

Nos movemos y jugamos al ritmo del mundo: propuesta pedagógica de juego y psicomotricidad

We move and play to the rhythm of the world: pedagogical proposal of play and psychomotor skills

Gloria Patricia Murillo Pabón

Gloriap-murillo@unilibre.edu.co

Omar Manuel Montoya Méndez

omarm-montoyam@unilibre.edu.co

Universidad Libre

RESUMEN

Este artículo presenta una investigación mixta sobre Psicomotricidad y juego de asociación en estudiantes de primaria en el contexto colombiano. La propuesta pretendía incidir en las áreas de Desarrollo Psicomotor y Aprendizajes Básicos mediante la implementación de una unidad didáctica en torno a la batería BPM. La recolección de datos se realizó a través de un grupo focal, batería de BPM, entrevista a docentes y análisis documental. Los resultados evidenciaron que uno de los factores psicomotores más afectados fueron el equilibrio, la lateralidad, el espacio y el tiempo en relación con la noción de cuerpo. Como conclusión, existe un progreso en cuanto al desarrollo psicomotor, especialmente en lo que se refiere al equilibrio y al salto.

Palabras clave: Ambientes de aprendizaje, juego, lúdica, psicomotricidad,

ABSTRACT

This article conveys research a mixed study on Psychomotricity and association game in primary school students at the colombian context. The proposal aimed to influence Psychomotor Development and Basic Learning areas by implementing a didactic unit regarding BPM battery. Data compilation was carried out through a focus group, BPM battery, interview with teachers and documentary analysis. Results evidenced that one the most affected psychomotor factors were balance, laterality, space and time regarding the notion of body. As a conclusion, there is progress in terms of psychomotor development, especially in terms of balance and jumping.

Keywords: Game, school learning environments, playful dynamics, Psychomotricity.

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo la relación entre cuerpo y mente es de suma importancia porque origina el aprendizaje integral de los niños en tanto que al crear la conexión entre el cuerpo y la mente se consolida una herramienta valiosa para promover el desarrollo cognitivo en las áreas que son fundamentales para la integración social y escolar (Perrota, 2011). Es necesario conjugar la relación entre educación, aprendizaje y contexto escolar con respecto al movimiento, en especial en la etapa de la niñez. De allí, que para lograr una integralidad entre movimiento y conocimiento se apoye en el desarrollo psicomotor como base fundamental del proceso escolar del niño.

El equilibrio entre el pensamiento y el movimiento se da gracias al desarrollo de habilidades que potencien representaciones abstractas y concretas de manera significativa y es allí donde la educación Física interviene como eje articulador en la escuela. (Belen Sáez-Sánchez y otros, 2021). Esta área del conocimiento se constituye en un eje integrador entre movimiento y aprendizaje en la escuela porque ofrece la posibilidad de construir nuevos saberes a partir de la armonía entre cuerpo, psiquis y emoción.

La educación en sus procesos pedagógicos viene generando espacios alternativos donde prima el desarrollo integral, así como la interdisciplinariedad como elemento primordial en la formación de niños según las leyes que rigen en Colombia. Los fines de la educación en este país así lo expresan (Ley 115, 1994, Colombia) En la localidad cuarta de San Cristóbal, en un colegio Distrital de Bogotá, se creó un proyecto de articulación de saberes a partir de la implementación de ambientes de aprendizaje, donde interaccionan los escolares de primer ciclo entre la lúdica y el juego como estrategia didáctica para desarrollar la construcción de conocimiento, poniendo así en evidencia que es posible una educación integral como lo propone la ley colombiana actualmente.

El trabajo de investigación mencionado en este artículo hizo parte del proyecto referencia de la Institución Educativa Distrital de la capital, ya que, como una propuesta enclave, buscó apoyar el proceso académico de los niños desde la Educación Física o el Ambiente de Aprendizaje Magia Lúdica Juego y establecer la incidencia de

una propuesta pedagógica fundamentada en juegos de asociación para el desarrollo psicomotor y el aprendizaje general en las áreas básicas de conocimiento en escolares de 7 a 8 años. La psicomotricidad y el juego, entonces, constituyeron las categorías principales de este estudio. Se realizó una revisión desde los principales referentes de estas categorías encontrando valiosos aportes con autores como Jean Piaget y Jean Le Boulch, así como la experiencia didáctica emanados por autores como Josefa Campos. Vale la pena aclarar que existe en estos referentes un punto común puesto que, para cada uno de ellos hay una estrecha relación entre cuerpo mente, en donde el juego permea los ámbitos cognitivos, motor, emocional y social a partir de una exploración libre donde se logra un mejor aprendizaje. (Pereira, 2011)

Este estudio se llevó a cabo durante 1 mes mediante la aplicación de una unidad didáctica dividida en 20 sesiones de 45 minutos ejecutadas a diario. En estas, los participantes realizaron una fase de inicio, desarrollo y cierre a partir de juegos de asociación establecidos para cada unidad funcional psicomotriz; además, se articularon los ambientes de aprendizaje y se reflexionó entorno al eje integrador del trimestre.

Según los hallazgos encontrados tras la aplicación de la unidad didáctica y los resultados académicos del informe de los docentes de las áreas básicas de conocimiento, se puede concluir que el grupo intervenido evidencia mejora frente a su proceso académico y psicomotor en algunos aspectos que se detallarán a lo largo de este artículo y que serán punto de partida para futuras investigaciones.

2. METODOLOGÍA

Este proceso de investigación se fundamenta en el enfoque mixto, el cual integra elementos de naturaleza tanto cuantitativos como cualitativos. En miras al aseguramiento de la fiabilidad al abordar el problema que se pretende investigar (Hernández Sampieri, 2018 pág 610). Al reconocer los aportes que ofrecen ambos enfoques se logra una integración más compleja en cuanto al análisis de la información recolectada y muestra un mayor acercamiento a la realidad del contexto escolar en el que se haya el estudio, respondiendo a una

necesidad latente en la actualidad. En este sentido la investigación mixta potenciaría lo mejor de los dos tipos de indagación, integrando los enfoques en un diálogo de saberes y disminuyendo así los puntos débiles de uno y otro (Hernández Sampieri, 2018, apoyado en Green, 2007). En esta investigación, pensada desde la psicomotricidad y los juegos de asociación, el enfoque mixto fundamenta la visión multidisciplinar y da fiabilidad al proceso investigativo tanto desde la mirada cualitativa como la cuantitativa, respondiendo con mayor precisión al problema y a la pregunta planteados.

En cuanto al tipo de investigación, la metodología de la propuesta que se presenta en este estudio proviene de los conceptos que se emana de la investigación-acción en donde se tiene en cuenta la mirada de los actores que interviene en el proceso, su lenguaje y forma de expresión y explica los sucesos investigados desde el mismo sentido (Elliott, 2000, pág 25). En consideración de la importancia de la mirada de los actores educativos frente a la comprensión de sus situaciones particulares. Esto se precisa desde las explicaciones claras y detalladas que resultan ser muy útil cuando se pretende analizar y concluir una investigación. Respecto al proceso investigativo se seleccionó la estructura planteada por Lewin (1946), referenciada por Elliott (2000), en cuatro aspectos axiológicos: El primero de ellos tendría que ver con el diagnóstico de la situación. El segundo estaría encaminado a la construcción de estrategias que permitieran resolver los conflictos a investigar. El tercero de ellos sería la implementación y seguimiento y por último un concepto valorativo que exprese el punto de vista de los actores que interviene en el proceso.

En el estudio se desarrollan cuatro fases que responden a la estructura propuesta anteriormente: fase 1 de diagnóstico, fase 2 búsqueda de información y consolidación de la propuesta, fase 3 implementación de la propuesta y evaluación y finalmente fase 4 confrontación de datos y conclusiones.

Con relación a los instrumentos metodológicos utilizados en la propuesta para identificar el problema de investigación, se tomó el diario de campo por cuanto dentro del proceso investigativo se suele registrar situaciones observadas que generen interés en bitácoras o diarios de campo con anotaciones muy propias de quien realiza dicha

observación (Hernández Sampieri, 2010 pág 380). Esta herramienta resulta ser muy útil porque permite incluir observaciones del ambiente o contexto escolar significativos que aporten al problema a investigar; así mismo, se pueden realizar mapas, diagramas, cuadros o esquemas entre otros, que denoten un orden cronológico de las situaciones descritas o anexar registros fotográficos y videos en donde se evidencie la hora y la fecha en que fueron hechos.

La implementación de este instrumento se realizó en una institución oficial ubicada en la localidad cuarta de San Cristóbal de la ciudad de Bogotá. En la primera fase de la investigación se realizó un diario de campo en 7 sesiones de 30 a 45 minutos a lo largo de 3 meses de acuerdo con el cronograma de esta propuesta, en donde el docente investigador se encargó de registrar la información en 3 apartados. El primero correspondiente a los objetivos, el segundo a la descripción de los hechos y el tercero a una reflexión frente a los mismos. En la siguiente gráfica se da cuenta de la aplicación del instrumento y de la información obtenida con respecto a los diarios de campo con la aplicación ATLAS TI. La gráfica da cuenta de un 70% de presencia de la psicomotricidad mientras que la categoría de juego está presente sólo en un 10% en lo que respecta a esta implementación.



Figura 1 Atlas Ti

En cuanto al aspecto de la psicomotricidad se evidenció dificultad en algunos niños en el aspecto del equilibrio y el esquema corporal hallándolos en 6 de los 7 registros mientras que el juego se encontró solo en 2 registros.

document	quotation	codes	comment
2	diario de campo- se tropezaron, pero no hubo golpe como tal.	PSICOMOTRICIDAD EQUILIBRIO/LUBRICACION TEMPORO-ESPACIAL	1
3	diario de campo- se ven un poco más seguros en sus desplazamientos	PSICOMOTRICIDAD LATERALIDAD	1
4	diario de campo- comió y sin darse cuenta arrojó	PSICOMOTRICIDAD MANEJO DE ESQUEMA CORPORAL	1
5	diario de campo- constantemente se golpea y se cae	PSICOMOTRICIDAD MANEJO DEL EQUILIBRIO Y AJUSTE CORPORAL	2
6	diario de campo- Algunos niños de segundo saltan en las escaleras del bloque de	PSICOMOTRICIDAD SALTO	1
7	diario de campo- utilizan juguetes dados por las profesoras para su entretenimiento	JUEGO JUGUETES	1
8	diario de campo- se suben en la baranda como si fuera pasamanos y se esconden	JUEGO EQUILIBRIO	3
9	diario de campo- se suben en la baranda como si fuera pasamanos y se esconden	JUEGO EQUILIBRIO	4
10	diario de campo- desplazamiento en punta, talón	PSICOMOTRICIDAD EQUILIBRIO	5
11	diario de campo- juego "tsburón" adaptación de patos al agua.	JUEGO JUEGO PROPOSITIVO	2
12	diario de campo- desplazase como pingüinos	PSICOMOTRICIDAD EQUILIBRIO	6
13	diario de campo- En actividades de baile y seguimiento de pasos	JUEGOS DE ASOCIA RELACION SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES Y LATERALIDAD	1
14	diario de campo- organizan pasos entre sí y les explican a las otras si no saben cómo	JUEGOS DE ASOCIA COREOGRAFIAS	1
15	diario de campo- bailar y animar a otros a seguir la música	PSICOMOTRICIDAD RELACION SEGUIMIENTO DE INSTRUCCIONES Y LATERALIDAD	1
16	diario de campo- aunque les cuesta respetar el espacio del otro y chocan.	PSICOMOTRICIDAD UBICACION TEMPORO-ESPACIAL	1
17	diario de campo- aún se siente insegura y a veces se sienta y no participa.	PSICOMOTRICIDAD EMOCIONES	1
18	diario de campo- se sienta a dibujar y colorear.	JUEGOS DE ASOCIA DIBUJO Y ARTE	1
19	diario de campo- la respiración como función vital de los seres vivos, se hace un	PSICOMOTRICIDAD EMOCIONES	1
20	diario de campo- han permanecido por semanas con problemas respiratorios sin	PSICOMOTRICIDAD RESPIRACION	1

Figura 2 Atlas Ti

En esta primera fase de recolección de datos, para el diagnóstico inicial se tomó también como referente la Batería psicomotora (BPM) la cual está convalidada y goza de reconocimiento a nivel educativo ya que permite medir el desarrollo psicomotor de los estudiantes y se adentra en aspectos neuropsicológicos importantes para una mejor comprensión del aprendizaje escolar (Da Fonseca. et al, 2008). Debido a que en la investigación realizada el rango de edades de los estudiantes se encuentra entre 7 y 8 años, la batería Psicomotora (BPM) resultó ser un instrumento metodológico adecuado para medir el estado Psicomotriz en el que se hallan los niños y responde al enfoque mixto planteado desde lo cuantitativo.

En la siguiente figura se observan las tres unidades funcionales y los 13 ítems que la componen, así como una muestra de las puntuaciones obtenidas por el grupo de estudiantes. El rango de valoración fue de 1 a 4 como se propone en la batería BPM.

BATERIA PSICOMOTORA (BPM) VITOR DA FONSECA GRADO 202 DIAGNÓSTICO INICIAL									
No	Nombre estudiante	3-UNIDAD FUNCIONAL		2-UNIDAD FUNCIONAL			3-UNIDAD FUNCIONAL		TOTAL
		EQUILIBRIO	TONICIDAD	LATERALIDAD	N. CUERPO	ESTRUCTUR	P. GLOB	P. FINA	
1	ACUÑA PEDROZO MELANIE SOFÍA	2	3	3	2	3	1	2	16
2	ALFONSO VELÁZQUEZ DANIEL	2	3	3	2	2	3	4	19
3	CAMARGO SÁNCHEZ ANGEL JOSÉ	2	2	2	2	2	2	3	15
4	CORREDOR VARGAS ISABELLA	2	3	3	2	2	2	2	16
5	GAZA PULIDO OWEN YAMITH	2	2	2	1	2	3	2	14
6	DE LEÓN LITZY VALENTINA	2	3	2	3	2	3	2	17
7	DUICUARA ORTIZ MARIANA	3	2	3	3	2	3	2	18
8	ESCOBAR CAMACHO SAMUEL DAVID	2	3	2	2	3	2	2	16
9	ESCOBAR CHAPARRO FREDERICK ALEXANDER	3	3	3	2	2	1	2	16
10	FUENTES RÍOS IAM NICOLÁS	2	3	2	2	1	1	2	13
11	RENAO NIÑO DILAN SAMUEL	2	3	2	2	2	2	2	15
12	HERNÁNDEZ MORA JOSTIN	2	3	3	2	3	3	2	18
13	LLANOS CASTAÑEDA M ALEJANDRA	2	3	3	2	3	3	3	19

Figura 3 Basado en la BPM (Da Fonseca, 2008)

En la figura anterior también reveló que la mayoría de estudiantes presenta dificultad en el desarrollo psicomotor, en particular en los ítems de equilibrio y lateralidad, problema que se evidenció también a lo largo de las clases del ambiente de aprendizaje "Magia Lúdica" correspondiente al área de Educación física.

Las siguientes figuras muestran el estado del equilibrio correspondiente a la unidad funcional 1 tras la implementación de la BPM, en donde las valoraciones del grupo no superaron el mínimo puntaje, puesto que debería estar en 3 y se obtuvo en la media 2.07, ratificando el problema real de los estudiantes en el aspecto psicomotor; la dimensión de praxia global de la unidad funcional 3 arrojó una

valoración más alta acercándose al promedio y aunque su valoración fue de 2,7 tampoco obtuvo puntuación mayor de 3 en la media de este ítem.

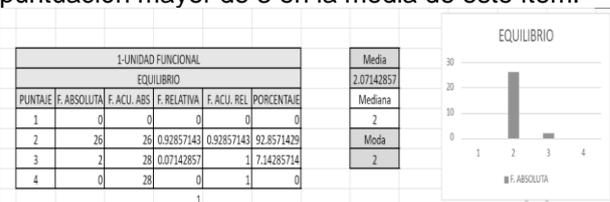


Figura 4 Equilibrio. Basado en la BPM (Da Fonseca, 2008)

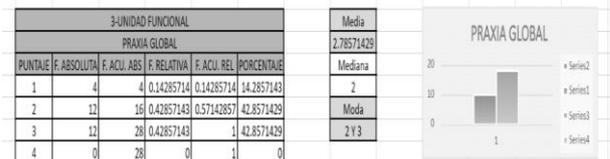


Figura 5 Praxia global. Basado en la BPM (Da Fonseca, 2008)

En la metodología de la fase 2, se rastreó la literatura existente frente a las categorías de la investigación; se consolida como herramienta útil para organizar y analizar la información obtenida durante esta etapa desde diversos ámbitos y como referentes conceptuales del fenómeno abordado y puede dar cuenta del mismo (Pereira et al. 2019). Más Adelante, los investigadores se dieron a la tarea de realizar la búsqueda de juegos de asociación y de referentes teóricos que sustentaran la posible relación entre juego, desarrollo psicomotor y ambientes de aprendizaje, relacionados con los objetivos de la propuesta. Para el enfoque metodológico cualitativo se diseñaron otros recursos como matrices, puesto que la matriz se consolida en el campo investigativo como una herramienta que orienta no solo el diseño de la propuesta sino que a su vez permite comparar y analizar los datos recolectados desde las categorías determinadas, para el abordaje de la propuesta investigativa (Hernández Sampieri, et a.l pág 494).

La matriz de juegos que se presenta a continuación (Figura 6), fue diseñada por los investigadores con asesoría del tutor; cuenta con un encabezado donde se establece la relación de las dos categorías de la investigación, es decir Psicomotricidad y Juegos de Asociación. Luego se presentan 5 columnas, la primera de ellas establece el juego de Asociación a implementar, la segunda el objetivo del juego, la tercera una descripción del mismo, la cuarta al ambiente de aprendizaje que apoya el juego y por último la unidad funcional e ítem de la BPM que refuerza el juego de asociación seleccionado.

Matriz de juegos

PSICOMOTRICIDAD Y JUEGOS DE ASOCIACIÓN				
JUEGO	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	PSICOMOTRIZ Unidad Funcional 1
GOLOSA (Rediseño: frases de Florín y Floriania) 	Reconocer las palabras que conforman las frases del cuento, a sí como lograr el control del cuerpo en los desplazamientos. Realizados con saltos en uno o dos pies.	1- Se traza cada cuadro que lleva una palabra de las frases del cuento de Florín y Floriania y las vocales como "Cielo" o meta final. 2- Deberán saltar con un solo pie y donde estén los dos cuadrados o casillero apoyar sus dos pies, uno en cada cuadrado.	Palabras mágicas y magia lúdica. Se desarrolla a el patio de primaria. En casa, la harán en familia según las indicaciones dadas en la cartilla integrada, en la sección magia lúdica.	* Ajuste postural: Equilibrio * Coordinación dinámica Saltos. En uno y dos pies



Figura 6 Matriz Juegos de asociación diseño propio con asesoría del tutor.

En esta fase se rediseñó la matriz de la Unidad Didáctica que se venía realizando en la institución Distrital, unidad didáctica integrada que consta de 4 partes: la primera lleva un encabezado con el logo del colegio, el título de la investigación en clave presente, el título del proyecto de referencia de primer ciclo y el año de realización. Luego se divide en 5 columnas donde se determinan los ambientes de aprendizaje y áreas del conocimiento que apoyarán, el nivel y grado de los estudiantes; también, los nombres de los docentes investigadores, la impronta y los logros del ciclo 1, que se desarrollaron a lo largo de la unidad. La segunda parte de la unidad didáctica integrada esboza los elementos de la base común de aprendizaje con cuatro casillas donde se observan los contenidos, habilidades competencias y actitudes que se desarrollaron; así como, los indicadores de logro los cuales permitieron hacer seguimiento del proceso académico en los estudiantes de grado segundo de primaria. La tercera parte de la unidad didáctica integrada expresa en 3 columnas los momentos en los que se dividen cada una de las 20 sesiones realizadas a lo largo de un mes, con una duración de 45 minutos así: en la primera columna se establece un periodo de inicio con actividades de motivación y calentamiento para realizar los juegos de asociación. En la segunda columna se realiza el desarrollo de la sesión donde se integran los conocimientos previos de los niños frente a los nuevos, que se construyeron en la sesión y por último la columna 3 donde se hace el cierre y evaluación de la actividad. En la cuarta parte de la unidad integrada se esbozan los 3 momentos que se trabajaron a lo largo de cada una de las 20 sesiones aplicadas (Inicio, desarrollo y cierre) y los juegos de asociación que se integran en ellas. (Ver anexos 1, 2,3, y 4)

Para la fase 3 se utilizó otro elemento de la investigación de enfoque mixto: la entrevista, recurso que se puede clasificar en estructuradas,

semiestructuradas o abiertas. Se comprende así que la entrevista en esta investigación puede recopilar datos, opiniones o sentimientos de los actores que intervienen en el proceso investigativo y es útil por cuanto complementan información obtenida con otros recursos bien sean cualitativos o cuantitativos (Hernández Sampieri et al. pág 449). La entrevista semiestructurada fue seleccionada como recurso para este estudio investigativo, ya que responde a la necesidad de establecer el punto de vista de las docentes y una forma de evaluar la aplicación de la unidad integrada didáctica, diseñada en la fase 3 de propuesta. La entrevista semiestructurada se aplicó a las maestras que intervienen en el proceso académico de los niños desde los diferentes ambientes de aprendizaje como magia de números o área de matemáticas, palabras mágicas o área de lengua Castellana y la docente de inglés que hace parte del área de humanidades desde el ambiente de aprendizaje de Magic English, con 4 preguntas dirigidas a los procesos que orientaron en grado segundo.

Finalmente, en la fase 4 se realizó el análisis de la información de acuerdo con el enfoque mixto desde el diseño secuencial y explicativo, con el cual se puede profundizar en los resultados de cada etapa y vincularlos por último con los hallazgos más relevantes. (Hernández Sampieri et al. pág 634). El diseño secuencial explicativo dio mayor respuesta a la experiencia investigativa en el contexto escolar y generó las posibles conclusiones que dejan entrever múltiples posibilidades para investigaciones futuras.

3. RESULTADOS DEL ESTUDIO

En esta investigación se buscó establecer la incidencia de la aplicación de una propuesta fundamentada en juegos de asociación para el desarrollo psicomotor y el aprendizaje general en las áreas básicas de conocimiento en escolares de 7 a 8 años; para tal fin, se recurrió al diario de campo, recurso que se implementó en la fase metodológica 1 para determinar el problema y el diagnóstico inicial de los estudiantes en cuanto al estado del desarrollo psicomotriz. Durante su aplicación se hizo notorio que la habilidad psicomotriz más afectada después de un periodo post pandémico fue el equilibrio y así lo determinan los 4 registros arrojados por la herramienta Atlas TI de los 7 que se obtuvieron y que ratificaron la intención de diseñar la unidad didáctica integrada

haciendo énfasis en esta habilidad motora a desarrollar.

El estudio también se fundamentó en identificar el estado del desarrollo en la psicomotricidad en niños escolares de 7 a 8 años mediante la aplicación de la Batería Psicomotora (BPM) de Da Fonseca, con el propósito de analizar los resultados obtenidos según el protocolo de la batería BPM aplicada, frente al informe de rendimiento académico de los estudiantes por parte de los docentes de las áreas básicas de conocimiento, aportando con ello al desarrollo integral de los estudiantes.

En cuanto a la aplicación de la Batería BPM de salida los resultados en cuanto a la unidad funcional 1 del ítem de equilibrio se evidenció un puntaje en la media del grupo de 3.8 media que fue superior a la anterior y así se observa en la figura 7.

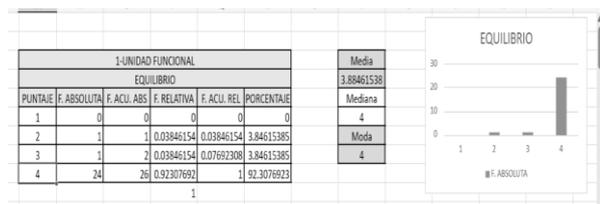


Figura 7 Equilibrio. BPM de salida (Da Fonseca, 2008)

En cuanto al Diseño y la aplicación de la Unidad Didáctica Integrada se observó la riqueza de integrar los saberes de los diferentes ambientes de aprendizaje para construir con los estudiantes el conocimiento de manera integral y significativa, evidenciando así mismo el desarrollo de habilidades y no la adquisición de contenidos sin sentido. En cuanto a los juegos de asociación, seleccionados y aplicados en esta unidad, fueron de gran aceptación por los niños demostrando especial interés por los relacionados con el equilibrio (postura del árbol, laberintos, golosa) y por los que requerían concentración y atención a partir de la música (Musicogramas Pantera Rosa y ensalada musical), así como la asociación de juego, movimiento y “retos de conocimiento” (casita de números y armar frases).

Ahora bien, en los resultados obtenidos en la fase 4 mediante la entrevista con docentes, se demostró que los aspectos de la psicomotricidad y el rendimiento académico fueron los más destacados, frente a los aspectos de motivación y escucha activa que fueron los menos relevantes (ver figura 8 gráfica de barras)

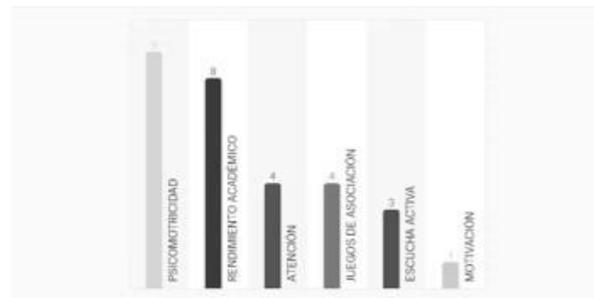


Figura 8 Entrevista a docentes. Atlas TI

4. DISCUSIÓN (O ANÁLISIS DE RESULTADOS)

El concepto de psicomotricidad ha sido estudiado por varios autores en los últimos años y ha sido integrado en el ámbito educativo por referentes como Jean Le Boulch, quien propuso desde su método psicocinético una nueva perspectiva del acto motor como parte fundamental en la formación de la personalidad del ser como una totalidad y en la filosofía misma de la educación.(Le Boulch, 1986). Desde esta perspectiva se considera fundamental la integración del movimiento en el ámbito educativo para la construcción de conocimiento dándole sentido desde los ambientes de aprendizaje y la unidad didáctica integrada aplicada fundamentada en juegos de asociación, propuesta pedagógica presentada en este artículo que impactó a los estudiantes de grado segundo.

Desde las dos categorías de investigación, psicomotricidad y juegos de asociación, se fundamentó entonces la propuesta considerando que el aprendizaje es más significativo en el niño si se dispone del elemento motivador que ancle saberes y juegos permitiendo el goce de la acción educativa. El juego es una forma extraordinaria de aprendizaje para el niño cuando realiza su primer acercamiento a la lengua escrita porque lo disfruta y lo hace sentir feliz (Romero, J. C., 1993). Para los niños el aprendizaje es significativo cuando disfrutan lo que hacen y ven en el juego esa posibilidad de equivocarse sin temor y de ser felices mientras logran entender el objetivo de la actividad.

Se evidencia en estudios anteriormente realizados por autores como Da Fonseca y otros, que existe una estrecha relación entre la psicomotricidad y el aprendizaje, en especial en lo que se refiere al lenguaje y al aprendizaje que se observó en las

unidades funcionales aplicadas con la BPM.(Da Fonseca, V. et. Al. 1998) Se pueden reconocer tres unidades funcionales que participan en cualquier actividad cerebral humana en sus movimientos voluntarios y en la actividad psicomotora que se requiere en la producción del lenguaje en forma oral o escrita. (Da Fonseca, V.et al. 1998)

En el marco de esta investigación se buscó establecer la incidencia de la aplicación de una propuesta pedagógica fundamentada en juegos de asociación para el desarrollo de psicomotor y el aprendizaje general de las áreas básicas del conocimiento en escolares de 7 a 8 años. Para tal fin se determinó que hubo una dificultad en el aspecto del equilibrio y la lateralidad a partir de los resultados obtenidos en el diario de campo y en la Batería Psicomotora, herramientas metodológicas que resultaron ser muy útiles para establecer el diagnóstico, porque permitieron incluir observaciones del ambiente o contexto escolar significativos que aportaron al problema de la investigación y permitieron un punto de vista más acertado frente al grupo de 28 estudiantes de grado segundo en cuanto a su estado psicomotor, así como dieron lugar al diseño de la propuesta pedagógica y a su total implementación durante el tiempo determinado.

5. CONCLUSION

Al finalizar la aplicación de la propuesta de psicomotricidad y juegos de asociación en escolares de 7 a 8 años, se pudo establecer en la fase 1 de diagnóstico la dificultad presentada por los estudiantes de grado 202 en su desarrollo psicomotor, puesto que no alcanzaron los niveles óptimos en la edad en la que se encontraban, falencia que fue confirmada por la aplicación de diagnóstico de entrada de la BPM, en especial en el ítem de equilibrio. Dicha conclusión dio respuesta al primer objetivo específico de la investigación en donde se planteó identificar el estado del desarrollo de la psicomotricidad en escolares de 7 a 8 años, mediante la aplicación de la BPM de entrada.

Por otro lado, a nivel pedagógico, se logró un cambio de paradigma en cuanto a la forma de percibir la Educación Física en el ciclo inicial, puesto que los niños aprendían desde los juegos predeportivos y de competencia. Es decir, que la mirada desde los ambientes de aprendizaje, unido

a los juegos de asociación permitieron a los niños en la edad de oro, un desarrollo psicomotor más efectivo y acertado con la aplicación de la unidad didáctica integrada. Estos vacíos psicomotores evidentes desde el diagnóstico se pudieron transformar con dinámicas de juegos de asociación, complementando los aprendizajes y la construcción de conocimiento de forma integral, dando respuesta al segundo objetivo específico de la investigación el cual era implementar una propuesta pedagógica con base en juegos de asociación orientada al desarrollo y mejoramiento de la psicomotricidad en los escolares de 7a 8 años. Se concluyó que existe realmente una incidencia directa entre la aplicación de juegos de asociación en el desarrollo psicomotriz, obteniendo una mejoría considerable tras la aplicación de la propuesta, destacándose el ítem de equilibrio como factor en donde se reflejó mayor incidencia.

En cuanto a la evolución del aspecto académico esbozado en el tercer objetivo de la investigación así: analizar y confrontar los resultados obtenidos tras la aplicación del protocolo de la BPM frente al informe de rendimiento académico por parte de las docentes de las áreas básicas, se comprobó que tras la intervención realizada se produjo una mejoría sustancial y enriquecedora en las áreas del conocimiento, en especial en “Palabras Mágicas” del área de humanidades y “Magia de números” en el área de matemáticas. Se analiza que estas dinámicas de juego de asociación logran impactar en el niño, de tal forma que hacen el aprendizaje más significativo y dejan instaurados conocimientos que podrán ser de larga duración en sus memorias.

En cuanto a la experiencia adquirida a lo largo de la investigación se encontró la sabiduría de los expertos en el área de la Educación Física, maestros, tutor y compañeros de estudio, quienes apoyaron la iniciativa en este proyecto. Los conocimientos compartidos desde los conceptos teóricos ratifican la importancia de un profesional en la Educación Física en primaria en los colegios públicos y privados que puedan con su experticia

aportar a la construcción del conocimiento integral y significativo para los niños.

Esta investigación deja las puertas abiertas a futuros proyectos o profesionales que quieran incursionar en los ambientes de aprendizaje y el juego, potenciando con ello la psicomotricidad en los niños de primaria.

L

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Belen Saez-Sanchez, M., Gil-Madrona, P., & Martinez-Lopez, M. (2021). Psychomotor development and its link with motivation to learn and academic performance in Early Childhood Education. *Revista de Educación*, (392), 165-190.

Da Fonseca, V. (2008). *Manual de observación Psicomotriz. Inde*

Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata. Ley 115. (1994).

Le Boulch, J., & Brest, E. C. R. (1986). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Paidós.

Ley General de Educación, Número 115, Diario oficial 41.302,8 de febrero de 1994.

Pereira, R.D., Santos, I.C., Oliveira, K.D., & Leão, N.C. (2019). META-ANÁLISIS AS A RESEARCH TOOL: A SYSTEMATIC REVIEW OF BIBLIOMETRIC STUDIES IN ADMINISTRATION. *RAM. Revista de Administração Mackenzie*.

Perrotta, F. (2011). A project for the education psychomotor for developmental age. *Journal of Physical Education & Sport/Citius Altius Fortius*, 11(1).

Romero, J. C. (1993). *Yo juego, ¿ y tú?: método de lectoescritura para niños con dificultades de aprendizaje*. Aljibe.

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Sampieri, R. H. (2008). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill México.

INFORMACION ADICIONAL

Figuras y Tablas

Anexo 1 Unidad didáctica IED Florentino González. Adaptación parte 1

	COLEGIO FLORENTINO GONZÁLEZ (IED) N.º. 830.000.639-7 Código DANE 11100127326 Resolución de unificación institucional 2516 del 27 de agosto de 2002 http://colegio.redp.edu.co/florentinogonzal/	
---	--	---

UNIDAD DIDÁCTICA INTEGRADA 2023 PSICOMOTRICIDAD Y JUEGOS DE ASOCIACIÓN PROPUESTA PROYECTO PRIMER CICLO: "NOS MOVEMOS Y JUGAMOS AL RITMO DEL MUNDO"				
Ambientes de aprendizaje	Áreas/signaturas	Nivel	Periodo/año	Docentes
MAGIA LÚDICA JUEGO MAGIA DE NÚMEROS PALABRAS MÁGICAS MAGIC ENGLISH SERIES MÁGICAS MUNDO MÁGICO	Eá. Física Matemáticas Humanidades Castellano e inglés Ciencias Naturales Ciencias Sociales	Segundo Grado 2023 I/J	2023	GLORIA MURILLO OMAR MONTOYA
Ciclo Inicial	Impronta	"Soy artesano de mi vida, sembrero de afecto, creativo, espontáneo para la apropiación del conocimiento y la transformación de un entorno de paz"	Logros de ciclo	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el cuerpo y su ubicación en un entorno físico adecuado. Desarrollar habilidades motrices: físicas, corporales y espaciales. Reconocer la importancia del autocuidado y manejo de su cuerpo. Utilizar adecuadamente los aspectos formales y sistémicos de la lengua castellana en la producción de diferentes tipos de textos comunicativos, (orales, escritos e icónicos). Explorar y representar diferentes situaciones cotidianas utilizando modelos matemáticos, geométricos y aléatorios. Construir identidad personal, familiar y comunitaria, comprometiéndose con el

Anexo 2 Unidad didáctica. Adaptación parte 2

ELEMENTOS DE LA BASE COMÚN DE APRENDIZAJE - POST DIAGNÓSTICO BATERIA PSICOMOTORA (BPM)			
Competencias	Habilidades	Saberes (Competencia)	Actitudes
UNIDAD FUNCIONAL 1 Regulación tónica de alerta y estados mentales.	"Equilibrio con interiorización" "Tonicidad"	"Equilibrio con apoyo en uno y dos pies." "Saltos en uno y dos pies, repeticiones sucesivas." "Reconoce derecha izquierda adentro y afuera." "Estructuración perceptiva." "Percepción del propio cuerpo, temporal y de los elementos del espacio."	Aprende a saber ganar y perder. Respeto hacia los compañeros y compañeras. Valora el juego como diversión y calidad de vida.
UNIDAD FUNCIONAL 2 Recepción, análisis y almacenamiento de la información	"Lateralidad" "Noción de cuerpo" "Estructuración espacio-temporal"	"Ajustes y posiciones Posturales" "Estructuración perceptiva." "Percepción del propio cuerpo, temporal y de los elementos del espacio."	Valora su cuerpo demostrando autocuidado en sus acciones cotidianas.
UNIDAD FUNCIONAL 3 Prolongación, regulación y verificación de la actividad.	"Praxia global" "Praxia fina" "Ajuste Postural" "Saltos" "Estructuración perceptiva"	"Coordinación global: coordinación dinámica general." "Coordinación óculo manual." "Agilidad y lanzamientos con protección"	
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los segmentos corporales. Realiza ejercicios físicos que involucren la movilidad, direccionalidad, equilibrio y coordinación. Participa activamente en ejercicios motrices que involucren el seguimiento de instrucciones. Participa con entusiasmo en juegos de asociación y/o trabajo en equipo. Escucha su cuerpo, reconociendo algunos límites (hambre y sediento). Describe las principales cualidades que se relacionan con el cuerpo para mantenerlo saludable. Reconoce el ciclo de vida de los animales y de plantas, aplicando aspectos que cambian y se conservan a lo largo de esta. Conoce la función de las categorías gramaticales como el sustantivo, adjetivo y verbo. Identifica personajes, lugares y temas de una narración escuchada. Discrimina visual y auditivamente las palabras trabajadas en el proyecto de aula. Representa en un espacio de un nombre identificando unidades, decenas, centenas y unidades de mil. Representa situaciones cotidianas que requieren de la adición o la sustracción. Participa en decisiones en cuanto a la exposición de normas en el salón de clases, en juegos y en el hogar. Se orienta en su entorno físico y de representaciones (planos y mapas, laberintos) utilizando los puntos cardinales. 		

Anexo 3 Unidad didáctica. Adaptación parte 3

Propósito de la unidad	Explorar el talento psicomotric en los estudiantes de grado 202 JM jornada mañana, así como sus habilidades motrices gruesas principalmente, ofreciendo con ello una opción para mejorar su calidad de vida.	Tiempo de aplicación 20 sesiones	Tipo de unidad Integrada Por ambientes de aprendizaje
Estrategia de evaluación	Evaluación continua y cualitativa, observando el desempeño y nivel de participación de cada estudiante. BPM aplicación final. (Diario de campo) Proceso de auto-evaluación, coevaluación, y heteroevaluación del desempeño académico Informes docentes de área vinculados al programa.		
Referencias			

Anexo 4 Unidad didáctica. Adaptación parte 4

SESIÓN 1 DE LA UNIDAD INTEGRADA		
AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y ÁREAS: Magia lúdica juego (E.D. Física), Series Mágicas (Ciencias Naturales), Mundo mágico (Ciencias Sociales)		
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Los tres juegos se trabajarán desde los aprendizajes previos de los estudiantes respecto al eje integrador del trimestre: "el cuerpo", se refuerzan las partes del cuerpo internas y externas, el desplazamiento que se hace por diferentes lugares con él y se toma conciencia sobre la importancia de respirar y controlar emociones con la técnica previamente aprendida del semáforo.		
Inicio	JUEGOS DE ASOCIACIÓN Desarrollo	Cierre
NOMBRE: "Toca toca"	NOMBRE: Ronda "Cruzo el puentecito"	NOMBRE: "Soplitos el lobo feroz"
OBJETIVO: Reconocer las partes del cuerpo mediante calentamiento de preparación física. DESCRIPCIÓN: Se mencionan las partes del cuerpo anexas y cada uno debe tocarla con diferentes con las yemas de los dedos los codos, con la mano la rodilla, con el oído el hombro, entre otras.	OBJETIVO: Regular la postura a partir de movimientos para reconocer la importancia del cuerpo. DESCRIPCIÓN: En líneas o círculos imaginarios o explícitos tratarán de cruzar en puntitas de pies o en tabloncitos. Deberán tener cuidado porque podrían caer al "río revuelto" y en ese caso regresar al inicio.	OBJETIVO: Se realiza en una hoja laberinto rectos y curvos con colores vistosos. DESCRIPCIÓN: Se arruga un trozo de papel para formar una bolita pequeña. Con un pitillo se soplará la bolita desde el inicio del laberinto hasta la meta.