

Sociomotricidad en el aula: experiencias para el fortalecimiento de habilidades sociales y motrices en niños y niñas de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del municipio de Junín

Angie Nathaly Ospina Espinosa

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Departamental Nuestra Señora del Rosario – sede primaria, trabajando con niños y niñas entre 6 y 7 años de edad. El objetivo general fue fortalecer el desarrollo de la sociomotricidad a través de secuencias didácticas para el aprendizaje de los niños y niñas participantes durante el segundo semestre del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego estrategias de enseñanza a través de secuencias didácticas con la incorporación de recursos pedagógicos manipulativos reconociendo sus efectos en el fortalecimiento de las habilidades sociomotoras. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los participantes tienen necesidades educativas con respecto al proceso de desarrollo de habilidades sociales y motrices implementadas e integradas a experiencias significativas mediadas por entornos de aprendizajes ambientados y motivadores para facilitar el aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento.

Palabras clave: Sociomotricidad, secuencia, didáctica, interacción, educación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Institución Educativa Departamental Nuestra Señora del Rosario – primary campus, working with children between 6 and 7 years old. The general objective was to strengthen the development of sociomotor skills through didactic sequences for the learning of the participating children during the second semester of 2025, using a qualitative and experimental approach that employed teaching strategies through didactic sequences incorporating manipulative pedagogical resources, recognizing their effects on the enhancement of sociomotor abilities. From this research exercise, it was concluded that the participants have educational needs regarding the development process of social and motor skills, which should be implemented and integrated into meaningful experiences mediated by engaging and motivating learning environments to facilitate learning in different areas of knowledge.

Keywords: Sociomotricity, sequence, didactics, Interaction, Education.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Referentes Teóricos	17
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y tipo de Estudio.....	22
Unidad De Análisis	23
Técnicas para la recolección de datos.....	23
Categorías para el análisis de datos	26
Resultados	28
Análisis y discusión	33
Conclusiones y Recomendaciones	39
Referencias Bibliográficas	42
Apéndices.....	45

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	45
--	----

Introducción

La investigación tiene como propósito fortalecer el desarrollo de la sociomotricidad vista como una dimensión integral del aprendizaje kinestésico-corporal en ambientes motivadores con niños y niñas del grado primero de 6 y 7 años de edad de la institución educativa nuestra señora del rosario- sede primaria a través de la implementación de secuencias didácticas para el segundo semestre del 2025 e integrando recursos digitales como herramienta de apoyo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de docentes y estudiantes.

Dicho de esta manera, la tecnología hoy en día no solo es vista como un recurso fundamental para la comunicación e interacción entre personas también se necesita ser integrado por docentes en el aula como elemento motivador que varía los procesos, por lo tanto, se necesita la capacitación y actualización constante de conocimientos a docentes y estos puedan salirse de la educación tradicional. Los recursos tecnológicos según Ávila y Ramírez (2020), “una herramienta tecnológica, que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que cuenta con un componente lúdico, tecnológico e innovador, que despierta la motivación de los estudiantes” (p.28).

En la institución educativa mencionada anteriormente se identificó como primera base de observación e interacción con los estudiantes del grado primero que estos poseen grandes habilidades que los destacan en las diferentes áreas del conocimiento, así como destrezas físicas elementales sin embargo se evidencian dificultades en la motivación, la concentración y el desarrollo motor siendo este un limitante en la participación activa en el aula. Actualmente, las estrategias y metodologías pedagógicas se han centrado desde lo tradicional con escasa innovación limitando el interés y la creatividad del grupo. Los ejercicios prácticos y las salidas pedagógicas fomentan valores éticos y relación con el entorno. Sin embargo, no

está integrado en el plan actividades recreativas que promuevan el trabajo en equipo entre alumnos y fortalezcan la motricidad gruesa impidiendo el desarrollo de habilidades basadas en el movimiento y el uso del tacto siendo esta clave para el aprendizaje desde lo kinestésico-corporal.

Investigaciones como la de Ausubel (1983), se resalta la importancia del aprendizaje significativo con experiencias previas, mientras que desde el punto de vista de Vygotsky (1979), el aprendizaje se presenta desde un proceso social medido dejando ver la pertinencia en los métodos de enseñanza para las infancias. De esta manera, la relación entre los dos autores sugiere que, para promover verdaderamente el aprendizaje de los niños, necesitamos combinar un enfoque en las experiencias previas individuales y la mediación social.

Esto realmente nos ayuda a apreciar enfoques pedagógicos que respetan verdaderamente y aprovechan las experiencias vividas del niño, promoviendo las relaciones sociales, siendo esto particularmente relevante en la educación infantil.

Esta investigación se enfoca a implementar estrategias innovadoras que motiven al aprendizaje y fortalezcan la sociomotricidad potenciando el desarrollo integral de los niños y las niñas a nivel escolar.

De esta manera, el objetivo general de la investigación pedagógica es fortalecer el desarrollo de la sociomotricidad a través de secuencias didácticas para el aprendizaje en niños y niñas de 6 a 7 años de la IED Nuestra Señora del Rosario del municipio de Junín, durante el segundo semestre del año 2025. La formulación de este objetivo responde a la necesidad educativa del aprendizaje sociomotor implementado con material lúdico y recursos digitales, para esto se realiza la investigación bajo el enfoque cualitativo, por lo tanto, este enfoque se

caracteriza por el uso de método, como las observaciones, la entrevista y análisis de contenido que permiten la recolección detallada de los resultados.

El hallazgo más importante de esta investigación es que la aplicación de secuencias didácticas integradas utilizando recursos tecno audiovisuales contribuye efectivamente al fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en niños y niñas de 6 a 7 años en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario.

Los resultados han mostrado mejoras significativas en su motivación, comportamiento, coordinación motora y habilidades sociales que se prestan a un aprendizaje cinético, dinámico y holístico, dicho de esta manera, las intervenciones muestran que, si las actividades casuales se integran adecuadamente con la tecnología, pueden cambiar la escena tradicional de la enseñanza y el aprendizaje en el aula.

Finalmente, se remite al lector al informe completo para obtener un relato detallado de cómo llego a esta conclusión, incluyendo nuestra metodología en el enfoque, las iniciativas utilizadas e implementadas, y la teorización que sustenta este hallazgo, junto con recomendaciones basadas en la práctica educativa y trabajos futuros.

Caracterización

Ubicado en Cundinamarca, en la Provincia del Guavio a 103 km de Bogotá se encuentra el municipio de Junín, el cual se caracteriza por su diversidad vegetal, zonas de protección ambiental y actividades económicas basadas en la agricultura y la ganadería, en este contexto la Institución Educativa Departamental Nuestra Señora del Rosario – sede Primaria, atiende a estudiantes de 5 a 11 años, en su mayoría provenientes de familias de estrato medio. Sin embargo, enfrenta limitaciones en la incorporación de dispositivos tecnológicos en los procesos de enseñanza aprendizaje, lo que dificulta el fortalecer la formación integral de los estudiantes. A pesar de ello, la institución desarrolla programas escolares y salidas pedagógicas que contribuyen a la inclusión, desarrollo social y educativo de la niñez.

Para el desarrollo de esta investigación se escoge el grado primero a cargo de la docente Clara Rodriguez, este curso cuenta con 12 estudiantes entre los 6 y 7 años, edades en las que se combinan procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional propios de la infancia, la comunidad educativa es de estrato bajo e ingresos limitados, de esta manera, se encuentra una diferencia en el rendimiento académico en los alumnos debido a la falta de material pedagógico por lo que se requiere potenciar competencias y habilidades cognitivas y sociomotoras promoviendo el desarrollo integral y la resolución de problemas contextualizados.

Este grupo presenta necesidades en el aprendizaje vinculadas principalmente al desempeño académico, por esta razón se quiere fortalecer los aprendizajes en las diferentes áreas del conocimiento, generando desafíos para acceder a recursos pedagógicos innovadores en busca de estudiantes activos, motivados y participativos, así garantizar un adecuado desempeño académico, para ello, se considera un aprendizaje basado en secuencias didácticas con el apoyo

de dispositivos tecnológicos para fortalecer competencias, aprendizajes contextualizados y pertinentes para su formación integral.

Finalmente, se puede decir que las necesidades educativas identificadas anteriormente en la IED Nuestra señora del Rosario, aunque se evidencia la falta de compromiso y apoyo administrativo docente para la innovación de estrategias pedagógicas y padres de familia, lo que se quiere de integrar en el contexto educativo experiencias significativas utilizando material didáctico manipulativo (balones, aros, sogas, fichas, etc.).

Planteamiento del Problema

En la IED los y las estudiantes del grado primero, han demostrado grandes habilidades y destrezas para aprender en diversas actividades propuestas de manera grupal e individual, de esta manera, se evidencia que los niños y las niñas observan e interpretan a nivel literal, argumental y crítico en diferentes textos, los ejercicios matemáticos les permite fortalecer el aprendizaje numérico y operaciones básica, al igual de mostrar capacidades físicas básicas aunque con algunas dificultades en la coordinación y condición para ello, sin embargo, se evidencia falta de motivación, timidez y dificultades motoras en su proceso de aprendizaje y participación.

Las estrategias pedagógicas empleadas actualmente con el grupo, se han centrado en lo tradicional con reducida estimulación del interés y la creatividad, de esta manera, aunque la repetición constante permite que los niños y las niñas memoricen sus lecciones y estimule a nivel cognitivo; las salidas pedagógicas y ejercicios prácticos relacionados con el cuidado del entorno fortalezca valores éticos, no obstante, se evidencian limitaciones en la incorporación de recursos y material didáctico como apoyo de enseñanza y metodologías orientadas al desarrollo de la sociomotricidad como una dimensión integral del aprendizaje kinestésico-corporal.

En contexto, para mejorar la capacidad de análisis y estimular la atención, motivación, concentración etc., de los niños y niñas del grado primero, se quiere implementar experiencias basadas en secuencias didácticas con la incorporación de material didáctico como ayuda pedagógica que permitan innovar en las estrategias de enseñanza aprendizaje, para fortalecer a nivel cognitivo (razonamiento, comprensión crítica y analítica) y sociomotor (estabilidad, habilidades de manipulación), por lo tanto, fortalecer la sociomotricidad con recursos interactivos y material manipulativo para entornos más atractivos, dinámicos y pertinentes al atender limitaciones actuales (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 2022).

Asimismo, se formula la hipótesis en que la inclusión sistemática mediada por las tecnologías favorece el aumento de la motivación, el pensamiento crítico, la capacidad para resolver problemas y contribuye de manera significativa para fortalecer el desempeño académico y social del grupo. Si la tecnología es llevada al aula de manera creativa, estimula la imaginación, la cooperación y la exploración motriz dan paso a experiencias con juegos, realidad aumentada experiencias inmersivas, promover el trabajo en equipo para una participación activa facilitando la exploración autónoma. Para el docente este recurso enriquece la experiencia de aprendizaje al volverla atractiva y comprensible en cada clase, cuando las actividades lúdico-pedagógicas son creativas y oportunas para las edades de los alumnos.

Finalmente, se ha identificado una brecha en la concentración y la motivación que afecta el aprendizaje activo de los niños y niñas del grado primero. Asimismo, se evidencian dificultades para la innovación y la aplicación de experiencias pedagógicas basadas en el desarrollo de la sociomotricidad, se evidencia una escasa implementación de materiales pedagógicos interactivos y escaseces materiales manipulativos en espacios adecuados y ambientados según sus necesidades. Esta situación pone de manifiesto la pertinencia de una investigación orientada al fortalecimiento de la sociomotricidad como dimensión integral del aprendizaje kinestésico-corporal, con el propósito de potenciar habilidades y destrezas en la población infantil.

Pregunta de Investigación

¿Cómo a través de la secuencia didáctica se fortalece el desarrollo de la sociomotricidad en niños y niñas de 6 a 7 años de la IED Nuestra Señora del Rosario del municipio de Junín, durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de la sociomotricidad a través de secuencias didácticas para el aprendizaje en niños y niñas de 6 a 7 años de la IED Nuestra Señora del Rosario del municipio de Junín, durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Diseñar secuencias didácticas que integren actividades sociomotrices haciendo uso de materiales pedagógicos y recurso visual, orientados al aprendizaje en niños y niñas de 6 a 7 años de la IED Nuestra Señora del Rosario.

Implementar las secuencias didácticas propuestas, incorporando material pedagógico que promuevan la interacción motora y trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Evaluar el impacto que tuvieron las secuencias didácticas sociomotrices para el desarrollo del aprendizaje y la participación activa de los niños y niñas.

Marcos de Referencia

Referencias Conceptuales

El investigador fortalece la propuesta a través de un conjunto de ideas que forman la base teórica para su pregunta. Es así como los docentes argumentan su discurso académico en la búsqueda de abordar la problemática planteada, que permita también beneficiar a los niños y niñas, así como a su contexto inmediato. Es aquí donde la sociomotricidad refleja la calidad educativa a través de un proceso experiencial que no hace distinción artificial entre la escuela y los entornos de juego infantil. Por el contrario, se produce una transferencia eficiente de todos los lenguajes que se conoce, permitiendo a los niños obtener información con mayor facilidad.

Mejía y Ascuntar (2022) mencionan que la sociomotricidad se aplicó primero en las primeras etapas del niño para desarrollar una sensibilidad sensorial equivalente en la vida adulta posterior. A la luz de ello, la sociomotricidad es un área o rama en la cual las acciones pedagógicas y sociales de los niños en la escuela se realizan en conjunto de experiencias innovadoras y significativas permitiendo un aprendizaje integral.

El objetivo de diseñar secuencias didácticas para el aprendizaje significativo de los niños es planificarlas de manera que los contenidos y actividades se presenten en orden secuencial con objetivos claros y específicos. Las secuencias se dividen en las siguientes tres etapas: inicio (recuperación de conocimientos previos y motivación mediante una actividad), desarrollo (relación de conocimientos previos con nueva comprensión y aplicación) y, finalmente, etapa de cierre (demostración de la evaluación del aprendizaje). De esta manera, los docentes pueden estructurar el proceso de enseñanza de una manera lógica y eficiente.

El propósito del docente investigativo es poder generar enseñanza a su grupo de estudiantes y la implementación de secuencias didácticas sirven como estrategia facilitadora para

la educación desde corporalidad, garantiza comprender y aplicar conocimientos de forma efectiva y duradera, de esta manera, las actividades y recursos a utilizar deben promover la formación del alumnado en lo cognitivo y motriz. Según Díaz-Barriga, Á. (2013), “Las secuencias pueden describirse como una organización de las actividades de aprendizaje que se llevarán a cabo con los estudiantes y por los estudiantes, con el objetivo de enseñarles a desarrollar una comprensión significativa” (p.1).

Asimismo, el aprendizaje no se limita al modo tradicional donde todo comienza con la repetición visual y oral de cualquier fenómeno en el entorno natural, en este caso va dirigido a lo activo, al dinamismo y lo expresivo de manera corporal que va madurando en cada etapa de madures, de esta manera, el docente investigador considera que el incluir en su estrategia educativa herramientas de apoyo visual como videos musicales fortalecen la enseñanza, (Ávila & Ramírez, 2020).

El papel del docente es crucial, actúa como un puente para el aprendizaje ya que su trabajo implica diseñar y organizar experiencias significativas acordes a las necesidades educativas y etapas de desarrollo de sus estudiantes en escenarios acordes al aprendizaje, dicho de esta manera, la educación que se imparte desde la innovación haciendo uso de diversos recursos y materiales que se pueden manipular generan en el alumno un sentir motivador, siendo así que la educación actual puede llevarse a cabo a una escala más amplia que permita fortalecer el patrón de desarrollo cognitivo, motor y social en los niños y niñas. Rodríguez Guimeráns et al. (2021) en su artículo describen la naturalidad y sentido de lo visual que proporcionan los materiales y recursos ya que facilitan el aprendizaje de los estudiantes y ser estos interactivos y estimulantes.

En definitiva, es posible destacar lo importante del aprendizaje en entornos que involucran elementos, materiales debidamente organizados, relaciones humanas y que favorecen la autonomía, la interacción social y desarrollo integral, donde se brindan experiencias sensatas en la práctica pedagógica para los estudiantes, que contribuyan tanto al desarrollo de habilidades cognitivas como directamente a la coordinación de movimiento (Lillard, A. S. 2017).

Referentes Teóricos

Vygotsky (1979) argumenta que el aprendizaje es un proceso sociocultural y tiene lugar en situaciones de enseñanza que transforman al individuo culturalmente. El maestro actúa como mediador y desempeña un papel clave en el desarrollo cognitivo, social y motor resultante de actividades interactivas.

Thorndike en palabras de Vygotsky (1979):

El estudio de McCarthy demostró que este último punto de funciones se hallaba en el nivel de desarrollo real de los niños de cinco a siete años. Todo aquello que no podía llevar a cabo sin ayuda, sin colaboración o en grupos a la edad de tres a cinco años, podía hacerlo perfectamente por sí solos a la edad de cinco a siete años. De este modo si tuviéramos que determinar únicamente la edad mental – esto es, tan solo las funciones que han madurado—no tendríamos más que un resumen del desarrollo completo; sin embargo, si determinamos las funciones en maduración podremos predecir lo que sucederá con estos niños a la edad de cinco a siete años, siempre que se mantengan las mismas condiciones evolutivas. (p. 11)

En términos de desarrollo de habilidades motoras, el párrafo dice que entre las edades de 3 a 5, las habilidades motoras que los niños aún no pueden hacer por sí mismos o de manera individual, podrían ser posibles de lograr en grupo y se consolidan alrededor de los 5-7 años, por esto parece que las competencias motoras durante un período de dinamismo se han internalizado en fases de crecimiento tranquilo. Por lo tanto, si solo medimos las habilidades motoras de un niño al analizar solo su (edad mental), esto es

todo lo que veremos. Sin embargo, si también tomamos nota de las habilidades motoras que están desarrollándose o madurando, entonces podemos predecir qué tan bien podrá hacer algo en el futuro.

Para resumir, no es necesario considerar simplemente lo que un niño ya está haciendo por su cuenta, sino también aquellas habilidades motoras que aún están emergiendo. Esto nos da una visión más verdadera de su desarrollo aún por evaluar con precisión y nos lleva a sus próximos avances.

Piaget (1970) propuso que los niños pequeños se desarrollan a través de etapas, con el aprendizaje construido en un proceso activo en interacción con el entorno. Durante la fase sensoriomotora (0 a 2 años), los bebés adquieren habilidades motoras interactuando con objetos y su entorno. La siguiente etapa preoperacional (2-7 años) consolida habilidades simbólicas y sociales, para lo cual el juego y la interacción con otros son esenciales para el aprendizaje, respectivamente.

En este sentido, la educación temprana que se debe ofrecer tiene que proporcionar a los niños entornos ricos en estímulos motores contrastantes donde puedan jugar y acumular conocimiento, tanto en términos de movimiento como en momentos de aprendizaje social necesarios para el desarrollo cognitivo importante para el proceso de habilidades de percepción y resolución de problemas.

Jugar es una forma importante para que los niños exploren su entorno y desarrollen habilidades motoras gruesas, motoras finas y sociales durante la educación infantil, esto les brinda a los niños y las niñas la práctica del control físico como en las competencias sociales a través de su comunicación y cooperación con los demás, de este modo, es importante que los entornos educativos tempranos estén diseñados para apoyar este tipo de aprendizaje profundo.

La psicomotricidad, según Le Boulch (1993) en el Congreso Nacional de Educación Física y Ciencia de Argentina, es una dimensión dentro del aprendizaje de la infancia, permite comprender la relación entre movimiento y desarrollo social donde ciertas actividades lúdicas enfatiza en los movimientos corporales desde la corporalidad, es decir, todos los movimientos del cuerpo en conjunto con actividades mentales (comportamientos individuales) ayudan al individuo a tener autoestima, a coordinar, a concentrarse, a controlar el cuerpo y a desarrollar la mente. El autor es consciente de que el movimiento humano "siempre está lleno de significado" (Le Boulch, 1993, p.3); su intensidad comprensiva para el desarrollo personal.

Esta cita apoya la investigación citada, ya que tiene como objetivo implementar cambios en la educación como vehículo para promover la creatividad; visto a lo largo de líneas holísticas, tanto la creatividad de los maestros como de los estudiantes.

Finalmente, cabe destacar que dependiendo de las necesidades las acciones de los estudiantes contribuyen a su formación y la activación corporal, así como el trabajo conjunto permite procesos de enseñanza-aprendizaje, el objetivo de esta propuesta es valorar el trabajo de los docentes al diseñar prácticas innovadoras donde integran recursos que ofrecen entornos propicios con actividades que favorecen lo kinestésico (Desplechin et al. 2022).

Referentes Técnicos

El Ministerio Nacional de Educación (2014) ofrece a los docentes los recursos necesarios que les permitirán comprender cómo se puede dirigir un currículo institucional y seguir directrices para cumplir con los procesos de desarrollo integral de las infancias, a su vez establece aquellos criterios pedagógicos que atienden al bienestar, cuidado, integralidad, y adecua todas las experiencias educativas que serán también relevantes. De esta manera, pretende que el desarrollo de la primera infancia sea holístico mediante la integración de las dimensiones

del cuerpo, emociones, el habla y las distancias sociales. A través de este método, los niños y niñas aprenden con el trabajo colaborativo, no solo referencias morales y sociales (MEN 2014).

Por tal razón, se garantizarán en la implementación de las secuencias didácticas recursos lúdicos y tecnológicos ajustados conforme al currículo en ambientes propicios y atendiendo las necesidades de aprendizaje de los niños y niñas. Este referente aporta al presente proyecto investigativo desde el marco de la política pública y se articula al enfoque de la sociomotricidad que propone Le Boulch (1993), quien, valida la importancia de promover experiencias pedagógicas innovadoras, enfocadas al trabajo de la corporalidad (movimientos, manipulación de objetos, actividad física etc.) centrada en el desarrollo integral y en el respeto por la diversidad de las infancias para un aprendizaje significativo.

Referentes Legales

El marco legal colombiano garantiza la protección integral y el derecho a la educación para los niños. De acuerdo con la Constitución Política Colombiana de 1991, por ejemplo, el Artículo 44 establece la prioridad de estos derechos para los niños y garantiza la atención a sus necesidades formativas para su bienestar educativo y social. Esto está respaldado por la Ley 1098 de 2006, que promete apoyo y protección total para los niños con entornos adecuados para desarrollar habilidades y conciencia cognitiva, buena salud en combinación con actividades físicas y emocionales (Congreso de la República de Colombia, 2006). Esto significa que los maestros deben comprender que la Ley General de Educación 115 de 1994 detalla sus deberes para los procesos pedagógicos a llevar a cabo, ya que tales posibilidades útiles se presentan, así como la capacitación para los maestros, dicho así, que tanto la estrategia de secuencias didácticas apoyadas de recursos y diversos materiales propuestos a solucionar la problemática evidenciada

en la población infantil, fortalece el aprendizaje de habilidades sociales, motoras, cognitivas etc, cumple con el propósito educativo y formativo dispuesto.

Referentes Éticos

Esta investigación está respaldada por principios éticos universales que protegen los derechos inviolables de los niños participantes contra un quebrantamiento de confianza, tal como se prevé en la Ley de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006 en Colombia). Para asegurar la independencia de estos datos, se ha diseñado y distribuido un formulario de consentimiento informado entre los padres para cada uno de sus niños, con el fin de que conozcan la intencionalidad de cada intervención y participación investigativa. Se les hace saber a través de estos detalles que la intervención y la participación en la investigación no interferirán con ninguna de sus propias acciones en lo posible.

Al mismo tiempo, la información recopilada de ellos se utilizará exclusivamente para fines académicos, manteniendo la confidencialidad. Esta intervención está diseñada para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de mala a buena, pero el objetivo debe ser más que superficial: fortalecerá las habilidades socio-motrices en el aula a través de actividades pedagógicas simbólicas e integradas con integración inclusiva (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Herramientas y Métodos

Enfoque y tipo de Estudio

Esta investigación se desarrollará con un enfoque de tipo cualitativo y de estudio de diseño descriptivo-experimental. Este enfoque permitirá comprender los procesos de aprendizaje, interacciones y transformaciones en los estudiantes, por lo tanto, es de interés el poder analizar como los estudiantes, participan y se motivan a desarrollar actividades de fortalecimiento corporal y social, su desempeño y las habilidades que con ello pueden adquirir, por tanto, el docente investigador tiene en cuenta el valor de la dimensión social, emocional y formativa en los procesos aprendizaje desde la infancia.

De tal manera, se afirma que en estudio va muy bien con lo experimental al intervenir en la población infantil planeaciones pedagógicas con apoyo de material lúdico-pedagógico y en ocasiones visual, mediante la estrategia secuencias didácticas con las que se permite observar cambios significativos en el desempeño sociomotor. Hernández-Sampieri et al, (2024) afirman que “la investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p.391). dicho así que el enfoque cualitativo busca comprender y explorar los procesos educativos y sociales.

El enfoque experimental se relaciona completamente con la variable, desarrollo de habilidades sociomotoras en niños y niñas de 6 a 7 años con secuencias didácticas donde están presentes las experiencias significativas para el aprendizaje. La experimentación es una investigación que permite establecer relaciones de causa y efecto, tiene un control en las variables donde se comprueba si una intervención tiene cambios significativos en contextos sociales y educativos (Mejía Ramírez, X., & Ascuntar Ascuntar, E. 2022).

Unidad de Análisis

Se realizará el análisis con 12 niños y niñas (6 niñas y 6 niño) del grado primero y docente de la Institución Educativa nuestra señora del rosario del municipio de Junín de Cundinamarca.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos permiten ser la estructura del diseño de las técnicas específicas donde los procedimientos y métodos son útiles en la investigación, con un gran propósito de obtener información pertinente de los objetos formulados para ella (Denzin y Lincoln, 2012). Teniendo en cuenta la pregunta de investigación “¿Cómo a través de la secuencia didáctica se fortalece el desarrollo de la sociomotricidad en niños y niñas de 6 a 7 años de la IED Nuestra Señora del Rosario del municipio de Junín, durante el segundo semestre del año 2025?”, se integrarán las técnicas pertinentes que respalden el proyecto dando solución y claridad a la problemática observada con la población, la finalidad es que, a partir de la planeación e implementación de secuencias didácticas, los niños y las niñas fortalezcan el desarrollo de la sociomotricidad, de esta manera:

Se considera con el primer objetivo específico de la investigación, empleará como técnica de recolección de datos la planeación pedagógica, donde se exponen las actividades a implementar con la población infantil por medio de la estrategia secuencia didáctica llamada “juguemos y compartamos en equipo disfrutamos” para fortalecer el desarrollo de la sociomotricidad. Esta secuencia permite actividades dinámicas de manipulación, coordinación y concentración que motivan al aprendizaje, da paso a la integración y permite desarrollarse en tres clases con 50 minutos por clase para su implementación (Díaz Barriga, 2013).

Siendo así que esta técnica sirve como herramienta que organiza y fundamenta la intención con la que se va a dar respuesta a las necesidades educativas observadas, (habilidades de aprendizaje cognitivo, social, emocional etc.), por lo tanto, las planeaciones son una guía e insumo que permite al docente intervenir en un grupo específico para identificar aspectos que reflejen habilidades, destrezas, relaciones sociales, emocionales y de convivencia entre los participantes (Vasilachis de Gialdino, 2006).

Por ende, se documentará y registrarán los datos que responden a los estímulos de los estudiantes y resultado de la intervención por medio de un diario de campo,

De esta manera según indica el segundo objetivo de la investigación, se llevará a cabo la implementación de una experiencia pedagógica donde se integren actividades grupales lúdicas (movimientos, juego, dramatización, conversación y reflexión), para esta clase se integra el uso de recursos digitales (proyección de actividad física como aeróbicos y baile). Prensky (2001) argumenta que "los juegos digitales pueden ofrecer experiencias de aprendizaje altamente interactivas y atractivas" (p. 68). El aula experimenta nuevos cambios en la enseñanza, se alcanzan avances importantes para los estudiantes La experiencia estima un tiempo aproximado de 50 minutos y finalmente todo quedara en registros audiovisuales (fotos y videos) que servirán como insumo de observación y análisis de conductas sociomotoras y colaborativas en los niños y las niñas en estudio del grado primero.

De la misma manera, los datos finales se llevarán a cabo implementando una experiencia pedagógica acompañada de una entrevista semiestructurada como propósito de evaluar los avances, satisfacciones y resultados que tuvieron los estudiantes en los anteriores encuentros, está se desarrollará en 50 minutos que integra en sus tres momentos actividades grupales de conversación, cooperación y reflexión, en la que están presentes recursos y materiales

necesarios, en este sentido, los niños y las niñas aprenden con la motivación que los nuevos recursos les ofrece mientras se divierten (Ávila & Ramírez 2020).

Finalmente, la técnica que permite recopilar los datos resultado de las intervenciones con la población participante y que permite un análisis de resultados de la investigación será la aplicación de entrevista semiestructurada con los niños y niñas y docente para recoger su percepción sobre las actividades, se fortalece el encuentro en el diseño de una experiencia que sea significativa para activar desde el momento inicial el interés de los estudiantes y se busca que la sea interpretación equitativa. Según Moya Gómez, B. J (2024):

El juego en grupo fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo en equipo. Ya es sin duda sus primeras participaciones sociales, se dan dentro de un aula escolar, donde encuentran seres similares, pero con distintas personalidades, siendo así que el juego se convierte en una herramienta armónica de adaptación social en las escuelas. (p. 5)

Se describe la relevancia del juego grupal como una fuente clave para la socialización infantil en el entorno escolar, aprender a través del juego no solo trata de que los niños aprendan a comunicarse y colaborar entre sí, sino también de que sean capaces de convivir entre personalidades diferentes. El juego, por lo tanto, sirve como un recurso exitoso para facilitar un contexto armonioso y adecuado para el aprendizaje social, equipando a los niños para participar positivamente en el juego social fuera del ámbito escolar.

Finalmente, se establece que en la entrevista semiestructurada se responderán interrogantes como: (que les gusto, como se sintieron, de qué manera impactan estas intervenciones a la población etc.) para consolidar el producto final y lograr la recolección de datos precisos para el desarrollo del análisis.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías a mencionar en este apartado son el resultado de los datos anteriormente consolidados en esta investigación donde se tiene en cuenta la problemática diagnosticada en la institución educativa Nuestra señora del Rosario en el grado primero, por lo tanto, se utiliza como método la investigación cualitativa para identificar las brechas y hallazgos relevantes que dificultan la educación integral entorno a el desarrollo de la sociomotricidad del alumnado para fortalecer habilidades sociales, cognitivas, motoras, críticas etc.

Resultan especialmente pertinentes para dar respuesta a la pregunta problema y la información necesaria a los objetivos formulados, de este modo la recolección de datos se da a partir de las siguientes técnicas para profundizar en temas relevantes con la investigación:

Sociomotricidad (interacción, coordinación motriz, respeto de reglas y turnos, conversaciones), esta permitirá fortalecer el desarrollo integral y los aprendizajes de los niños y niñas del grado primero

Habilidades sociales (colaboración, comunicación, resolución de conflictos) como parte de las estrategias integradas en las secuencias didácticas diseñadas con el propósito de enseñanza-aprendizaje, de esta manera, se integra en las herramienta y recursos pedagógica para el fortalecimiento de habilidades.

Uso pedagógico de apoyo tecnológico y material didáctico (atención y concentración, integración con lo motriz e interacción con la tecnología), los recursos digitales brindan la oportunidad de un aprendizaje dinámico, personalizado y motivador, por que fomenta la colaboración y un pensamiento más crítico.

Desarrollo emocional (motivación, autoconfianza, expresión de emociones), esta categoría promete preparar mentalmente a los alumnos para enfrentar desafíos mejorando su

rendimiento académico desarrollando autoconocimiento y autonomía en ellos, como lo expresa Torres, C y Torres, M (2007), “En este caso específico estas categorías se centran en el juego como estrategia que facilita el aprendizaje significativo” (p. 10). De esta manera, se consideran las categorías planteadas como una herramienta estratégica que favorece, facilita e integra los saberes previos del estudiante con los nuevos a fortalecer.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Los primeros resultados que se obtienen a partir de las actividades propuestas en cada encuentro por medio de secuencias didácticas repartidas en tres clases, aplicada a 12 estudiantes (6 niñas 6 niños) responde a la variable de la sociomotricidad al trabajar coordinación, concentración y expresión corporal mientras estaba presente la interacción en todo momento, ya que para este primer encuentro los niños y las niñas jugaron llevando el ritmo con su cuerpo y siguiendo instrucciones de la docente en cargada (Angie Ospina) para probar su concentración y agilidad de coordinación, este juego consistía en llevar las manos a las partes del cuerpo indicadas por el instructor en diferentes velocidades los participantes que se iban equivocando se sentaban en su silla, al igual el momento del desarrollo y cierre fueron generadores de sorpresa e interés para los estudiantes quienes se mostraron muy activos y dispuestos facilitando la intención de las actividades, a su vez permitiendo la interacción espontanea e interactiva.

Para el primer momento de las actividades propuestas en secuencias didácticas se articulan al enfoque cualitativo porque priorizan la observación de comportamientos, emociones y formas de interacción entre los participantes, otro de los momentos de la implementación dio paso al baile donde mover todo el cuerpo era una de las principales reglas, para esto se hizo uso de recursos digitales proyectando un video en la pantalla del computador “baile infantil- actividad de movimiento” este baile invitaba a los niños y las niñas a llevar el ritmo marchando y

seguir las instrucciones llevando sus manos a las partes del cuerpo que indican en el video, los niños sonreían y estaban muy atentos a cada paso moviendo su cuerpo con destreza y algunos más ágiles que otros ya que inevitablemente los niños se confunden al seguir los movimientos. Este tipo de actividades facilitan la imitación, fortalecen la memoria y hace que el aprendizaje sea dinámico.

De esta manera, un ejemplo concreto del buen resultado evidenciado en el proceso de aprendizaje social motriz esta durante los ejercicios de circuitos, estos se desarrollaron en parejas y grupos realizados en relevos en el patio escolar donde se enfrentaron a retos como pasar varios obstáculos agarrados de las manos uno ayudando al otro y trabajando en equipo para lograrlo. De esta manera niños y las niñas se apoyaban gritándole a su compañero para darle ánimo y motivación a realizar todo el circuito, así estos avanzaban pronto hasta donde estaba su equipo pues estos juegos generan competencia entre los alumnos.

Estuvo presente una actividad de imitación en el que se hizo un círculo, luego se pasa una pelota al son de “*tingo tingo tango*” con los participantes al que le caía la pelota pasaba al centro del círculo allí tenía que realizar algún movimiento o gesto que quisiera hacer en este juego se podía ver como cada estudiante fortalece sus habilidades sociales, creativo, cognitivo, se estimula su lenguaje, la empatía y la motricidad. Para esta actividad los niños y las niñas presentaron algunas dificultades ya que mostraban un poco de timidez; sin embargo, lograron completar la actividad brindándoles comprensión y haciendo que confíen en sus capacidades. De esta manera los niños y las niñas se anticipan y responden a los movimientos del otro sus gestos y aptitud.

Así durante la actividad física en un próximo encuentro los niños y las niñas tuvieron que saltar como ranitas atravesando los aros de manera individual, luego mantener el equilibrio

al caminar sobre la soga, también tuvieron patear el balón a la cancha y finalmente pasar los conos en zic zac o saltar por encima de ellos según fueran cambiando las instrucciones de la docente a cargo y con estas clases dinámica los estudiantes; estuvieron muy felices, activos, conversadores, atentos mostrando agilidad y dan valor a cada momento.

Las secuencias didácticas diseñadas a fortalecer la sociomotricidad en los niños y niñas aportan al estudio experimental ya que implican la implementación de actividades pedagógicas concretas, permiten comparar un antes y un después en el proceso de los niños, pues ofrecen un enfoque integral combinando el aprendizaje a través de la lúdica con el desarrollo de habilidades.

Con respecto al último objetivo, se evalúan los aprendizajes obtenidos durante la implementación, en el juego de sigue al líder los niños y las niñas mostraron entusiasmo al querer tomar el rol de líder para seguir las indicaciones de sus compañeros, por lo tanto se pudo observar que el juego de roles permite a las infancias captar la atención rápida promoviendo la imitación motriz, así mismo formar figuras corporales los niños muestran trabajo en equipo, cooperación y negociación para organizarse en el espacio, observar las posiciones de sus cuerpos y dimensiones generando en los participantes alegría, conversación y debate por lo logrado. Una de las niñas manifiesta “me gusto hacer las figuras geométricas con el cuerpo porque con mis amigos nos movíamos juntos y es muy bonito” otro de los participantes manifiesta que se sintió muy feliz pues “me gustó mucho bailar con la música todos hacíamos lo mismo”.

Continuando con el proceso de aprendizaje para los estudiantes del grado primero, se fortalecen sus habilidades creativas apoyados en la actividad digital ¡¡just dance kids!, se movían al ritmo de la música favoreciendo la coordinación y el disfrute grupal siendo evidente la diversión y fluides al moverse, los participantes respondieron favorablemente a la cada actividad física grupal manifestando su participación y cooperación.

Al pedirle a los alumnos dibujar su emoción más sentida como resultado de sus participaciones manifiestan alegría y emoción; para sus dibujos utilizaron colores brillantes evidenciando conexión positiva con la actividad, del mismo modo en la entrevista semiestructurada se pudo recopilar reflexiones donde los niños y niñas resaltan su amistad la importancia de la escucha atenta y el valor de disfrutar jugando juntos.

Antes de la implementación, los niños y las niñas tenían poca conciencia de lo importante que es el aprendizaje motor en equipo y la cooperación y en la mayoría de los casos, eran percepciones bastante segmentadas y veían las actividades físicas como juegos individuales o libres. Por ello según las entrevistas finales, durante la intervención, todos los participantes se dieron cuenta de que la cooperación y la capacidad de sincronizar sus acciones con sus compañeros eran importantes para lograr objetivos comunes. En este sentido, este indicador para todas las categorías tiene un valor más consciente y positivo, y sus características motivacionales están más definidas.

Principalmente, todos los niños, antes de aplicar las secuencias didácticas, tenían actitudes pasivas y no siempre eran capaces de integrarse en actividades cooperativas, las entrevistas y los registros de la lección final muestran una diferencia altamente positiva ya que después de la implementación, los niños y las niñas fueron más activos, atentos, informados e inspirados para la acción e interacción. La diferencia se refería principalmente al nivel de interés en seguir la instrucción e imitar a un compañero, los estudiantes disfrutaron del movimiento grupal y de su imitación conjunta.

Los resultados de los planes de lección y la observación tanto del comportamiento motor como de la dimensión social y emocional mostraron un progreso significativo, al principio, los niños tenían algunas dificultades para mantener la atención al coordinar

juntos, al final de la intervención, la diferencia era notable. Juntos, todos los niños y las niñas realizaron movimientos coordinados y formas simétricas. En el nivel comportamental, los niños eran más disciplinados y respetaban las opiniones del docente y compañeros. Sin embargo, el aspecto valioso fue su participación altamente solidaria y activa, para el nivel emocional y cognitivo, la diferencia hacia mostrar y sentir las emociones de forma positiva.

Finalmente, las secuencias implementadas y los materiales recreativos y pedagógicos contribuyeron a una transformación integral tanto para niños como para niñas. Las entrevistas finales y la comparación de datos de observación muestran que la variable independiente ha tenido un impacto significativo en esta variable dependiente y se asoció con su cambio cognitivo, social, motor y emocional en la población.

Análisis y Discusión

La discusión de los resultados permite una interpretación crítica de lo que se encontró en el curso de esta investigación, directamente relacionada con los objetivos propuestos y la variable de estudio: las habilidades de los niños que surgieron a través de la implementación de secuencias didácticas mediadas por material lúdico-pedagógico para niños de 6/7 años. Los resultados señalaron avances relevantes en la coordinación motora, la sociabilidad, la motivación y la participación activa entre los estudiantes que fueron estimulados a partir de experiencias lúdicas, cooperativas con materiales lúdico-pedagógicos y mediadas tecnológicamente.

Siguiendo esta dirección, a través del análisis, se explora en qué medida la variable de la sociomotricidad influyó en el aprendizaje de los participantes, las relaciones sociales y el rendimiento afectivo, observando con qué cambios relacionados con su propia autonomía, la representación de los demás y la comunicación se produce su transformación.

Esta sección explorará la conexión de los hallazgos empíricos con trabajos teóricos de autores como Vygotsky (1979), Le Boulch (1993) y Díaz-Barriga (2013), quienes conciben el aprendizaje como un proceso social, motor y significativo. Además, el análisis se aborda desde una perspectiva ontológica que toma el desarrollo sociomotor como la expresión integral del ser, cuando cuerpo-mente-emoción convergen en el proceso educativo.

Reconocer que los niños y las niñas tienen diferentes capacidades en los campos del desarrollo motor, social y emocional antes de la intervención es una forma útil de pensar en el camino, de hecho, estaba claro que los participantes estaban interesados en mover sus cuerpos y

jugar; sin embargo, apenas podían concentrarse durante un tiempo en estos movimientos. Les resultaba difícil trabajar juntos y expresar un sentimiento. Según Mejía y Ascuntar (2022), la socio-motricidad debe entenderse como un proceso que integra el cuerpo con la sociedad, permitiendo que los niños se conviertan en parte de su entorno educativo, los estudiantes mostraron una tendencia a adquirir conocimientos a través del aprendizaje exploratorio durante el período de verificación de la práctica previa, pero esto se dio con una parcial autonomía. Su comportamiento confirmó así que eran necesarias estrategias didácticas que pudieran desarrollar su autoconfianza y animarlos a comunicarse y coordinar funciones motoras.

Díaz-Barriga (2013) sugiere que, a través de secuencias didácticas, tanto la organización como la coherencia se le dan a lo enseñado-aprendido, y las actividades que integran el conocimiento preexistente con nuevas experiencias significativas se presentan de manera ordenada, desde una perspectiva ontológica, esta etapa mostró cómo los niños comenzaron a definirse en el ámbito del movimiento. El cuerpo emergió como una especie de medio para expresarse y obtener información o incluso entrar en relaciones con otros, este descubrimiento señala el inicio del cambio personal y colectivo, en el que la socio-motricidad se presenta como un conducto para un aprendizaje integral.

El resultado de una evaluación exhaustiva muestra que la variabilidad se sintió tan vívidamente entre sus sujetos que involucró todos los aspectos de la vida. Los estudiantes lograron destacar sus aprendizajes en el desarrollo de las secuencias didácticas de tal manera que lograron avanzar en la coordinación, la atención y el juego mutuo, las prácticas de habilidades motoras en grupo ayudaron a fomentar la confianza, la empatía, la cooperación y la toma de decisiones compartida entre los compañeros, el movimiento humano no es solamente una cuestión biológica, esto permite el desarrollo de la personalidad y la integración social, sin

embargo, cuando se trata de la implementación de esos antiguos objetivos, el análisis muestra un cambio sorprendente: pasaron de la timidez y pasividad iniciales a la participación activa, y los niños tomaron cursos de aprendizaje autoelegidos (Le Boulch, 1993).

Como resultado, la incorporación de recursos digitales como videos interactivos o juegos proyectados favoreció tanto la atención como la creatividad, Ávila y Ramírez (2020) enfatizan cómo, con un enfoque lúdico, la introducción de herramientas tecnológicas puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes para aprender algo nuevo en clase y convertirlo en un placer. La línea recta de la variable sociomotricidad también se reflejó en una dimensión social, los niños mostraron un mayor respeto por las normas de convivencia y comportándose como parte del grupo en sus acciones a través de dinámicas grupales, esto confirma que, al integrar elementos culturales en su enseñanza, la sociomotricidad permite no solo el desarrollo físico sino también el ensanchamiento de la vida ética y moral de las infancias.

Desde un punto de vista ontológico, descubrimos que había habido un cambio esencial en la forma en que los niños se veían a sí mismos y a los demás, al estirarse físicamente con compañeros, los participantes llegaron a comprender que el cuerpo es un medio de creación de significado y de expresión, la experiencia motora se convirtió en un escenario para expresar emociones y desarrollar confianza individual y colectivamente, de modo que pudiera beneficiar a todos.

De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky (1979), el aprendizaje surge de la interacción entre las personas. Se construye a través de la mediación social. Este principio se observó en actividades cooperativas cuando los niños aprendieron, por lo tanto, la integración de la sociomotricidad y la tecnología educativa trajo experiencias dinámicas y reflexivas donde los participantes se entendieron a sí mismos como sujetos de aprendizaje. De esta manera, a partir de

los hallazgos, vemos que la ontología de la infancia está estrictamente vinculada con el movimiento, la interacción y la emoción. El cuerpo deja de ser solo un instrumento de acción para convertirse en un sitio para el pensamiento, la creatividad y el autodescubrimiento.

Se evidencia que los resultados están en consonancia con estudios anteriores que destacaron la importancia del juego y la tecnología en la educación, Rodríguez Guimeráns, Comesaña y Rodríguez (2021) plantean que los materiales digitales incitan la participación y fomentan un aprendizaje más interesante y significativo en la educación infantil. Asimismo, Ramadhani, Sinaga y Murni Asih (2024) mencionan que el uso de medios digitales en el desarrollo motor temprano puede desarrollar la cooperación, así como la comprensión sobre el material.

Los hallazgos de Desplechin-Lejeune, Lebecq y Froissart (2022) también refuerzan la relevancia de un enfoque psicomotriz propuesto por Le Boulch (1993), ya que la educación física y motora fomenta el desarrollo humano integral en sus dimensiones cognitivas y afectivas.

Estas conclusiones coinciden con los hallazgos de este estudio, donde la sociomotricidad reforzó la motivación, la autonomía y el pensamiento reflexivo en los niños que participaron en experiencias didácticas combinadas.

Sin embargo, una de las limitaciones encontradas durante el desarrollo del estudio fue su reducido tamaño de muestra, solo participaron (12 estudiantes). Además, el contexto educativo ofrecía poca provisión de recursos pedagógicos (computadores, libros, aros, balones etc) en la institución educativa en la institución educativa, por lo que el espacio limitado no permite diversificar las estrategias, dificultando la comprobación de otras estrategias digitales (Cheng Dong & Ding Lan, 2020). Otro factor de limitación en estos experimentos fue que inicialmente no teníamos forma de evaluar los efectos duraderos de las variables, ya que el tiempo de

implementación fue corto. Sin embargo, tales limitaciones no obstaculizaron la obtención de resultados valiosos y consistentes con los objetivos propuestos.

La investigación cualitativa debe contextualizarse (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, 1994), lo que implica la singularidad del lugar y las condiciones sociales que producen hallazgos a partir del análisis de datos. En futuras investigaciones, se recomienda realizar estudios con poblaciones grandes y extender el uso de secuencias didácticas para que los logros obtenidos puedan ser analizados nuevamente en cuanto a su permanencia.

Basado en los resultados de la investigación, describo varios factores importantes en la práctica pedagógica para la educación primaria:

En primer lugar, se reconoce la necesidad de sumergir el comportamiento sociomotor en todo el currículo académico para desarrollar el cuerpo, las emociones y la comprensión de los estudiantes, lo cual, a su vez, favorece el aprendizaje continuo.

En segundo lugar, se sugiere que los docentes necesitan capacitación en tecnologías educativas dirigidas a experiencias activas y participativas.

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2022), la innovación pedagógica y el uso de estrategias activas son pilares indispensables para el desarrollo educativo.

De manera similar, "Lineamientos Pedagógicos para la Primera Infancia" (Ministerio de Educación Nacional, 2014) señala que el desarrollo integral de la infancia debe incluir el cuerpo, el sentimiento y la comunicación como dimensiones inseparables de la naturaleza humana. En consonancia con esto, la investigación actual muestra que las actividades pedagógico-tecnológicas en el aula contribuyen a un aprendizaje más genuino y duradero.

En conclusión, nuestro análisis de los hallazgos de la investigación mostró que, al integrar secuencias didácticas con recursos y materiales adecuados, la sociomotricidad puede

considerarse como una herramienta poderosa para fomentar el desarrollo integral de la infancia, se puede decir que esta nueva iniciativa proporciona la mayor ayuda para los niños, ya que los niveles de los niños y las niñas han desarrollado habilidades sociales, emocionales e intelectuales que mejoran su educación.

Los resultados confirman las ideas postuladas por Le Boulch en su libro (1993) "El cuerpo en el proceso educativo" y también sostienen las propuestas por Vygotsky (1979). Esto alimenta la necesidad de combinar estas metodologías sociomotoras y digitales, y además investigar su efecto en el clima escolar, la capacidad de autogestión y la construcción del yo de los niños.

Por tal motivo las experiencias pedagógicas diseñadas e implementadas muestran que enseñar a través del cuerpo, los juegos y los ejercicios tiene solo fortalezas: hace que el aprendizaje sea natural; contribuye no solo al desarrollo mental temprano sino también elimina un concepto amoral (que existen reglas predeterminadas sobre cómo deben formarse los seres humanos) de la mediación, así como cualquier pretensión de querer que la mente alcance todos los fines a la vez.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación evidenció que la aplicación de secuencias didácticas integradas con diversos recursos y materiales lúdico-pedagógicos logró fortalecer de manera significativa el desarrollo de la sociomotricidad en niños y niñas de 6 a 7 años, cumpliendo los objetivos planteados de diseñar, implementar y evaluar estas estrategias pedagógicas. Los resultados mostraron mejoras en la coordinación motriz, motivación, habilidades sociales, atención y participación activa, respondiendo directamente a la pregunta de cómo estas secuencias didácticas favorecen el desarrollo integral kinestésico-corporal. De esta manera, se confirmó que la incorporación de experiencias lúdicas y tecnológicas facilita un aprendizaje más dinámico, significativo y colaborativo en la población estudiada.

La investigación permitió movilizar de manera significativa el aspecto ontológico al propiciar que los niños y niñas reconocieran su cuerpo no solo como un instrumento físico, sino como un medio integral de expresión, pensamiento y relación social. Durante la implementación de las secuencias didácticas, la unidad de análisis mostró avances importantes en la autopercepción corporal y emocional, pasando de actitudes pasivas y segmentadas a una conciencia más profunda de sí mismos como seres sociales y creativos, de esta manera, el descubrimiento refleja cómo la integración de la sociomotricidad favorece un aprendizaje holístico, donde cuerpo, mente y emociones convergen para transformar la experiencia educativa y el desarrollo personal de los participantes.

La variable central de esta investigación, la sociomotricidad, tuvo un impacto significativo y positivo en la población de estudio, evidenciándose en mejoras notables en

la coordinación motriz, habilidades sociales, motivación y participación activa de los niños y niñas de 6 a 7 años. Las secuencias didácticas implementadas favorecieron la cooperación, la autoconfianza y el desarrollo integral, transformando actitudes pasivas en comportamientos más activos y colaborativos. Sin embargo, algunos aspectos limitaron el alcance total de los resultados, entre ellos el reducido tamaño de la muestra y la limitada disponibilidad de materiales en la institución, lo que restringió la diversificación de estrategias y la posibilidad de evaluar efectos a largo plazo. Estas limitaciones sugieren la necesidad de ampliar futuros estudios para consolidar y ampliar los logros alcanzados.

Los resultados apoyan y amplían los postulados teóricos de Vygotsky (1979), Le Boulch (1993) y Díaz-Barriga (2013), evidenciando que la sociomotricidad es clave para un aprendizaje significativo en la infancia, posibilitado a través de metodologías activas y recursos pedagógicos. Así mismo el estudio aporta evidencia práctica al campo pedagógico sobre la integración efectiva de la tecnología en el desarrollo sociomotor, y sugiere profundizar en investigaciones con muestras más amplias, recursos variados y tiempos extendidos para determinar su impacto prolongado.

Abogamos por una formación continua más profunda de los docentes relacionada con el uso e incorporación de recursos lúdico-pedagógicos, así como de metodologías activas para crear secuencias didácticas innovadoras que favorezcan la sociomotricidad y el aprendizaje kinestésico-corporal.

Además, es necesario implementar de manera más sistemática materiales manipulativos activos y un entorno de aprendizaje motivador para fomentar la participación activa de los estudiantes, su cooperación y su desarrollo emocional.

La creación de espacios educativos que permitan el acceso a equipos digitales y espacios adaptados es fundamental para posibilitar la diversificación de estrategias pedagógicas, promoviendo la inclusión y un aprendizaje significativo en la institución educativa.

Por último, se recomienda fomentar el trabajo en equipo entre docentes, familias y la gestión escolar para desarrollar procesos de innovación educativa que respondan a las necesidades específicas de la población infantil en este contexto.

Para el avance metodológico, la muestra y la población deben aumentar para incrementar la representatividad, este trabajo se beneficiaría si se utilizara un diseño longitudinal para evaluar los efectos duraderos de una secuencia instruccional en el desarrollo sociomotor y en otros contenidos relacionados con el aprendizaje, por lo tanto, también sería interesante incluir covariables, como el clima escolar y la autoestima, que pueden afectar el ritmo del desarrollo junto con el apoyo familiar en el proceso sociomotor. Además, podría incluirse el uso de otras herramientas motivacionales en el mundo virtual (como interfaces o aplicaciones en realidad aumentada), abriendo nuevas líneas de investigación sobre cómo esto puede contribuir a explicar la motivación y el compromiso con los usos actuales que se hacen de la tecnología.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Trillas.
<https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/teorc3ada-del-aprendizaje-significativo-de-david-ausubel.pdf>
- Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 569-578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos: La investigación en ciencias sociales* (3.^a ed. ampliada y revisada) [Libro electrónico]. Norma.
<https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alla-del-dilema-de-los-metodos.pdf>
- Desplechin-Lejeune, B., Lebecq, P.-A., & Froissart, T. (2022). Polémica, objeción y retórica: Tres debates y sus efectos en la difusión de la psicocinética de Jean Le Boulch. *Staps*, 135(1), 85–106. <https://doi.org/10.3917/sta.135.0085>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2012). *El campo de la investigación cualitativa: Manual de investigación cualitativa. Vol. I* (Vol. 1). Gedisa editorial. <https://n9.cl/kpipn>
- Díaz Barriga, F. (s.f.). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica* [Documento en línea]. Scribd. <https://es.scribd.com/document/394498041/Diaz-Barriga-Guia-Para-La-Elaboracion-de-Una-Secuencia-Didactica>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2024). *Metodología de la investigación* (7.^a ed.). McGraw-Hill. <https://n9.cl/vesxc>

- Le Boulch, J. (1993, septiembre 8–12). *El lugar de la educación física en las ciencias de la educación* [Ponencia]. 1º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.6851/ev.6851.pdf
- Lillard, A. (2011). *Montessori: The Science Behind the Genius* (2nd ed.). Oxford University Press.
<https://books.google.com.co/books?id=eMMoEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es>
- Mejía Ramírez, X., & Ascuntar Ascuntar, E. (2022). *Incidencia de la sociomotricidad en las representaciones sociales e interacciones en la primera infancia* [Trabajo de grado, Universidad Tecnológica de Pereira]. <https://hdl.handle.net/11059/14426>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial: Orientaciones pedagógicas para la educación inicial* (Documento No. 25). Ministerio de Educación Nacional.
https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341880_archivo_pdf_doc_25.pdf
- Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2022). *Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar: Nota técnica*. Oficina de Innovación Educativa.
https://www.mineduacion.gov.co/portal/men/OrientacionesInnovacion_v2.pdf
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(Extra 2), 275–294.
- Piaget, J. (1970). *La psicología de la inteligencia*. Ediciones Morata.
<https://n9.cl/du4okg1>

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. MCB University Press. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Ramadhani, R., Sinaga, R., & Murni Asih, S. (2024). Development of digital teaching materials in methodology of early childhood motor development subject based project. *Proceedings ICONSEIR 2023*. <https://eudl.eu/pdf/10.4108/eai.30-11-2023.2346822>
- Rodríguez Guimeráns, C., Comesaña, M., & Rodríguez, B. (2021). Los materiales didácticos digitales en la educación infantil. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 41, 1–15. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/388808>
- Torres, C., & Torres, M. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* [Documento en línea]. Universidad de Los Andes. http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. <https://n9.cl/ayveh8>
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa. <https://n9.cl/a0t50e>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1PKBV_iiDcbFa4U-AapDf2n7o6PcHae-C?usp=drive_link