



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN**  
**CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADOS EN**  
**PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**TEMA:**

GUIA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD  
EN ESTUDIANTES DE INICIAL DE LA ESCUELA “CARLOS ALBERTO  
AGUIRRE AVILES”, PARROQUIA LA UNIÓN, CANTÓN BABAHOYO,  
PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO OCTUBRE 2023 – MARZO

**AUTORES:**

ARIAS GAIBOR DAIMLER KEVIN  
DULCEY CARREÑO NINOSKA VALERIA

**TUTOR:**

LIC. VIVERO QUINTERO CÉSAR EFRÉN, MGS

**BABAHOYO 2023**

## **Dedicatoria**

Dedico esta tesis a Dios, quien me ha iluminado en cada paso de mi vida académica, guiándome con su sabiduría. A mis padres, cuyo amor, sacrificio y apoyo inquebrantable han sido mi mayor motor para lograr lo que estoy haciendo ellos son mi pilar fundamental en mi vida. A mis amigos, quienes han compartido risas, desafíos y momentos inolvidables, siendo mi refugio en tiempos de estudio intenso. Su presencia ha dado significado a este logro y ha enriquecido mi viaje académico.

### **ARIAS GAIBOR DAIMLER KEVIN**

Dedico este logro académico a Dios, quien me inspiró con su sabiduría a lo largo de este camino.

Agradezco a mis padres, hermanos y familiares, cuyo amor y aliento constante me ha dado fuerzas para superar cualquier obstáculo que se atravesase. A los profesores, cuya pasión por el conocimiento nos guio y motivó no solo a mí, sino a todos sus estudiantes explorar respuestas más profundas. A mis amigos, por las risas y momentos de tensión compartidos, por los momentos de soporte emocional que nos brindamos mutuamente. También le quiero dedicar este proyecto a todas esas voces silenciosas que me impulsaron desde las sombras, y a aquellos que creyeron en mí incluso cuando dudaba de mí mismo.

Gracias a todos aquellos que formaron parte de este viaje, dejando una huella en mi travesía académica y personal.

### **DULCEY CARREÑO NINOSKA VALERIA**

## **Agradecimiento**

El culminar de este arduo viaje académico ha sido posible gracias al apoyo incondicional de muchas personas que han dejado huella en mi vida. En este espacio, deseo expresar mi sincero agradecimiento aquellos que han contribuido de manera significativa a la realización de este trabajo.

A mis padres, quienes han sido mi fuente constante de amor, inspiración y apoyo a lo largo de mi vida. Su inquebrantable confianza en mí y su sacrificio incansable han sido el faro que me ha guiado en cada etapa de este proceso. Sin su amor y apoyo, este trabajo no sería una realidad. Los amo profundamente.

A mis queridos docentes y asesores de esta prestigiosa institución quienes han compartido su vasto conocimiento, orientación experta y paciencia infinita conmigo durante esta travesía intelectual. Sus valiosas contribuciones y mentoría han sido fundamentales para dar forma a esta investigación y mi desarrollo académico en general.

**ARIAS GAIBOR DAIMLER KEVIN**

Al finalizar este arduo trabajo de investigación agradecemos en primer lugar a Dios, por ser quien guía nuestro camino y damos fuerzas para obtener uno de los anhelos más deseados.

A la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo por permitiros ejercer la carrera y brindamos momentos únicos e inolvidables. A los docentes y tutores por compartir sus conocimientos de manera profesional aportando en nuestro desarrollo intelectual y profesional a lo largo de la preparación de nuestra profesión.

A mi familia por ser el motor que nos impulsa a seguir adelante, estando presentes en nuestros días y noches más difíciles durante los estudios.

A nuestros compañeros y amigos por brindarnos incondicionalmente su amistad, compañía, apoyo, ánimo y fortaleza en los momentos que sentimos desmayar.

**DULCEY CARREÑO NINOSKA VALERIA**

## Índice General

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento .....	III
Autorización de autoría intelectual.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Certificado del tutor.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Acta de Calificación del TIC .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Informe final del sistema Anti-plagio.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Índice General.....	IV
Índice de Tablas.....	VI
Índice de Gráficos.....	VI
Resumen .....	VII
Abstract.....	VIII
CAPITULO I. CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
Introducción.....	1
1.1. Contextualización del Problema .....	2
1.1.1. Contexto internacional.....	3
1.1.2. Contexto Nacional .....	4
1.1.3. Contexto Local.....	6
1.2. Planteamiento del Problema .....	6
1.3. Justificación .....	7
1.4. Objetivo.....	8
1.4.1. Objetivo general.....	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
1.5. Formulación de la hipótesis .....	9
CAPITULO II. MARCO TEORICO.....	10
2.1. Antecedentes.....	10
2.2. Bases Teóricas .....	13
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	29
3.1. Tipo y diseño de Investigación .....	29
3.2. Operacionalización de variables .....	31
3.3. Población y muestra de investigación.....	33
3.3.1. Población.....	33
3.3.2. Muestra.....	33

3.4.	Técnicas de Recolección de datos e instrumentos.....	34
3.4.1	Técnicas.....	34
3.4.2	Instrumentos .....	34
3.5.	Procesamiento de datos.....	34
3.6.	Aspectos éticos. ....	34
CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		36
4.1.	Resultados.....	36
4.2.	Discusión.....	46
4.3.	Presupuesto.....	47
4.4.	Cronograma .....	48
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		49
5.1.	Conclusiones.....	49
5.2.	Recomendaciones .....	50
BIBLIOGRAFÍA .....		51
ANEXOS.....		53

## Índice de Tablas

Tabla # 1 Operacionalización de variables.....	31
Tabla # 2 Población .....	33
Tabla # 3 Muestra.....	33
Tabla # 4 Conoce como estimular la psicomotricidad .....	36
Tabla # 5 Juegos que requieren muchas habilidades motoras .....	37
Tabla # 6 Uso de juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad .....	38
Tabla # 7 Movimientos apropiados .....	39
Tabla # 8 Conoce como estimular la psicomotricidad .....	40
Tabla # 9 Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor .....	41
Tabla # 10 Importancia implementar los juegos didácticos .....	42
Tabla # 11 Clases diarias los juegos didácticos.....	43
Tabla # 12 Participación de los estudiantes en los juegos .....	44
Tabla # 13 Aplicación de juegos Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad .....	45
Tabla # 3 Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos .....	47
Tabla # 4 Presupuesto sobre Materiales e insumos .....	47
Tabla # 7 Cronograma .....	48

## Índice de Gráficos

Grafico # 1 Conoce como estimular la psicomotricidad .....	36
Grafico # 2 Juegos que requieren muchas habilidades motoras .....	37
Grafico # 3 Uso de juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad .....	38
Grafico # 4 Movimientos apropiados .....	39
Grafico # 5 Conoce como estimular la psicomotricidad .....	40
Grafico # 6 Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor .....	41
Grafico # 7 Importancia implementar los juegos didácticos .....	42
Grafico # 8 Clases diarias los juegos didácticos.....	43
Grafico # 9 Participación de los estudiantes en los juegos.....	44
Grafico # 10 Aplicación de juegos Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad ...	45

## Resumen

Desde el nacimiento, los niños participan naturalmente en el juego como parte integral de su rutina diaria, dedicándole un tiempo considerable sin ninguna planificación consciente. El juego ha evolucionado hasta convertirse en una actividad recreativa que fomenta la socialización y el desarrollo individual en diversos ámbitos como el cognitivo, emocional, intelectual, físico y social. En su forma más auténtica, el juego se realiza por placer y realización personal, sin motivos ocultos; el niño participa en el juego simplemente para experimentar placer en lugar de buscar algún premio o recompensa.

La psicomotricidad es una función esencial en la infancia ya que influye en los aspectos motores y cognitivos, acompaña el crecimiento del niño desde sus primeros años hasta la edad adulta, ayudando al desarrollo emocional e intelectual.

Para determinar los tipos de juegos que contribuyen a mejorar la psicomotricidad gruesa y fina entre los niños en las primeras etapas de la educación, es imprescindible para cualquier estudio, investigación o incluso una simple curiosidad no solo proporcionar un marco teórico básico del juego. basar estrategias psicomotrices sino también conocer formas mediante las cuales los docentes incentivan la participación de los niños en actividades recreativas. El proceso de enseñanza-aprendizaje es parte esencial en la formación de un niño porque aquí se utilizan diferentes estrategias, y el juego es una de esas opciones alternativas de aprendizaje para los niños ya que absorben más cuando juegan.

**Palabras claves:** Juego, psicomotricidad, actividades didácticas, proceso enseñanza-aprendizaje

## **Abstract**

From birth, children naturally participate in play as an integral part of their daily routine, devoting considerable time to it without any conscious planning. The game has evolved to become a recreational activity that promotes socialization and individual development in various areas such as cognitive, emotional, intellectual, physical and social. In its truest form, gambling is done for pleasure and personal fulfillment, with no ulterior motives; The child participates in the game simply to experience pleasure rather than to seek any prize or reward.

Psychomotricity is an essential function in childhood since it influences motor and cognitive aspects, accompanies the child's growth from their early years to adulthood, helping emotional and intellectual development.

To determine the types of games that contribute to improving gross and fine psychomotor skills among children in the early stages of education, it is essential for any study, research or even simple curiosity not only to provide a basic theoretical framework of the game. base psychomotor strategies but also know ways through which teachers encourage children's participation in recreational activities. The teaching-learning process is an essential part of a child's education because different strategies are used here, and play is one of those alternative learning options for children since they absorb more when they play.

**Keywords:** Game, psychomotor skills, didactic activities, teaching-learning process



## CAPITULO I. CONTEXTUALIZACIÓN

### Introducción

El presente trabajo de titulación se centra en los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de inicial de la Escuela “Carlos Alberto Aguirre Aviles”, Parroquia La Unión, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, periodo octubre 2023 – marzo, pues actualmente muchas madres de familia ignoran el valor de la enseñanza Infantil, tomando elecciones equivocadas como el saltarse el inicial I e inicial II, ocasionando en ellos un déficit de conocimientos, pues no tuvieron la posibilidad de desarrollar aun ciertas capacidades y destrezas que en esos niveles logran potenciarlos.

Para comprender el papel de los juegos en el fomento del crecimiento de las habilidades psicomotoras gruesas y finas en los niños, es fundamental identificar los tipos específicos de juegos utilizados. Esto permitirá compilar fundamentos teóricos clave que sustentan el uso de los juegos como herramientas efectivas para el desarrollo psicomotor. Además, es fundamental examinar las estrategias empleadas por los profesores para fomentar la participación activa de los niños en actividades recreativas

El objetivo principal de esta investigación es reglamentar una guía de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad en Inicial II de la Escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés. Es evidente que existe una falta de conciencia entre muchas madres sobre la importancia de la educación infantil, lo que lleva a malas decisiones como saltarse etapas iniciales de educación. Como resultado, los niños se ven privados de la oportunidad de desarrollar capacidades y habilidades esenciales, lo que genera un déficit en sus conocimientos y crecimiento general.

Para llevar a cabo este estudio de manera efectiva, lo hemos dividido en cuatro capítulos distintos. En estos capítulos, examinaremos a fondo la progresión de las habilidades psicomotoras en los niños mediante la utilización del juego. Además, profundizaremos en los aspectos teóricos y científicos de este tema, apoyándonos en una investigación descriptiva y bibliográfica.

El capítulo I hace referencia a la contextualización del problema de investigación; formulación de la pregunta científica y como consecuencia de esto; establecer los objetivos (general y específicos). Asimismo, plantea la justificación y delimitación de la investigación.

El capítulo II. Marco Teórico; se fundamentan los referentes teóricos que sustentan de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de inicial de la Escuela “Carlos Alberto Aguirre Avilés”; asimismo, se citan los diferentes antecedentes investigativos relacionados al objeto de estudio.

Después, capítulo III. Metodología; se establece el análisis e interpretación de los resultados obtenidos a través de preguntas aplicadas a los padres de familia de los niños y niñas de educación inicial, de la Escuela “Carlos Alberto Aguirre Avilés”.

### **1.1. Contextualización del Problema**

El desarrollo del área motriz de los infantes de nivel inicial es importante porque es el medio por el cual los infantes adquieren sus primeros conocimientos y empiezan a conocer al contexto que los rodea y a desarrollarse de manera plena.

Después de las prácticas profesionales realizadas en el área de inicial, se evidenció que la motricidad de los estudiantes, no está siendo estimulada correctamente. Esto se comprobó porque al momento de realizar las actividades de locomoción, (saltar, correr, saltaren un solo pie o mantener su equilibrio), los estudiantes no podían ejecutarlas, y esto, provocaba que no logren relacionarse con sus compañeros, porque al momento de jugar tenían miedo a caerse o en ocasiones sufrían burlas por parte de sus compañeros.

Por otro lado, al realizar actividades donde intervenían las partes gruesas del cuerpo los estudiantes se tropezaban, no lograban desplazarse en diferentes velocidades, se ejecutó varios circuitos donde intervenían las partes gruesas y finas, llegando a la conclusión que la falta de desarrollo motor grueso perjudica directamente al desempeño de la motricidad fina.

El déficit del desarrollo motriz en estudiantes de inicial puede tener diversas causas; una de ellas puede ser la falta de estimulación adecuada en el entorno de él; sino se brindan oportunidades para el juego activo, el movimiento y la exploración como menciona (Chamba, 2020) los estudiantes pueden tener dificultades para desarrollar habilidades motoras y coordinación.

Así mismo, podemos vislumbrar otras situaciones como, por ejemplo; factores genéticos o de salud, como trastornos neurológicos o problemas de desarrollo, también pueden contribuir al déficit del desarrollo psicomotriz en algunos estudiantes, además, el entorno social y familiar puede influir en el desarrollo psicomotriz, ya sea a través de la falta de atención o de oportunidades limitadas para el movimiento y la actividad física.

Es por esto que se debe buscar estrategias como el juego el cual es parte esencial en la vida escolar de los estudiantes, por lo que han surgido nuevas metodologías que integran al juego como herramienta o de motivación y aprendizaje.

El juego puede ser empleado por los docentes como el medio para que el estudiante se integre socialmente con sus compañeros. Así también este puede ser utilizado para desarrollar habilidades motrices, ya sea mediante la implementación de material didáctico concreto el cual mediante la manipulación y la repetición permita a los estudiantes mejorar su coordinación y reflejos (Bonilla, 2023)

Tomando en cuenta la problemática encontrada y observando que las docentes han decidido no enfocarse en el desarrollo del área física, se propone una guía de actividades lúdicas que permitan a las docentes ponerlas en práctica en el aula clase con los estudiantes.

### **1.1.1. Contexto internacional**

Un trabajo de investigación escrito por Astorkia (2019) titulado "Juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura" se puede encontrar en el repositorio de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de la República Bolivariana de Venezuela, que hace referencia a Chacón (2018). Según

Chacón, “el juego educativo es una estrategia que puede utilizarse en cualquier nivel o modalidad del proceso educativo, pero generalmente el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas”. En este sentido, se explica la relevancia y adaptabilidad de los juegos didácticos como enfoque instruccional, ya que pueden modificarse según la edad de los educandos, los recursos disponibles y sus centros de interés.

Diversos estudios en el campo de la ciencia nos han manifestado que el desarrollo de la actividad intelectual a través del juego puede ser favorable para el grupo infantil. El juego es fuente de aprendizaje ya que estimula la acción, la meditación y la expresión. Es una actividad que te aprueba explorar y aprender sobre el mundo de los objetos, de las personas y sus relaciones, para explorar, descubrir y crear. Los infantes experimentan mediante los juegos, indagando y revelando el mundo que les rodea

Tal como manifiesta Montenegro en su trabajo: “Efecto de las actividades lúdicas en las habilidades sociales en niños del nivel inicial de una Institución Educativa de Independencia” se investigó el efecto de las actividades lúdicas en las habilidades sociales de niños del nivel inicial, aplicando una metodología cuantitativa, tipo explicativa y cuasiexperimental se determinó que las actividades lúdicas aportan al desarrollo académico y social (Montenegro Carrasco, 2023).

Galera Obanos nos refiere en su trabajo “Beneficios de trabajar la psicomotricidad y las emociones en Educación Infantil” los beneficios que aporta el trabajar en conjunto las habilidades emocionales y psicomotrices. Aplicando una metodología observacional y haciendo uso de instrumentos se identificó resultados positivos de la implementación de actividades lúdicas como herramienta para fortalecer las capacidades en los alumnos (Galera Obanos, 2023)

### **1.1.2. Contexto Nacional**

El tema de la investigación es “Los juegos infantiles tradicionales de persecución y su impacto en el desarrollo físico de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Hispano América ubicada en el Cantón Ambato”. (Curipallo, 2020) afirma que “La Escuela Pública Infantil Humberto Albornoz es una reconocida institución ubicada en la ciudad

de Ambato que ofrece educación desde el primer grado hasta el séptimo grado”. El 24 de septiembre de 2013, con base en los objetivos trazados en el Plan Estratégico a nivel nacional, el Ministerio de Educación combinó el Colegio Hispano América y el Colegio Humberto Albornoz bajo el nombre de Unidad Educativa “Hispano América”, que atendía a estudiantes con edades entre tres años de la Escuela. Alumnos de Educación Infantil y Secundaria hasta tercer año. La creciente conciencia entre los padres sobre la Estimulación Temprana se ha hecho evidente donde ahora es más común ver a niños en los niveles iniciales pasar más horas dentro de las aulas realizando actividades escolares en lugar de participar en programas de Estimulación Temprana.

En los últimos años se han derivado significativos cambios en las estrategias educativas del país, por medio de las disposiciones de la nueva Constitución 2008 y el Plan Nacional de Desarrollo para el Buen Vivir. En la actualidad el Ministerio de Educación examina que la comisión institucional esté conjunta con los diferentes módulos del sistema educativo: Nuevo Modelo de Gestión Territorial, Estándares Educativos, Modernización y Afianzamiento Curricular de la Educación General.

Sánchez en su investigación: “Juegos motrices en el desarrollo del esquema corporal de niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Municipal de Educación Inicial CEMEI "Cotocollao" en el periodo 2022-2023” nos indica que: la estimulación de habilidades motrices a través de juegos es crucial para el desarrollo infantil, incluyendo la comprensión del esquema corporal. El estudio realizado en el Centro Municipal de Educación Inicial "Cotocollao" analizó esta influencia en niños de 4 a 5 años, con una muestra de 32 participantes y una metodología mixta. Los resultados indicaron mejoras en la seguridad, coordinación y comprensión del esquema corporal gracias a los juegos motrices (Sánchez Quilo, 2023).

La investigación de Párraga: “Desarrollo de técnicas grafo plásticas para favorecer la motricidad fina en niños de educación inicial II.” Manifiesta que las técnicas grafo plásticas son estrategias para desarrollar la psicomotricidad en niños de 4 a 6 años, enfocándose en la motricidad fina. Este estudio se centró en su aplicación en la Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Azúay N13" en Portoviejo, Ecuador, durante el año lectivo 2022-2023. Se evaluaron tanto la implementación de estas técnicas como la capacidad de los docentes. Las entrevistas con los docentes revelaron la falta de material

didáctico en las aulas. Además, se propuso a 42 estudiantes realizar actividades relacionadas con las técnicas grafo plásticas para evaluar su desempeño. Los resultados indicaron que las técnicas no se aplican correctamente debido a la limitación de materiales y la falta de bibliografía adecuada en la institución. Esto destaca la necesidad de mejorar la implementación de estas técnicas para promover el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes.

### **1.1.3. Contexto Local**

En su investigación: “Motricidad fina y su incidencia en el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Caracol” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.”, la autora Moreira investigó sobre la motricidad fina y su incidencia en el aprendizaje en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica la Unidad Educativa “Caracol” de la parroquia Caracol del cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos. La metodología aplicada es el diseño cualicuantitativo, porque nos llevó a verificar las preguntas directrices que encaminaron el proyecto investigativo, logrando ser analizadas con exactitud; los instrumentos de recolección de datos nos permitieron observar y evidenciar la realidad. Se fomenta la colaboración activa de los estudiantes a través de estrategias motrices y la promoción de la lectura y escritura. (Moreira, 2019)

La ciudad de Babahoyo es una ciudad montubia, cuenta con una extensión grande de escuelas urbanas que funcionan bajo un régimen antiguo y los lineamientos que se siguen ya no son aptos para una educación favorable y adecuada para los estudiantes de la educación temprana. Esta es una de las razones principales por la que los docentes de las escuelas fiscales y fiscomisionales no utilizan juegos didácticos acordes a la edad del niño, para favorecer a un adecuado desarrollo psicomotor, la falta de juegos didácticos impide al niño no ser creativo, a que su desenvolvimiento eficaz dentro del aula de clases sea menos avanzado y lento, pero sobre todo retrasa en el niño su capacidad de aprender.

## **1.2. Planteamiento del Problema**

¿Si se elaborara una guía de juegos didáctica para los estudiantes del área de inicial de la Escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés, se mejoraría el desarrollo de su motricidad?

### **1.3. Justificación**

El estudio de este tema trata de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad en estudiantes de inicial de la escuela “Carlos Alberto Aguirre Avilés”, parroquia La Unión, Cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, periodo octubre 2023 – marzo 2024

En este proyecto, se observa que es de vital importancia en el desarrollo desde edades temprana porque sirve de pauta para el desarrollo futuro en múltiples actividades sean escolares o del hogar. La motricidad fina está directamente ligada al avance

académico de los estudiantes de ahí parte la necesidad, que se desarrolle desde muy pequeño; mientras el niño crece, se enfrenta a nuevos retos; y, se pone a prueba su correcto desarrollo motriz fino y grueso

El impacto que tiene este proyecto es de gran interés, los juegos didácticos en todos los ámbitos tanto en la primera infancia, como en la educación inicial viéndola con posibilidades de potenciar y estimulador el equilibrio, coordinación viso motora, coordinación general conlleva al desarrollo de la motricidad y en si el desarrollo infantil, según la Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia.

La viabilidad de los juegos tradicionales apoya al desarrollo de motricidad gruesa en los niños. Desarrolla las capacidades físicas, los hábitos y destrezas en los niños, forja las habilidades y destrezas, motiva la superación personal, inhiben conductas violentas y valoriza nuestras costumbres y tradiciones, lo cual nuestras energías deben estar dirigidas a la práctica de estos juegos tradicionales propios de nuestro país. Por esta razón es muy importante en el desarrollo psicomotor y la actividad lúdica para transmitir a niños características, valores que en los últimos tiempos se ha deteriorado, además conociendo los juegos tradicionales de diferentes regiones permitirá conocer sus historias y su gran importancia en el desarrollo del niño.

Con esta investigación se beneficiarán los estudiantes de educación de inicial 2 de la Escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés también a los docentes ya que se brindará la mayor información necesaria para tomar conciencia de la gran influencia que tienen los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad de cada uno de los niños.

#### **1.4. Objetivo**

##### **1.4.1. Objetivo general.**

Implementar una guía de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad en Inicial II de la Escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés

##### **1.4.2. Objetivos específicos.**



- Determinar los referentes teóricos de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de inicial de la escuela “Carlos Alberto Aguirre Avilés.
- Diagnosticar el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de inicial de la escuela “Carlos Alberto Aguirre Avilés.
- Evaluar cuál es el grado de desarrollo de la motricidad en los estudiantes inicial de la Escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés
- Elaborar una guía de juegos didácticos para el desarrollo motricidad en estudiantes de inicial de la Escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés

### **1.5. Formulación de la hipótesis**

La aplicación de juegos didácticos facilitará el desarrollo de la motricidad en los estudiantes de inicial de la escuela “Carlos Alberto Aguirre Avilés”, parroquia La Unión, Cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, periodo octubre 2023 – marzo 2024

## CAPITULO II. MARCO TEORICO

### 2.1. Antecedentes

Luego de haber investigado en diferentes fuentes de información sobre el tema, se logró llegar a la conclusión que mediante el juego se puede ejecutar el desarrollo psicomotor de una manera eficaz y valorable, en efecto el desarrollo psicomotor dispone de muchas técnicas que se pueden ir aplicando en la educación infantil a través del juego de reglas que vayan favoreciendo su psicomotricidad fina y gruesa.

Según (Guy Jacquin , 1996) el juego es una destreza automática, espontánea y desinteresada que requiere una pauta libremente seleccionada que desempeñar o un inconveniente premeditadamente que dominar. El juego posee como función principal gestionar al niño el goce moral del éxito que al desarrollar su temperamento, la acomoda ante sus propios ojos y ante los demás.

El juego es una actividad, que se usa para la diversión y el goce de sus participantes y en muchas situaciones inclusive como instrumento educativo, en este aspecto se usa el juego para que el niño adquiera conocimientos mientras se divierte, lo que provoca que él se encuentre en un ambiente relajado donde se sienta seguro y confiado de lo que puede lograr mientras juega.

Para (Jean Piaget, 1956) el juego forma parte de la impresionante inteligencia y adquisición del conocimiento del niño o niña, porque personifica la asimilación práctica o reproductiva de la realidad física según cada etapa progresiva del individuo.

El juego pertenece a la increíble sabiduría e importancia del entendimiento del niño, ya que representa la asimilación de cada fase progresiva del sujeto, el juego ayuda a que el infante tenga un avance progresivo en la adquisición de los nuevos conocimientos que se le van presentando en estas etapas, también ayuda a la asimilación de la realidad que lo rodea según la etapa en la que se encuentre el individuo.

"La psicomotricidad es la habilidad o técnicas que incorporan las metodologías que desarrollan el suceso intencional o demostrativo, para estimularlo o transformarlo, monopolizando como intermediarios los movimientos corporales y sus expresiones

figuradas. El objetivo derivado de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno". (García, Fernández, 1994)

La psicomotricidad es una técnica o disciplina que ayuda al niño a desarrollar el movimiento corporal, la interacción con los demás, el control de sus emociones y el entendimiento integrando todo entre sí, la psicomotricidad posee habilidades motrices que le ayudan al niño a ejecutar movimientos de precisión y de grandes rasgos, para esto debemos estimularlo de forma correcta ayudando a que su coordinación fina y gruesa mejoren.

La incidencia de los juegos populares en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en escolares de educación básica elemental de la Unidad Educativa Antonio José de Sucre del cantón Patate.

El Sistema Educativo ecuatoriano en el área de Educación Física ha implementado materias que fortalezcan el desarrollo integral de los niños y niñas que se encuentran dentro del ámbito educativo, para mejorar el desenvolvimiento del estudiante es importante fortalecer su motricidad según Aníbal Sailema et al. en su investigación sobre “Juegos tradicionales y populares del Ecuador” afirma que:

Los juegos populares son medios de estimulación motriz e intelectual, y que pueden constituir una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, con una diversidad tal que puede ser utilizado en diferentes ocasiones, lugares y personas, estimulando las habilidades básicas motrices con mejoras en el aprendizaje al despertar la imaginación, la creatividad y desarrollo del sentido de ritmo, además de revalorizar valores humanos con integración social, lo cual implica elevar la calidad humana y alcanzar un mejor bienestar personal y familiar en los niños.(Aníbal Sailema et al., 2017, p. 9)

En el Ecuador al igual que en los países aledaños al mismo, se ha implementado programas, recursos e infraestructura que busca incentivar a los niños a participar de juegos populares que permitan desarrollar su motricidad y llevar un estilo de vida saludable lejos de problemas y enfermedades que afectan al ser humano al llevar un estilo de vida sedentaria. El ministerio del Deporte ha venido desarrollando en los últimos años

un plan de alto rendimiento para deportistas de Elite que representan o representaran al País en competencias internacionales con miras a Juegos Olímpicos apoyando con todos los gastos estudiantiles e incluso brindando pensiones vitalicias en algunos casos para que los deportistas se dediquen única y exclusivamente al deporte sin preocuparse por tener que conseguir un empleo. Según Naranjo Ramos en su investigación sobre “La actividad lúdica en las habilidades motoras básicas en niñas entre cuatro y seis años de edad de Gimnasia Rítmica de la Federación Deportiva de Tungurahua” afirma que:

En la provincia de Tungurahua la realidad no varía en relación al país, las instituciones educativas improvisaban los contenidos a ser tratados en aprendiendo en movimiento y tomaron esas horas como un espacio para asignar juegos recreativos como una actividad de relleno y en muchas de las escuelas del Cantón Patate, se observó que se aplicaban sin ninguna planificación, metodología siendo tratadas por docentes sin formación en el área. (Naranjo Ramos, 2015, p. 30)

En la sociedad el juego es visto como el medio que tienen las personas para transmitir de generación en generación la cultura y tradiciones de un determinado sector de la población, estos juegos forman parte del desarrollo de la persona y al ser aplicados en edades escolares tempranas otorgan a este grupo la capacidad de desarrollar sus habilidades motrices básicas de manera más adecuada. La revisión bibliográfica se enfocará en definir aquellas categorías fundamentales que son la base de la investigación. Una vez explicado el objetivo del marco teórico es necesario partir con las definiciones fundamentales.

## **2.2.Bases Teóricas**

### **El Juego**

El juego ha sido parte de la vida diaria de los niños desde que nacen, y pasan mucho tiempo jugando, tanto que lo hacen de forma espontánea sin tenerlo planificado, y el juego se ha convertido en una actividad lúdica donde se desarrolla la socialización, el crecimiento personal e individual y el desarrollo en muchas áreas como: cognitiva, emocional, intelectual, física y social. El juego como acción libre y placentera tiene un propósito en sí mismo, es decir, tiene un objetivo interno, nunca externo, el niño juega por simple gratificación, no por un premio o recompensa.

(Peña y Castro, 2012, pág. 18) Consideran que el juego es la zona donde se da inicio a la intervención infantil, porque en este medio es donde se es viable oír e interpretar las voces de los niños y niñas con claridad, llegar a conocer sus experiencias particulares, sus intereses propios, agrupados y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cálculo de la importancia y responsabilidad de ellos y ellas dentro del juego.

El juego posibilita a los niños manifestar sus puntos de vista, vivencias y frustraciones. Jugar con otros infantes ayuda al niño a ser parte de un grupo social. El juego le permite al niño perfeccionar sus capacidades de negociación, resolución de dificultades, trabajar y compartir dentro de grupos dando paso a que aprendan a ser responsables dentro del rol que se le haya designado al jugar.

### **El Juego lúdico y el didáctico**

El juego lúdico son actividades que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas. Según los autores, que han aportado al concepto, su influencia y relación con los humanos, nos hace reflexionar sobre situaciones muy diversas.

Los juegos didácticos son la base material para el logro de los objetivos, lo que les permite ser utilizados para el desarrollo de habilidades, hábitos, contenidos y la formación de valores de los niños.

(Pereyra, 2021, pág. 40) Según en el niño se va desarrollando, el juego de ejercicio no desaparece con la aparición de otros juegos posteriores (juego simbólico) sino que además se instruye, se perfecciona y favorece a optimizar los movimientos y la perspicacia de la situación física.

El niño juega de forma distinta mientras crece, o sea, que el juego va evolucionando por medio del desarrollo infantil. Por consiguiente, el modelo de juego que utiliza el niño correlaciona con la etapa de evolución por la que atraviesa o con el desarrollo neurológico en el cual se encuentra, todo lo que el infante haya aprendido en el trayecto de otros juegos no desaparece porque después esos antiguos conocimientos los relaciona con los nuevos.

### **El juego como instrumento de aprendizaje**

Los juegos son educativos porque promueven la acción, la reflexión y la enseñanza. Es un trabajo que permite explorar, estudiar, explorar, descubrir y crear el mundo de cada objeto, el mundo de las personas y sus relaciones. Los niños aprenden jugando y exploran, descubren, diseñan y comprenden el mundo que les rodea. No hay contradicción entre jugar y aprender, porque todo juego que presente nuevas necesidades debe ser considerado una experiencia de aprendizaje.

### **El juego fuente de aprendizaje**

Los juegos enseñan al infante a través de actividades a reconocer formas, diferenciar colores, a observar circunstancias y cualidades, a extender el vocabulario entre otras destrezas, por lo tanto, ayuda a ampliar las capacidades cognitivas como la memoria retentiva, percepción, clasificación, inteligencia entre otras.

Los juegos son una forma de traer nuevas perspectivas a tu vida al participar en una cultura o en la vida diaria. EL juego ayuda a los niños a desarrollar las siguientes actitudes y habilidades de conducción: Al ser un juego colaborativo, las habilidades cognitivas y habilidades sociales también mejorarán, es de suma importancia que siempre sean guiados por adultos para que puedan tener éxito.

(Hernandez Rodriguez, 2017) Afirma que durante la etapa infantil el juego permite practicar la socialización y la construcción de imágenes de sí mismo hacia los demás por un medio de simulación. Por tanto, este enunciado menciona que de este modo se consigue que los usuarios se involucren en la actividad y adquieran la habilidad de desarrollar la historia del personaje seleccionado.

El juego en la etapa infantil posibilita a los niños explorar y dar significado al mundo que les rodea, así como utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad, para ello el infante debe involucrarse por completo con el personaje de que haya seleccionado y poder darle una credibilidad a la historia que se esté presentando o que dese contar.

### **El juego elemento esencial en la vida del niño**

Afecta todas las etapas de la vida de manera diferente: juegos libres para niños y juegos dirigidos para adolescentes. Esto no incluye el valor que han adquirido los juegos para el desarrollo de la enseñanza. Para que el juego se convierta en un medio de aprendizaje, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad y el desarrollo global del niño.
- Eliminar la competencia, mostrando importancia al proceso más que al resultado.
- Impedir circunstancias de jugadores observadores, impidiendo juegos de expulsión.
- Debe motivarse a sí mismo para lograr su objetivo.
- Realizar retos que sean alcanzables para ambos sexos.

### **Objetivos de los juegos didácticos**

- Promover que el infante tome decisiones en dificultades que aparezcan en su vida.
- Documentar la posibilidad de la ganancia de una habilidad práctica del trabajo conjunto de las acciones organizativas de los niños.

- Beneficiar a la producción de los métodos teóricos de los numerosos contenidos, partiendo de la obtención de una mejor respuesta en el aprendizaje creativo.
- Ayudar a los niños a lidiar con los problemas de la vida diaria y la sociedad de la actualidad.

### **Beneficios del juego**

- Es una gran manera de enseñar y cumplir sus deseos.
- Pensar en el juego promueve la moralidad y el desarrollo de ideas.
- Un medio para expresar y liberar sentimientos positivos y negativos.
- Con la actuación y participación repite y rejuvenece la vida adulta.
- Construya relaciones y mejore sus futuras relaciones jugando con otros niños.
- Los niños aprendan el comportamiento y comuniquen o recompensen sus hábitos.
- Niños forman un contacto social y aventura sus futuras amistades.

### **Características de los juegos didácticos**

- Estimular la atención hacia los contenidos y la necesidad de tomar soluciones.
- Fomentan que el infante desarrolle el sentido de pertenencia al trabajo colaborativo.
- Utilizar los conocimientos adquiridos a través de la investigación sobre diversos temas o interactuar con ellos.
- Usan el juego para mejorar y aplicar los conocimientos aprendidos en el salón de clases para describir y desarrollar destrezas y habilidades.
- Establecer oportunidades regulares de aprendizaje con tiempo y transición limitados.
- Estimulan la adaptación de los niños a los métodos sociales activos en su diario vivir.



## **Ventajas fundamentales de los juegos didácticos**

- Reconocen los comportamientos del infante que implican una toma de decisiones.
- Involucrar y motivar a los niños con el contenido del programa.
- Indicar el nivel de comprensión alcanzado por los niños.
- Continuación de conocimientos y habilidades en el mundo real.
- Aseguran el desarrollo, el intercambio de conocimientos.
- Desarrolla relaciones personales y desarrolla actitudes de cercanía.
- Mejorar el nivel de organización personal de los niños y animar a los educadores a evaluar cuidadosamente el impacto de los cambios de contenido.

## **Desarrollo de ámbitos y habilidades del juego en los niños**

- Desarrolla habilidades motoras y cualidades físicas.
- Desarrollo social e integral del individuo y la agilidad mental (imaginación e ingenio).
- Exaltar la autoestima y la solidaridad y las habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración y comprensión.
- Favorece la creatividad y curiosidad infantil.
- Desarrollar destrezas físicas (generales y especiales).

## **Clasificación de los juegos**

- El juego cognoscitivo: Empieza en cuanto el niño se libera de los reflejos primarios del recién nacido
- El juego simbólico: Tiene importancia en el desarrollo infantil porque cuando los niños son pequeños todavía no pueden pensar en las cosas sin verlas.
- El juego de reglas: En estos tipos de juegos la característica principal está en cumplir reglas y actitudes y esto va a generar que las relaciones sean recíprocas.

- El juego de construcciones: Los niños usan materiales que los lleve a la creación de algún objeto; conforme van creciendo los juegos suelen ser más elaborados.

## **Juegos psicomotrices**

El ejercicio físico no solo juega un papel importante en el desarrollo integral de un niño a esta edad, tanto física como mentalmente, sino que también es un excelente proceso educación, especialmente en lo que se refiere a la psicomotricidad. La actividad física se puede utilizar como una preparación importante para el aprendizaje, ya que disfrutan de habilidades de conducción, coordinación, equilibrio, dirección en el lugar y el tiempo, y todo lo esencial para el estudio futuro.

(Hernandez R, 2017) El juego es muy importante dado que deben cumplir con las condiciones que amerita el jugador para que se establezca un equilibrio entre la dificultad de cada actividad y la facilidad para alcanzar cada reto y con ello evitar la frustración del mismo. Además, la estética del juego deber ser atractiva e incluir elementos de diseño como puntos de experiencia, niveles, tablas de clasificación, desafíos, medallas y avatares para que fomenten el compromiso, el interés y la participación en cada actividad.

El juego es importante porque es una actividad elemental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, debido a que les posibilita potenciar su imaginación, manifestándola por medio de su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de capacidades psicomotoras y socioemocionales que se materializan de su interacción entre pares y adultos.

## **La psicomotricidad**

La psicomotricidad es substancial en las medidas de la educación infantil, por este motivo nuestro trabajo investigativo está encaminado en este aspecto, consideramos de forma irrevocable conocer considerablemente su desarrollo, clasificación, sus diferentes aspectos y como ayuda en el desarrollo de las distintas áreas motrices a los niños

(Pacheco Garces, 2015) La psicomotricidad como su nombre lo indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz, estudia el movimiento con

connotaciones psicológicas, refiere la comprensión del movimiento del como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación a su entorno.

La psicomotricidad se refiere a dos aspectos: psicología (psico) y motriz (motricidad). Por consiguiente, una vez que se hable de psicomotricidad o psicomotriz se refiere completamente a lo relacionado con la psicología y la motricidad, así como cada una de las complicadas relaciones que hay en medio de estos dos campos, que son muchas.

### **La psicomotricidad y el juego**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de la recreación de juegos al aire libre o bajo techo. Muchas actividades diarias que los niños realizan, como moverse, saltar, correr, mejoran la psicomotricidad. Además, este tipo de actividades permite que el infante conozca su cuerpo y el mundo que le rodea. Algunos juegos que benefician el desarrollo de la psicomotricidad son:

- Montar en triciclos, bicicletas.
- Patinar, o andar con monopatines.
- Saltar a la cuerda.
- Realizar carreras de obstáculos.
- Juegos con balones, pelotas, raquetas, aros.
- Juegos de puntería: hacer goles, encestar, bolos, billar.
- Jugar al ensacado, el quemado o trampolines.

### **Desarrollo psicomotor**

El desarrollo psicomotor está compuesto por una sucesión de aprendizajes que el ser humano realiza mediante el movimiento. El movimiento es un suceso consciente encaminado a un fin explícito, algo proyectado y realizado intencionalmente, es más que la ejecución de movimiento de un músculo. A través del movimiento experimentamos con el entorno que está a nuestro alrededor, con lo cual nos ayuda a conocer los límites de nuestro cuerpo y las capacidades que podemos llegar a obtener.

Este conocimiento nos otorga independencia, autonomía de sí mismo y por lo consiguiente seguridad y autoconfianza. Cuando estimulamos al niño en su desarrollo psicomotor de una forma adecuada dependiendo de la edad correspondiente no esperamos que el infante sepa que hacer de una manera arbitraria, sino que le ayudamos a que aprenda a descubrir sus posibilidades y lo que puede llegar a alcanzar. Cada habilidad o aprendizaje motriz involucra un progreso cognitivo que se graba en el cerebro y perdurara para lo largo de su vida.

(Garcés M, 2018). Cita a Cabezuelo G. (2015), quien alude que el desarrollo psicomotor es el cambio gradual y constante, tanto en particulares físicas como en cualidades y destrezas psíquicas, la expresión desarrollo se describe a la maduración de los órganos y los aparatos que constituyen el cuerpo humano y que a medida que desarrolla de tamaño van a ir afinando, y diversificando cada una de sus características y habilidades.

El desarrollo psicomotor va cambiando constantemente a través de todos los juegos que el niño ejecute, adquiriendo conocimientos cognitivos y cualidades físicas a la medida que el desarrollo se va ejecutando el infante va diferenciando las habilidades que va alcanzando y las características que cada una de ellas posee, va a comprender lo que puede lograr y establecer por sí solo.

### **El desarrollo motor del niño**

El desarrollo motor en el niño se manifiesta mediante la capacidad de movimiento, depende fundamentalmente de dos factores primordiales: la gestación del sistema nervioso y el progreso del tono.

- La maduración del sistema nervioso: la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y el adyacente distante (del eje a las extremidades). Durante los años iniciales, la elaboración de los movimientos adecuados depende de la maduración de su sistema nervioso.
- La evolución del tono muscular: El tono reconoce las conmociones musculares y los movimientos; por tanto, es encargado de todo ejercicio corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

## **Importancia de la psicomotricidad en el niño.**

La psicomotricidad es una corriente involuntaria que tiene mucha importancia en la edad temprana, en vista de que se encarga, por un lado, de la parte motriz y por otro del psiquismo; comprende todo el progreso del niño y, por tanto, al movimiento del infante desde los primeros años de vida hasta la edad adulta, desarrollando las emociones y su cognición.

El movimiento es una manifestación de un organismo complejo que modifica sus reacciones de forma espontánea y el sistema nervioso central es el que dirige estos movimientos, la psicomotricidad hace que cada movimiento tenga un objetivo específico que se intensifica en diferentes situaciones y motivaciones de los seres humanos.

(Pacheco G, 2015) El objetivo general de la psicomotricidad plantea desplegar o restituir, mediante un abordaje físico (a través de movimiento, la postura, acción y el gesto), las competencias del personaje. Pretende conseguir por la vía corporal de las incomparables capacidades y potencialidades del sujeto en todos sus semblantes (motor, afectivo-social, comunicativo- lingüístico, intelectual-cognitivo).

El objetivo principal de la psicomotricidad es desarrollar las habilidades perceptivas, sensitivas, comunicativas, representativas y expresivas, desde la relación activa corporal del infante con su ámbito, pretendiendo que la corporalidad del infante desarrolle desplazamientos físicos y psíquicos en todas las expresiones motoras, afectivas y sociales.

## **Características del desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años**

En estos años empieza el aprendizaje escolar, también se constituyen las plataformas de la personalidad del niño, por lo que las prácticas motrices deben ir acompañadas de experiencias positivas, buen trato y cariño, estas ayudaran a establecer bases consistentes para el progreso integral en el niño la actividad motriz en los niños es importante porque es donde se garantiza que adquieran las experiencias y conocimientos fundamentales que los van a guiar en la escuela, la cual es importante estimularlos y fortalecerlos en los primeros años de la educación temprana.

(Villarreal M, 2018) Mencionó que mediante la utilización del dispositivo Kinect y el programa de Scratch se crearon diferentes actividades que ayudaron a evaluar el nivel de desarrollo motor de los niños que intercedieron en el proyecto. Se logró fortificar unos métodos lúdicos espaciales y básicos y con ello fortificar el sistema motor, dado que este conector cuenta con juegos participativos que incentivaban al niño a moverse.

Gracias a la creación de actividades virtuales se pudo desarrollar un nuevo proceso para el desarrollo psicomotriz del niño a través de juegos que le permitan seleccionar un avatar y cambiar de personaje al que mejor le parezca, ayudando así a la confianza en sí mismo, estas actividades ayudan que el niño fortalezca la confianza que tenga con su ámbito espacial y mejore continuamente la coordinación general de su cuerpo.

### **La psicomotricidad en la educación**

La psicomotricidad para el perfeccionamiento de las capacidades de las personas como lo son la inteligencia, la comunicación, afectividad y aprendizaje es primordial, más enfocándonos en el ámbito educativo, ya que partimos de las impresiones del cuerpo por medio de estímulos, todos los movimientos y pensamientos del cuerpo están controlados por el cerebro no son aislados porque tienen una finalidad como parte de nuestro cuerpo, es importante estimular a los niños en el área psicomotriz por medio de juegos.

### **Motricidad**

Es parte del desarrollo de todo ser humano, involucra dos aspectos: Función neuromotora, dirigiendo nuestra actividad motriz, fuerza para movernos y realizar movimientos con nuestro cuerpo como gatear, caminar, correr, saltar, recoger objetos, escribir, etc. y funciones psíquicas, incluidos los procesos de pensamiento, la atención selectiva, la memoria, el pensamiento, el lenguaje y la organización espacial y temporal.

Es un proceso que se realiza a través de actividades con las manos como la escritura, también se desarrolla cada proceso donde las personas necesitan precisión y de la misma manera trabajar en conjunto para poder desarrollar diversos ejercicios y deportes con las manos, es importante practicar estas habilidades desde una edad temprana para

un dominio perfecto en la adolescencia y la edad adulta. La motricidad fina entiende todas aquellas destrezas del niño que requiere de precisión y coordinación.

### **Coordinación viso-manual**

Esta se basa a la combinación de ojo a mano, la coordinación manual llevará al niño al mando completo de las manos, realizada en coordinación con los ojos. Es de suma importancia no exigirle al infante la agilidad correcta en la muñeca y la mano al utilizar una hoja, para que el infante maneje y pueda dominar este gesto viso manual es necesario hacerlo practicar y trabajar en superficies más amplias como pueden ser el pizarrón, papelotes incluso hasta en el piso.

La coordinación viso-manual es muy importante para el aprendizaje, y posee algunas actividades que ayudan al desarrollo de ésta como son:

- El punzado: posee movimientos precisos pequeños, lo que ayuda al infante la lucidez en el control óculo-manual.
- Recortado: consiste en movimientos bimanuales, permitiendo el máximo este desarrollo de la coordinación viso manual, esta actividad empieza antes de los 3 años, pero se logra entre los 7 y 8 años.
- Coloreado: necesita un acoplamiento viso-manual, pero además posee intervención muscular que le permite inhabilitar sus movimientos.
- Copiado de formas: es necesario una muy alta coordinación visomotora, ya que su resultado depende de la apreciación y coordinación.

### **Importancia de trabajar la motricidad fina**

Es importante trabajar la motricidad fina de los infantes a una edad temprana para evitar problemas como la digrafía, que dificultan que los niños aprendan a escribir a una edad temprana, o al menos por la edad prevista. Además, mediante un aprendizaje adecuado, se pueden corregir los problemas musculares.

### **Motricidad gruesa**

A diferencia de la motricidad fina que trabaja con movimientos y actividades de precisión y coordinación, la motricidad gruesa se encarga del trabajo de todas las partes

del cuerpo, a través de movimientos más bruscos como caminar, correr, saltar y otras actividades que requieren esfuerzo y fortalecen cada parte del cuerpo. Es decir, es la ejecución de movimientos extensos en los que actúa la mayor parte de los músculos del. La motricidad gruesa implica:

### **Dominio corporal dinámico**

El dominio corporal dinámico nos permite ejecutar movimientos en distintas partes del cuerpo, como lo es el tronco y las extremidades superiores e inferiores. Permite la ejecución del movimiento de desplazamiento y la sincronización de movimientos y corrientes que superan los conflictos de los objetos, espacio y el terreno que se presente, dando como resultado de forma armónica, precisa, sin rigidez ni brusquedades movimientos limpios y seguros.

(Lopez. J y Zamora. M, 2016) En torno al esquema corporal se han realizado varios estudios diferentes campos teóricos y autores, mostrando una relación estrecha entre la noción de esquema corporal con la actividad motriz, la imagen espacial del cuerpo, imagen de sí mismo y la somatognosia relacionada con el reconocimiento del cuerpo.

El esquema corporal es la representación mental que cada individuo tiene de su cuerpo, sus partes, sus posibilidades de movimiento y sus limitaciones espaciotemporales, en una posición estática o en desplazamiento, El niño confirma su lateralidad y orienta el esquema corporal, ganando gradualmente la capacidad de transferir esta orientación a objetos y demás cosas.

### **Coordinación general**

Por lo general globalmente conlleva a que el infante realice todos los movimientos más frecuentes intercediendo todas las partes del cuerpo; al haber obtenido estas capacidades que varían conforme las edades, dentro de la organización general es indispensable examinar las diferentes situaciones que las favorecen.

- Movimientos parciales: Los movimientos de las diferentes partes del cuerpo.



- Poder sentarse: El infante amplía su campo visual y empieza a interesarse por su medio.
- El desplazamiento: Es la facultad de trasladarse e ir de un lado a otro, dentro en las representaciones de desplazamiento están:
  - a) La Marcha: Admite al infante una autonomía para poder moverse dentro del espacio y descubrirlo, además lo posibilita a participar en actividades de la vida.
  - b) Saltar: Es el alejamiento del cuerpo y el suelo. Es tener fuerza para elevar el cuerpo del suelo y el equilibrio para volver a caer.
  - c) Las Escaleras: El infante en la edad temprana tiene problema al subir y bajar escaleras, pero con el tiempo se va adaptando y esto depende de la confianza que tenga de sí mismo y la destreza de su cuerpo.
  - d) La Carrera: Es el movimiento más difícil por los desplazamientos que implica como, dominio muscular, capacidad de respiración, soltura de movimientos.
  - e) Rastreo: Es desplazarse de un lugar a otro usando de todo el cuerpo, el infante se impulsa con los codos, arrastrando el cuerpo sin separarlo del suelo.
  - f) Trepas: El infante hace movimientos ligeros con sus manos y pies para escalar a algún sitio.

## **Equilibrio**

El equilibrio es la facultad de sostener el cuerpo en la postura deseada confrontando la acción de la gravedad, es la capacidad de mantener la orientación del cuerpo y sus partes con respecto al espacio exterior. En el juego, el equilibrio es la clave para mejorar la agilidad y evitar caídas mientras se corre. El equilibrio implica:

- Servirse de reflejos que son por naturaleza instintivos, permitiendo al niño estar al tanto de cómo disponer de las fuerzas que le brinda su propio cuerpo.
- Un dominio corporal, que el infante posee al trabajar el gateo y rastreo.
- Una naturaleza equilibrada, ya que es uno de los aspectos de la coordinación general.

## **Importancia de trabajar la motricidad gruesa**

Es de vital importancia empezar a trabajar la motricidad gruesa a temprana edad para que el infante desenvuelva sus músculos y gane agilidad. Por medio de la motricidad gruesa, se ejecutan movimientos para cambiar la posición del cuerpo y trabajar el equilibrio, lo que le ayuda a realizar actividades como caminar de forma correcta sin caerse.

## **Beneficios de trabajar la motricidad gruesa**

Las actividades para fortificar la motricidad gruesa no precisamente deben ser un calvario, ya que se pueden realizar estos ejercicios a través de divertidos juegos que favorezcan que los niños fortifiquen los músculos, el equilibrio y combinen todos estos aspectos con la parte cognitiva. Existen ejercicios específicos para los niños de distintas edades, como lo son los niños que aun gatean y los que ya pueden caminar.

## **Algunos ejercicios para trabajar la motricidad gruesa**

1. En la edad temprana, se puede caminar con la ayuda de un adulto, fortificando lentamente sus músculos y logrando el equilibrio suficiente para caminar solo.
2. Otro ejercicio que entrena todas las habilidades de conducción es la carrera de obstáculos, esta se realiza tanto para los niños que caminen y los que gateen.
3. Saltar la cuerda es otra forma de ejercicio que ayuda a los niños a desarrollar fuerza muscular y control corporal.
4. Las funciones psicomotrices y cognitivas de la motricidad se desarrollan a través de los juegos de espejos, en los que la persona debe plantarse frente al niño y practicar cada movimiento y gesto que este realice.

## **¿Cómo se relacionan ambas funciones?**

El desarrollo humano está descrito por la psicomotricidad porque desde el momento en que un niño nace, a través del cuerpo entra en contacto con el mundo,

comienza a conocerlo y explorarlo, a través de la comprensión y manipulación de objetos y movimientos que se pueden realizar. Poco a poco, a medida que adquiera habilidades de conducción, podrá moverse y desplazarse, su capacidad de andar, andar, correr y saltar le da libertad y le permite controlar su entorno, este conocimiento le ayudara como la base de su desarrollo mental.

### **El movimiento psicomotor en el progreso del niño**

La actividad física influye en el desarrollo, el comportamiento y la conducta de un niño, y para los niños pequeños es una parte importante del aprendizaje. La aptitud física y mental está vinculada a la movilidad, apoyando el desarrollo de habilidades cognitivas y de resolución de problemas. Por ejemplo, si su hijo quiere alcanzar un objeto distante, hará todos lo posible para llegar allí, creará o encontrará una forma de entrar y salir del obstáculo que se le haya presentado, o señalará los juguetes que desea para que alguien más se los alcance.

### **Recomendaciones para los padres y educadores**

- Desarrollar áreas de la psicomotricidad, ejecutarlas mediante ejercicios que realicen movimientos finos y gruesos, equilibrio corporal y coordinación del cuerpo.
- Permitir que el niño examine que puede controlar sus movimientos.
- Proponer ejercicios que desarrollen su orientación espacial.
- Realizar ejercicios de equilibrio.
- Aportar con juegos y materiales apropiados para el desarrollo del niño.
- Promover la interacción con otros niños y con su entorno.
- El juego se debe dar en un ambiente de afecto, alegría y confianza.

### **Actividades lúdicas**

Las actividades divertidas son cosas que puedes hacer en tu tiempo libre para relajarte y divertirte, entretenerte y distraerte de tu rutina diaria, son actividades recreativas con las que uno puede disfrutar o divertirse. Estas son actividades que un individuo no tiene que hacer por deber, sino que las hace porque crean felicidad.

Otros beneficios de las actividades recreativas incluyen:

- Expresan el cuerpo.
- Favorecen la agilidad emocional y psicológica.
- Mejoran el equilibrio y se cambian fácilmente.
- Hacen circular la sangre. Ayudan al cerebro a liberar endorfinas y serotonina, dos neurotransmisores que promueven la buena salud
- Fomentan las relaciones.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo y diseño de Investigación

Investigación descriptiva: El propósito de la investigación descriptiva es describir algunas características básicas de un grupo homogéneo de fenómenos, proporcionando información sistemática y comparable.

La investigación descriptiva tiene como objetivo caracterizar a la población estudiada. Puede tratarse de la descripción de unas conductas humanas, por ejemplo, pero sin explicar el porqué de ellas. (Ramirez J. L., 2020, pág. 2)

El tipo de investigación mixta es comprendido como un proceso que recolecta, analiza y vierte datos cuantitativos y cualitativos, en un mismo estudio, la investigación será de carácter mixto puesto que se describirán las cualidades, características y ventajas al implementar los juegos corporativos y cuantitativa será utilizada para desarrollar el de la tabulación de los datos.

El enfoque mixto integra de manera sistemática datos numéricos e información verbal para la obtención de la información relativa a un fenómeno específico. La investigación mixta permite analizar un evento determinado en su totalidad, generando una mayor validez numérica basado en datos estadísticos y una mayor comprensión sobre dichos datos a través del manejo de datos cualitativos (Prieto & Quintana, 2020, pág. 27)

El enfoque analítico-sintético utilizado en este estudio nos permite identificar y seleccionar los datos clave para una mayor síntesis. Por lo tanto, proporcionará el mejor marco teórico posible que se puede construir a partir de temas tan básicos pero esenciales como el desarrollo de las habilidades motoras y el juego.

**Deductivo:** con ella se puede deducir el proceso de llegar a conclusiones concretas.

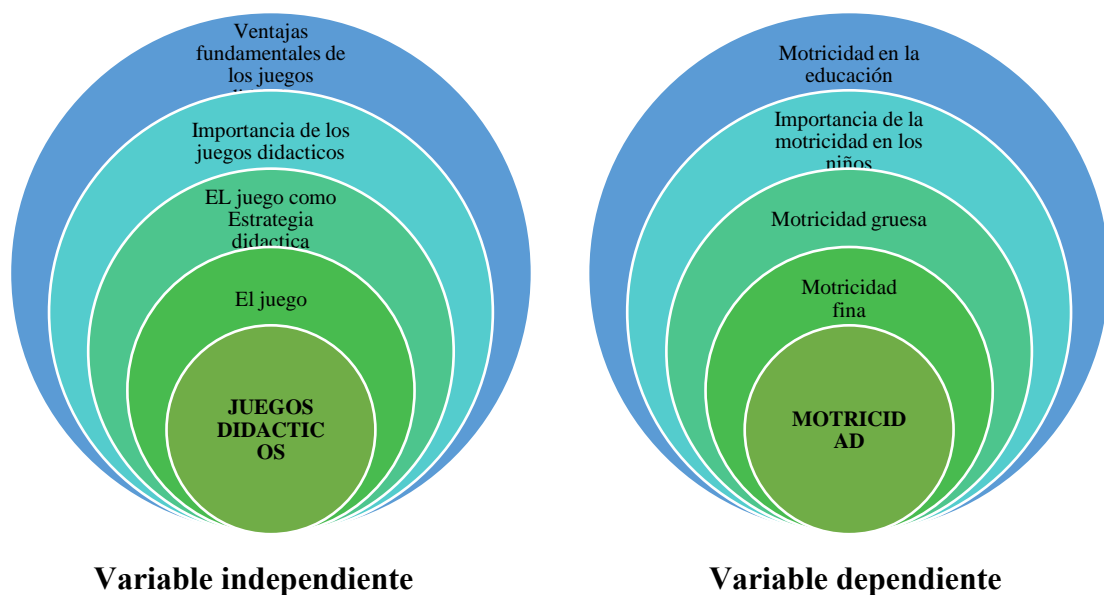
**Inductivo:** donde utilizaremos el razonamiento basado en la observación para llegar a conclusiones probabilísticas.

**Documental:** la investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se encarga de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos, revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias de eventos, entre otros (Reyes-Ruiz, 2020, pág. 14)

**Técnicas:** En este proyecto de investigación, para la obtención de información y datos, se utilizó la técnica de la encuesta.

**Encuesta** Las encuestas son entrevistas a un número de personas en un cuestionario prediseñado. El método o la técnica de encuesta contienen un cuestionario completamente estructurado que se le facilita en físico o en digital a los encuestados y que su diseño es para obtener una información determinada. Es decir, las encuestas que se va a realizar son netamente para llegar a la obtención de la información que los padres de los niños de este grupo de estudio nos han proporcionado.

**Instrumentos** Los instrumentos de investigación son recursos que los investigadores pueden utilizar para resolver problemas y fenómenos y extraer información de ellos: en este caso, utilizara preguntas estructuradas para hacer a padres de familia y a docentes, correspondiente al tema de investigación que es el desarrollo de la motricidad mediante los juegos didácticos en los niños de educación inicial II.



### 3.2.Operacionalización de variables

Tabla # 1 Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items / Instrumento</b>
Juegos didácticos	Es un mecanismo de aprendizaje fundamental para los niños y los docentes deben guiarlos y darles las herramientas para que este aprendizaje se lleve a cabo de manera adecuada. (Espinoza, 2019)	Desarrollo de la socialización a través del juego	- Adquisición de nuevos conocimientos	1. ¿Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante? 2. ¿Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante?
		Ejecución de juegos didácticos y lúdicos	-Aprendizaje significativo a través del juego	
Psicomotricidad	La psicomotricidad como la mediación educativa o terapéutica que tiene como fin el desarrollo de las capacidades motrices, expresivas y creativas del infante	Desarrollo de destrezas motoras	- Destrezas del estudiante en el desenvolvimiento del cuerpo	3. ¿Desde su perspectiva docente cree que la aplicación de Estrategias Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad? 4. ¿Aplica técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a?

	por medio corporal, y usa el desplazamiento para el logro del mismo. (Armijos, 2021)	Uso de procesos educativos para adquirir conocimientos motrices	-Ejecución de habilidades motrices finas y gruesas	
--	--------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--



### 3.3.Población y muestra de investigación

#### 3.3.1. Población

En el estudio para esta investigación está formada por el nivel de educación inicial II con los paralelos A, B, con un total de 40 estudiantes, 3 docentes y 40 padres de familia.

Tabla # 2 Población

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	%
Estudiantes	40	49%
Docentes	3	2%
Padres de familias	40	49%
<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100%</b>

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Avilés”

#### 3.3.2. Muestra

En esta investigación se emplea la técnica del muestreo porque se va a investigar de carácter probabilístico de conveniencia intencional una parte de la comunidad educativa para llegar a la verdad y solución del problema por ser la población menor a 100, Por lo que será 20 alumnos, 1 docentes y 20 padres de familia de la inicial ``B``

Tabla # 3 Muestra

INVOLUCRADOS	MUESTRA	%
Estudiantes	20	49%
Docentes	3	2%
Padres de familias	20	49%
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

### **3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos**

#### **3.4.1 Técnicas**

En técnicas realizaremos encuestas a los docentes y padres de familia para recaudar información. Y la observación a los niños en la aplicación de los juegos didácticos en la motricidad gruesa.

#### **3.4.2 Instrumentos**

Cuestionario: documento formulado en preguntas opcionales sobre los juegos y su influencia en la motricidad para docentes y padres de familia.

### **3.5. Procesamiento de datos.**

El procesamiento de los datos se llevó a cabo a través de una serie de actividades previamente planificadas: En primer lugar, se socializa el tema de investigación con las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia que forman parte de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles” para su posterior conocimiento y aprobación.

Posterior a esto se ingresaron los datos a la hoja de cálculo de Excel donde se les asignan etiquetas, códigos y filtros, garantizando un ingreso correcto de los datos y obteniendo un análisis mayormente completo. Y, por último, se realizó el análisis e interpretación de los datos apegados a la teoría y la observación de campo.

### **3.6. Aspectos éticos.**

Los aspectos éticos aplicados en la presente investigación se encuentran orientados al correcto desarrollo del proyecto, de manera sistematizada y respetando en todo momento los principios de investigación, es decir, se evita alterar información recabada a lo largo de la investigación, esto implica datos teóricos y prácticos.

Se respetan los derechos de los participantes, y se trabaja bajo el consentimiento informado de los estudiantes, así como también con la aprobación tanto de las autoridades como los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

No se violenta, ni se podrán en descubierto datos específicos de la muestra de estudio tales como: datos informativos (edad, sexo, nombres y apellidos), historia clínica, dirección domiciliaria, números de teléfonos, etc. En este sentido, los investigadores se apegan a la ley de protección de datos (artículo 66 numeral 19 de la constitución de la república del Ecuador). Asimismo, se toma en cuenta que los resultados expuestos en la presente investigación se establecen únicamente con fines académicos y científicos.

## CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1.Resultados

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

##### 1. ¿Usted como padre de familia conoce como estimular la psicomotricidad de su representado?

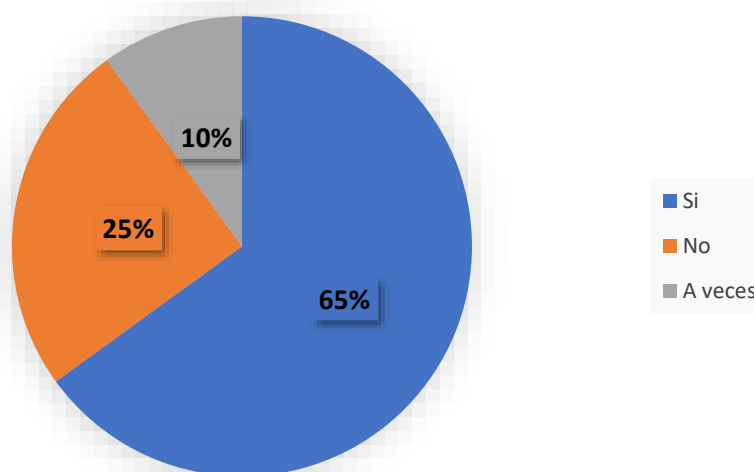
Tabla # 4 Conoce como estimular la psicomotricidad

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	13	65%
No	5	25%
A veces	2	10%
Total	20	100%

Fuente: encuesta aplicada padres de familia de inicial "B" de la Unidad Educativa "Carlos Alberto Aguirre Aviles"

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 1 Conoce como estimular la psicomotricidad



**Análisis:** En encuestas realizadas los padres de familia de inicial paralelo B Se obtuvo que el 65% menciona que sí conoce como estimular la psicomotricidad de su representante el 25% menciona que no conoce como estimular la psicomotricidad y el 10% menciona que a veces conoce como estimular la psicomotricidad de su representada

## 2. ¿Cómo reacciona su hijo a los juegos que requieren muchas habilidades motoras?

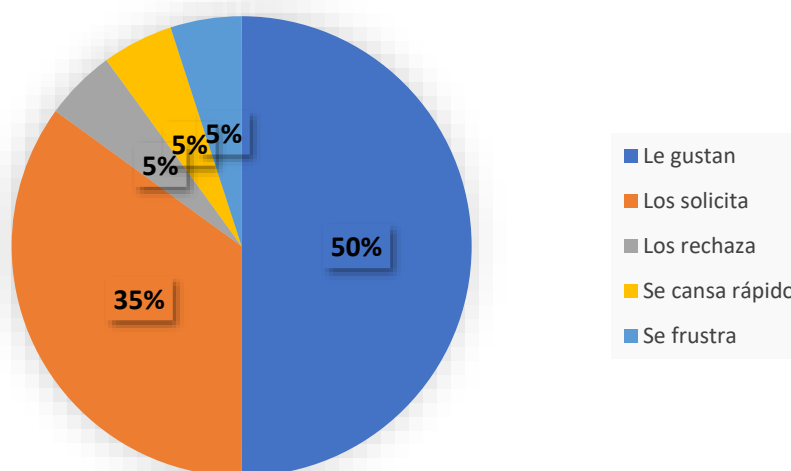
Tabla # 5 Juegos que requieren muchas habilidades motoras

	Población	Porcentaje
Le gustan	10	50%
Los solicita	7	35%
Los rechaza	1	5%
Se cansa rápido	1	5%
Se frustra	1	5%
Total	20	100%

Fuente: encuesta aplicada padres de familia de inicial "B" de la Unidad Educativa "Carlos Alberto Aguirre Aviles"

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 2 Juegos que requieren muchas habilidades motoras



**Análisis:** Se obtuvo que el 50% de los padres de familias encuestados mencionan que les gusta reaccionar a los juegos que requieren muchas habilidades motoras de sus hijos el 35% menciona que su hijo solicita los juegos que requieren muchas habilidades motoras el 5% menciona que su hijo o se cansa rápido o se frustra o los rechaza

### 3. ¿Considera que el uso de juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad del niño?

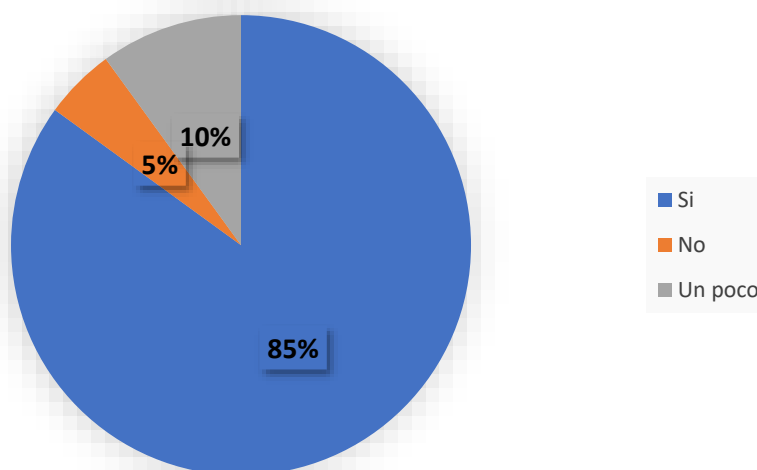
Tabla # 6 Uso de juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	17	85%
No	1	10%
Un poco	2	5%
Total	20	100%

Fuente: encuesta aplicada padres de familia de inicial "B" de la Unidad Educativa "Carlos Alberto Aguirre Aviles"

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 3 Uso de juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad



**Análisis:** Se obtuvo que el 85% de los padres de familia encuestados mencionan que los juegos didácticos sí desarrollan la motricidad del niño el 10% menciona que un poco mejora el desarrollo de la motricidad de los juegos didácticos y el 5% menciona que no los desarrolla

4. ¿Usted como padre de familia cree que los movimientos de su hijo son apropiados para su edad?

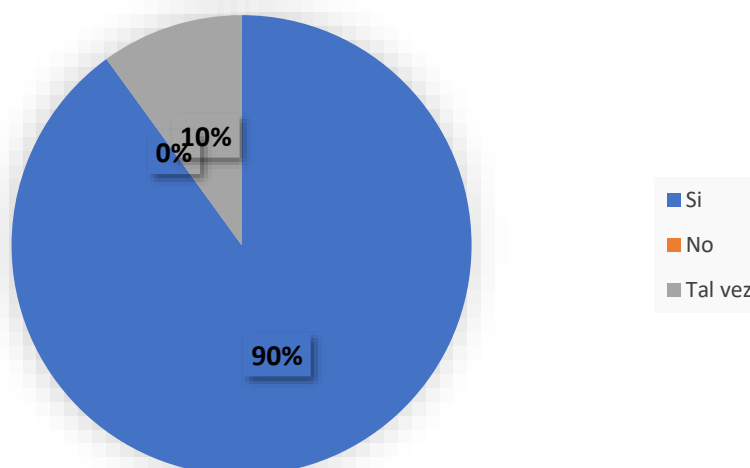
Tabla # 7 Movimientos apropiados

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	18	90%
No	0	0%
Tal vez	2	10%
Total	20	100%

Fuente: encuesta aplicada padres de familia de inicial ``B`` de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 4 Movimientos apropiados



**Análisis:** En la encuesta aplicada a los padres de familia se obtuvo que el 90% menciona que los movimientos de su hijo sí son apropiados para su edad y el 10% menciona que tal vez son apropiados para su edad los movimientos que genera su hijo

5. ¿La docente le ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños de edad temprana?

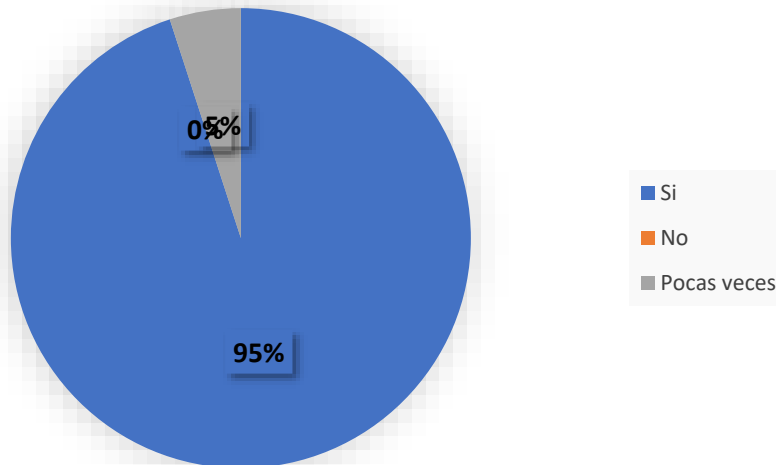
Tabla # 8 Conoce como estimular la psicomotricidad

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	19	65%
No	0	25%
Pocas veces	1	10%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta aplicada padres de familia de inicial ``B`` de la Unidad Educativa ``Carlos Alberto Aguirre Aviles``

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 5 Conoce como estimular la psicomotricidad



**Análisis:** Los padres de familia encuestados un 95% de ellos mencionan que la docente sí les ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños desde la edad temprana y un 5% indica que pocas veces se ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor



## ENCUESTA A LOS DOCENTE

1. ¿Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante?

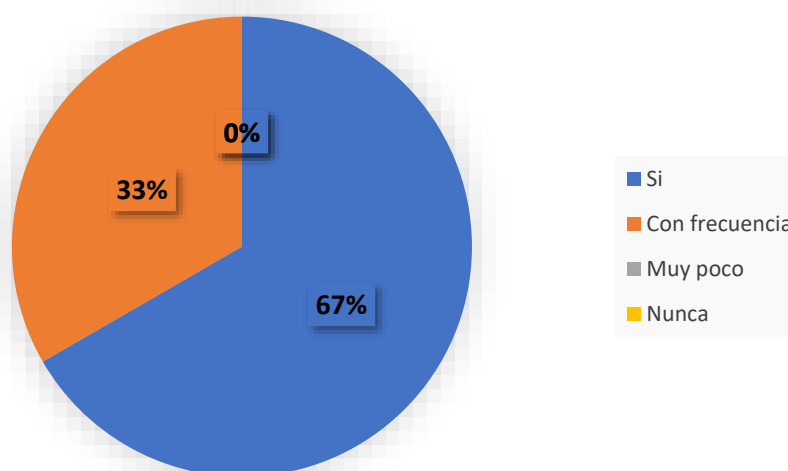
Tabla # 9 Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	2	67%
Con frecuencia	1	33%
Muy poco	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 6 Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor



**Análisis:** En las encuestas realizadas los docentes de inicial de la unidad educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés se menciona que el 67% sí implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante y el 33% menciona que lo hace con frecuencia la implementación de los juegos

2. ¿Cómo docente usted considera que es importante implementar los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?

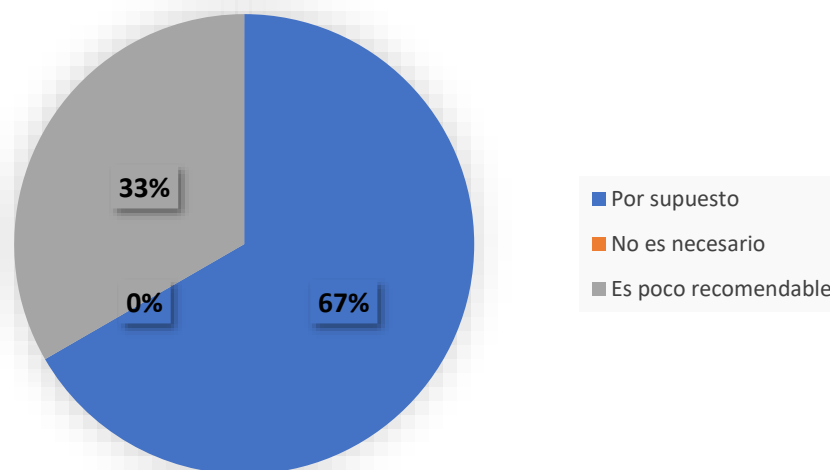
Tabla # 10 Importancia implementar los juegos didácticos

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Por supuesto	2	67%
No es necesario	0	0%
Es poco recomendable	1	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 7 Importancia implementar los juegos didácticos



**Análisis:** En la encuesta realizada a los docentes se observa que el 67% sí considera que es importante implementar los juegos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje y el 33% menciona que es poco recomendable implementar los juegos didácticos.

3. ¿Forma parte en sus clases diarias los juegos didácticos como recurso de enseñanza aprendizaje?

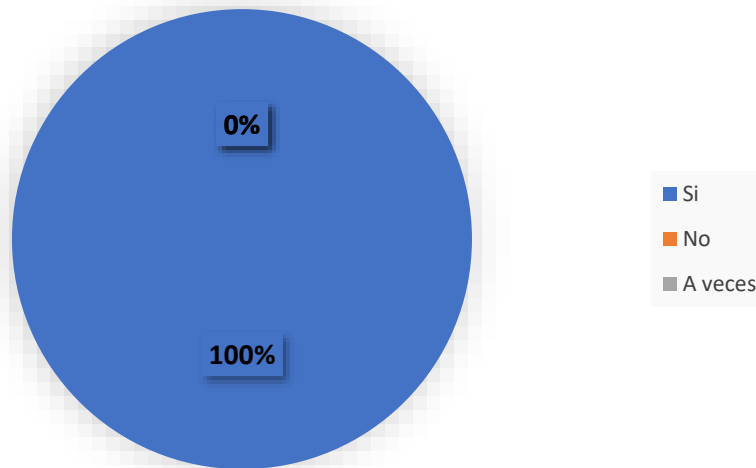
Tabla # 11 Clases diarias los juegos didácticos

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 8 Clases diarias los juegos didácticos



**Análisis:** Se observa que el 100% de los docentes mencionan que forman parte en clases diarias los juegos didácticos como recurso de enseñanza de aprendizaje y el desarrollo psicomotor de los estudiantes

4. ¿Es constante la participación de los estudiantes en los juegos que usted realiza?

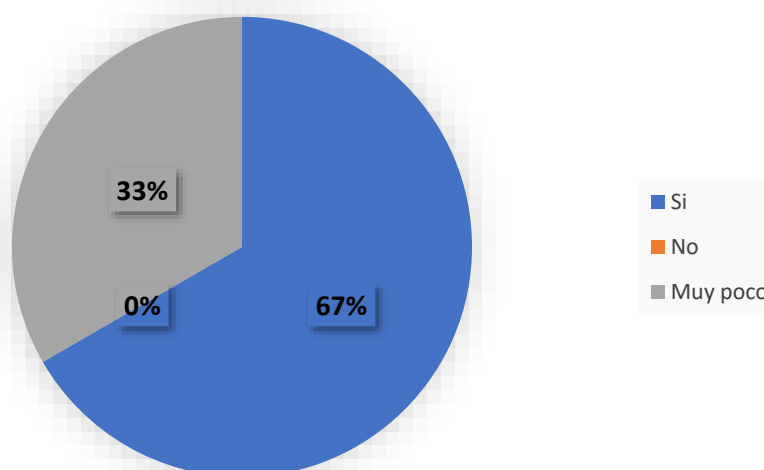
Tabla # 12 Participación de los estudiantes en los juegos

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	2	67%
No	0	0%
Muy poco	1	33%
Total	3	100%

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 9 Participación de los estudiantes en los juegos



**Análisis:** Se observa que el 67% de los docentes mencionan que sí es constante la participación de los estudiantes en los juegos que realizan en clases Mientras que el 33% mencionan que muy poco en constante la participación de los estudiantes en los juegos que se realizan en clases

5. ¿Desde su perspectiva docente cree que la aplicación de juegos Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad?

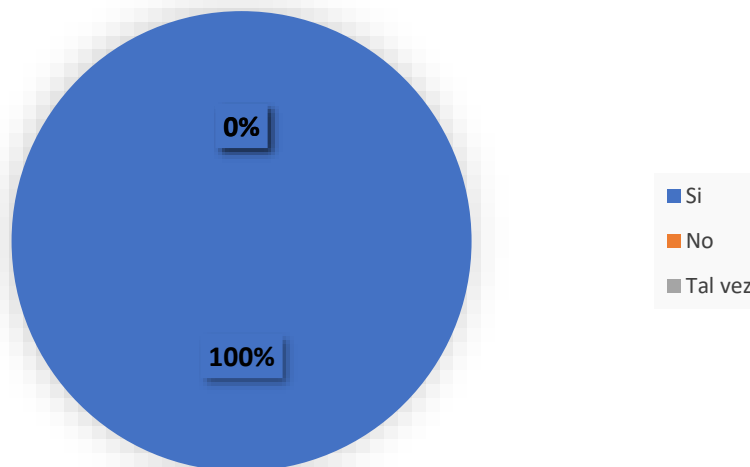
Tabla # 13 Aplicación de juegos Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad

	<b>Población</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Carlos Alberto Aguirre Aviles”

Elaborador por: Dulcey Carreño Ninoska Valeria, Arias Gaibor Daimler Kevin

Grafico # 10 Aplicación de juegos Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad



**Análisis:** Se pudo observar en la encuesta a los docentes que el 100% si creen que la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotriz de los niños

## **4.2.Discusión**

En el presente trabajo denominado guía de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad en estudiantes de inicial de la escuela Carlos Alberto Aguirre Avilés parroquia La Unión cantón Babahoyo a través de un enfoque cuantitativo se aplicó como instrumento de investigación una muestra de 20 padres de familia y tres docentes pertenecientes a la educación inicial los resultados obtenidos como consecuencia de la investigación realizada nos permitió concluir que los juegos didácticos influyen de manera positiva en el desarrollo de la motricidad de los niños de Educación inicial los resultados del presente estudio concuerdan con lo investigado anteriormente confirmando la importancia de la implementación de juegos didácticos como aporte para la mejora de la calidad educativa

Se pudo observar que los padres de familia también deben conocer Cómo estimular la motricidad de su hijo desde su casa ya que el 70% de los padres de familia tienen algo de conocimiento sobre la estimulación de la psicomotricidad el 25% debe tener más conocimiento ya que el beneficio es para sus hijos

El 90% de los padres de familia pudieron notar que los movimientos que su hijo tiene son apropiados para su edad gracias a todo lo que se le enseña en la escuela con los juegos didácticos sin embargo los docentes deben de mencionarle mucho más seguido a los padres de familia Cómo implementar juegos didácticos desde su hogar para que los niños puedan desarrollar su psicomotricidad desde temprana edad

Se debe mencionar que el 100% de los docentes sí conocen y consideran que es importante implementar los juegos didácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo psicomotor de los niños

Los juegos didácticos deben formar parte de las clases diarias no solo en clase sino también en el hogar como recurso de enseñanza y aprendizaje influyendo en la participación de todos los niños

### 4.3.Presupuesto

Tabla # 14 *Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos*

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Total</b>
Computador	1	600.00	600.00
Impresora	1	325.00	325.00
Memoria USB	1	8.00	8.00
<b><i>Sub Total Equipos y bienes duraderos</i></b>			<b>\$ 933.00</b>

Fuente: Elaboración propia

Tabla # 15 *Presupuesto sobre Materiales e insumos*

<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Costo Unitario</b>	<b>Total</b>
Papel	1	4.00	4.00
Tinta	4	5.00	20.00
Folders	3	3.00	9.00
<b><i>Sub Total Materiales e insumos</i></b>			<b>\$ 33.00</b>

Fuente: Elaboración propia

## 4.4.Cronograma

Tabla # 16 Cronograma

N°	ACTIVIDADES	AÑO: 2024																
		Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17
1	Aprobación del proyecto y designación de Tutor.	X																
2	<b>Resumen y Abstract</b>																X	
3	<b>Capítulo I.- Introducción</b>																X	
4	1.1 Contextualización del problema (internacional, nacional y local)			X														
5	1.2 Planteamiento del problema			X														
6	1.3 Justificación				X													
7	1.4 Objetivos (general y específicos)				X													
8	1.5 Hipótesis				X													
9	<b>Capítulo II. Marco Teórico</b>					X												
10	2.1. Antecedentes						X											
11	2.2. Bases teóricas							X	X									
12	<b>Capítulo III. Metodología</b>									X								
13	3.1 Diseño de la investigación									X								
14	3.1.1 Tipo de Investigación										X							
15	3.1.2 Población y Muestra											X						
16	3.2 Técnicas e Instrumentos de Recogida de datos												X					
17	3.3 Técnicas de Análisis de Resultados													X				
18	<b>Capítulo IV. Resultados y Discusión</b>														X			
19	4.1 Resultados y análisis en la Investigación														X			
20	4.2 Pruebas estadísticas aplicadas														X			
21	4.4 Discusión de resultados															X		
22	<b>Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones</b>															X		
23	5.1 Conclusiones															X		
24	5.2 Recomendaciones															X		
25	<b>Bibliografía</b>															X		
26	<b>Anexos.</b>																X	
27	<b>Sustentación</b>																	X



## **CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

Mediante el presente proyecto de investigación se ha determinado las clases de juegos que se pueden aplicar para un correcto desarrollo motor del niño en base todo lo investigado se puede concluir que el juego en los niños es fundamental y Para ello se debe saber cómo utilizarlos para la educación

La etapa inicial del desarrollo psicomotor está marcada para los niños tengan sentido ya que han desarrollado el control y la coordinación de los movimientos corporales hasta el punto de que se vuelven autónomos y aprenden de innumerables experiencias, los juegos deben considerarse una herramienta pedagógica fundamental para la realización de un proceso educativo perfecto para la educación inicial.

La responsabilidad de velar por el desarrollo psicomotriz de un infante recae no sólo en el docente sino también en el entorno, que incluye estímulos como juegos y juguetes que deben ser especiales desde casa, los padres tienen que estar con el niño en todas las etapas de su crecimiento, esta es la mejor manera de lograrlo, lo que explica por qué desde el primer momento debe haber una estimulación positiva en el desarrollo psicomotriz en edades tempranas mediante el uso de juegos educativos con alto contenido en la motricidad fina y gruesa, cognitiva, afectiva y psicosocial.

## **5.2.Recomendaciones**

Se sugiere a los profesores, así como a las autoridades que trabajan en la etapa inicial de la infancia, que comiencen poco a poco examinando las teorías en las que los juegos didácticos basan sus programas sobre las capacidades físicas de los niños, de esta manera, podrán nutrir aún más sus ideas científicas y evitar cometer errores pedagógicos al planificar actividades y materiales.

Una medida que se ha propuesto es que los maestros y padres utilicen la evaluación de habilidades motoras como un proceso regular para medir los niveles de habilidades de los niños antes, durante y después del año escolar con el fin de identificar tempranamente las debilidades y desarrollar una estrategia o metodología alternativa con suficientes recursos.

Se sugiere que los padres tengan una mayor participación en las acciones realizadas por sus hijos durante las horas libres y también creen un ambiente para que los niños interactúen con adultos y grupos de pares en actividades psicomotoras, lo que potenciará el crecimiento del desarrollo saludable.

## BIBLIOGRAFÍA

- Angulo, R., & Guaño, P. (2021). *Expresión corporal y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la escuela de educación básica “la Inmaculada”*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10897/P-UTB-FCJSE-EINIC-000019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Armijos, C. (2021). *La motricidad gruesa*. Obtenido de <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>
- Bonilla, G. (2023). *Las expresiones corporales en el desarrollo de las habilidades socioafectivas de los niños de segundo año de la unidad educativa Licto. Año lectivo 2022-2023. Repositorio Digital UNACH, 2023*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjcgglefindmkaj/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10706/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-009-2023.pdf>
- Chamba, I. (2020). *Los tipos de familias y su relación con el desarrollo psicomotriz en niños del nivel inicial*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659471>
- Culqui, W., & Chala, L. (2019). Influencia de la música en el desarrollo motriz y emocional en niños de 8-10 años. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*.
- Díaz, M. (2019). *Combinando música y psicomotricidad en el aula de educación infantil. (Tesis de grado)*. Obtenido de Universidad de Extremadura, Badajoz. : [https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3338/1/TFGUEx\\_2015\\_Diaz\\_Cordoba.pdf](https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/3338/1/TFGUEx_2015_Diaz_Cordoba.pdf)
- Espinoza, R. (2019). *La educación musical en la formación integral de los niños. La educación musical en la formación integral de los niños*.
- Hervias, F. (2023). *La estimulación temprana y su influencia en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años. Chimbote-Peru: Universidad católica los angeles chimbote*. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32368/ASPECTO\\_SOCIAL\\_COORDINACION\\_MOTORA\\_HERVIAS\\_CAMACHO\\_HILDA\\_LEONOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32368/ASPECTO_SOCIAL_COORDINACION_MOTORA_HERVIAS_CAMACHO_HILDA_LEONOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lujan, I. (2017). *Influencia del huayno en la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la I.E. N° 209 “Santa Ana” de la ciudad de Trujillo, 2016*. Obtenido de

<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3e129ef9-df4f-4d67-98a7-83a856a5605e/content>

- Montenegro, M. (2018). *as canciones infantiles y el desarrollo de la inteligencia linguistica de los niños de 4 a 5 años. Las canciones infantiles y el desarrollo de la inteligencia linguistica de los niños de 4 a 5 años*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27402/1/1802698850Doris%20Maribel%20Narv%C3%A1ez%20Montenegro.pdf>
- Prieto, E., & Quintana, J. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. Perfiles educativos, 42(168), 107123*. Obtenido de <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Ramirez, J. L. (2020). Investigación y educación superior. Lulu. com. *Investigación y educación superior. Lulu. com.*, 64.
- Ramirez, J., & Escobar, P. (2020). *Investigación y educación superior. Lulu. com*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=W67WDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=snippet&q=investigacion%20descriptiva&f=false>
- Reyes-Ruiz, L. &. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. 53.
- Rodríguez, D. (2019). *Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión*. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4099>
- Singo, E. (2020). *Universidad Central Del Ecuador*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21528/1/T-UCE-0020-CDI-344.pdf>
- Tapia, V., Livia, B., & Espinoza, H. (2020). *“La Educación Musical y la Expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°3094-William Fullbright, UGEL 2, Distrito de Independencia, 2015”*. Obtenido de <https://docplayer.es/170779451-Universidad-nacional-jose-faustino-sanchez-carrion-huacho-facultad-de-educacion-tesis.html>

## ANEXOS

### ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

**1. ¿Usted como padre de familia conoce como estimular la psicomotricidad de su representado?**

Si

No

Aveces

**2. ¿Cómo reacciona su hijo a los juegos que requieren muchas habilidades motoras?**

Le gustan

Los solicita

Los rechaza

Se cansa rápido

Se frustra

**3. ¿Considera que el uso de juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad del niño?**

Si

No

Un poco

**4. ¿Ayuda a su hijo a desarrollar habilidades motoras finas?**

Si

No

Un poco

**5. ¿Conoce alguna guía que estimule el desarrollo de la motricidad gruesa?**

Si

No

**6. ¿Su hijo domina las habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar, bailar?**

Si

No

Un poco

**7. ¿Su hijo manipula objetos pequeños con destreza y coordinación?**

Si

No

**8. ¿Usted como padre de familia cree que los movimientos de su hijo son apropiados para su edad?**

Si

No

Tal vez

**9. ¿Cómo padre de familia realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo?**

Si

No

A veces

**10. ¿La docente le ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños de edad temprana?**

Si

No

Pocas veces

## ENCUESTA A LOS DOCENTES

**1. ¿Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante?**

Si

Con frecuencia

Muy poco

Nunca

**2. ¿Cómo docente usted considera que es importante implementar los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?**

Por supuesto

No es necesario

Es poco recomendable

**3. ¿Forma parte en sus clases diarias los juegos didácticos como recurso de enseñanza aprendizaje?**

Si

No

A veces

**4. ¿Utiliza frecuentemente los juegos didácticos para desarrollar la socialización del estudiante?**

Si

No

Poco

**5. ¿Es constante la participación de los estudiantes en los juegos que usted realiza?**

Si

No

Muy poco

**6. ¿Con que frecuencia utiliza juegos didácticos cooperativos?**

Siempre

Muy frecuente

Poco

**7. ¿Los estudiantes se integran con facilidad con sus compañeros en los juegos que realiza?**

Si

No

Muy poco

**8. ¿Desde su perspectiva docente cree que la aplicación de Estrategias Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad?**

Si

No

Tal vez

**9. ¿Aplica técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a?**

Si

Con frecuencia

Pocas veces

Nunca

**10. ¿Le gustaría recibir una capacitación sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños mediante el juego?**



Si  
No