

Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años

IMPORTANCE OF TRADITIONAL GAMES TO STRENGTHEN THE PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT OF CHILDREN FROM 3 TO 5 YEARS OLD

García-Ramírez, Verónica Nataly; Tarazona Meza, Anicia Katherine

Verónica Nataly García-Ramírez
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí-Extensión
Chon, Ecuador

Anicia Katherine Tarazona Meza
Universidad Técnica de Manabí, Ecuador

REVISTA EDUCARE

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

ISSN: 1316-6212

ISSN-e: 2244-7296

Periodicidad: Cuatrimestral

vol. 26, núm. 2, 2022

revistaeducareupelib@gmail.com

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3753481003/>

Resumen: El presente artículo es producto de una investigación, el cual tuvo como propósito dar a conocer la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. El estudio se llevó a cabo a través de una investigación acción desde la práctica educativa en la que participaron 75 niños y 4 docentes de la “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera” para ello fue necesario seguir cuatro etapas importantes: Diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación. En la etapa de diagnóstico se determinó que los niños presentan algunas debilidades psicomotrices, las docentes poco planifican acciones para potenciar el área, así como también no hacen uso de los juegos tradicionales para tal propósito. Esto condujo a realizar la planificación enmarcada en los juegos tradicionales. A través de la ejecución de las acciones y estrategias se observó un cambio significativo en los niños en el área motriz demostrando con ello que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica importante dentro de hacer educativo.

Palabras clave: Juegos tradicionales, Psicomotricidad, Desarrollo psicomotriz.

Abstract: This article is the product of a research, which aimed to raise awareness of the importance of traditional games to strengthen the psychomotor development of children from 3 to 5 years old. The study was carried out through an action research from the educational practice in which 75 children and 4 teachers of the school participated “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera” following four stages: Diagnosis, planning, execution and evaluation. In the diagnostic stage it was determined that the children show some psychomotor weaknesses, the teachers do not plan actions in the psychomotor area as well as do not make use of traditional games for this purpose. Through the execution of actions and strategies, a significant change was observed in children in the motor area, thus demonstrating that traditional games are an important playful strategy within educational practice.

Keywords: Traditional games, Psychomotricity, Psychomotor development.

INTRODUCCIÓN

En la última década, a nivel mundial han surgido inquietudes en relación al aprendizaje integral del individuo, orientándose desde su infancia hasta la madurez en forma continua, considerando la relevancia que tienen las experiencias de aprendizaje de los niños de edad preescolar, tanto en el hogar como en la escuela que permitan fomentar en ellos el desarrollo de todas sus potencialidades físicas y emocionales, aspectos que seguirán manifestándose en períodos posteriores de la vida. Por tal razón, los sistemas educativos a nivel de Latinoamérica han asumido el compromiso para la formación integral del infante de manera holística, en el que todas las áreas que conforman su ser sean estimadas para logra con ello el éxito en toda su escolaridad.

Estas consideraciones tienen gran relevancia en instancias internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2021) al referir que la atención y educación de la primera infancia (AEPI) no solo contribuye a preparar a los niños desde la escuela primaria. Se trata de un objetivo de desarrollo holístico de las necesidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas, psicomotoras y lingüísticas con miras a crear los cimientos amplios y sólidos de su bienestar y de su aprendizaje a lo largo de toda la vida,

Lo referido indica que la educación constituye un proceso de construcción simultánea de conocimientos y desarrollo personal lo que exige una práctica pedagógica interactiva y participativa en el que el educando intervenga como sujeto activo en la búsqueda de su propio conocimiento. Estos ejercicios pedagógicos pueden estar sustentadas en el juego, no solo como actividad natural del niño, sino como una estrategia didáctica y metodológica, que facilita las interacciones entre los niños y al mismo tiempo les permite desarrollar todas sus potencialidades psicomotoras.

Lo expuesto coincide con las derivaciones a las que llegó Silva (2015), en su investigación al señalar que los juegos son vitales para el desarrollo del niño. A través de esta herramienta aprenden a compartir, respetar, a ganar y a perder, socializarse, tolerar, conocer límites, asimilar la realidad, a soñar, entre otros; además de manifestar sus emociones. Es decir, por medio del juego el infante puede fortalecer la psiquis y sus expresiones motrices.

Es de hacer notar, que los juegos con dinamismo motriz, le permite al niño ir desarrollando la conciencia de su cuerpo y en la medida en que se va dando la madurez psicomotora el infante va adquiriendo el dominio del equilibrio, control postural y eficacia de las diferentes coordinaciones globales y segmentarias. Todo ello indica, que el juego es un gran aliado en el desarrollo integral del niño.

Desde la perspectiva educativa, el juego es estrategia y recurso a la vez, que le permite al docente mediar situaciones de aprendizajes para ayudar al estudiante desarrollar el cuerpo, reconocer el espacio- tiempo, potenciar la actitud y aptitud personal, encontrar el ritmo apropiado de la vida, ser responsables, reconocer los límites, respetar normas, e integrarse al grupo social con criterio propositivo (Mejía y Grisales, 2013).

En este mismo sentido en el contexto educativo ecuatoriano, los procesos de formación de los niños de 3 a 5 año están enmarcado dentro del sistema educativo nacional, con la denominación de Educación inicial, siendo este nivel definido por la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2016) como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, entre otros elementos que conciernen a los niños y niñas desde los tres hasta los cinco años de edad.

Es importante señalar que, en el proceso de acompañamiento, y mediación de situaciones de aprendizaje el juego como actividad lúdica es concebida como la herramienta potencial tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. No obstante, la realidad didáctica y pedagógica que se vive en este nivel educativo de acuerdo a informaciones empíricas recogidas por la investigadora “Unida Educativa Magaly Masson del Valle Carrera se detallan planificaciones con contenidos programáticos centrados en aspectos solo cognitivos, obviando aquellos que tiene que ver con el desarrollo psicomotriz, además se observaron prácticas pedagógicas sustentadas en modelos mecanicista, conductistas de situaciones memorísticas.

Estas presunciones coinciden con los hallazgos de Román Sacon et al (2017) en una investigación realizada en torno al *estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un Centro Infantil en Santo Domingo, Ecuador* en la que se encontraron un alto porcentaje de déficit en la coordinación de la motricidad, dicha situación se la atribuyen a la falta de estimulación por parte del docente a esta área importante del desarrollo integral del niño. En tal sentido los investigadores recomiendan la motivación en todas las áreas de desarrollo para mejorar la motricidad, gruesa y fina, haciendo uso de juegos.

Para tan importante propósito educativo como lo es el desarrollo integra del niño específicamente aquello que concierne a la psicomotricidad, se presume que lo juegos tradicionales pueden facilitar tanto el desarrollo como el aprendizaje. Entendiéndose estos en palabras de Tipanluisa (2019) como aquellos que pertenecen una región o país y que forman parte de la cultura, permitiéndole a los infantes socializar al mismo tiempo en que son educados acerca de las raíces de su pueblo de una manera muy agradable y recreativa. Con base a lo señalado Rebollo (2016) sostiene que los juegos tradicionales para los niños en edad preescolar le permiten el despliegue y un desarrollo de la motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad.

En virtud de las disertaciones antes planteadas, el siguiente artículo tiene como propósito dar a conocer la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años, del “Unida Educativa Magaly Masson del Valle Carrera, dicho objetivo parte de una serie de estrategias o pasos metódicos organizados de la siguiente manera:

1. Diagnosticar las características y potencialidades de la psicomotricidad de los niños de 3 a 5 años de la institución antes mencionada
2. Determinar las impresiones del docente acerca del uso de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.
3. Planificar acciones didácticas basadas los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.
4. Ejecutar las acciones didácticas basadas los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.
5. Evaluar las acciones didácticas basadas los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.

Es importante destacar que la investigación emprendida en torno a los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la psicomotricidad imprime importancia teórica y práctica ya que no solo se presentan los fundamentos del mismo, sino que se evidencia su ejecución en un ambiente educativo y pertinente para generar aprendizajes reales en los niños beneficiarios. Desde el punto de vista metodológico, las investigaciones de la práctica producen cambios en la realidad pedagógica a través de procedimientos que se van generando en la medida en que se avanza en el proceso. Con relación a la línea de investigación, “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera porque parte de aprendizajes en el aula que pueden conectarse con la enseñanza familiar.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Psicomotricidad

La psicomotricidad es un concepto amplio que no solo involucra la parte motriz sino también las interacciones cognitivas, afectivas, la aceptación de sí mismo con las potencialidades y debilidades, para Pacheco (2015) a través de la psicomotricidad se obtiene conciencia del propio cuerpo, además de aspectos relacionados con el dominio del equilibrio, del control y eficacia de la coordinación global y segmentaria, el control de la inhibición voluntaria de la respiración, la organización del esquema corporal y la orientación

en el espacio, una correcta estructuración espaciotemporal. Dentro de todo este proceso se pone manifiesto las habilidades cognitivas y socio afectivas, lo que implica que en la integridad del ser humano es importante el desarrollo de la psicomotricidad

Lo referido tiene coincidencia con lo expresado por De Quiroz Aragón (2017) la autora analiza el termino psicomotricidad desde sus dos categorías que lo conforman, si se observa la categoría motricidad, esta hace mención a la ejecución del movimiento adherido al sistema nervioso. En tanto la palabra psicomotricidad engloba a la persona en su totalidad, implica los aspectos motores y psíquicos, “entendiendo estos últimos en sus vertientes cognitiva y emocional, y tiene en cuenta que la persona está dentro de la sociedad en la que vive, por lo que necesariamente hay que contemplar también los factores sociales” (p20).

Estas posiciones teóricas demuestran la amplitud de la psicomotricidad, y su importancia para el desarrollo humano. Es un área extensa comprendida por los movimientos del cuerpo, pero ajustado a las capacidades psíquicas que determina la conciencia corpórea de sí mismo y la presencia de los demás, es decir, que dentro del desarrollo psicomotriz el reconocimiento de la estructura corporal del otro permite al ser humano reconocerse así mismo.

A juicio de Mediara (2016) la psicomotricidad se relaciona con la mejor utilización de las capacidades psíquicas, éstas no se refieren solamente a capacidades intelectuales tales como el juicio, el razonamiento, la imaginación y la abstracción, sino que se consideran dentro de las capacidades psíquicas, a la atención y la memoria, la afectividad y la personalidad. En términos generales la psicomotricidad es un área que engloba al ser humano en todas sus dimensiones físicas y psíquicas cuya finalidad es el desarrollo de las competencias motrices, cognitivas y socias afectivas. Desde la perspectiva pedagógica para Gema et al (2016) la psicomotricidad conduce a:

- Estimular la capacidad sensitiva centrada en las sensaciones relativas al propio cuerpo y al mundo exterior (los otros y los objetos)
- Educar la capacidad perceptiva mediante la toma de conciencia de los componentes y la organización del cuerpo
- Estimular la capacidad representativa o simbólica
- Desarrollar la comunicación corporal como consecuencia de las adquisiciones motrices

Estos aspectos psicomotrices se van dando en la medida en que el niño se desarrolla los cuales tiene su génesis desde la concepción, en la maduración neural intrauterina y se extiende hasta los 6 años (Toledo et al, 2017). Esto implica que el desarrollo motor coadyuva al desarrollo neuronal y viceversa. De allí la importancia de la estimulación motriz del niño, dado que todas esas habilidades que van adquiriendo en su proceso hacen posible el manejo del cuerpo, en las interacciones afectivas, además ayuda a la independencia y autonomía para desenvolverse por sí solo.

Con base a lo referido los autores antes citados, han tomado de la Organización Panamericana para la Salud (OPS, 1994) insumos importantes para desarrollar una matriz conceptual la cual permite entender los aspectos más importantes de la psicomotricidad infantil estos muestran en el siguiente cuadro:

TABLA 1
Desarrollo Psicomotriz del niño

Desarrollo Psicomotriz	
Edad	Características
2-3 años	Puede correr y jugar (sin tener noción del peligro); empieza a subirse a los muebles y otros sitios de mayor altura; coge el lápiz, cuaderno (pretende escribir); imita gestos
3-4 años	Presenta movimientos espontáneos y con alguna armonía; tiene dominio en el inicio y fin de un dibujo; la marcha suele ser controlada en su velocidad; se puede detener y puede hacer el agarre y prensión con mucha fuerza; la lateralidad puede iniciarse con notoriedad; suele inhibir los movimientos involuntarios y empieza a desarrollar la disociación corporal; puede saltar con los pies juntos, copiar círculos; se mantiene en un solo pie en posición de bipedestación y camina de puntillas; puede patear balones.
4-5 años	Tiene equilibrio y ritmo, escribe letras, dibuja y pinta, recorta con tijeras, su lenguaje es casi correcto; ayuda en las labores (juegos de imitación, ayuda en barrer, lavar, etc.); tiene amigos determinados.
5-6 años	La maduración de su cerebro es casi completa; su visión estereoscópica es casi completa lo que le permite valorar el relieve de los objetos; está capacitado para la etapa de aprendizaje escolar

Tomado de Toledo et al, (2017) con adaptaciones propia

Por otro lado, y en consideración con lo que plantea De Quirós Aragón (2017) en la actualidad coexisten dos modelos de intervención en psicomotricidad, estas son psicomotricidad dirigida y psicomotricidad vivenciada.

La psicomotricidad dirigida presta atención a los aspectos motores y cognitivos y se fundamenta en tres áreas específicas que son el esquema corporal, esquema espacial y esquema temporal. Dichos esquemas se van abordando de forma paralela, siendo el esquema corporal la base para la elaboración del esquema espacial, y éstos a su vez van a servir de base para la construcción del esquema temporal.

- El esquema corporal comprende los aspectos motores, afectivos y cognitivos del cuerpo.
- El esquema espacial representa el conocimiento de los otros y de los elementos del mundo externo a partir del yo tomado como referente
- El esquema temporal es la coordinación del tiempo psíquico del individuo y de los otros. (p25)

TABLA 2
Modelo de psicomotricidad dirigida

Contenido	Objetivos generales
Esquema Corporal	Percepción del cuerpo Coordinación dinámica general y equilibrio Tono y relajación Coordinación visomotriz Lateralidad Disociación de movimientos
Esquema Espacial	Orientación espacial Trasposición de las nociones espaciales sobre otro
Esquema Temporal	Elementos básicos Toma de conciencia de las relaciones en el tiempo Coordinación de los diversos elementos

De Quirós Aragón (2017)

Por su parte la psicomotricidad vivenciada, refiere la autora tiene mayor énfasis en los aspectos socioafectivos, a partir de ella se asumen distintos parámetros que colocan al niño en relación con su cuerpo, el espacio, los objetos, los otros y el lenguaje, estos se detallan en el siguiente cuadro

TABLA 3
Modelo de psicomotricidad Vivenciada

Contenido	Objetivos generales
Relación con el cuerpo	Conocimiento de la imagen corporal Coordinación dinámica general Control postural Tono muscular Parámetros no verbales (mirada, gestualidad)
Relación con el espacio	Utilización del espacio
Relación con el tiempo	Respeto de los distintos tiempos de la sesión Distribución del tiempo
Relación con los objetos	Manipulación y exploración Utilización de los objetos Diversidad de funciones
Relación con los otros	Relación con los compañeros Relación con el psicomotricista
Lenguaje	Expresión, Comprensión y Comunicación con los demás

De Quirós Aragón (2017)

Ahora bien, estas dos posturas o modelos de intervención psicomotriz se congregan y dan paso a un nuevo modelo siendo este definido como una propuesta integradora, partiendo de los preceptos conceptuales que la psicomotricidad es una disciplina que trata de desarrollar a la persona en su globalidad (motriz, cognitivos y socioafectivos) y a esa se le incluye los aspectos comunicativos:

- **En el área motora** se incluyen aquellos elementos relacionados con el movimiento como: el tono muscular (tanto en el plano del control postural como en el dominio de la relajación), la coordinación dinámica general, el equilibrio, la coordinación visomotriz, la lateralidad y la disociación de movimientos.
- **El área cognitiva** comprende los conceptos relacionados con: la percepción del cuerpo, el espacio y los objetos, el tiempo y la capacidad de representación.
- **El área socioafectiva** y comunicativa abarca contenidos que en algunas ocasiones han sido menos tratados como: la relación de apego y seguridad, la relación entre iguales, el autoconcepto y la autoestima, la expresión y reconocimiento de emociones, la aceptación y el respeto de normas y el lenguaje en su aspecto de comunicación con los demás.

LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales también conocidos como juegos clásicos o populares, son aquellos que están impregnado de la cultura de un pueblo o nación, son juegos que a pesar del tiempo se mantienen, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia (Öfele 2018).

Ellos se caracterizan por su facilidad de llevar a cabo, ya que no requieren de materiales prefabricados tecnológicamente, sino de recursos fácilmente encontrado en la naturaleza o simplemente de la actitud corporal de la persona para realizarlo, es decir el cuerpo se convierte en parte del juego (Molina Chacón 2014).

Por lo general los juegos tradicionales implican movilidad motriz, coordinación y equilibrio. Algunas formas de expresión corporal y tienden a desarrollar habilidades motrices básicas como saltar, correr o

caminar, además requieren de gran interacción, pues en su mayoría se llevan a cabo con la participación entre dos o varios jugadores cuyas reglas son sencillas y fácil de ejecutar.

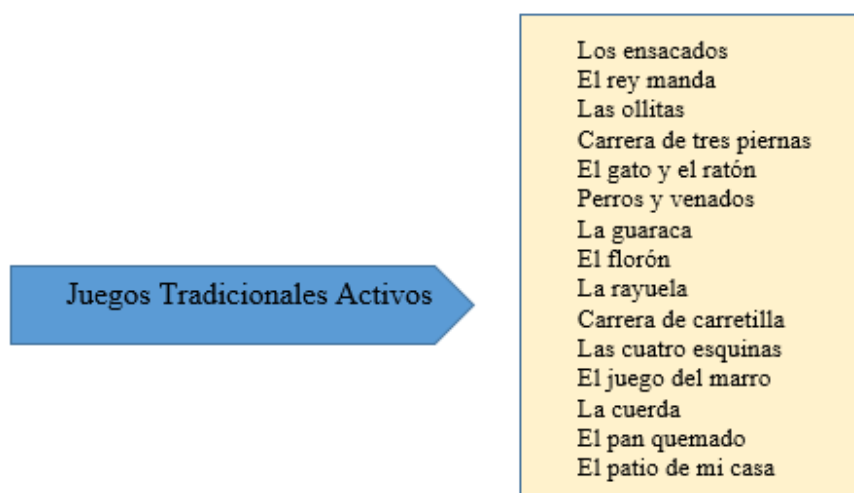
Este tipo de juego se organizan en espacio libre y tienen importante relación con la psicomotricidad. Para autores como Öfele (2018) los juegos tradicionales son también llamados juegos motrices, siendo estos considerados desde la cultura popular de los pueblos una herramienta importante para desarrollar en los niños habilidades corporales importantes, es por ellos que los involucra desde temprana edad a su ejecución y disfrute.

Con base a lo antes referido Öfele (2018) señala algunas características que suelen tener los juegos tradicionales:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan,
- Responden a necesidades básicas de los niños,
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables,
- No requieren mucho material ni costoso,
- Son simples de compartir,
- Practicables en cualquier momento y lugar.

En el contexto ecuatoriano los juegos tradicionales tienen un valor cultural bastante importante, dado que estos están ligados a la historia de la nación y se vinculan con los entornos sociales trascendiendo de generación en generación, y a pesar de recibir algunas modificaciones o variedades no pierden su esencia lúdica y recreativa. Para el Ecuador el mantener la vigencia de los juegos tradicionales se convierten en un elementos generadores de la transición y conservación de diferentes manifestaciones tradicionales y valores que están arraigados en la cultura popular del país, por todo su mensaje genético el cual incide positivamente en la socialización entre miembros de diferentes generaciones (Mesias et al 2021)

La importancia cultural de los juegos tradicionales, ha hecho que se conviertan dentro de los sistemas educativos en estrategia pedagógicas y didácticas de doble propósito, por una parte, permite mantener el conocimiento de las tradiciones de los pueblos originarios de las naciones, y por otro lado es un gran aliado para potenciar las habilidades motrices de los estudiantes además para fomentar valores de solidaridad compañerismo y respeto. En este sentido para Salinas y Salinas Torres (2018) los juegos tradicionales de acuerdo a su ejecución, grado de actividad o movilidad y espacio suelen ser clasificados en juegos pasivos y activos. Los juegos activos en palabras de Valverde, (2016) se desenvuelve por lo general al aire libre, son muy dinámicos, activos y de gran actividad lúdica destreza o de astucia, utiliza su habilidad física, fuerza, concentración, conocimientos entre los juegos activos ecuatorianos se destacan:



Valverde (2016) adaptaciones propias

En este mismo sentido, Pérez y Idania, (2013) refieren que los juegos tradicionales pasivos se caracterizan por ser poco dinámicos y con menor movimiento durante el desarrollo de la actividad lúdica, se puede realizar en espacios reducidos o amplios lo interesante es el desarrollo de la actitud psicomotriz, la formación de la personalidad, el aprender a compartir en equipo dentro de un entorno social.

MOMENTO METODOLÓGICO

El estudio realizado tiene sus bases en paradigma sociocrítico, siguiendo un diseño de investigación acción práctica, definido por Teppa (2006) como el estudio de situaciones sociales con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. Es un proceso que genera reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el docente, por lo tanto, tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnostico) de sus problemas prácticos. Por su parte Latorre (2007) expresa que este tipo investigación permite mejorar o “transformar la práctica social o educativa, igual que procurar una mejor comprensión de dicha práctica”. (p.28). De allí que para que el estudio tenga coherencia paradigmática y epistémica, se ciñe al enfoque cualitativo el cual según Hernández (1998) “es conjunto de operaciones, estrategias y tácticas que el investigador realiza antes y con el fenómeno en estudio y en relación a las operaciones que le es la investigación Acción práctica

Por otro lado, el escenario en donde se llevó a cabo la investigación es la “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera y los actores sociales participantes en la misma como informantes claves fueron 75 estudiantes del de Educación Inicial con edades comprendidas entre 3 y 5 años de edad, además 4 docentes que laboran en la mencionada institución. En este sentido para concretar todo el proceder investigativo se hizo fundamental el cumplimiento de 4 etapas: Diagnostico, Planificación, Ejecución y Evaluación

Etapa 1: Diagnostica: Para llevar a cabo esta etapa, las técnicas y recursos para la recolección información fueron ajustadas los informantes claves. En función de ello, a los docentes se les aplicó una encuesta tipo cuestionario, que permitió obtener información sobre el uso de los juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad en los niños, este instrumento estuvo estructurado por 10 reactivos diseñados y organizados con base a las dos categorías de este estudio (Juegos tradicionales- Psicomotricidad) los ítems fueron redactados con respuestas de escalas tipo Lickert con cinco (05) alternativas de respuesta, a saber: (S: siempre – CS: casi siempre – AV: a veces – CN: casi nunca – N: nunca). Este instrumento fue validado por su contenido, a través de juicio de expertos, especialistas en el área temática y metodológica los cuales fueron los encargados de reforzar y reformular los ítems que a su juicio lo ameritaron.

Para diagnosticar el desarrollo psicomotor de los niños, se utilizó una guía de observación con el propósito de terminar la zona de desarrollo real en cuanto a tres aspectos fundamentales del desarrollo psicomotor como son: Esquema Corporal, Organización Espacial, Organización Temporal. En este proceso de observación participaron 25 niños de una población total de 75 todos ellos de educación inicial de la mencionada institución educativa con edades comprendidas entre los 3 y 5 años, este proceso fue llevado a cabo forma natural con el propósito de que los niños no se sintieran cohibidos y realizaran las actividades de forma libre.

RESULTADOS DEL DIAGNOSTICO

En el proceso de acción participativa la investigadora formó parte de las actividades, proponiendo algunos juegos y acciones, para generar un clima de confianza, de allí que la observación realizada fue desde la cercanía con los niños, en donde estos hicieron juegos dentro y fuera del salón de clase. Estas situaciones fueron registradas en el diario de campo y luego se vaciaron en el siguiente cuadro:

TABLA 4
Guía de observación

Guía de observación para la elaboración de diagnósticos
Desarrollo Psicomotor
Siempre (S) /Casi Siempre (CS)/Algunas Veces (AV) /Rara Vez (RV) Nunca (N)

TABLA 4

NIÑOS Y NIÑAS INDICADORES	Actor social 1	Actor social 2	Actor social 3	Actor social 4	Actor social 5	Actor social 6	Actor social 7
Utiliza el cuerpo como medio de comunicación	S	S	S	S	S	S	S
Coordina movimientos corporales	AV	AV	S	S	AV	AV	S
Camina alternando brazos y piernas	S	S	S	S	S	S	S
Salta en un solo pie	RV	N	AV	AV	N	AV	AV
Tropea demostrando seguridad	RV	AV	AV	S	RV	S	RV
Sus movimientos corporales son activos, rápidos y vigorosos	AV	AV	S	S	AV	AV	RV
Sus movimientos corporales son lentos y/o débiles	S	CS	CS	CS	AV	AV	AV
Sus movimientos corporales son coordinados	RV	RV	AV	S	RV	RV	AV
Sus movimientos corporales son torpes	N	N	N	N	N	N	N
Al hablar, demuestra una actitud con su cuerpo relajado	CS	CS	S	S	CS	RV	CS
Al hablar, demuestra una actitud con su cuerpo tenso	AV	RV	RV	AV	S	RV	AV
En sus expresiones corporales demuestra movimientos bruscos	AV	AV	S	S	AV	AV	AV
En sus expresiones corporales demuestra movimientos compulsivos	N	N	AV	N	N	AV	RV
En sus expresiones corporales demuestra movimientos vigorosos	RV	RV	CS	CS	CS	S	AV
En sus expresiones corporales demuestra inquietudes e irgaciones	AV	RV	RV	AV	S	RV	AV
En sus expresiones corporales demuestra movimientos serenos	RV	RV	AV	S	RV	RV	AV
Conserva el equilibrio al pararse y al sentarse	AV	S	S	S	CS	CS	CS
Adopta distintas posiciones con su cuerpo	RV	RV	S	RV	RV	S	S
Se agacha, se acuesta y se levanta fácilmente	CS	CS	CS	S	S	CS	CS
Demuestra armadía y destreza en la utilización de su cuerpo	AV	AV	CS	AV	AV	S	S
Demuestra seguridad y soltura en sus movimientos	CS	CS	CS	S	S	RV	RV
Mantiene actitudes corporales	S	S	AV	S	RV	RV	AV
Utiliza movimientos de brazos y piernas	CS	CS	CS	S	S	CS	CS
Adopta y mantiene posiciones corporales con equilibrio	RV	RV	CS	RV	CS	S	AV
Camina, corre, salta y se sienta con movimientos corporales estables y equilibrados	AV	AV	CS	CS	AV	AV	S
Camina arrastrando los pies	AV	RV	RV	AV	S	RV	AV
Tropeza con frecuencia	S	S	CS	CS	CS	S	AV
Se mueve libremente en el espacio sin tropezar	AV	RV	CS	CS	CS	S	AV
Coordina más de un movimiento en forma simultánea con partes de su cuerpo	AV	AV	S	S	AV	AV	RV
Da pasos con seguridad	S	S	CS	CS	AV	RV	AV
Toma objetos con facilidad	S	S	CS	AV	RV	S	AV
Recorta y pega demostrando destreza	RV	RV	CS	CS	S	AV	AV
Ensambla, enrosca, atornilla, desarmas, encaja, con precisión	RV	RV	CS	CS	S	AV	AV
Realiza movimientos de pines con seguridad y destreza	AV	AV	S	S	AV	AV	RV
Demuestra habilidad al abrir y cerrar abrochados	RV	RV	CS	CS	S	AV	AV
Demuestra habilidad al doblar objetos	AV	AV	AV	AV	AV	AV	S
Demuestra habilidad al modelar con arcilla y plastilina	CS	CS	CS	CS	CS	S	S
Demuestra habilidad al rasgar	AV	AV	S	S	AV	AV	RV
Demuestra habilidad al recortar	RV	RV	RV	CS	CS	AV	AV
Demuestra habilidad al manipular objetos pequeños	S	S	CS	CS	CS	S	AV
Tiene el lápiz, el crayón y el pincel con habilidad y destreza	CS	CS	CS	CS	RV	RV	S
En ocasiones hace uso derecha e izquierda	RV	RV	RV	RV	RV	RV	RV
Identifica la parte derecha de su cuerpo	RV	RV	CS	CS	CS	AV	AV
Identifica la parte izquierda de su cuerpo	RV	RV	CS	CS	CS	AV	AV

Elaboración propia

En cuanto al cuestionario, aplicado a las docentes se diagnosticó lo siguiente:

TABLA 5
Entrevista a los docentes

Guía de observación para la elaboración de diagnósticos						
Siempre(S) /Casi Siempre (CS)/Algunas Veces (AV) /Rara Vez (RV) Nunca (N)						
	Docentes	Reactivos	Actor social 1	Actor social 2	Actor social 3	Actor social 4
1		Hace uso de juegos para potenciar la psicomotricidad en los niños	RV	RV	N	AV
2		Incorpora la realización de juegos tradicionales en la planificación de la jornada diaria	RV	RV	N	AV
3		Utiliza los juegos tradicionales pasivos para potenciar la actitud psicomotriz de los niños	N	N	N	N
4		Promueve la ejecución de juegos tradicionales activos para ayudar a los niños en su desarrollo psicomotriz	RV	N	RV	RV
5		Usa el juego de la rayuela para ayudar a los niños en el equilibrio	N	N	N	N
6		Usa el juego de carrera de tres piernas para que los niños tengan conciencia de su cuerpo	N	R	RV	RV
7		Propicia situaciones lúdicas con el juego los ensacados para que los niños adquieran conocimiento del tiempo y ritmo al realizar sus movimientos	AV	RV	N	N
8		Usa el juego del balero para ayudar a los niños en la postura corporal	N	N	N	N
9		Usa el juego de figuras de hilo para orientar al niño en la orientación espacial de sus manos	RV	CN	N	N
10		Propone el juego el rey manda para que los niños adquieran conocimiento de su esquema corporal	S	S	S	S

Estas evidencias que se generan del proceso de observación permiten determinar la situación problemática la misma se evidencia en el siguiente árbol de problema en al que se configura las causas y los efectos.

Árbol de problema: causa y efecto

Los resultados del diagnóstico conducen a la investigadora a un proceso de reflexión en cuanto a los hallazgos encontrados, así mismo a tomar decisiones sobre las acciones a seguir, con el propósito de contribuir desde una postura dinámica el fortalecimiento de la psicomotricidad como aspecto importante en la vida del niño. Este proceso conduce a la siguiente etapa.

PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES

Etapa 2: Planificación: aquí se definen las acciones que se van a realizar. Este proceso consiste en estudiar y establecer las prioridades en tanto a las necesidades, y se plantean las opciones y las alternativas más viables, se seleccionan las estrategias, los recursos y se organizan sistemáticamente para el logro del objetivo o meta propuesta (González y Ávila 2016) que permitan darle celeridad en la solución del problema encontrado.

Es de acotar que las acciones planificadas para el fortalecimiento de la psicomotricidad están centradas en los juegos tradicionales como estrategias didácticas. Además, se asume el ámbito para el desarrollo y el aprendizaje “Expresión corporal y motricidad” establecido este en el currículo de Educación Inicial ecuatoriano (2014). En este ámbito se propone:

Desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio (p.17)

Por otro lado, se considera en la planificación todos aquellos aspectos teóricos relacionado con un correcto desarrollo motor, en que se trata los componentes que constituyen la psicomotricidad:

- Esquema corporal, equilibrio, lateralidad, coordinación motriz y espacio y tiempo

Y para cada uno de ellos se planificaron estrategias didácticas (juegos tradicionales) en pro al desarrollo integral psicomotriz, bajo un clima cómodo, seguro, cercano cuyas acciones han sido pensadas de forma progresiva y atendiendo a la dificultades individuales de cada niño lo cual permitirá adaptarse e ir preparándose hacia aprendizaje más complejos.

CATEGORÍAS ASUMIDAS EN LA PLANIFICACIÓN

Categorías para la planificación

Siguiendo, los preceptos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación (2016) en cuanto a la planificación, se asume para este plan las siguientes características para generar las experiencias de aprendizaje:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, valorando su diversidad.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Facilitar la interacción positiva
- Garantizar actividades en las que puedan expresar ideas y sentimientos.
- Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos

Proyecto de acción Educativa

Objetivo de la Propuesta

Fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años del centro de educación de la “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera” a través de Estrategias didácticas basadas en juegos tradicionales

Duración

Este plan de acción tiene una duración de 4 semanas consecutivas

Participantes

La propuesta educativa va dirigida a los niños de inicial 1 y inicial 2 y a los docentes tutores que hacen vida activa en el Centro de Educación “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera

Seguimiento

Este proceso de seguimiento estará soportado por la reflexión en la acción, lo cual permitirá tomar decisiones en caso de que sea necesario hacer algunos ajustes en la planificación. Igualmente se realizarán informes descriptivos con soporte de registro fotográfico, todo ello servirá de insumo para establecer conclusiones y recomendaciones

Evaluación

Se llevará a cabo 'por medio de registros descriptivos, técnica de observación participativa y escala estimación.

PLAN DE ACCIÓN

DATOS INFORMATIVOS			
Nombre del CIEV:		día	mes año
Docente:			
Edad del grupo de niñas y niños:		tiempo:	
Experiencia de aprendizaje: Mi cuerpo tiene equilibrio			
Juego Tradicional: La cuerda			
Objetivo de aprendizaje: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad			
Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje		Indicadores de logro	
Ámbito Expresión corporal y motricidad	Para dar inicio los niños junto con la docente harán reconocimiento del espacio. Se realizarán actividades de calentamiento de las diferentes partes del cuerpo con movimientos suaves desde la cabeza a los pies al finalizar cada sesión se realizará respiraciones profundas para relajarse y normalizar el pulso y la respiración. Luego la docente dará las indicaciones de como realizar el juego. Al finalizar la actividad esta se evaluará a través de preguntas divergentes	Cuerda para saltar, Música	Canar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total. Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.
Objetivo de Aprendizaje: Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados			
Juego Tradicional: El gato y el ratón			
Ámbito Expresión corporal y motricidad	Para dar inicio los niños junto con la docente harán ejercicio de estiramiento de brazos y piernas calentamiento de las diferentes, al finalizar cada sesión se realizará respiraciones profundas para relajarse y normalizar el pulso y la respiración. Los niños son invitados al espacio exterior, la docente dará las instrucciones del juego y las normativas de seguridad a seguir de tal manera que entre todos se cuiden. Modo de jugar Formar un círculo con los niños prendidos de las manos • Seleccionar dos niños para representar el personaje de gato y el ratón • Determinar el lugar de los personajes el ratón se ubicará en el centro de la bomba, mientras que el gato fuera del círculo. • Mencionar el siguiente estruendo y repetimos en voz alta • ¡Ratón, ratón! • ¿Qué quieres gato ladrón? • ¿Comerme si puedes! ¡Eras genial! • ¡Hasta la punta de mi rabito! • Terminar la expresión el gato tomara la decisión de perseguir al ratón por todo el lugar seleccionado hasta cumplir con el objetivo Tornado de Sailema y Sailema Torres M. (2018) Al finalizar la actividad esta se evaluará a través de preguntas divergentes	Juego el gato y el ratón	Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular
Objetivo de aprendizaje: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.			
Juego Tradicional: La rayuela			
Ámbito Expresión corporal y motricidad	Para dar inicio los niños junto con la docente harán ejercicio de estiramiento de brazos y piernas calentamiento de las diferentes, al finalizar cada sesión se realizará respiraciones profundas para relajarse y normalizar el pulso y la respiración. Los niños son invitados al espacio exterior, la docente dará las instrucciones del juego y las normativas de seguridad a seguir de tal manera que entre todos se cuiden. Modo de jugar Señalar el sitio de trabajo de preferencia espacios libres • Formar grupos de tres para empesar la actividad lúdica • Ubicar a dos participantes a cada lado de frente • Colocar el elástico en diferentes lugares del cuerpo, empesamos por las rodillas • Incrementar la dificultad cada vez más alto el elástico resulta interesante la actividad recreativa • Borrar en cada nivel de la cinta: 1 - Saltar con los dos pies juntos al lado derecho - izquierdo. (cinta en tobillos) 2 - Rebotar y caer con los pies en el interior del elástico sin tocar la cintura (Cinta rodillas) 4 - Borrar y caer con los pies abiertos totalmente fuera de la cinta sin tocar (cinta muslos) 5 - Saltar nuevamente y caer con los pies dentro de la cinta sin tocarla. (Cinta en cadera) 6- Rebotar con los pies juntos fuera de la cinta y continuar con el mismo proceso Tornado de Sailema Torres A. y Sailema Torres M. (2018) Al finalizar la actividad esta se evaluará a través de preguntas divergentes	Fintura para la superficie Elástica	Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo • Mantener un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos

EJECUCIÓN DE LAS ACCIONES

Etapa 3: Ejecución

Esta etapa de la investigación acción se pone en práctica con base a la etapa anterior sin perder de vista los procesos reflexivos y los principios de pertinencias, contextualización y flexibilidad. En este momento del estudio en la medida en que se ejecutan las actividades la investigadora sigue con su proceso de recolección de evidencias (González y Avila, 2016) bien sea escritas o grabadas, estas se convertirán en insumos significativos para la evaluación. Es importante destacar que los procesos de ejecución y evaluación se dan de forma paralela.

Por otro lado, siguiendo los principios de bioética en tanto al consentimiento anunciado a los padre y representantes y para evitar conflictos interés sobre la investigación específicamente en la ejecución la investigadora se reserva toda demostración fotográfica que coloque a los niños y a las docentes en evidencia. En tal sentido las estrategias con los juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad fueron llevada a cabo siguiendo el siguiente cronograma.

Nombre de la actividad	Juego tradicional	Momento de la jornada	Fecha de la actividad	Responsable
Tejiendo con mis manos	Figuras de hilo	Actividades dirigidas		
Me muevo con tu voz	El rey manda	Actividades dirigidas		
Con tres caminos rapiditos	Carrera de tres piernas	Juego al aire libre		
A que no me atrapas	El gato y el ratón	Juego al aire libre		
Piernas guardadas	Los ensacados	Juego al aire libre		
En dos y en un pie	La rayuela	Juego al aire libre		

Evaluación de las acciones

Etapa 4: Evaluación

Como ya se indicó en párrafos anteriores, esta etapa se realizó de manera consecutiva con la etapa 3, para ello se empleó como técnica la observación directa y el diario de campo, estos permitieron básicamente observar a los niños en su desempeño psicomotriz con uso de los materiales y actividades desarrolladas con los juegos tradicionales, además de la relación e integración con otros grupos de niños y adultos, todo ello con el propósito de sistematizar las experiencias. En si esta etapa permitió seguir una valoración sistemática de lo vivido en el que se procesa las evidencias recolectadas a fin de garantizar en qué medida se cumplieron los propósitos de las actividades y el desarrollo de las estrategias de acuerdo a la perspectiva de los actores sociales, así como los logros obtenidos. (González y Avila 2016).

Componentes de la psicomotricidad	Dominio alcanzado
Esquema corporal	Mayor dominio postural de los niños sobre todo en los de 3 años. Mayor conciencia de su cuerpo, sus partes y movimiento
Equilibrio	Significado dominio en el equilibrio postural al saltar en un y ambos pies
Lateralidad	Abordan movimientos que impliquen tener reconocimiento de la lateralidad Ubicación de su cuerpo
Coordinación motriz	-Notable dominio, soltura seguridad y coordinación de los movimientos al Caminar y correr, trepar, bajar y subir escalones -Mayor control de los movimientos de las partes gruesas del cuerpo. -Mayor orientaciones en cuanto al ritmos, espacio temporal
Espacio y tiempo	-Se potencia la secuencia estructural del tiempo en los movimientos -Mayor orientaciones en cuanto al ritmos, espacio temporal

A MODO DE CONCLUSIÓN

Con la puesta en marcha de esta investigación y las impresiones generadas tanto en estudiantes como en los docentes, se deriva que los juegos tradicionales representan como parte de la acción natural del niño una estrategia de gran relevancia. De allí que para finalizar el proceso del estudio se establecen las siguientes conclusiones:

- Los juegos tradicionales son una importante estrategia lúdica, que ayudan a los niños de 3 a 5 años del centro de educación de la “Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera a fortalecer su psicomotricidad. Esto permite deducir que el docente de educación inicial debe prestar suficiente atención a todos los aspectos que integran la formación humana de niño no solo lo referente a lo cognitivo.
- La Psicomotricidad no es un área que se reduce solamente a los movimientos corporales, ella implica conocerse, asimismo, las relaciones con los demás, las expresiones, la seguridad, confianza y aceptación, aspectos que repercuten en toda la formación académica y a lo largo de toda la vida.
- El docente debe asumir una didáctica más integradora en donde las particularidades de los infantes tengan un valor importante. Este tipo de didáctica demanda el uso de diferentes estrategias y este estudio realizado es demostrativo que los juegos tradicionales no solo permiten al niño tener presente su cultura, sino que lo ayudan a fortalecer sus cuerpos, su psiquis y su espíritu como ser humano.

REFERENCIAS

De Quirós Aragón, M.(2017) Psicomotricidad Guía de evaluación e intervención. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicomotricidad-guia-de-evaluacion-e-intervencion.pdf>

Gema, L. López, M. García, Mozos. A. Gema López B. (2016) Desarrollo cognitivo y motor. <https://www.mhe.es/>

González, F. Avila E. (2016). *Fundamentos teóricos del Proyecto de Acción*. Guía mimeografiada. Subdirección de Investigación y Posgrado Especialización en Educación Inicial. Universidad Pedagógico Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa”. Barquisimeto, estado Lara. Autor.

Hurtado & Toro, J. (2005). *Paradigmas y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambios*, (4º edificio; episteme; Valencia Venezuela Latorre 2005).

- Latorre, A. (2007). *La investigación- acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona, España: Grao.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural.(2016) Tomado de: www.rtu.com.ec/.../17318-leyorganica-de-educacion-intercultural-f.
- Mejía, C., & Grisales, J. (2013). Los estilos de aprendizaje y el tiempo empleado por el maestro dentro del aula de clase en la conducta del niño de preescolar. Manizales
- Mendiara, J. y Gil, P. (2016). *Psicomotricidad educativa*. Sevilla, España, Wanceulen.
- Mesías-Enríquez, G., Salazar-Churaco, C., Andrade-Naranjo, D., & Tapia-Pazmiño, J. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento*, 6(9), 1332-1348. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i9.3114>
- Ministerio de Educación, (2014) Ecuador Currículo Educación Inicial
- Ministerio de Educación. Dirección Nacional de Currículo(2016) Elaboración de una planificación microcurricular por experiencia de aprendizaje. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Planificacion-por-experiencia-de-aprendizaje.pdf>
- Molina Chacón, M. (2014) Programa recreativo sustentado en juegos tradicionales para adolescentes de 14 a 16 años del sector Palmira municipio Guásimos. <https://www.efdeportes.com/efd197/juegos-tradicionales-para-adolescentes.htm>
- Öfele, M. (2018) Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegrra.htm>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2021) La atención y educación de la primera infancia. <https://es.unesco.org/themes/atencion-educacion-primera-infancia>
- Pérez, R., & Idania, D. (2013). Los juegos como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad El Trompillo, estado Carabobo. *Efdeportes*. <https://www.efdeportes.com/efd168/los-juegos-como-alternativa-recreativa-de-6-a-12.htm>
- Rebollo, G. J. (2016). *Vamos a jugar*. España.
- Román Sacón, J; Calle Contreras, J. (2017) Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo, Ecuador. *Enfermería (montev.)*. <https://doi.org/10.22235/ech.v6i2.1467>
- Sailema, A Torres, & Sailema Torres M. (2018) Juegos Tradicionales y populares del ecuador. <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240>
- Silva, A (2015). *Los juegos cooperativos en Educación*. Planetas. Bogotá Colombia.
- Teppa, S. (2006). *Investigación Acción Participativa en la Praxis Pedagógica Diaria*.
- Tipanluisa, M. (2019) Los juegos tradicionales en las clases de educación física, en los niños de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Latacunga. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18599/1/TESIS%20%20M%C3%93NICA%20FIRMAS.pdf>
- Toledo. L Toledo. R & Vargas T (2017) *Psicomotricidad Infantil*. <http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Valverde, R. J. (2016). *Elaboración y aplicación de una Guía Metodológica de Juegos Activos*. Riobamba <http://dsp.ace.unach.edu.ec/handle/51000/3135>