

UNIVERSIDAD MAYOR
FACULTAD DE HUMANIDADES
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
Y BÁSICA PARA PRIMER CICLO



UNIVERSIDAD
MAYOR

**EL JUEGO DIRIGIDO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN
EN ESTUDIANTES DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD**

Trabajo de investigación para optar al Grado Académico de
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

Estudiantes:

Cornejo De La Cruz, Karolina Franchesca

Muñoz Arias, Javiera Valentina

Reyes González, Paula Francisca

Uribe Retamal, Paloma Belén

Profesor guía:

Dr. Michael Molina Venegas

Santiago de Chile, 2021

Resumen

El objetivo de esta investigación es validar una propuesta de un set de juegos dirigidos motrices que respondan a la estimulación de la atención en niños y niñas de 5 a 6 años, debido a que no se encontraron investigaciones de este tipo para este proyecto en nuestro país y en países hispanohablantes. Se espera que esta pueda ser una herramienta útil de implementar en futuras instituciones educativas, previo a una actividad o tarea cognitiva. Así mismo, se busca la validación de la propuesta del set de 5 juegos a través del juicio de expertas, la cual, para ser llevada a cabo, se utilizó el Coeficiente de Validación de Contenido de Hernández – Nieto. A raíz de los resultados, se obtuvo que esta propuesta puede ser viable para que sea implementada en un futuro, ya que, si bien fue validada, no ha sido implementada en terreno.

Palabras claves: Juegos dirigidos motrices, estimulación cognitiva, atención.

Abstract

The objective of this research is to validate a proposal for a set of motor directed games that respond to the stimulation of attention in children aged 5 to 6 years, since no research of this type was found for this project in our country and in Spanish-speaking countries. It is hoped that this can be a useful tool to implement in future educational institutions, prior to a cognitive activity or task. Likewise, the validation of the proposal of the set of 5 games is sought through the judgment of experts, which, to be carried out, the Content Validation Coefficient of Hernández - Nieto was used. In the wake of the results, it was obtained that this proposal may be viable to be implemented in the future, since, although it was validated, it has not been implemented in the field.

Keywords: Directed motor games, cognitive stimulation, attention.

Introducción

La cognición, según Rodríguez (2007):

Es el reflejo de una información adquirida, interpretada y utilizada por cada ser humano, que como tal puede ser o no expresada como una representación interna (Si es procesada o por el contrario, no ha sido percibida y ha pasado de largo hasta llegar a otro "receptor"; p. 2)

Así mismo, Piaget (s.f; citado en Baron, 2012), señala que es “la adquisición sucesiva de estructuras lógicas (EL) cada vez más complejas, que subyacen a las distintas tareas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que avanza en su desarrollo” (p. 1). Por esto, se entiende que el paso del tiempo y las EL traen como consecuencia el desarrollo cognitivo paulatino, que, según Case (1989; citado en Saldarriaga et al., 2016), puede comprenderse como la adquisición sucesiva de estructuras lógicas cada vez más complejas que subyace a las distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece. Así mismo, como plantea Piaget (1969; citado en Saldarriaga et al., 2016), el desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Estas son algunas de las concepciones del desarrollo cognitivo, respecto al significado que se tiene de este. Entonces, podríamos entender dicho desarrollo como, la adquisición de etapas, las cuales se van dando de manera gradual en la vida de un ser humano, apoyándose en la construcción de esquemas mentales, que le permiten adquirir paulatina y progresivamente habilidades.

El desarrollo cognitivo se da de diferentes maneras en todas las personas, sin embargo, los estadios del desarrollo (EDD), planteados por Piaget (1969; citado en Saldarriaga et al., 2016), son una serie de etapas o estadios, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución. En cada uno de estos estadios o etapas se produce una apropiación superior al anterior. Estos estadios tienen límites de edad, los cuales varían según el contexto en el que se desarrolla el niño o la

niña, siendo el primero el estadio sensorio-motor, el cual abarca desde el nacimiento hasta los 2 años, en esta etapa lo que está más presente son los reflejos, sentidos y habilidades motrices; el segundo es el preoperatorio, se da entre los 2 y los 7 años, se caracteriza por incorporar las habilidades de la etapa anterior. El tercero corresponde al de las operaciones concretas, va desde los 7 a los 11 años, tiene relación con las operaciones lógicas, por ejemplo, resolución de problemas y conservación. Por último, las operaciones formales, que es desde los 12 años en adelante, el cerebro representa, de forma clara, pensamientos abstractos o “hipotético deductivo”.

En paralelo al ritmo natural que lleva el desarrollo, podríamos favorecer este proceso generando una estimulación apropiada, tal como plantea Ansón et al. (2015):

La estimulación cognitiva es un conjunto de ejercicios y de actividades destinadas a mejorar y/o mantener las capacidades mentales de una persona a lo largo del tiempo. Se basa en los principios de la plasticidad cerebral según los cuales la realización de ejercicios mentales modifica y crea nuevas conexiones en el cerebro. (p. 3)

Entonces, para el presente trabajo, entenderemos por estimulación cognitiva todas aquellas acciones que buscan beneficiar las capacidades mentales. Es por esto que, es importante conocer que existen diferentes actividades y/o ejercicios para la estimulación, como plantea Ansón et al. (2015), algunos posibles ejemplos de estos son sopa de letras, crucigramas, rompecabezas, sudokus, memorice, entre otros y, para que estos puedan llevarse a cabo, necesitamos de los procesos cognitivos (PC), como plantean González y León (2013), “los procesos cognitivos son la expresión dinámica de la mente, de la cognición, sistema encargado de la construcción y procesamiento de la información que permite la elaboración y asimilación de conocimiento” (p. 51). Así mismo, como señalan Antonijevick y Chadwick (1981-1982; citado en Bernal y Mantilla, 2005), “definen los procesos cognitivos como mecanismos o protocolos que usa una persona para percibir, asimilar, almacenar y recuperar información, es decir, para conocer” (p. 4).

Entonces, podemos entender los PC como la forma en la que captamos información y, algunos de estos son memoria, atención, percepción, lenguaje y pensamiento, sin embargo, para esta tesis nos centraremos, específicamente, en la atención. Guillén (2017), señala que, para hablar de atención, resulta difícil llegar a un significado exacto, ya que en este proceso interfieren varios factores.

Para Posner et al. (2015), la atención está compuesta por 3 redes atencionales, la primera, denominada “red de alerta”, nos dice que se desarrolla durante los primeros meses de vida, permitiéndonos establecer un estado de vigilancia y activación. La segunda “red de orientación”, nos permite ser selectivo con la información que nos llegan de los estímulos externos, lo cual puede ser de forma voluntaria e involuntaria. Por último, la tercera, “red ejecutiva”, se relaciona con el ordenamiento de las funciones personales (cognitivo, emocional y conductual), además, sigue un proceso de maduración más extenso que las redes anteriores, esto quiere decir que, si bien, durante los primeros años experimenta un gran desarrollo, continúa evolucionando durante la adolescencia.

Teniendo en cuenta esta información, debemos preguntarnos ¿cómo las educadoras de párvulos podrían estimular estas redes para facilitar el aprendizaje? Una manera de hacerlo es a través de la actividad física. Navarro y Osses (2015), tras una investigación de experimentación animal, concluyeron que quienes recibieron una serie de ejercicios físicos antes de una tarea cognitiva (encontrar una plataforma de escape) fueron más eficientes y rápidos que el grupo control. Si bien, esta investigación se llevó a cabo con sujetos animales, los resultados son similares a los observados por Palmer et al. (2013) quienes realizaron una investigación con niños/as en educación inicial, de entre 5 a 6 años, la cual consistió en que los párvulos tenían que realizar dos sesiones, en la primera, estaban expuestos a ejercicios y, en la otra no, posterior a esto, debían rendir una prueba escrita. Concluyeron que los/as estudiantes obtenían puntajes más altos cuando realizaron actividad física previamente a la evaluación escrita.

Otra forma de estimular el funcionamiento de nuestro cerebro, específicamente la atención, es a través del juego dirigido, el cual se puede llevar a

cabo, mediante experiencias de aprendizaje dirigidas y creadas para niños y niñas de entre 5 a 6 años, por un/a adulta/o a cargo.

Para este trabajo entenderemos por juego dirigido (JD) como aquel juego, o actividad recreativa, que implica actividad física (AF), los cuales pueden ser desplazamiento, salto, lanzar, entre otros, ya que nuestra propuesta contempla experiencias que implican el desarrollo motor. Con relación a la AF, según Khan y Hillman (2014; citado en Chiroso et al., 2016) “la infancia es un periodo crítico en el desarrollo del cerebro caracterizado por la maduración prolongada de circuitos destinados a apoyar las operaciones cerebrales, permitiendo este desarrollo oportunidades únicas para optimizar las funciones cognitivas a través de la AF” (p. 170). A su vez, como plantea López (2013) “a través de actividades motrices como el juego dirigido y el juego libre utilizados como estrategias metodológicas, podemos mejorar las habilidades motrices básicas en niños y niñas” (p. 52). Así mismo, sobre el JD, Díaz (1993; citado en López, 2013) señala que:

Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico en la educación infantil. Pero también se puede destacar que, a través de él, el niño consigue multitud de aprendizaje de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. (p.78)

La atención tiene un rol fundamental en el proceso de aprendizaje de cada niño y niña. Diversos estudios se centran en el impacto que tiene este a la hora de aprender en estudiantes de 7 años en adelante, adultos y adultos mayores. Sin embargo, existen poca información respecto a este tipo de investigaciones, cuando se trata de educación inicial, es decir, con niños y niñas de 84 días a 6 años.

Hoy en día, resulta importante destacar y mencionar que, la educación, está en constante cambio, ejemplo de ello es la forzada virtualización de las clases, por lo que, es probable que el proceso de atención se vea más afectado, debido a los estímulos externos existentes en los hogares de cada persona, lo que nos insta a desarrollar estrategias que permitan compensar esta nueva demanda cognitiva.

Antecedentes

Existen consenso en la comunidad científica y educativa de la importancia de los PC en las situaciones de enseñanza y aprendizaje. En lo que compete a este proyecto, nos suscribiremos a la propuesta que actualmente cuenta con mayor apoyo científico, es decir, la Teoría Atencional de Michael Posner (1990), la cual está compuesta por tres redes, explicadas de la siguiente manera:

- Red de alerta:

En ella interviene la noradrenalina, activa regiones talámicas y corticales, y es la que nos permite mantener el estado de vigilancia y activación ante los inputs sensoriales, tal como ocurre cuando el alumno se sorprende ante una frase provocadora del profesor, una estadística inesperada o cuando lleva a cabo un experimento en el laboratorio.

Esta atención que permite producir y mantener el estado de alerta parece desarrollarse de forma prioritaria en los primeros meses de vida, cuando el bebé ya es capaz de ser sensible a la novedad y de mantenerse despierto durante gran parte del día, si bien esta capacidad también depende de la estimulación sensorial suministrada por sus cuidadores.

- Red de orientación:

Modulada por la acetilcolina, activa principalmente regiones parietales del cerebro, y es la que nos permite orientar la atención y seleccionar la información relevante entre los diferentes estímulos sensoriales. Esto lo podemos hacer de forma automática, pero también voluntariamente, como cuando el alumno analiza las diferentes fases del experimento en el laboratorio y se detiene en una en particular. Relacionado con esto, qué importante es también en el aula que se provoquen cambios en el foco atencional a través del movimiento del docente o de la variación, del tono de su voz cuando está hablando.

Esta red se desarrolla el primer año de vida y se cree que está implicada en la regulación emocional del niño en los primeros años. De hecho, se ha

comprobado que la orientación calma al bebé o al niño cuando desvía su mirada y desplaza la atención hacia algo distinto o que le pueda interesar, lo que explica que entrenarla sea importante con vistas al desarrollo del autocontrol. Decirle a un niño pequeño enfadado: <¡Mira ese pajarito!> constituye una estrategia interesante para calmarlo.

- Red ejecutiva:

En ella interviene la dopamina y la serotonina, activa la corteza prefrontal y la corteza cin-gulada anterior, está relacionada con la regulación cognitiva, emocional y conductual y sigue un proceso de maduración más prolongado que las anteriores. Aunque experimenta un gran desarrollo a lo largo de los primeros años -entre los tres y los siete años de edad, más o menos-, continuará evolucionando durante la adolescencia, debido al lento desarrollo de la corteza frontal. (Guillén, 2017; p. 63 – 64)

Formulación del problema

Es posible observar que son escasas las investigaciones que se enfocan en demostrar la efectividad de realizar juegos dirigidos para estimular la atención previo a una tarea cognitiva y cómo influye esta en el rendimiento académico. Así mismo, resulta importante señalar que es posible que las educadoras de párvulos tengan poco conocimiento sobre los beneficios que tiene llevar a cabo el JD previo a la realización de experiencias de aprendizaje para obtener mejores resultados gracias a la atención, más aún, en el contexto actual chileno no encontramos investigaciones sobre este tema en edades de entre 5 a 6 años.

Justificación del problema

Llevar a cabo esta investigación es de gran importancia, ya que, si se obtienen resultados favorables, sobre la estimulación de la atención posterior a la realización del juego dirigido, es posible que esto sirva como una herramienta para que las educadoras la apliquen como estrategia de estimulación atencional previa a implementar experiencias de aprendizajes y favorecer su eficiencia.

Así mismo, esta investigación resulta ser relevante, ya que, se busca comprobar si llevar a cabo algún tipo de juego dirigido motriz resulta ser estimulante para la atención en niños y niñas de 5 a 6 años, ya que, según nuestra indagación respecto al tema, pudimos observar que existen un número limitado de investigaciones sobre esto, es más, una de las investigaciones encontradas fue realizada en E.E.U.U, en donde, según Rueda et al. (2005; citado en Guillén, 2017):

El grupo de Michael Posner, una autoridad mundial en el estudio de la atención proporcionó cinco días de entrenamiento, en sesiones que duraban entre treinta y cuarenta minutos, a niños de entre cuatro y seis años de edad en una escuela en Oregón los niños aprendían a controlar con un joystick los movimientos de un gato que aparecía en la pantalla del ordenador. Aunque las horas dedicadas parezcan insuficientes, los resultados revelaron que la actividad de los circuitos que intervienen en la atención ejecutiva mejoró, e incluso se aproximó a la registrada en los adultos. Y no solo eso, sino que estos alumnos que mejoraron su capacidad de control atencional también lo hicieron en determinadas pruebas de inteligencia. (p. 66)

Objetivo de investigación

Objetivo general:

Validar, un set de 5 juegos dirigidos motrices, los cuales buscan estimular la atención en niños y niñas de 5 a 6 años.

Objetivos específicos:

1. Seleccionar una propuesta de juegos dirigidos que estimulen la atención, mediante la psicomotricidad.
2. Someter a la opinión de un grupo de expertas la idoneidad del set de juegos.
3. Editar la propuesta inicial a partir de la retroalimentación de las expertas.

Hipótesis:

El juego dirigido estimula el proceso atencional en niños y niñas de 5 a 6 años, por lo tanto, llevarlo a cabo antes de una experiencia de aprendizaje, beneficiaría el proceso atencional, lo que a su vez podría facilitar el aprendizaje.

Marco teórico

El juego ha estado presente a lo largo de los años, además de ser una característica innata de los niños y las niñas, es también un lenguaje universal que traspasa barreras culturales, ofreciéndoles aprendizajes significativos, debido a que adquieren diversas habilidades que les permitirán desarrollar su autonomía y funciones cognitivas superiores, resolver problemas, generar lazos de afectividad, confianza en sí mismo/a e incluso parte de su personalidad, ya que es una forma de tomar contacto con la comunidad. Según las Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP, 2018):

El juego es, en la Educación Parvularia, un concepto central. Se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada. De acuerdo con autores clásicos del desarrollo y el aprendizaje, el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello. Son innumerables las actividades que pueden llamarse juego en los párvulos a diferentes edades, desde tocar, golpear, manipular, llevarse todo a la boca, juntar hojas o piedras, amontonar, insertar anillos, cabalgar en un palo de escoba, imitar a la mamá, hasta participar en una dramatización, en juegos y actividades con determinadas reglas. (p. 32)

Existen diferentes tipos de juegos, como, por ejemplo, el juego libre y el juego dirigido, entendiendo este último como aquel que es guiado por un/a adulto/a, entregando reglas e instrucciones a quienes lo vayan a realizar. Según Rossier

(2013; citado en Palacios, 2016) “se trata de actividades socialmente transmitidas, que acatan un conjunto de normas” (p. 22).

Así mismo, un concepto que tiene implicancia en el juego es la psicomotricidad, ya que, este abarca desde lo psicológico, hasta lo sensoriomotriz.

Según el Forum Europeo de psicomotricidad (1996; citado en Berruezo, 2008):

Basado en una visión global de la persona, el término «psicomotricidad» integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio- motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción, se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea la edad. (p. 31)

En el desarrollo del juego dirigido están activos los procesos cognitivos de la persona que lo está realizando, destacando la atención, entendiéndola como “un mecanismo cerebral que permite procesar los estímulos, pensamientos o acciones relevantes e ignorar los irrelevantes o distractores” (Gazzaniga et al., 2002; citado en Bernabéu, 2017; p. 16). Estos dos conceptos tienen una estrecha relación, ya que, gracias al juego es posible tener una atención más focalizada en lo que se está realizando. Siguiendo esta línea de análisis, Minera (2002) señala que:

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar. (p. 290)

Metodología

Población y muestra

Expertas nacionales serán nuestra población, de las cuales 5 formarán la muestra para esta investigación, donde se privilegiarán investigadoras, académicas y profesionales de la educación parvularia que se encuentran actualmente ejerciendo como profesoras universitarias.

Enfoque

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que según Krippendorf y Tesch (1980-1992; citado en Inche et al., 2003) es “una descripción objetiva y sistemática del contenido manifiesto de la información, con el propósito de realizar inferencias válidas y replicables” (p. 29).

Su alcance es descriptivo, debido a que, establece una correlación entre las variables planteadas. En esta línea, Abreu (2012) afirma que:

Los estudios descriptivos reportan datos resumidos, tales como las medidas de tendencia central que incluyen la media, mediana, moda, desviación de la media, variación, porcentaje, y la correlación entre las variables. Las encuestas comúnmente incluyen ese tipo de medida, pero a menudo va más allá de la estadística descriptiva con el fin de sacar conclusiones. (p. 193)

En cuanto al tipo de diseño, este es de carácter cuasi-experimental, ya que, como plantea Hernández (2014):

En los diseños cuasiexperimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento). Por ejemplo, si fueran tres grupos escolares formados con anterioridad a la realización del experimento, y cada uno de ellos constituye un grupo experimental. (p. 151)

Entorno

El contexto en el que se llevará a cabo la investigación para las expertas, respecto al tema será desde el medio virtual, lo que nos permite que cada experto/a lo realice desde la comodidad de su hogar.

La información obtenida por la muestra seleccionada será recolectada en un contexto que no es manipulado, debido a que, todos/as tienen libre acceso a este, ya que, será enviado a través de un medio digital (correo electrónico), para entregar los lineamientos sobre esta. Junto con esto, se dará la opción de llevar a cabo reuniones en las que se pueda explicar el objetivo de esta investigación.

Instrumento

En nuestro caso, el primer paso que llevamos a cabo fue inspirarnos en juegos relacionados con el área motriz. Luego, seleccionamos 5 de estos, los cuales, a partir de la bibliografía consultada, son los más idóneos para dar satisfacción a nuestros objetivos específicos.

Una vez ya seleccionados los 5 juegos, se llevó a cabo una reunión con el equipo de investigadoras, en donde se establecieron cuatro dimensiones para la validación del instrumento. La primera es redacción y estilo, ya que, consideramos que es la base para comprender qué es lo que se quiere llevar a cabo, a su vez, se puede conocer y entender cuál es el objetivo y la finalidad del instrumento. Respecto a esto, Padrón et al. (2014), afirma:

Un escrito correctamente estructurado y redactado permite que quien lo reciba pueda comprender cabalmente la propuesta del autor. Una idea precisa, una investigación objetiva, un análisis crítico y una redacción clara permite que el trabajo escrito se traduzca en conocimiento para quien lo lee.
(p. 365)

La segunda dimensión corresponde a la coherencia con el objetivo, ya que, esta sería una herramienta útil para que, en un futuro, las educadoras la pudieran implementar en sala previo a la realización de las experiencias de aprendizaje, siendo un aporte para su labor pedagógica, la cual busca un bien común, ya que favorecería ambas partes, es decir, tanto al/la niño/a, como al educador o

educadora. Según Fukasaku y Hirata, 1995; Forster y Stokke, 1999; May et al., 2006) (citado en Cejudo y Michel, 2016):

La coherencia entre objetivos se refiere a la consistencia entre los propósitos de cada política en un mismo espacio. Es decir, se trata de que, aunque todas las políticas estén encaminadas hacia la consecución de diferentes objetivos, estos estén relacionados armónicamente entre sí, de forma tal que las acciones que cada una emprenda sirvan a un propósito común. (p. 14)

La tercera dimensión corresponde a la originalidad, ya que, no existen muchas investigaciones respecto al tema para la edad de 5 a 6 años, es decir, educación parvularia, al menos en Chile, a su vez, creemos fundamental y necesario estimular la atención desde edades tempranas, haciendo énfasis en la importancia de esta. Para esto Hernández (2018), plantea:

Todo ello permite sostener al autor que únicamente puede existir originalidad cuando una idea puede ser expresada de distintos modos o formas y el autor la exterioriza y expresa en una concreta forma de entre las posibles. Es decir, si una idea es posible expresarla de distintos modos o formas y un autor la expresa de un modo determinado, esa concreta forma de expresión será original y, por consiguiente, protegible como derecho de autor. (p. 17)

La cuarta dimensión corresponde al juego motriz, dado que, en base a los juegos planteados se desarrollan las habilidades motrices, presentando muchas posibilidades de movimiento y expresión a través del cuerpo. Gracias a esto, se estimula la atención mediante los procesos cognitivos, favoreciendo así, un aprendizaje más significativo para los/as niños/as. Para esto, Arteaga (s.f.), afirma:

El trabajo aborda actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) en cuarto y quinto años de vida mediante la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje en el niño

como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar.

Aspectos éticos

Antes de comenzar con el proceso de validación, se les hizo envío de un consentimiento informado a los/as expertos/as que fueron partícipes, el cual fue firmado por cada uno/a de estos/as, en donde se señalaba el objetivo central del instrumento, instrucciones y los juegos para que el/la evaluador/a respondiera el formulario sin complicaciones.

Plan de análisis

A través de un Formulario de Google se creó una encuesta con el fin de validar las preguntas del instrumento, las cuales fueron contestadas por un total de 5 expertos/as. Una vez terminado este proceso, se utilizaron los resultados de las encuestas para realizar el análisis estadístico de los datos obtenidos, mediante el programa Microsoft Excel, haciendo uso del Coeficiente de Validación de Contenido (CVC) de Hernández-Nieto (2002), para así lograr determinar el grado de acuerdo que se obtuvo según las respuestas de los/as expertos/as. Según Hernández-Nieto (2002; citado en García-Cueto et al. 2014), “este permite valorar el grado de acuerdo de los expertos (el autor recomienda la participación de entre tres y cinco expertos) respecto a cada uno de los diferentes ítems y al instrumento en general” (p. 10). Así mismo, el margen de valor que se puede alcanzar es desde $< .60$ hasta $> .90$ (0 a 1), donde su interpretación es validez y concordancia inaceptables y validez y concordancia excelentes, respectivamente.

Resultados

Como señalamos en el apartado anterior, para el análisis cuantitativo se utilizará el CVC de Hernández-Nieto (2002), el instrumento cuenta con 4 indicadores (redacción y estilo, coherencia con el objetivo, originalidad y juego motriz), el cual tiene la siguiente tabla de categorización (ver tabla n°1).

Tabla n°1

Clasificación de categorías según Coeficiente de Validación de Contenido.

CVC	Categoría
<.60	<i>Validez y concordancia inaceptables</i>
≥ .60 entre ≤ .70	<i>Validez y concordancia deficientes</i>
> .71 entre ≤ .80	<i>Validez y concordancia aceptables</i>
> .80 entre ≤ .90	<i>Validez y concordancia buenas</i>
> .90	<i>Validez y concordancia excelentes</i>

Fuente: Cómo calcular la validez de contenido o constructo por expertos 2019.

En el siguiente párrafo se muestran los resultados analizados con el CVC. Llegados a este punto, es importante explicitar, que, para resguardar la calidad de nuestra propuesta, todos aquellos juegos que sean inferiores a validez y concordancia buenas ($\leq .80$) no serán considerados válidos.

Análisis para el juego número 1:

Tras el análisis, las juezas califican este juego con una puntuación de .80 lo que nos permite señalar que, según el criterio establecido por las propias investigadoras, este juego no reúne las características necesarias para ser parte de la propuesta, sin embargo, gracias a la colaboración de las expertas hemos reunido distintas sugerencias para modificar algunos elementos de este con el fin de enriquecerlo.

Análisis de los juegos del 2 al 5:

Las juezas coinciden en su análisis, declarando que los juegos 2, 3, 4 y 5 tienen una validez y concordancia buenas, obteniendo los puntajes de .81, .82, .85 y .82, respectivamente. En la siguiente tabla se observan los resultados obtenidos a partir del juicio de expertas (ver tabla n°2).

Tabla n°2

Resultados de la valoración de los juegos por expertas.

Juegos	Experta 1	Experta 2	Experta 3	Experta 4	Experta 5	Sx	Mx	CVC	P	CVC tc
Juego 1	16	17	16	15	17	81	4,05	0,81	0,00032	0,80
Juego 2	12	18	16	18	18	82	4,1	0,82	0,00032	0,81
Juego 3	11	19	16	19	18	83	4,15	0,83	0,00032	0,82
Juego 4	11	20	17	20	18	86	4,3	0,86	0,00032	0,85
Juego 5	11	18	17	19	18	83	4,15	0,83	0,00032	0,82
									Total	0,82

Fuente: Elaboración propia, 2021.

El CVC también permite tener una visión general de nuestra propuesta, por lo tanto, al hacer el análisis estadístico se obtiene que las 5 expertas catalogan en promedio los juegos con una puntuación de .82, lo que indica que, en general, la propuesta tiene una validez y concordancia buena, lo que sugiere que podría ser implementada.

Discusión

Previo a la investigación, se decidió diseñar una propuesta de un set de 5 juegos dirigidos motrices, con la finalidad de validar si estos sirven para estimular la atención en niños y niñas de 5 a 6 años, a partir del juicio de 5 expertas mediante algunas dimensiones que permiten su validación.

Algo importante a tener en consideración es la estimulación de la atención en edades tempranas, ya que, como explica la teoría Atencional de Michael Posner (1990), "Las neuroimágenes han confirmado la existencia de tres redes cerebrales que, aunque están interco-nectadas, activan regiones concretas, e inciden en aspectos diferentes de la atención, por lo cual no podemos hablar de una función unitaria" (Petersen y Posner, 2012).

Tras una larga búsqueda, no hemos podido encontrar propuestas de investigación en Chile sobre la importancia de la estimulación de la atención en este rango etario, debido a que en este país la investigación se enfoca en edades mayores. No obstante, tal como señala Aravena et al. (2014):

Se ha estudiado la relación de la práctica de actividad física con funciones cognitivas como la atención y el aprendizaje. El objetivo del estudio fue determinar si existe influencia de la práctica de actividad física en el rendimiento académico de matemáticas, lenguaje, historia y ciencias. Se evaluaron 309 estudiantes de enseñanza secundaria de dos colegios de Santiago de Chile. (p. 43)

A partir de lo anterior, la problemática central de la investigación es que no existe estudios que relacionen el juego motriz como estrategia para estimular la atención en niños y niñas de 5 a 6 años previo a una tarea cognitiva. Es esencial que se realicen más investigaciones enfocadas en este tema y edad en Chile, ya que, esta serviría como una herramienta para que las educadoras las apliquen como estrategia en sus experiencias de aprendizaje.

Para la valoración del set de 5 juegos, se establecieron los siguientes indicadores: redacción y estilo, coherencia con el objetivo, originalidad y juego motriz, los cuales fueron utilizados por una comisión de expertas para emitir su opinión, quienes determinaron que, el 80% de la propuesta cumplía a cabalidad con los estándares señalados, mientras que el 20% restante (juego n°1), pese a que no cumplió con los criterios establecidos (.80 siendo el puntaje obtenido y >.80 mínimo esperado), se decidió mantener, pero con modificaciones sugeridas por la comisión.

En cuanto a los objetivos específicos, el primero corresponde a seleccionar una propuesta de juegos dirigidos que estimulan la atención, mediante la psicomotricidad, el cual se cumplió, ya que seleccionamos 5 juegos, los cuales cumplen con los indicadores presentados con anterioridad y buscan estimular la atención mediante la psicomotricidad. El segundo, es someter esta selección a la opinión de un grupo de expertas la idoneidad de ellos, el cual se cumple a cabalidad. En tercer lugar, editar la propuesta inicial a partir de la retroalimentación de las

expertas, considerando las sugerencias propuestas, el que se cumple, al igual que los anteriores.

En cuanto al objetivo general, en el que se busca validar un set de 5 juegos dirigidos motrices en niños y niñas para estimular la atención, el cual, como ya se explicó anteriormente, este se cumplió parcialmente, ya que, si bien la propuesta fue validada, hubo un juego que no cumplió con el estándar propuesto, sin embargo, de igual forma, se mantuvo debido a que, el rango de puntaje faltante era mínimo, por ende, se decidió mejorar a partir de las sugerencias de las expertas.

En relación a lo nombrado en párrafos anteriores, es primordial una estimulación temprana de la atención, ya que esto resulta favorable para los/as niños y niñas, porque se van desarrollando y adquiriendo diversas habilidades. Según Romero y Callejas (2016):

Teniendo en cuenta que la atención se encuentra ligada en mayor o menor medida a los diferentes procesos básicos, es necesario recordar lo mencionado por Jean Piaget quien describe que el desarrollo atencional empieza desde las primeras fases de evolución, alcanzando a medida que crece habilidades y destrezas en la persona. (p. 6)

Así mismo, la estimulación del proceso atencional es importante que se desarrolle durante toda la vida, ya que, nos enfrentamos a diversos factores del ambiente y necesitamos de la atención para poder lograr un aprendizaje significativo, como plantean Romero y Callejas (2016):

La atención en los seres humanos es un proceso fundamental y significativo en la dinámica de aprendizaje, puesto que permite una construcción de conocimiento a través de la selección de los diferentes estímulos ambientales. Los elementos de los que hace parte la atención favorecen el desarrollo de los procesos cognitivos y las diferentes funciones, controlando las acciones dadas para el mismo. (p. 6)

Sin embargo, debido al contexto actual de pandemia, estos juegos no se han implementado, por lo que, en estricto rigor no sabemos si efectivamente estimulan

la atención, o si tienen otro tipo de impacto, por ende, esto se puede presentar como una oportunidad para futuras investigaciones a través de la implementación de esta propuesta en el aula, y como una manera diferente para que los/as niños y niñas aprendan.

Por otro lado, a modo de proyección, se espera que a futuro esta investigación pueda ser desarrollada en terreno para comprobar si efectivamente estimula la atención, ya que, al no llevarla a cabo, no se encuentra completamente terminada, debido a que solo tenemos la validación del set de juegos. Este proyecto requiere ser puesto en práctica en aulas aplicando, por ejemplo, un test y un post-test, además de la implementación de los juegos, para así poder medir correctamente si estimulan o no la atención en niños y niñas de 5 a 6 años.

SOLO USO ACADÉMICO

Referencias

Abreu, J. (2012). Hipótesis, Método y Diseño de Investigación. Daena: International *Journal of Good Conscience*, 7(2), 187-197. [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)

Ansón, L., Bayés, I., Gavara, F., Giné, A., Nuez, C. y Torrea, I. (s.f.). *Cuaderno de ejercicios de estimulación cognitiva para reforzar la memoria* https://www.csi.cat/media/upload/pdf/estimulacion-cognitiva-csi_editora_94_3_1.pdf

Aravena, F., Barra, M., Bustos, C., Díaz, I., Foos, P., Ibañez, C., Maureira, F. y Molina, D. (2014). Relación de la práctica de actividad física y el rendimiento académico en escolares de Santiago de Chile. *Revista ciencias de la actividad física*, 15(1), 43-50. <https://www.redalyc.org/pdf/5256/525652728005.pdf>

Arteaga, E. (s.f.). *Una propuesta de juegos para desarrollar los procesos cognitivos del niño en la educación preescolar*. Educrea. <https://educrea.cl/una-propuesta-de-juegos-para-desarrollar-los-procesos-cognitivos-del-nino-en-la-educacion-preescolar/>

Baron, J. (2012). *La cognición según Jean Piaget*. <https://es.scribd.com/doc/112519725/La-cognicion-segun-Jean-Piaget>

Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *Revista de Investigación y Docencia Creativa*, 6(2), 16-23. <https://www.ugr.es/~reidocrea/6-2-3.pdf>

Bernal, T. y Mantilla, W. (2005). Investigación de procesos cognitivos en educación. *Research Gate*, 1(2), 77-85. <https://doi.org/10.15332/s1794-3841.2004.0002.05>

Berruezo, P. (2008). El contenido de la Psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 62(22,2), 19-34. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2707331.pdf>

Bono, R. (2012, 14 de septiembre). *Diseños cuasi– experimentales y longitudinales*. Dipòsit Digital. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/30783>

Bravo-Cedeño, G., Loo-Rivadeneira, M. y Saldarriaga-Zambrano, P. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de las Ciencias* 2. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/298/355>

Callejas, N. y Romero, A. (2016). Programa “atento aprendo” como estrategia para mejorar la atención selectiva [Tesis de pregrado, Corporación universitaria Iberoamericana]. Archivo digital. <https://repositorio.iberu.edu.co/bitstream/001/359/1/Programa%20%E2%80%99Catento%20aprendo%E2%80%99D%20como%20estrategia%20para%20mejorar%20la%20atenci%C3%B3n%20selectiva.pdf>

Cejudo, G. y Michael, C. (2016). Coherencia y políticas públicas: Metas, instrumentos y poblaciones objetivo. *Gestión y Política pública*, 25(1), 3-31.

https://www.researchgate.net/publication/293074348_Coherencia_y_politicas_publicas_Metas_instrumentos_y_poblaciones_objetivo

Chirosa, L. J., Reigal, R. E. y Reloba, S. (2016). Relación entre actividad física, procesos cognitivos y rendimiento académico de escolares: revisión de la literatura actual. *Revista Andaluza de Medicina del Deporte* 9(4), 166–172.

<https://doi.org/10.1016/j.ramd.2015.05.008>

Duve, A. (2019, 18 de julio). *Cómo calcular la validez de contenido o constructo por expertos 2019*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/iePCKhLT4Ho>

García-Cueto, E., Pedrosa, I. y Suárez-Álvarez, J. (2014). Evidencias sobre la validez de contenido: avances teóricos y métodos para su estimación. *Acción Psicológica*, 10(2), 3-20. <http://dx.doi.org/10.5944/ap.10.2.11820>

González, B. y León, A. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular a la praxis educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 19, 49-67. <https://www.redalyc.org/pdf/652/65232225004.pdf>

Guillén, J. C. (2017). *Neuroeducación en el aula*. Create Space Independent Publishing Platform.

Hernández, A. (2018). *La originalidad en el derecho de autor* [Tesis de pregrado, Universidad de la Laguna], Archivo digital.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10357/La%20originalidad%20en%20el%20derecho%20de%20autor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. Mc Graw Hill Education. 978-1-4562-2396-0

- Inche, J., Andía, Y., Huamanchumo, H., López, M., Vizcarra, J. y Flores., G. (2003). Paradigma cuantitativo: Un enfoque empírico y analítico. *Industrial Data*, 6(1), 23-37. <https://www.redalyc.org/pdf/816/81606104.pdf>
- Juárez, V. y Fuentes, A. (2018). La importancia de estimular las redes atencionales en la infancia. *Apuntes de Psicología* 36, 167-172. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/88718/747-1668-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, A. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre-kinder del Jardín Copito de Nieve*. [Tesis de pregrado, Universidad de Magallanes]. Archivo digital. http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- Miller, M., Palmer, K. y Robinson, L. (2013). Acute exercise enhances preschoolers' ability to sustain attention, *Research Gate*, 35(4), 433-7. <https://doi.org/10.1123/jsep.35.4.433>
- Moreno, J. y Rodríguez, L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Deposoft. <http://www.deposoft.com.ar/repo/mini%20basquet/juegoinf.pdf>
- Navarro, B. y Osses, S. (2015). *Neurociencias y actividad física: una nueva perspectiva en el contexto educativo*. <http://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872015000700019>

Padrón, C., Quesada, N., Pérez, A., González, R. y Martínez, L. (2014). Aspectos importantes de la redacción científica. *Revista de Ciencias Médicas*, 18(2), 362-380. <http://scielo.sld.cu/pdf/rpr/v18n2/rpr20214.pdf>

Palacios, K. (2016). *El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la unidad educativa "Hispano América" de la ciudad de Ambato*. [Tesis de pregrado, Universidad técnica de Ambato]. Archivo digital. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23357/1/Karen%20Gabriela%20Palacios%20Erazo.pdf>

Rimassa, C. (2016). Cognición: denominador común para los estudios del lenguaje en las ciencias cognitivas. *Literatura y Lingüística*, (33), 325-348. <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112016000100016>

Rodríguez, J. (2007). *Cognición y ciencia cognitiva*. Supervivir. http://cmap.upb.edu.co/rid=1204129145046_1169029526_15492/cgn01.pdf

Valdes, A. (2014). Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget. *Research Gate*. https://www.researchgate.net/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget

ANEXOS



Consentimiento informado para expertos y expertas

El juego dirigido como estrategia para la estimulación de la atención

Estimada(o) participante, nuestros nombres son Karolina Cornejo, Javiera Muñoz, Paula Reyes y Paloma Uribe, y somos estudiantes de la carrera *Pedagogía Educación Parvularia y Educación Básica para Primer Ciclo* de la Escuela de Educación en la Facultad de Humanidades de la Universidad Mayor. Actualmente, nos encontramos llevando a cabo un proyecto de investigación para obtener el grado de *Licenciada en Educación*, el cual tiene como objetivo *Validar a partir de la opinión de expertas(os), un set de 5 dinámicas, los cuales se implementarán por medio del juego dirigido para estimular la atención en niños y niñas de 5 a 6 años.*

Usted ha sido invitada(o) a participar de este proyecto de investigación académica, ya que cuenta con una gran expertise en el tema a tratar en esta investigación, considerando su experiencia, profesionalismo y conocimiento en las áreas de desempeño (educación inicial, psicomotricidad, neurociencia y/o atención).

Nuestro proyecto consiste en validar un instrumento de 5 juegos dirigidos (motrices), es decir, juego guiado por una persona a cargo, así mismo, en este caso, el juego dirigido como actividad motriz, en el cual se busca que, mediante este, los/as niños/as realicen algún tipo de movimiento, es decir, generar algún gasto de energía; estos estimulan la atención en niños y niñas de 5 a 6 años, por lo que, en el instrumento usted tendrá que puntuar de 1 (inaceptable) a 5 (excelente) dependiendo el grado de eficacia que presenta el juego como estímulo para la atención, así mismo, podrá escribir alguna observación que crea pertinente, en un plazo máximo de envío hasta viernes 6 de agosto.

Debido a que el uso de la información es con fines académicos, la participación en este estudio es completamente anónima y las investigadoras mantendrán su confidencialidad en todos los documentos, no publicándose ningún nombre y resguardando la identidad de las personas.

Si usted tiene preguntas sobre sus derechos como participante puede realizarla directamente a las(os) investigadoras(es), o bien comunicarse con el Coordinador de Tesinas de la Escuela de Educación de la Universidad Mayor, al correo electrónico: michael.molina@mayor.cl, o concurrir a la dirección Manuel Montt Oriente 318, Providencia, Santiago de Chile.

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rut:.....,
Profesión:, Grado de
especialización (nombre):, Institución
de vinculación:....., **acepto** participar de manera

voluntaria y anónimamente en la investigación "*El juego dirigido como estrategia para la estimulación de la atención*", dirigida por las estudiantes Karolina Cornejo, Javiera Muñoz, Paula Reyes y Paloma Uribe de la Escuela de Educación de la Universidad Mayor.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación que se solicita, así como saber que la información entregada será **confidencial y anónima**, lo que quiere decir que cada dato entregado por usted será utilizado única y exclusivamente con la finalidad de validar el instrumento. Entiendo que la información será analizada por los investigadores en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de modo personal. Por último, recordar que la información que se obtenga solo se utilizará para los fines de este proyecto de investigación.

Firma

Fecha

SOLO USO ACADÉMICO

Propuesta de juegos para niños y niñas de 5 a 6 años

Nombre del juego: Siguiendo los colores.	
Tiempo: 15 - 20 minutos.	Cantidad de participantes: 1 a la vez.
Objetivo: Relacionar y asociar los colores de los objetos mediante coordinación viso motriz gruesa y fina.	Materiales: <ul style="list-style-type: none">• 5 rectángulos de cartulina de cada color (rojo, amarillo, azul y verde), de 30x20 cm.• 4 pelotas pequeñas de colores (rojo, amarillo, azul y verde).• 4 vasos plásticos (rojo, amarillo, azul y verde).• Una caja para las pelotas.
Instrucciones: <p>Se comienza el juego mediante una breve historia que los/as invita a realizar el desafío: “niños, niñas les quiero contar una historia relacionada con una ranita que saltaba encima de círculos de colores y debía buscar la flor del mismo color del círculo, es algo similar a lo que van a hacer ustedes hoy, ¿les gustaría elegir cómo desplazarse por el camino?”.</p> <p>Se ubican los 5 rectángulos de cartulinas de cada color, de forma aleatoria, en el suelo, a modo de formar un cuadrado grande con la distribución de estas, frente a este cuadrado estarán ubicados en fila los vasos de cada color, por otro lado, en una esquina del cuadrado, cerca del niño o niña, deben estar las pelotas dentro de una caja.</p> <p>El juego comienza cuando el niño o niña escoge de la caja una pelota de color al azar, luego se ubica en frente de los rectángulos de cartulina para, posteriormente, indicarles que deben elegir una forma de movimiento (saltar en un pie, en dos pies juntos, imitando como salta una rana, en dos pies juntos de lado, entre otros, mediante su imaginación) para</p>	Consejos para el momento de la instrucción: <ul style="list-style-type: none">• Modele cómo se debe realizar el juego.

desplazarse sobre el rectángulo que corresponde al color de su pelota, siguiendo el color de las cartulinas, hasta llegar al final de este camino donde se encontrará con 4 vasos de colores, en el cual deberá identificar el vaso que corresponde a su color lanzando la pelota con una mano, logrando que caiga dentro del vaso.

Nombre del juego: Carrera a dos pies.	
Tiempo: 10 - 15 minutos.	Cantidad de participantes: 2 a la vez.
Objetivo: Coordinación en duplas, mediante psicomotricidad gruesa, recordando una frase escuchada al inicio.	Materiales: <ul style="list-style-type: none">• 4 pañuelos.• 2 carteles (inicio y meta).• 4 ula-ula.
Instrucciones: Al inicio del juego la/el adulta/o a cargo les comenta una oración breve (por ejemplo: “me gusta mucho el color verde”) a cada dupla, la cual deberán memorizar y decir al llegar a la meta. Dos niños/as se juntan en parejas amarrando un pie de cada niño/a con un pañuelo, luego deberán posicionarse en el punto de partida para correr, aproximadamente 10 metros, hasta llegar a la meta, en donde deberán desamarrarse para saltar dentro de dos ula-ula con los pies juntos, posteriormente, se devuelven corriendo al inicio de la partida, para tocarle	Consejos para el momento de la instrucción: <ul style="list-style-type: none">• Modele cómo se debe realizar el juego.

la mano a sus demás compañeros/as a modo de iniciar el turno de ellos/as.	
Nombre del juego: Equilibrio con pelotas y varas.	
Tiempo: 10 - 15 minutos.	Cantidad de participantes: 2 a la vez.
Objetivo: Mantener el equilibrio de la pelota utilizando varas, trabajando psicomotricidad fina y gruesa.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • 1 pelota de plástico. • 2 varas de madera de un metro cada una. • 1 canasto. • Listones de madera que formen 7 metros.
Instrucciones: Se ubica una pareja de niños/as, uno/a frente al/la otro/a, tomando cada uno/a un extremo de cada vara, arriba de estas deberán llevar una pelota de plástico sin que esta se caiga, manteniendo el equilibrio, caminando por encima de los listones, hasta llegar a la meta, ubicada a 7 metros del inicio, donde deberán depositar esta pelota en el canasto.	

Nombre del juego: Recolectando las manzanas.	
Tiempo: 15 - 20 minutos.	Cantidad de participantes: 1 a la vez.
Objetivo: Recorrer el camino hasta llegar a la manzana, con diferentes dificultades, trabajando psicomotricidad fina y gruesa.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Cinta masking tape. • 4 pelotas de tenis. • 1 canasto.
Instrucciones:	

Los/as niños y niñas siguen un camino con cinta, el cual será marcado por la persona que dirige el juego, formando un árbol (tronco y ramas). En cada rama se ubicará una pelota de tenis (simulando ser una manzana), cada niño y niña recorrerá el camino saltando en un pie hasta llegar a la primera rama, luego, caminando como pingüino llegará hasta la segunda rama, para dirigirse a la tercera rama deberán saltar como rana, en la cuarta y última, deberán saltar a pie junto. Al llegar al final de cada rama tendrán que recoger una manzana y depositarla en un canasto.

Nombre del juego: Circuito motor.	
Tiempo: 10 - 15 minutos.	Cantidad de participantes: 1 a la vez.
Objetivo: Recorrer el circuito en el menor tiempo posible, superando los obstáculos, trabajando psicomotricidad fina y gruesa.	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • 1 túnel. • 6 ula – ula. • 3 neumáticos. • 1 pelota de plástico. • 1 canasto. • 2 carteles (inicio y meta).
Instrucciones: La persona a cargo preparará el siguiente circuito: Los/as niños y niñas deberán situarse en el cartel que indica el punto partida, para atravesar el primer obstáculo que es el túnel, deberá correr 1 metro para llegar a los 6 ula – ula, intercalando saltos, primero con	Consejos para el momento de la instrucción: <ul style="list-style-type: none"> • Modele cómo se debe realizar el juego.

las piernas separadas y luego saltando en un pie. Luego, correrá 1 metro, hasta llegar a la siguiente estación, en la que encontrará 3 neumáticos, los cuales, deberá saltar a pie junto. Al terminar lo anterior, se encontrará inmediatamente con la cuarta y última estación, en donde tendrá que tomar y lanzar con una mano, 1 pelota de plástico hacia el canasto, que se encontrará situado a 2 metros de distancia. Finalmente, correrá hasta llegar al cartel de la meta, que estará ubicado a 1 metro.

- Nota: Enlace visualización de juegos (las imágenes son de referencia, para complementar la comprensión de las instrucciones del juego, se invita a utilizar la creatividad y a flexibilizar según contexto y criterio):
https://docs.google.com/document/d/1kmF-bX6ZpqnTeTEIQJVDxsJgp2U9jd_G/edit?usp=sharing&oid=100613004034123006666&rtpof=true&sd=true