

EL JUEGO EN EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACIÓN

Recibido: 07/10/2021 Aceptado: 10/12/2021

Arredondo, Lucero Carrillo
ID ORCID
Universidad De Pamplona.
jpdLucero@gmail.com

RESUMEN

Lo más serio para los niños, es el juego. A raíz de la pandemia, cambió el contexto donde se imparte la educación en los niños, lo cual hizo que se vea afectado el juego en la vida del niño; ese juego natural que se daba entre pares. De aquí nace la idea de esta investigación, donde su objetivo general es: Determinar la importancia de la teoría del juego de Karl Gloss y de Chacón en la virtualidad, para el fortalecimiento de la competencia motriz, específicamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en los estudiantes del grado primero del Instituto Corazón de María. La investigación realizada fue de tipo cualitativa, bajo el método de investigación acción. Donde se aplicaron unos instrumentos, se analizaron y se ejecutó una secuencia didáctica, para así corroborar la teoría en mención. Se pudo concluir, que definitivamente que el juego, ya sea dirigido o espontáneo, es imprescindible, como medio de estimulación en el infante, para el desarrollo de sus habilidades motrices básicas de manipulación.

Palabras claves: Juego; Estimulación temprana; Motricidad, Habilidades.

ABSTRACT

The most serious thing for children is play. As a result of the pandemic, the context where education is imparted to children changed, which affected play in the child's life; that natural game that occurred between pairs. This is where the idea of this research was born, where its general objective is: To determine the importance of the game theory of Karl Gloss and Paula Chacón in virtuality, for the strengthening of motor competence, specifically in the development of motor skills basic manipulation, in first grade students of the Instituto Corazón de María. The research carried out was qualitative, under the action research method. Where instruments were applied, they were analyzed and a didactic sequence was executed, in order to corroborate the theory in question. It was possible to conclude that definitely the game, whether directed or spontaneous, is essential, as a means of stimulation in the infant, for the development of their basic motor skills of manipulation.

Keywords: Game; Early stimulation; Motor skills, Skills

1 INTRODUCCIÓN

La investigación que a continuación se detalla, tiene como interrogante principal el poder determinar importancia que tiene la teoría del juego de Gloss, K. (1.896) y de Chacon. P. (2008), en el fortalecimiento de la competencia motriz, específicamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en medio de la virtualidad, en los estudiantes del grado primero del Instituto Corazón de María de la ciudad de Santa Marta.

La idea de llevarla a cabo, surge luego de la inquietud, de querer saber cómo está afectando la teoría expresada por los autores, a cerca de la importancia del juego en la estimulación del desarrollo de los niños. Niños que, en el momento, se encuentran en un contexto nuevo para ellos, donde el aislamiento causado a raíz de la pandemia, los llevo a cambiar su método de estudio, presencial a virtual. Un entorno que les limita como infantes a jugar naturalmente con sus pares, como lo hacían antes y así mismo el interés de determinar cómo influye esta situación en el desarrollo de sus habilidades básicas de manipulación.

El desarrollo motriz, en las primeras etapas de la vida escolar del ser humano, es de vital importancia, porque de ahí de derivan el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas de manipulación, importantes en la vida de todo ser humano.

Es por esto, que el juego se convierte en una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero “por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas” (Chacón, 2008, p.1). Lo mencionado por la autora, aunado, a que quien orienta la asignatura de educación física en la primaria, no es un profesional del área, conlleva a que se desconozca la gran influencia que el juego tiene en el desarrollo motriz, de los niños a esa edad y específicamente en las habilidades motrices básicas de manipulación.

Gross, (2013) define la Teoría del Juego, como “un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias”. (p. 1)

Las teorías de estos autores, sumadas a la realidad presentada en muchas de las instituciones del Departamento del Magdalena, de Colombia en general y de la Institución donde esta la población objeto de estudio de esta investigación, con respecto a situaciones que afectan el buen desarrollo motriz en los niños que inician su etapa escolar y la importancia del juego en los infantes, fue la motivación para llevar a cabo esta investigación.

Entre dichas situaciones que afectan la estimulación del desarrollo motriz del niño, está una muy marcada en este momento, y es el confinamiento actual a causa de la pandemia, por lo cual, los niños han interrumpido el libre y entusiasta desarrollo motriz, donde esta implícito el juego, ya que, no han podido seguir compartiendo de forma natural, con sus pares, en la escuela, en los recreos, en los parques infantiles y demás lugares de recreación, que antes frecuentaban. Lugares muy importantes y propicios para jugar y estimular su desarrollo motriz.

Es así, como esta investigación, plantea comprender la importancia de la teoría del juego de Karl Gloss y Paula Chacón, para el fortalecimiento de la competencia motriz, específicamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación en medio de la virtualidad, en los estudiantes del grado primero del Instituto Corazón de María de la Ciudad de Santa Marta.

Para responder a esta problemática se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Identificar las dificultades en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en medio de la virtualidad.
- Comprender las posibles causas de las dificultades presentadas en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en la virtualidad, en los estudiantes del grado primero del Instituto Corazón de María de la ciudad de Santa Marta.
- Diseñar estrategias pedagógicas que puedan implementarse para el fortalecimiento de las habilidades motrices básicas de manipulación, en la virtualidad.

- Ejecutar las estrategias pedagógicas con una secuencia didáctica basada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón, que contribuyan al fortalecimiento de las habilidades motrices básicas de manipulación, en virtualidad.
- Evaluar los cambios en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación.

Esta investigación, consta de varias etapas, una de observación y recolección de información, donde se aplicaron instrumentos como: Prueba diagnóstica inicial, observación no participativa y entrevistas a profundidad. Aplicadas a una muestra la cual fue previamente caracterizada. Esta información fue analizada y con ella se procedió a diseñar una secuencia didáctica, teniendo en cuenta referentes de otras investigaciones, las teorías sobre el juego de los autores de esta investigación, las categorías apriorísticas definidas con anterioridad, para luego elaborar y aplicar una secuencia didáctica haciendo uso del juego y así poder comprobar la importancia de la teoría del Juego, de los autores Gloss (1.896) y Chacon (2008), en la estimulación del desarrollo de los patrones básicos de manipulación, en los niños que inician su etapa escolar.

2 REFERENTE TEÓRICO

El marco teórico de esta investigación se fundamenta en el efecto que tiene el juego para el desarrollo motriz del niño, específicamente en las habilidades motrices básicas de manipulación, basado en la teoría del juego del autor Karl Gloss y de Paula Chacón, e interpretando los diferentes aportes que desde la escuela se pueden dar al buen desarrollo motriz, utilizando el juego como una herramienta pedagógica, especialmente en la iniciación de su etapa escolar.

Teoría del Juego

La Teoría del Juego, según Karl Gloss, da a comprender que el juego, es la escuela de vida, con él, no solo se le aporta al desarrollo propio del niño, sino que lo prepara para un buen desenvolvimiento en la etapa adulta, este autor

fue el primero en hablar sobre la importancia del juego dentro del desarrollo del pensamiento y de la actividad del niño, lo percibe como la escuela de la vida. Parte de algo muy básico y así lo muestra todo el tiempo. “Se basa en los estudios de Darwin que indican que las especies mejor adaptadas sobreviven a las condiciones cambiantes del medio” (Gloss, 1898).

Al analizar esta teoría, tal como lo plantea el autor y basado en los estudios de Darwin, resulta interesante poder comprobar esos conceptos. Y sobre todo cuando afirman que las mejores especies son las que sobreviven a las condiciones cambiantes del mundo. Habría que comprobar esa teoría en nuestra investigación, porque en la actualidad se están dando cambios muy drásticos en el mundo y en todas las esferas, no solo en la educación. Resulta un verdadero desafío comprobar esta teoría y más aún aplicarla en un momento tan particular de aislamiento y de cambio como el que estamos viviendo. Donde el uso exagerado de la tecnología es un factor opuesto al desarrollo de las capacidades motrices. Por lo tanto, aunque resulta de mucha ayuda, la importancia del juego según esta teoría de tan ilustre autor, el cómo hacerlo en ésta época, implica un gran reto.

Los animales superiores y el niño, en su libro Gros (1898), afirma:

La vida psíquica del niño, no entran en la vida completamente listos. Tienen una época juvenil, es decir, un periodo de desarrollo y de crecimiento. Este es un tiempo de aprendizaje, es un periodo de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos (p.94).

Y de ahí la importancia del juego en ese proceso de desarrollo y crecimiento. Este autor aporta mucho a la propuesta en lo referente a la importancia que tiene el juego, para la formación del niño, en este caso, para mejorar sus capacidades motrices. Además, en sus escritos, relaciona frecuentemente la relevancia que tiene enseñar a través de él. También me llama la atención el análisis que hace el autor, en cuanto a que a “diferencia de los animales, los humanos al nacer somos inmaduros y para

alcanzar la madurez, es necesario un periodo de preparación” (Gloss, 1898). Es tan básica esta comparación, pero muy cierta. Y en ese proceso de preparación es que estamos implicados los agentes educativos y nosotros como docentes, tenemos gran responsabilidad en ese proceso de maduración, de desarrollo.

Según lo establecido en la Constitución Nacional (1991), en su artículo 44 habla de los derechos del niño y en ellos reconoce al “Juego como una necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o niña y de aspecto innegociable de su dignidad humana”, dándole la importancia al juego y más hacia el enfoque que tiene el desarrollo de él.

Motricidad:

Es la facultad que se desarrolla por medio del sistema nervioso central, músculos y articulaciones que permiten perfeccionar los movimientos del cuerpo en manos, dedos, brazos y piernas. Por eso la importancia de realizar actividades con los niños que ayuden a desarrollar su motricidad y personalidad (Vanguardia.com, 2019).

Juego:

“Es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes incluso de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno” Caillois (1958).

Para Gloss es una preparación o actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta y la supervivencia” BLOG ugem (2013).

Estimulación Temprana:

Es de gran importancia para el desarrollo del ser humano. El niño necesita someterse a un lento proceso de conocimientos, a través del cual va aprendiendo a comer, a hablar, a caminar y a ejecutar casi todas las actividades indispensables para la vida, parte de tal enseñanza, lo lleva a efecto por experiencia personal quien lo guíe y es necesaria desde su primer etapa de vida la estimulación temprana (Gómez, 2014, p.49).

Competencia Motriz

Según el Documento No.15, el cual trata sobre las Orientaciones Pedagógicas para educación física, recreación y deporte, del Ministerio de Educación de Colombia, aclara que:

La competencia motriz es entendida como la construcción de una corporeidad autónoma que otorga sentido al desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento reflejadas en saberes y destrezas útiles para atender el cultivo personal y las exigencias siempre cambiantes del entorno con creatividad y eficiencia. No sobra advertir que lo motriz es una unidad, pero para efectos de claridad y de orientación didáctica es necesario utilizar un enfoque analítico, aunque en la vida real la motricidad se expresa mediante acciones unitarias (p.29).

Habilidad.

Llamamos habilidad a la capacidad para hacer una cosa. Sobre la base de este concepto tenemos que tener en cuenta que el hombre, por medio del movimiento, es plenamente consciente de sus limitaciones y puede auto conocerse, expresarse y comunicarse con el medio que le rodea al mismo tiempo, estableciendo niveles de aprendizajes significativos y satisfactorios con él mismo, con los objetos y con los otros. (López y López, 2012, s/p).

Habilidades motrices básicas de manipulación.

Castañer y Camerino (2006), como citó Romero L. Nohemi, Perez Héctor Jesús y Rosas S., César, en la EmásF, Revista Digital de Educación Física (2021), definen las habilidades de manipulación como “las acciones corporales capaces de imprimir fuerza a los objetos y de recibir la propia de los objetos con los que se interactúa” (p.59). Dentro las habilidades manipulativas destacan, las acciones de impacto; las cuales hacen referencia a las habilidades en las que determinadas partes de cuerpo contactan con objetos o móviles de manera breve, estas acciones son, lanzar, recepcionar, golpear, chutar, entre otras.

3 DISEÑO METODOLÓGICO

El estudio se apoyó en la investigación cualitativa, que desde mediados del siglo XIX, surgió como una forma de recoger los datos en el campo, indagando, preguntando, visitando, mirando, escuchando, donde se rescató, en opinión de Rodríguez, Gil y García (1999), la importancia de los constructos de los participantes, o los significados que los sujetos de la investigación, asignan a sus acciones, al contexto del estudio, a la relación entre el investigador y los que están siendo estudiados, los procedimientos y técnicas para la recogida de los datos.

El enfoque fue interpretativo y naturalista hacia su objeto de estudio, esto significa que se estudió el fenómeno en su contexto natural tal y como sucedió, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas, de ahí que, para lograrlo, en el caso particular de esta investigación, se usó la entrevista en profundidad.

En el caso particular del estudio que se desarrolló, para lograr captar las concepciones percepciones, pareceres, motivaciones, interpretaciones y juicios subjetivos, fue preciso recurrir a informantes clave, seleccionados a partir de la aplicación de un conjunto de criterios, para que expresaran sus opiniones sobre las dificultades en el desarrollo de la competencia motriz en la virtualidad. Lo anterior, para comprender las causas de las dificultades presentadas en el desarrollo de la competencia motriz y así diseñar estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la competencia motriz en medio de la virtualidad, las cuales se ejecutaron a través de la secuencia didáctica basada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón. Y con ello poder dar paso a evaluar los cambios en el desarrollo de la competencia motriz en medio de la virtualidad, luego de la aplicación de la secuencia didáctica basada en la teoría de juego de Karl Gloss y Paula Chacón.

4 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Se trabajó con el método de investigación acción, acorde con el enfoque cualitativo que para Martínez (2012a), es un proceso de reflexión crítica, donde los datos emergerán desde los coinvestigadores o informantes, quienes participaran muy activamente, se trata de un trabajo fundamentalmente educativo orientado hacia la acción, menciona como principios los siguientes: el problema de investigación será presentado y definido al igual que su análisis e interpretación, plan de acción y evaluación y su finalidad es la transformación de la realidad social educativa y este proceso de investigación; es un proceso integral, holista y contextual y rechaza las nociones y supuestos positivistas de racionalidad.

Contempla las siguientes etapas:

- 1). Diseño general del proyecto: entrada al contexto, donde los participantes por voluntad se incorporan.
- 2) Identificación de un problema importante: cuales son los que se quieren estudiar, el sentido del problema surge de la gente afectada y exige soluciones colectivas, aquí se identificó la necesidad y la problemática en torno a las dificultades en el desarrollo de la competencia motriz en la virtualidad, en los estudiantes de grado primero del Instituto Corazón de María de la ciudad de Santa Marta y comprender sus posibles causas.
- 3) Análisis del problema: será facilitado por el investigador, pero realizado conjuntamente con los miembros del grupo, es importante ya que puede revelar las acusadas subyacentes del problema.

4) Recolección de la información:

4.1 Diario de campo

Observación No Participativa

Objetivo: Observar el papel que tiene la implementación del juego para el desarrollo de la competencia motriz, en especial en las habilidades motrices básicas de manipulación, en los estudiantes del grado primero del Instituto Corazón de María.

Esta observación se realizó de manera informal, tomando nota de las situaciones

encontradas. Teniendo en cuenta los objetivos que se buscan en la investigación, los cuales orientaron a su vez, a las categorías a analizar.

Estas observaciones fueron realizadas, en los primeros acercamientos con los estudiantes y su docente titular, desde la residencia de la Profesora y a través de la plataforma ZOOM



Estos fueron los aspectos que más llamaron la atención: La Docente cada semana tiene un tema diferente para orientar a sus estudiantes, por lo tanto, no hay una secuencia en el proceso de estimulación de los niños. La mayoría de los niños, reciben la clase con motivación, pero algunos como es normal, en medio de la virtualidad se distraen y se nota que no realizan las actividades, ni prestan atención. Tanto la docente, como los estudiantes, realizan la actividad física en espacios reducidos e incómodos para realizar actividad física.

-Llamó la atención en particular que la docente, no adecuó el espacio dentro de su casa, para orientar la clase de educación física y dado lo anterior, hubo algunos ejercicios que Ella indicaba, pero los estudiantes no alcanzaban a ver lo que ella hacía, debido a la estrechez del lugar.

-Algunos niños sobresalen en su buen desempeño en cuanto a las habilidades básicas de manipulación y otras evidencias que necesitan estimular más el desarrollo de las mismas.

-El juego definitivamente, es lo más serio que se toman los niños y en todo momento muestran alegría y agrado al realizarlo y aprender lo que la docente les indica.

4.2 Tabla 1. Instrumento de evaluación HMBM

Así mismo, para la realización de la prueba diagnóstica, se utilizó el siguiente instrumento

de evaluación HMBM (Habilidades motrices básicas de manipulación)

EVALUACION DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS DE MANIPULACION				
	RUBRO A EVALUAR	TAREA A REALIZAR (Se realizó a través de la guía 1. Prueba básica diagnóstico. diagnóstico).	EJECUCION	OBSERVACION
LANZAR	Posición de los pies separados y las piernas en oposición al brazo lanzador.	Ubica una botella en un pasillo o corredor de tu casa, a 5 pasos de ella, lanzas con una sola mano, una pelota pequeña o una piedra pequeña a tratar de tumbar la botella.		
	Giro del tronco y transferencia del peso a la pierna retrasada.	Desde una línea demarcada, lanza la pelota lo más lejos posible.		
	Movimiento de los brazos hacia adelante y continuación de la trayectoria del móvil.	A una distancia de 2 metros (línea de lanzamiento) lanzar la pelota procurando que esta caiga dentro de una caja.		
ATRAPAR	Posición de las manos dirigidas hacia el móvil.	Posición fija, lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos lo más alto posible y atraparla.		
	Brazos guiados hacia adelante / arriba para coincidir con el móvil.	Posición dinámica de punto A al B, lanzar la pelota hacia arriba con las dos manos lo más alto posible y atraparla.		
	Brazos guiados hacia adelante para coincidir con el móvil al tomar contacto con este.	Seguir trayectoria de la pelota que es lanzada para atraparla.		

BOTAR	Flexión / extensión de brazos y agarre (botar y atrapar)	Posición fija, botar la pelota en un solo lugar. (juego bolos con los pies)		
	Flexión / extensión de brazos, palma de la mano abierta.	Botar y golpear la pelota con la palma abierta.		
	Coordinación de los movimientos de piernas/brazos y agarre del móvil.	Hacer botes (o rebotes) elementales con la pelota, de un punto A a uno B.		

NIVEL DE EJECUCIÓN	
SOBRESALIENTE	Indica dominio sobresaliente según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas con un alto grado de efectividad.
SATISFACTORIO	Indica dominio satisfactorio según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas.
BÁSICO	Indica el dominio básico según el criterio de la evaluación. El estudiante tiene dificultades para demostrar habilidades requeridas.
INSUFICIENTE	Indica dominio insuficiente según el criterio de evaluación. El estudiante tiene carencias fundamentales en las habilidades requeridas.

4.3 Tabla 2. Resultados: instrumento prueba diagnóstica

Estos resultados, fueron determinados, haciendo uso a su vez, de la guía 1 elaborada con los estudiantes, para posteriormente valorarlo dentro de esta tabla.

La guía desarrollada fue la siguiente:
GUÍA 1, PRUEBA DIAGNÓSTICA
PRUEBAS BÁSICAS DE HABILIDADES MOTRICES DE MANIPULACIÓN

A continuación, se plantean una serie de juegos, mediante los cuales se valorará, el desempeño de los estudiantes muestra, para ejecutarlos y así poder valorar el estado en que se encuentran sus habilidades motrices básicas de manipulación. LANZAR-ATRAPAR Y BOTAR.

El candidato a Magister, dirigirá en clase virtual a cada estudiante muestra, la ejecución de estos juegos. Y a su vez valorará la ejecución de los mismos, según los RUBROS a evaluar en el instrumento de evaluación

HMBM (Habilidades motrices básicas de manipulación).

Los detalles del Instrumento de evaluación HMBM, se encuentran en el trabajo de investigación en la Prueba diagnóstica, desarrollo guía 1 y entrevista a estudiantes

Teniendo en cuenta lo anterior, se procede a utilizar como Diagnóstico para esta investigación, el siguiente cuadro, adaptando únicamente los ejercicios que se podían realizar, teniendo en cuenta las condiciones particulares de la formación virtual, a causa de la pandemia.

Tabla 2. Resultados: instrumento prueba diagnostica EVALUACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACION SEGÚN GUÍA 1. DIAGNOSTICO				
ESTUDIANTE		HMBM LANZAR	HMBM ATRAPAR	HMBM BOTAR
AYLEEN NUNEZ	MONTERO	SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	BASICO
DARSEIRA FLOREZ	PEREZ	SATISFACTORIO	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE
GABRIELA BERMUDEZ	VANEGAS	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE
THOMAS LEON	RODRIGUEZ	SATISFACTORIO	BASICO	BASICO
SOBRESALIENTE	Indica dominio sobresaliente según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas con un alto grado de efectividad.			
SATISFACTORIO	Indica dominio satisfactorio según el criterio de evaluación. El estudiante ha demostrado las habilidades requeridas.			
BASICO	Indica el dominio básico según el criterio de la evaluación. El estudiante tiene dificultades para demostrar habilidades requeridas.			
INSUFICIENTE	Indica dominio insuficiente según el criterio de evaluación. El estudiante tiene carencias fundamentales en las habilidades requeridas.			

4.4 Tabla 3. Evaluación de habilidades motrices básicas de manipulación, según la guía 1. Diagnóstico

TABLA 3. EVALUACIÓN DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE MANIPULACION SEGÚN GUÍA 1. DIAGNOSTICO				
ESTUDIANTE	EL JUEGO EN LA VIDA PERSONAL DEL NIÑO	IMPORTANCIA DE JUEGO, EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS HMBM	EL PAPEL DEL JUEGO EN LA FAMILIA DEL NIÑO, DESDE EL HOGAR	OBSERVACIONES OTROS HALLAZGOS ENCONTRADOS
AYLEEN MONTERO NUNEZ	En su tiempo libre, le gusta jugar, tiene muchos juguetes, tiene una amiga con quien juega.	Le gustó mucho realizar todos los juegos. En clase no los había realizado y en su casa, ha repetido esos juegos. Los juegos le parecieron fáciles y el que más le gustó fue el de la raqueta de lanzar y rebotar la bolita. Le gustan más estudiar en el colegio que virtual. Le gusta más jugar con personas y amigos que con computador.	En su familia manifiesta no tiene con quien jugar, pero si tiene una amiga vecina con la que juega.	Vive con sus padres, muestra ser una niña feliz, es muy participativa y presenta un buen estado en su desarrollo motriz.
DARSEIRA PEREZ FLOREZ	En su tiempo libre juega a preparar comidas con su mamá.	Le gusta mucho jugar, lanzar cohetes con los pies, fue lo que más le gustó fue jugar con la raqueta, a lanzar y rebotar la bolita, nunca lo había realizado.	Expresa que nunca había jugado a lanzar o atrapar cosas con su familia.	Vive con sus padres y hermano. Su madre acaba de tener un bebé y pasa muy ocupada con él. Por eso ella juega sola.
GABRIELA VANEGAS BERMUDEZ	Manifiesta que solo juega con su primo, pero que él le sabe jugar y ella no. Ella es muy mala para los juegos, porque no sabe. Así lo expresa. Le encanta ver videos en YouTube	Manifiesta frecuentemente que ella no sabe y no es capaz de realizar los juegos y ejercicios y afirma que por el contrario su primo sí sabe. En repetidas ocasiones no quiere realizar los juegos o desiste de intentarlo realizar. Todos los juegos le parecieron difíciles	La cuida la tía, sus padres son separados, su mamá trabaja todo el día, los fines de semana va donde su padre. Expresa que le gusta jugar con su primo, pero se cae mucho, lo expresa literalmente.	La niña, había constantemente, dispensándose de las preguntas que se le hacen, se refiere a contar anécdotas de las cosas que le suceden. Esta en tratamiento con la psicóloga, por bajo rendimiento académico y afectación emocional a causa de la separación de sus padres. Demuestra atraso en el desarrollo de sus habilidades motrices básicas de manipulación.
THOMAS RODRIGUEZ LEON	Manifiesta que le gusta jugar en el parque con amigos, le gusta más estudiar cuando iba al colegio.	Le encantaron los juegos, el que más le gustó fue el de la raqueta,	Vive con sus padres, en casa manifiesta no tiene con quien jugar, pero se la pasa donde la abuela y allá tiene un primo con quien juega. Y Con su mamá jugado a pasar la bolita con la raqueta.	Es un niño muy alegre, su padre lo lleva a entrenar y presenta buen acompañamiento de sus padres en su estimulación motriz.

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA

Esta fase estuvo sustentada en los preceptos de la teoría del juego, de Karl Gloss y de Paula Chacón. Es de aclarar, que la propuesta, no se

llevó a cabo solo a partir de observación, aplicación de instrumentos y análisis de información, también se procedió a determinar la influencia de las teorías de los autores, en el desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes que inician su etapa escolar. Y basado en ello, se dejó una propuesta factible de ser ejecutada por la institución.

Dentro de la propuesta, se elaboró una secuencia didáctica, que estimulará las habilidades motrices básicas de manipulación.

Estas son las actividades que se planearon para realizar en el diseño didáctico y que luego fueron plasmadas en guías, que se ejecutaron con los estudiantes del grado primero y la población objeto de esta investigación.

Informantes del Estudio

Son definidos por Martínez (2012), como las personas que ofrecerán información para comprender el problema, en la investigación cualitativa se seleccionan a atreves de criterios que selecciona el investigador, por ser parte del muestreo no probabilístico intencional, en este caso la son los estudiantes de grado primero de básica primaria del Instituto Corazón de María de la ciudad de Santa Marta, con edades entre los 6 a 8 años de edad. Antes de escoger la muestra para ser analizada, se realizaron observaciones de campo directas en las clases virtuales, en las horas de la clase de educación física, donde la investigadora, tomo apuntes, fotos y transcribió lo que espontáneamente se evidencio en la clase. A sí mismo, se tuvo en cuenta la orientación de la clase por parte de la profesora titular y sus apreciaciones frente a los niños, en lo que refiere al desarrollo motriz y al desempeño en las clases. Los criterios fueron:

- Niños que demuestran un buen desempeño en su desarrollo motriz.
- Estudiantes, que realizan la clase con agrado y gran disposición.
- Estudiantes que proponen variantes en las actividades propuestas.
- Estudiantes atentos y que comprenden las instrucciones dadas por la docente.

- Estudiantes que no siguen instrucciones y se distraen fácilmente.
- Estudiantes que demuestran desmotivación por la clase de educación física.
- Así mismo, se seleccionó una niña que manifiesta y demuestra dificultad al caminar y saltar.

Basado en estos criterios, se seleccionaron cuatro estudiantes (tres niñas y un niño).

En total cuatro y su docente cumplieron con los criterios fijados.

Dimensiones	Subdimensiones	Análisis de resultados
Habilidades motrices básicas de manipulación, temprana edad.	Clases de habilidades motrices básicas de manipulación Lanzar y recibir Patear Rebotar Manejo y control de objetos	Efectivamente con la aplicación de la secuencia didáctica, basada en la teoría del Juego, de los autores, se estimuló el desarrollo de las HMBM, lo que mostro avances y sobre todo motivación para seguirlo realizando.
Influencia del desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en el individuo.	Motricidad hasta los 7 años Influencia de la adquisición o no de las habilidades motrices básicas de manipulación, en el individuo adulto.	El mejorar estas habilidades básicas de manipulación, se ve reflejado en las actividades cotidianas de los niños, como saber comer, al agarrar los objetos. Se presentó un caso evidente con un niño, que no sabe comer, por falencias en el agarre. Con la realización de estas actividades, mejora su habilidad de agarre y coordinación óculo manual.
Habilidades motrices básicas de manipulación, dentro de la escuela en medio de la virtualidad.	-Las habilidades motrices básicas de manipulación dentro del sistema de educación en Colombia. -Estrategias de la educación física en la primaria en medio de la virtualidad.	Se pudo constatar que la virtualidad ha aislado a los niños del juego natural entre pares, que solían realizar. Y los medios tecnológicos, Han afectado negativamente el libre desarrollo motriz del niño, a través del juego. Porque ahora dedican su tiempo libre a jugar en equipos electrónicos o ver videos, que en nada le aportan a sus HMBM.
El Juego y las habilidades motrices básicas de manipulación.	-Incidencia del juego en esta época, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación de los niños. -El juego y sus beneficios -El juego para el desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación.	Dentro de los resultados obtenidos en esta dimensión, cabe aclarar que los beneficios fueron significativos y lo serán mayores, con el paso del tiempo y con la continuidad a esta propuesta. Ya que actividades de la vida cotidiana, donde los niños van a crecer y necesitarán lanzar, recibir, agarrar, rebotar, lo podrán hacer con mayor fluidez, coordinación y seguridad, dentro de sus actividades cotidianas.

6. EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN EJECUTADA

Para ello, se desarrolló nuevamente los instrumentos de diagnóstico aplicados en la fase inicial. Con el fin de determinar el progreso y los resultados después de la ejecución de la secuencia didáctica.

Recolección y análisis de la información.

Se aplicaron los instrumentos antes mencionados, para la recolección de la información y para posteriormente analizarlos y así poder emitir los resultados.

Se tuvo en cuenta las categorías abordadas.

En la categoría de:

- Habilidades motrices básicas de manipulación, a temprana edad, se indaga de manera general, sobre como se viene trabajando la estimulación de estas habilidades, desde el aula en virtualidad, a los niños y como se implementa en juego en la misma.

En la categoría de:

- Influencia del desarrollo de las habilidades motrices básicas de manipulación, en el individuo, se indaga a través de juego y entrevistas y de manera individual con los niños, sobre el estado de su desarrollo de dichas habilidades.

En la categoría de:

- Habilidades motrices básicas de manipulación, dentro de la escuela en medio de la virtualidad. Se diseñan de manera participativa, teniendo en cuenta los resultados de las acciones realizadas en la anterior categoría y se tiene en cuenta los gustos y propuestas de los niños, para planear y ejecutar un diseño didáctico, que conlleve a la estimulación del desarrollo de habilidades motrices básicas de manipulación, a través del juego.

Y en la última categoría de:

- El Juego y las habilidades motrices básicas de manipulación (HMBM), se verifica la importancia del juego en el desarrollo de estas habilidades. Es aquí donde se valora la propuesta didáctica, teniendo en cuenta las teorías del juego, expresadas por los autores, Paula Chacón y Karl Gloss.

Discusiones de resultados

Los resultados se detallan en la siguiente tabla

Tabla comparativa instrumento de prueba diagnostica

ANTES DE LA SECUENCIA DIDACTICA				DESPUES DE LA SECUENCIA DIDACTICA			
EVALUACION DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS DE MANIPULACION SEGUN GUIA 1. DIAGNOSTICO				EVALUACION DE HABILIDADES MOTRICES BASICAS DE MANIPULACION SEGUN GUIA 1. DIAGNOSTICO			
ESTUDIA NTE	HMBM LANZAR	HMBM ATRAPAR	HMBM BOTAR	ESTUDIA NTE	HMBM LANZAR	HMBM ATRAPAR	HMBM BOTAR
AYLEEN MONTERO NUNEZ	SATISFACT ORIO	SATISFACT ORIO	BASICO	AYLEEN MONTERO NUNEZ	SORRESALI ENTE	SORRESALI ENTE	SATISFACT ORIO
DARSEIR A PEREZ FLOREZ	SATISFACT ORIO	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE	DARSEIR A PEREZ FLOREZ	SATISFACT ORIO	BASICO	BASICO
GABRIEL A VANEAS BERMUDEZ	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE	GABRIEL A VANEAS BERMUDEZ	BASICO	INSUFICIENTE	INSUFICIENTE
THOMAS RODRIGUEZ LEON	SATISFACT ORIO	BASICO	BASICO	THOMAS RODRIGUEZ LEON	SATISFACT ORIO	SATISFACT ORIO	BASICO

Dado lo anterior, los resultados de la aplicación de la secuencia didáctica, basada en la teoría del juego de los autores KARL GLOSS y PAULA CHACON, donde afirman que el juego, es la escuela de vida, con él, no solo se le aporta al desarrollo propio del niño, sino que lo prepara para un buen desenvolvimiento en la etapa adulta (Gloss, 1898).

Los resultados fueron acertados, dicha teoría de los autores, es acertada, dado que, a través del juego, los niños, no solo aprenden, sino que en todo momento demostraron su gusto y concentración al realizarlo, incluso mucho más, que, en las diversas actividades, donde no estaba inmerso el juego.

En referencia a los resultados alcanzados con cada uno de los niños, se pudo deducir, que todos avanzaron, de pronto no al cien por ciento de los que se pretendía orientarles. Pero si se vieron avances significativos, más en unos que en otros, pero lo que, si se notó, fue que el papel de la familia y su acompañamiento, es de vital importancia, para el éxito del proceso de enseñanza aprendizaje y obviamente para la estimulación del desarrollo motriz del niño. En algunos casos como en el de THOMAS y GABRIELA, no se avanzó mucho, ya que ambos niños presentan situaciones muy particulares, donde los adultos, por estar en discordias, no le están prestando la asistencia a los niños que necesitan. En el caso de THOMAS, hacen las cosas por el y en el caso de la niña Gabriela, sus padres son separados y esta situación la venido afectando, ya que la complacen mucho, le exigen poco y la niña esta atrasada en varias asignaturas y cree y repite

todo el tiempo que ella NO SABE, que NO VA A SER CAPAZ, sin embargo, en las clases de educación física, fue en la única, que mostro concentración, desde que iniciaban las clases, hasta que terminaran. Lo cual nuevamente comprueba la teoría de que el JUEGO es lo que más serio se toman los niños y los autores KARL GLOSS y PAULA CHACON, fueron acertados en afirmarlo.

7. CONCLUSIONES

Luego de aplicada realizar la observación inicial, el diagnóstico inicial y final, además de profundizar en la teoría del juego de los Autores KARL GLOSS y PAULA CHOCON, y de todo lo que influye en la estimulación del desarrollo del niño, el cual se prepara para enfrentar la vida, además de indagar en antecedentes de otras investigaciones y con todo ello, diseñar una secuencia didáctica, la cual se aplicó, se concluye y recomienda lo siguiente.

8. CONCLUSIONES

- El cambio en el sistema de educación, donde se pasó de lo presencial a lo virtual, influye en la libre estimulación del niño en cuanto a sus (HMBM) Habilidades motrices básicas de manipulación. Es una etapa de confrontación, donde nadie estaba preparado, ni las instituciones, los padres, ni mucho menos los niños, donde simplemente el no socializar con sus compañeros de manera directa y jugar tan espontáneamente como lo hacían rutinariamente en la escuela y en los recreos, les afecto demasiado. Es notable el encierro y el no compartir con sus pares, hace más lento el proceso de su desarrollo motriz.
- Sumado a ello, también se concluye que el ambiente familiar, juega un papel muy importante en el proceso de su desarrollo motriz y en este caso en sus HMBM, donde es necesario el acompañamiento de sus acudientes para que, a través del juego, les estimulen su desarrollo. La mayoría de los padres trabajan y sus niños están a cargo de familiares y muchos de ellos, se distraen con mucha facilidad en las clases, porque están solos frente al computador y a su docente se le

dificulta controlar las actividades que están haciendo y las distracciones que tienen a su alrededor.

- Se detectó que algunos de los niños de la población objeto, los padres están afectando negativamente el desarrollo de los niños en cuanto a sus HMBM, porque les están haciendo todo. De hecho, se comprobó con el niño THOMAS y DARSEIRA, que, en varias actividades de atrapar, recibir y lanzar, se les dificultaba, según su docente titular, sus padres, hasta la comida aún se la dan, en el caso de Thomas, cuando en la actividad del perro caliente, no lo armo el, y tampoco fue capaz de comerlo solo, no era capaz de cogerlo y llevarlo a su boca. Y Darseira, saca muy buenas notas, pero su madre es quien habla por ella, la niña aún no sabe leer y cuando su profesora se lo exige, su madre, es la que le dice que debe decir. Algo similar sucede con Gabriela, le falta mucho acompañamiento y sus padres separados, ambos trabajando, tiene a la niña afectada, muy dispersa, muy desconcentrada y no asisten a las citaciones de psicología. Todas estas situaciones, hacen que se vea afectado el desarrollo motriz de los niños.

Dado lo anterior, se concluye que el papel de la estimulación en el desarrollo de los niños, es un proceso donde no solo la escuela está inmersa en el, la familia es un factor crucial en el mismo.

- Con respecto al Juego, se comprueba la gran importancia que tiene el juego en la estimulación del desarrollo de las HMBM, en los niños, tal como lo expresan los autores KARL GLOSS y PAULA CHACON. Se comprobó claramente con todos los niños, como disfrutaban y aprende a través del juego. En especial se comprueba con Gabriela, una niña, que en todo momento se distrae y distrae la clase para hablar de otros temas diferentes, no le gusta hacer tareas, no le gusta escribir, siente desánimo para estudiar, pero en la clase de educación física, es otra niña, está muy atenta, concentrada y le gusta participar, aunque demuestra grandes falencias en sus HMBM, le gusta y se le nota el agrado al jugar, además demuestra que aprende a través de él.

- Cuan el autor KARL GLOSS, afirma que “el juego prepara a los niños, para las etapas de la vida”, lo hace muy acertadamente, se comprueba con una actividad tan sencilla, como la que debían hacer al preparar un perro caliente, donde un niño a medida que crece, debe aprender a comer solo. Y a través del juego, se estaba orientando esta actividad. Actividad que el niño, no pudo realizar, porque en su casa no lo dejaron hacer y él simplemente apareció, con el perro ya elaborado y demostró que no sabía cogerlo y llevarlo a su boca, se le desarmó por completo y se notaron sus falencias en cuanto a sus HMBM.

- Otra conclusión, es que definitivamente, lo más serio que se toman los niños es el juego. Su misma docente lo deduce, Ella afirma que cuando usa el juego para enseñar los estados de la materia en naturales, o un juego para aprender un tema de matemáticas y la misma clase de educación física, esos son los momentos en que los niños, prestan más atención y aprenden. De hecho, cuando por algún motivo, no se da la clase de educación física, ellos muestran tristeza, porque la esperan con ansias.

9.REFERENCIAS

- Caillois, R. (1958), Teoría de los juegos, Ed. Seix Barral, S.A., Barcelona – España.
<http://www.cervantesvirtual.com/download/Pdf/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad/>
- Chacon, P. (2008), revista Nueva Aula Abierta n° 16, Año 5 julio- diciembre 2008.
<http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chacon P. (2007) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. (p.1) <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

- Claparède (1934). La educación funcional. <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/karl-gross-introduccion-las-primeras.html>
- Constitución Política de Colombia (1991). Derechos del niño. Artículo 44.
- Gloss, K. (1.896). Revista miscelánea de investigación, 2008, N° 22. 7-22 (p. 3) [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(33\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(33).pdf)
- Gomez, G. (2014) Estimulación temprana en el desarrollo infantil. (p. 15 y 49) Universidad Rafael Landívar del Campus Central. Quezaltenango – Guatemala. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Gomez-Georgina.pdf>
- Gómez H., Andreina T. (2020) El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar de la i.e.d. edgardo vives campo de santa marta, Universidad Santo Tomas – Barranquilla. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/2020andreinagomez.pdf>
- López M., Alberto & Lòpez L. José Luis. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 17, N°175 (2012) <http://www.efdeportes.com/>
- Martinez, E. (2008). El juego como escuela de la vida: Karl Gross. Revista Miscelánea de investigación. No 22. 7-22. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Martínez, M. (2012a). Comportamiento humano. México: Trillas.
- Martínez, M. (2012b). La investigación cualitativa etnográfica. México: Trillas.
- MEN. (2010), p.29. Documento 15 Orientaciones Pedagógicas para la educación física, recreación y deporte. P.19. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf
- MEN, (s/f) Pedagogía. (s.p) <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-80185.html> (
- N°2. (p 2 y 7). <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235119208004.pdf>
- Rodríguez, G, Gil, J y García, E. (1999). Metodología de la investigación cualitativa. España: Aljibe.
- Romero L. Nohemi, Perez Héctor Jesús y Rosas S., César, EmásF,(2021). Revista Digital de Educación Física. Año 12, Num. 68 (enero-febrero de 2021) (p.38-42). http://emasf2.webcindario.com/EmasF_68.pdf
- Teorías del juego (2012) <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Vanguardia (2019). El desarrollo de la motricidad en la educación infantil. <https://www.vanguardia.com/informes-comerciales/informacion-comercial/el-desarrollo-de-la-motricidad-en-la-educacion-infantil-IC1756875>