un método que se ha planificado con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los individuos.

2.6.3 Motricidad

Zapata (1989) manifiesta que la motricidad es una habilidad que posee una persona de ejecutar movimientos, los cuales son el resultado de las contracciones que hacen los músculos debido a las traslaciones y fracciones del cuerpo.

2.6.4 Motricidad gruesa

Comellas y Perpinyá (2005) manifiesta que el dominio de la motricidad lleva a las personas a poseer movimientos armónicos, que a su vez facilita el funcionamiento del cuerpo en el diario vivir. Por tal razón, Belkis (2007) define la motricidad gruesa como la habilidad que el individuo va adquiriendo y con ella tener la posibilidad de mover armoniosamente el cuerpo, lo que le permite mantener el equilibrio de las extremidades, tronco, cabeza, así mismo, le facilita desplazarse, ponerse de pie, sentarse, gatear y todos los movimientos que se puedan hacer con el cuerpo.

2.6.5 Confinamiento

Cetron M. y Landwirth J. (2005) manifiestan que el confinamiento es una medida que se aplica a nivel de la comunidad cuando acciones aplicadas como cuarentena, distanciamiento social, aislamiento no son insuficientes para contrarrestar el progresivo contagio de una enfermedad. Así mismo, Wilder-Smith A. y Freedman D. (2020) en una definición mas actualizada, conceptualizan en confinamiento como un estado donde se adoptan estrategias como el distanciamiento social, el uso obligatorio de tapabocas, restricción en los horarios de circulación de las personas, suspensión del transporte público y particular, cierre de fronteras terrestres y áreas con el fin de reducir las interacciones sociales.

2.6.6 Covid – 19

Según la Organización Mundial de la Salud – OMS (2020), “La COVID-19 es la enfermedad causada por el nuevo coronavirus conocido como SARS-CoV-2”. La OMS tuvo conocimiento de esta enfermedad el 31 de diciembre de 2019 cuando se le informó de ciertos casos en Wuhan, China. Se le dice coronavirus porque al ver el virus en el microscopio posee figura de corona.

2.6.7 Educación virtual

Según el Ministerio de Educación Nacional – MEN, este tipo de educación hace referencia al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo.

3 Diseño Metodológico

3.1 Enfoque

Este proyecto de investigación debe manejar un enfoque que facilite la obtención de datos acertados y concretos para la investigación, por esta razón el enfoque de esta propuesta es cualitativo, porque está dirigido a obtener datos sobre una realidad en específico a través de la observación de la misma. Es por eso, que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas como lo señalan Blasco & Pérez (2007:25).

3.2 Tipo de Investigación

Esta propuesta de investigación está basada en la investigación acción, debido a que busca mejorar la enseñanza y aprendizaje cambiando el quehacer educativo de los docentes y estudiantes. Así mismo, la investigación acción, dinamiza el proceso de esta propuesta, debido a que a través de su aplicación busca la transformación de una realidad al proporcionar opciones de mejoramiento. Según Kemmis y McTaggart (1988) como se citó en Suárez (2002). La investigación-acción “nos permite dar una justificación razonada de nuestra labor educativa (...) una argumentación desarrollada, comprobada y examinada críticamente a favor de lo que hacemos”. (p. 7).

3.3 Población

La población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio. (Arias, 2006). La población que se tomará como estudio en el siguiente proyecto está conformada por 9 docentes del Centro Educativo John Dewey.

3.4 Muestra

Arias (2006), afirma que la muestra es “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 26). La muestra se seleccionó intencionalmente teniendo en cuenta requisitos como estar laborando en el centro educativo John Dewey. En este caso los 5 docentes del Centro Educativo John Dewey.

3.5 Técnicas de Recolección de Información

3.5.1 La entrevista estructurada

Según Hernández-Sampieri (2014) en las entrevistas estructuradas, el investigador o entrevistador hace su ejercicio siguiendo una pauta como preguntas específicas y sujetas exclusivamente a ésta (el instrumento prescribe qué cuestiones se preguntarán y en qué orden). Estas entrevistas son las de mayor interés debido a que según Flick U. (2007) "...se asocia con la expectativa de que es más probable que los sujetos entrevistados expresen sus puntos de vista. De manera relativamente abierta, que en una entrevista estandarizada o un cuestionario". La entrevista estructurada utilizada en esta propuesta de investigación pretende en caracterizar el juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey.

3.6 Instrumentos

3.6.1 El cuestionario

Hurtado, (2000) define el cuestionario como “un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información”.

Por otro lado, este instrumento le da vía libre al investigador, por medio de un conjunto de preguntas escritas, conseguir la información real imprescindible para establecer las respuestas de las variables que son motivo de investigación, permitiéndole los resultados en un tiempo previsto. El cuestionario utilizado en esta propuesta de investigación con el fin de recoger información consta de 10 preguntas abiertas, un objetivo y conceptos básicos que le serán de gran utilidad al entrevistado al momento de darle respuesta a dichas preguntas

3.7 Procedimiento

Este proyecto de investigación, cuyo objetivo general es caracterizar el juego como estrategia pedagógica de los docentes de la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020; se realizó en 3 fases que permitieron una mejor ejecución de esta propuesta.

3.7.1 Fase diagnóstica

Al iniciar este proyecto de investigación, el autor de este socializó dicha propuesta con las directivas y docentes de la I.E. John Dewey, se estudió y aprobó la propuesta por parte de ellos. Así mismo se conversó con los docentes, debido que son la muestra, ellos dieron su aval y algunas sugerencias debido a que este proceso de hará de forma virtual.

3.7.2 Fase de implementación

Para dar inicio a esta fase, se les aplicaron a los 5 docentes de I.E. John Dewey una entrevista estructura que consta de 10 preguntas que tienen como propósito conocer que tipos de juegos conocen los docentes y si tienen claro conceptos claves relacionados con la motricidad gruesa, en otras palabras, las habilidades que se deben desarrollar en la motricidad gruesa.

3.7.3 Fase de análisis de la información

En la fase final de esta propuesta permitió conocer los resultados arrojados por la entrevista estructurada aplicada a los 5 docentes. Este análisis finalmente nos dice si esta propuesta cumplió con el objetivo. Así mismo, dichos resultados se compararon con la teoría formal de esta propuesta de investigación.

4. Resultado y Análisis de la Información

En este apartado de este proyecto de investigación, se analizarán las respuestas de los docentes entrevistados, pregunta por pregunta.

4.1 Resultados de la Entrevista estructurada

4.1.1 ¿Por qué es importante desarrollar la motricidad gruesa en los niños?

Cindy Montes	Es muy importante el desarrollo de esta capacidad ya que la necesitamos poner en práctica toda la vida
Rafael Calet Hernández	Es importante desarrollar la motricidad gruesa en los niños porque permite que el infante desde la etapa inicial y crecimiento vayan estimulando toda la parte muscular de su cuerpo, buscando un crecimiento sano. También permite identificar que fortalezas y debilidades tiene frente a su motricidad, es decir, como detectar dificultades al caminar, al correr, al andar y esto ayuda a mejorar
Yesenia Bertel.	La motricidad gruesa permite que los niños adquieran habilidades en el movimiento, por ende, es importante desarrollar esta motricidad. Así se ejercitan los distintos aspectos de la actividad física.
Tania Marcela Miranda.	Es importante porque la motricidad gruesa permite y facilita el sano desarrollo cotidiano como correr, saltar y a su vez promueve el fortalecimiento de las habilidades deportivas.
Luz Pérez Méndez.	Es importante la motricidad gruesa en los niños porque permite que los niños realicen funciones cotidianas como aminorar, correr y saltar

4.1.2 ¿Es el juego una estrategia primordial para desarrollar la motricidad gruesa en los niños? ¿Por qué?

Cindy Montes	Si es primordial ya que por medio del juego el niño aprende y de una manera placentera
Rafael Calet Hernández	El juego si es primordial para desarrollar la motricidad gruesa en los niños, porque por medio del juego se desarrollan diferentes habilidades en ellos que permiten fortalecer su proceso académico
<i>Yesenia Bertel.</i>	Si, efectivamente el juego desarrolla la motricidad gruesa, porque permite que los niños muevan todo su cuerpo, coordinen movimiento y manejen el equilibrio
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	Si, ya que gracias al juego se pueden abarcar todos los aspectos que engloban a la motricidad gruesa, como lo es la coordinación, equilibrio, habilidades físicas, etc.
Luz Pérez Méndez.	Si, es prioridad para desarrollar la motricidad gruesa porque por medio de ella se crean habilidades que se llevaran a cabo en su contexto, permitiendo desenvolverse.

4.1.3 ¿Qué tipos de juegos utiliza para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes en tiempos de confinamiento, virtualidad? ¿Por qué?

Cindy Montes	El rey manda, trompo, la lleva, en estos juegos son unos de los tantos donde se realizan movimientos toscos o bruscos
Rafael Calet Hernández	Uno de los juegos que ha permitido desarrollar la motricidad gruesa de manera virtual el rey manda, la casa de lobo porque desarrollan todas las partes musculares
Yesenia Bertel.	Utilizo juegos como: las escondidas, juegos con pelotas, rondas en conjunto, los uso porque de esta manera puedo estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.
Tania Marcela Miranda.	El rey manda, el baile oki doki, relevos, retos, utilizo estos juegos porque requieren del uso activo de todas las partes del cuerpo
Luz Pérez Méndez.	Uno de los juegos que he venido trabajando de manera virtual para desarrollar la motricidad gruesa son: carreras de saco, bolos, el rey manda, porque permiten desarrollar toda la parte del cuerpo y a su vez desplazar de un lugar a otro

4.1.4 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la coordinación? ¿Por qué?

Cindy Montes	Todo juego sirve para el buen desarrollo de la coordinación ya que de una manera u otra se está tratando de movimiento armónicos.
Rafael Calet Hernández	Todos los juegos se debe manejar la coordinación, pero un juego que permite manejar la coordinación es el mundo al revés, los niños deben correr hacia atrás y tiene un punto de inicio y uno de llegada esto permite manejar la coordinación más compleja.
<i>Yesenia Bertel.</i>	Las carreras de obstáculos usando objetos de la casa permiten desarrollar la coordinación, las uso porque los niños deben estar concentrados y coordinan los movimientos para pasar de un obstáculo a otro.
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	Construir hileras con pequeños objetos, rumba y zumba, lanzar pelotas y correr, utilizo estos juegos porque necesitan de concentración y buen trabajo mental y corporal
Luz Pérez Méndez.	Uno de los juegos que utilizo para desarrollar la coordinación es la carrera de saco, porque aquí el estudiante debe coordinase cuando está dentro del saco y poder llegar de un lugar a otro sin caerse.

4.1.5 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la actividad tónica? ¿Por qué?

Cindy Montes	Creo que todo juego de competencia grupal en grandes espacios se necesita la contracción de los músculos desarrollando la actividad tónica
Rafael Calet Hernández	Uno de los juegos que permite desarrollarla actividad tónica sería el muñeco de trapo, este juego se juega por pareja donde uno de ellos debe estar en el suelo lo más relajado posible como si de un muñeco de trapo se tratara, el otro le hace mover los brazos y pernas
<i>Yesenia Bertel.</i>	Juegos donde se haga tensión al estirar para así estimular los músculos
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	Ejercicios, relevos, estiramientos, utilizo estos juegos porque permiten desarrollar la actividad tónica trabajando de la mano de la atención.
Luz Pérez Méndez.	Los juegos que he utilizado para desarrollar la actividad tónica son imitaciones de animales porque por medio de el puedo trabajar diferentes concentraciones musculares.

4.1.6 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar el control de postura? ¿Por qué?

Cindy Montes	Stop, canicas, aparte de estos dos juegos me parece que cualquier tipo de juego activo se utiliza el control postural
Rafael Calet Hernández	Uno de los juegos que permite desarrollar el control de la postura son muchos, como lo son los juegos tradicionales, el congelado, el stop, esos juegos manejan una complejidad de estar en constante movimiento y llegar a estar unos segundos quieto como pudiste.
<i>Yesenia Bertel.</i>	Hacer filas, usando a las personas que viven en su casa, todo esto para mantener la distancia y la correcta postura.
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	La gallina y los pollitos, la estatua, el globo volador, utilizo estos juegos porque fortalecen la salud corporal, planos corporales que intervienen en la aplicación de una postura correcta.
Luz Pérez Méndez.	Uno de los juegos que utilizo para desarrollar la postura correcta es el del tobogán acuático porque por medio de él, el niño aprende que postura debe manera a la hora de entrar al tobogán

4.1.7 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar el equilibrio? ¿Por qué?

Cindy Montes	El avión, la pita, porque en estos juegos está en constante lucha con la gravedad.
Rafael Calet Hernández	Todos los juegos permiten desarrollar el equilibrio, correr, saltar, brincar, pero uno donde se trabaja más complejo son tres que permiten trabajar de manera virtual como lo s hoy en día, el avión, el gusanito, agua tierra estos permiten desarrollar el equilibrio por su particularidad de cómo se juega.
<i>Yesenia Bertel.</i>	Saltar en un pie cruzando obstáculos, pues les ayudará a controlar el equilibrio en cualquier terreno donde caminen
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	El puente, saltos en un solo pie, saltar la soga, formar figuras con el cuerpo.
Luz Pérez Méndez.	Los juegos para desarrollar el equilibrio el cual he venido trabajando es el puni puni porque aquí permiten que los estudiantes manejen el equilibrio con dos pelotas de pim pom llevando con una raqueta de un lugar a otro.

4.1.8 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar el control de la respiración? ¿Por qué?

Cindy Montes	La respiración es tan necesaria que nunca se puede dejar de hacerlo por mucho tiempo, es por esto que es todo momento se pone en práctica estemos jugando o no; sabiendo que en algunos juegos se aplica más intenso. Todos los juegos sirven para el control de la respiración
Rafael Calet Hernández	Uno de los que permite desarrollar la respiración es la guerra de globos, los niños deben inflar el globo y correr y no dejarse explotar su globo, el que se deje explotar su globo deberá inflar otro hasta quedar sin globo, el docente puede determinar cuántos globos de maneja en la actividad
<i>Yesenia Bertel.</i>	Juegos de soplo y de inflar globos, porque de esta manera con los conteos y la fuerza desde el diafragma los niños pueden controlar su nivel de respiración.
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	Yoga, sopla gusanos, volando el globo, utilizo estos juegos porque requieren el trabajo de respiración.
Luz Pérez Méndez.	Unos de los juegos que utilizo para desarrollar el control de la respiración es el velillo porque el estudiante debe manejar la respiración cuando está saltando el velillo.

4.1.9 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la disociación de movimientos? ¿Por qué?

Cindy Montes	Juegos de calentamiento, bailes, pim pom
Rafael Calet Hernández	Uno de los juegos que permiten desarrollar la disociación de movimientos son el balanceo del plano formal, el niño en posición de pie debe mover los brazos hasta arriba y abajo p mover los pies hacia adelante o hacia atrás.
<i>Yesenia Bertel.</i>	Realizamos calentamientos donde suban las manos, las bajan, estiran, punta pie, todo esto para tener un mejor dominio y control en la mente y el cuerpo.
<i>Tania Marcela Miranda.</i>	Bailando en la pista, saltos de animales, recuerda y corre, utilizo estos juegos por que integran la conciencia, memoria y ayuda al desarrollo personal.
Luz Pérez Méndez.	Uno de los juegos que me permitió desarrollar la disociación de movimiento es balanceo del plano lateral porque se le pide al niño que coloque los brazos hacia adelante y luego de imprima un movimiento de balanceo de adelante hacia atrás.

4.1.10 ¿Qué clases de juego utiliza para desarrollar la alternancia de movimientos? ¿Por qué?

Cindy Montes	Juegos como relevos, juegos de velocidad, juegos de saltar
Rafael Calet Hernández	Los juegos que permiten desarrollar la alternancia de movimiento son aquellos que cambian respetivamente, el yimi, permite que los niños corran, salten, armen y se escondan.
Yesenia Bertel.	Juegos simbólicos, donde los niños tengan que imitar alguna situación o acción, de esta manera ejercitan distintos tipos de movimientos.
Tania Marcela Miranda.	Relevos, juegos de reglas, zuzu, utilizo estos juegos porque son repetitivos.
Luz Pérez Méndez.	Uno de los juegos que permite la alternancia de movimientos son el desplazamiento de diferentes formas porque ayuda a cambiar el ritmo que se lleva

4.1 Análisis de Resultados

4.1.1 Identificación de los tipos de juego que emplean los docentes

Al analizar los resultados arrojados por el instrumento que se utilizó, se evidencia que los 5 docentes entrevistados concuerdan en la utilización de los mismos juegos para desarrollar la motricidad gruesa en sus estudiantes, estos juegos son: El rey manda, trompo, la lleva, la casa del lobo, las escondidas, juegos con pelotas, rondas en conjunto, el baile oki doki, relevos, retos, carreras de saco, bolos. Según ellos, estos juegos son fundamentales porque ejercitan el cuerpo y esto permite esto el desarrollo de la motricidad gruesa. Esta postura concuerda con la de Comellas y Perpinyá (2005) quienes manifiestan que el dominio de la motricidad lleva a las personas a poseer movimientos armónicos, que a su vez facilita el funcionamiento del cuerpo en el diario vivir

4.1.2 Clasificación del tipo de juego empleado como estrategia pedagógica

A partir de los resultados obtenidos de la encuesta a cada uno de los docentes se evidencia el uso de los diferentes tipos de juegos con distintos fines. Esta prevalencia coincide con la postura Gil, Contreras y Gómez, (2008) han establecido que:

El juego motor será el principal medio para alcanzar los logros motores, ya que en él se concilian acción, pensamiento y lenguaje (Bruner, 1979), acción, símbolo y regla (Piaget, 1936) e integración. Porque el juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, a la vez que conocer y adaptarse al medio físico y social. (p. 61)

Para desarrollar la coordinación ellos utilizan juegos como el mundo al revés, las carreras de obstáculos, construir hileras con pequeños objetos, rumba y zumba, lanzar pelotas, carreras en saco, debido a que este tipo de juegos llevan al infante a realizar movimientos armónicos. Cabe aclarar, que algunos docentes manifiestan que cualquier juego permite desarrollar la coordinación.

Así mismo, para desarrollar la actividad tónica en los estudiantes, los docentes utilizan juegos como competencia grupal, muñeco de trapo, ejercicios, relevos, estiramientos, imitación de animales ya que estos permiten la contracción de los músculos y la atención.

Por otro lado, con el fin de desarrollar el control de postura los docentes entrevistados utilizan juegos como stop, canicas, el congelado, hacer filas, la gallina y los pollitos, la estatua, el globo volador, el tobogán acuático, según ellos hacen que el niño está en constante movimiento y de un momento a otro se quedan quietos. Así mismo, fortalecen la salud corporal y planos corporales que intervienen en la aplicación de la postura correcta.

De igual forma, los docentes para desarrollar el equilibrio en sus estudiantes utilizan juegos como el avión, la pita, correr, saltar, brincar, cruzar obstáculos, el puente, en un solo pie, saltar la

soga. Ellos manifiestan que estos juegos son importantes porque el infante está en lucha con la gravedad y esto les permite aprender a manejar el equilibrio.

Para desarrollar el control de la respiración, los docentes hacen uso de juegos como guerra de globos, yoga, sopla gusanos, volando el globo, el velillo ya que los estudiantes deben manejar la respiración y en ese proceso desarrollan esa habilidad. Aunque hay docentes que manifiestan que cualquier juego de movimiento permite el desarrollo de esta habilidad.

Según los docentes, para desarrollar la disociación de movimientos, ellos usan juegos como juegos de calentamientos, bailes, pim pom, el balance del plano formal, saltos de animales, recuerda y corre debido a que estos juegos permiten el dominio y control de la mente y el cuerpo, además, integran la conciencia y memoria.

Finalmente, para desarrollar la alternancia de movimientos los maestros manifiestan utilizar juegos como relevos, juegos de velocidad, juegos de saltar, el yimi, juegos simbólicos, juegos de reglas, zuzu debido a que estos juegos permiten que los niños hagan cualquier tipo de movimientos, son repetitivos. Además, como lo dice Piaget (1975) los niños con los juegos simbólicos y reglados aprenden a conocer el contexto que los rodea, así mismo, aprender a conocer las reglas y normas.

4.1.3 Valoración de la influencia del juego como estrategia pedagógica de los docentes

La motricidad gruesa es conceptualizada como un conjunto de funciones que permiten al individuo la movilidad y coordinación de sus partes corporales. Jiménez (1982), por tal razón los docentes entrevistados afirman que la importancia de desarrollar la motricidad gruesa radica estimular toda la parte muscular del cuerpo, con el fin de buscar un crecimiento sano. Así mismo, la docente Yesenia afirma que este tipo de motricidad permite que los niños adquieran habilidades en el movimiento y eso hace que los infantes realicen funciones cotidianas con facilidad.

Por otro lado, el juego es una herramienta fundamental en el proceso evolutivo y pedagógico de los niños, debido a que por medio de él los individuos disfrutan del gozo generado por este y su aprendizaje significativo es mejor. Campos, Chacc y Gálvez (2006) manifiesta que por medio del juego los infantes tienen un proceso de aprendizaje de forma placentera y entretenida, se expresan y se comunican. También, producen, indagan y confrontan sus saberes previos con la realidad del contexto, lo que involucra una participación del individuo. Es por ende que los maestros entrevistados concuerdan con esta teoría, estos manifiestan que el juego es una estrategia primordial en el desarrollo de motricidad gruesa en los estudiantes, debido a que desarrollan diversas habilidades que les permite fortalecer el proceso académico, así mismo, facilita los movimientos y coordinación. Estos pedagogos utilizan juegos como el rey manda, relevo, carreras de saco, competencias, debido a que permiten desarrollar toda la parte corporal al momento de ejercitar las partes musculares. Por esta razón, Clements (2004; p. 393) manifiesta que

Los niños han jugado en todas las épocas a través de la historia y en todas las culturas. El juego junto con las necesidades básicas de alimento, salud, cuidados y educación es vital para desarrollar el potencial de todos los niños. El juego es comunicación y expresión combinado con acción y pensamiento, da la satisfacción y el sentimiento de logros. El juego es instintivo, voluntario y espontáneo. El juego es significado de aprender a vivir, no sólo pasar el tiempo. (Clements, 2004, p. 393).

La muestra de esta propuesta de investigación llega a relacionar sus respuestas en cuanto manifiestan que la mayoría de los juegos pueden servir para desarrollar la coordinación, la actividad tónica, el control de postura, el equilibrio, control de la respiración, la disociación de movimientos y la alternancia de movimientos, ellos se basan en que el movimiento es la parte fundamental de cada juego para cumplir el objetivo de desarrollar la motricidad, entonces ellos prefieren juegos de movimientos, los cuales al estar el cuerpo en constante lucha con la gravedad ejercita los músculos lo que conlleva al buen desarrollo de la motricidad gruesa. Por ende, Calero

(2003), declara que los juegos que interesan a la movilidad (motores) son los que tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas.

Es así como los docentes manifiestan que la mayoría de los juegos pueden servir para desarrollar la coordinación, la actividad tónica, el control de postura, el equilibrio, control de la respiración, la disociación de movimientos y la alternancia de movimientos, ellos se basan en que el movimiento es la parte fundamental de cada juego para cumplir el objetivo de desarrollar la motricidad.

4 Conclusiones

La aplicación de la entrevista semiestructurada fue de gran ayuda al momento de analizar el quehacer pedagógico de los docentes. Así mismo, se caracterizó el juego como una parte fundamental del proceso educativo de los educandos. Lo que quiere decir que se cumplió con el objetivo propuesto por este proyecto de investigación.

Un hallazgo importante en la presente investigación es el hecho de haber comprobado que pese a estar en situación de confinamiento por COVID – 19, los docentes de la I.E John Dewey, han encontrado en la estrategia del juego, una manera de ayudar a los niños a continuar con el desarrollo de algunos elementos de su motricidad gruesa.

Por otro lado, en las respuestas presentadas por los educadores, se evidencia el desconocimiento de algunos tipos de juegos y su función, lo que hace que dicho proceso sea dificultoso. No obstante, ellos llegan a la conclusión que el mejor tipo de juego para desarrollar la motricidad gruesa son los juegos de movimientos, debido a que son los que hacen que el cuerpo se desplace de un lugar a otro y así ejercita el aparato muscular lo cual cumple con la función para este tipo de motricidad.

Es así como los docentes manifiestan que la mayoría de los juegos pueden servir para desarrollar la coordinación, la actividad tónica, el control de postura, el equilibrio, control de la respiración, la disociación de movimientos y la alternancia de movimientos, ellos se basan en que el movimiento es la parte fundamental de cada juego para cumplir el objetivo de desarrollar la motricidad.

Finalmente, al momento de utilizar el juego como estrategia se da la oportunidad al estudiante de sentirse libres y conocer su cuerpo para su desarrollo físico, emocional y social. Se aclara, que el niño por naturaleza le gusta el juego, es por tal razón, que es la herramienta primordial para el desarrollo de su motricidad.

5 Recomendaciones

Los juegos son herramientas que dinamizan la labor del docente, permite un conocimiento aún más significativo. Además, incrementa notoriamente el interés a los estudiantes por aprender cada día más, debe ser una prioridad poner en práctica las estrategias pedagógicas que son necesarias para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas entender que la implementación de nuevos recursos es necesaria para mejorar el proceso de aprendizaje en los infantes. Comprometerse a llevar a la clase recursos didácticos que ayuden o sirvan como estrategias para desarrollar sus clases.

Por esta razón se recomienda a los docentes y futuros docentes que deseen incursionar en esta linda labor, enseñar con amor dejar a un lado los modelos tradicionales y catedrático así mismo motivar y estimular constantemente a sus estudiantes y esto sucede a la hora de innovar en sus planeaciones pues, aunque son sus herramientas poco docentes son creativos la hora de enseñar.

Permitir enseñar por medio de juego viendo que en el podemos desarrollar habilidades en los estudiantes. Entendiendo que el juego despierta mucho interés en los niños y a su vez genera aprendizaje en ellos y son mucho creativo.

Las actividades por medio de los juegos facilitan la transmisión y recepción de aprendizaje aun así no debemos dejar a un lado respectiva evaluación de la implementación de las actividades que se desarrollan para observar y notar que impacto se genera en el aprendizaje en cada niño.

Referencias Bibliográficas

- Araujo, C. (2018) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho*. (Tesis de Pregrado) Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho, Perú. Recuperado el 15 de octubre de 2020 de: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1>
- Arias, F. (2006). *Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología Científica* (5ª Edición). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Belkis, P. H. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. Cuba: portal educativo.
- Blasco, J. E., y Pérez, J. A. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España. Editorial Club Universitario.
- Cadrazco, Merlano y Arrieta (2001). *El juego como estrategia pedagógica para desarrollar la psicomotricidad en los niños de primer grado de la escuela urbana municipal de básica primaria de San Benito Abad – Sucre*”. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria del Caribe – CECAR, en la San Benito Abad, en el departamento de Sucre
- Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. México D.F, México: Editorial DGENAMDF.
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006) *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales. Santiago, Chile. p. 376

Cetron M. y Landwirth J. (2005) *Public health and ethical considerations in planning for quarantine*. Yale J Biol Med. 2005; 78:325–330.

Chocce, E, y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara* [Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica] Perú. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%20CERIKA%20Y%20CONDE%20CONDE%20DELIA%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Clements, R. L. y Fiorentino, L., (Eds.). (2004). *The Child’s Right to Play*. A global Approach. USA: PRAEGER., p.p. 393-397

Comellas, M. y Perpinyá, A. (2005) *Psicomotricidad en la educación infantil*. Barcelona: Ediciones CEAC.

Decroly, O y Monchap, E. (2002) *El juego educativo*. (4ta. Edic.). Ediciones Morata. https://books.google.com.co/books?id=5iW91Pjul04C&pg=PA27&lpg=PA27&dq=el+juego+puede+intervenir+de+un+modo+m%C3%A1s+directo,+aun+en+los+ejercicios+escolares+propiamente+dichos,+como+medio+de+facilitar+la+adquisici%C3%B3n+y+la+repetici%C3%B3n+de+ciertos+conocimientos+indispensables,+merced+a+procedimientos+de+autoeducaci%C3%B3n+y+de+individualizaci%C3%B3n%E2%80%9D&source=bl&ots=GcPrh7LYUh&sig=7EnSV3Y3U6dkxx0-dm3xYtZ_pDg&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjTg73mjL_LAhVFpR4KHfrHDGcQ6AEIGjAA#v=onepage&q=el%20juego%20puede%20intervenir%20de%20un%20modo%20m%C3%A1s%20directo%20aun%20en%20los%20ejercicios%20escolares%20propiamente%20dichos%20como%20medio%20de%20facilitar%20la%20adquisici%C3%B3n%20y%20la%20repetici%C3%B3n%20de%20ciertos%20co&f=false

- Delgado-Fuentes, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. guía metodológica dirigida a los docentes del cibv “copitos de miel” ubicado en el d.m.q. periodo académico 2016.* [Proyecto de grado. Instituto Tecnológico Cordillera]. Quito, Ecuador.
<http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2283/1/27-DTI-16-16-1001032505.pdf>.
- De la Cruz, L. M. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal.* Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello.
- Díaz, A., Flórez, O. y Moreno, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande – Sahagún*. (Tesis de Posgrado). Fundación Universitaria los Libertadores, Sahagún, Córdoba. Recuperado el 10 de agosto de 2020 de:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Fernández, M. J. (2010). *El Libro de la Estimulación.* Argentina: Albatros Saci.
- Flick, U. (2007) *Introducción a la investigación cualitativa.* Madrid: Morata Paideia; p. 89-109.
- Gallego, A. Valencia, M. y Ríos, V. (2015). *El juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial.* (Tesis de Pregrado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1637/1/APROBADO%20ALBA%20LUCIA%20GALLEGO%20GRAJALES.pdf>.
- Gambero, J. (2011). *El juego globalizado.* Badalona, España: Paidotribo. P. 7

García-Caicedo, E. V. (2007) *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “b”, del Cedit Jaime Pardo Leal.* [Tesis de Pregrado. Universidad de la Salle]. Bogotá.
<http://repository.lasalle.edu.co/handle/10185/8150?show=full>

García-Cortegana, E. (2018) *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E de aplicación IESPP “AMM” – Celedin.* [Tesis de Posgrado. Universidad San Pedro. Celedin] Perú.:
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, M. y Ruiz, F. (2001). *Motricidad gruesa.* Madrid.

Gil-Madrona, P., Contreras-Jordán, O. R. y Gómez-Barreto, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada.* *Revista Iberoamericana de Educación.* (47). <http://rieoei.org/rie47a04.htm>

Gonzales, B. Rodríguez, K. y Rojas, J. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del grado transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas en el municipio de Honda.* [Tesis de Pregrado. Universidad del Tolima. Honda] Colombia.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2994/1/T%200829%20326%20CD7190.pdf>

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación.* 6ta edición. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens.* Madrid: Alianza.

Hurtado-de Barrera, J. (2000): *Metodología de la Investigación*, 3ra. Edición, Fundación Sypal, Caracas.

Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Revista digital Innovación y Experiencias*. (23). Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 19886047

López-Velasco, E. (2018) *Los Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niño y niñas de 3 a 4 años*. [Tesis de Pregrado. Universidad Técnica de Ambato]. Ambato, Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Martínez, M., Pereira, K., Canole, Y. (2017). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro educativo casita de cuentos*. [Tesis de pregrado. Corporación universitaria minuto de Dios]. El bagre, Colombia. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED_MartinezBenavidesMarsella_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Maureira, F y Maureira, Y. (2011, diciembre). *Biología y Etapas del Juego Infantil*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 14, p.p. 68-69.

Moreno-Murcia, J. A. y Rodríguez-García, P. L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Facultad de Educación. Universidad de Murcia. <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>.

OMS (2020). *Información básica sobre la covid 19*. <https://www.who.int/es/news-room/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>.

Pellegrini, A.D. (2009). *The role of play in human development*. New York: Oxford University Publisher., pp. 6-20.

Peña, F. y Prieto, D. (2012). *Estrategia pedagógica fundamentada en el juego para mejorar la coordinación dinámica general en niños y niñas de 3 a 6 años de edad del gimnasio grandes maravillas en educación inicial*. [Tesis de Pregrado. Universidad Libre de Colombia]. Bogotá, Colombia.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9063/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Piaget, J. (1975) *Psicología del Niño*. Madrid: Ediciones Morata, S.A. 7ma. Edición.

Ricardo, J. et al. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación*. San Salvador: El Salvador. P. 161

Suárez, M. (2002, enero). *Una reflexión sobre algunas cuestiones relacionadas con la investigación-acción colaboradora en educación*. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, *1*, (5).
http://www.researchgate.net/profile/Mercedes_Suarez3/publication/28092797_Una_reflexin_sobre_algunas_cuestiones_relacionadas_con_la_investigacion_accin_colaboradora_en_educacin/links/00b49524ff6b6a27f3000000.pdf.

Wilder-Smith A. y Freedman D. (2020) *Isolation, quarantine, social distancing and community containment: Pivotal role for old-style public health measures in the novel coronavirus (2019-nCoV) outbreak*. Travel Med. 2020; 27:1–410.1093/jtm/taaa020.

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México