



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la  
obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**

**TEMA:**

---

“El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo  
psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad  
Educativa CEC del cantón Latacunga.”

---

**AUTOR:** Carlos Fabián Martínez Vásquez

**TUTOR:** Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

**AMBATO – ECUADOR**

**2022**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, **Dr. Raúl Yungán**, con cédula de ciudadanía: 0602293482 en calidad de tutor de trabajo de Titulación, sobre el tema **“El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”** desarrollado por el estudiante **Carlos Fabián Martínez Vásquez**, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

---

Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg

C.C. 0602293482

**TUTOR**

## AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”**, quién basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

Carlos Fabián Martínez Vásquez

C.I 0503130122

**AUTOR**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de titulación, sobre el tema: **“El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”**, presentado por el Sr. Carlos Fabián Martínez Vásquez, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

---

Psc. Cl. Verónica Freire P, Mg.

C.C: 0602425936

**Miembro de comisión calificadora**

---

Lcdo. Bladimir Sánchez Vaca, Mg

C.C: 1801863059

**Miembro de comisión calificadora**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios, quien ha estado conmigo en todo momento, colmándome de bendiciones, guiado y guardado día a día a lo largo de mi vida y carrera académica, siendo mi motor para superar momentos difíciles y levantarme con todas las ganas para culminar con este proyecto.

A mis padres Inés Vásquez y Fabián Martínez, quienes son el soporte principal en mi vida. A mi hermana Estefanía y primo Danilo, por confiar en mis capacidades y habilidades, darme sabios consejos que me han permitido sobresalir. A mis tíos Ramiro y Georgina por confiar en mí y darme palabras de aliento que me han permitido crecer como persona y afrontar los problemas para cumplir con esta meta, así también a todos mis familiares que estuvieron pendientes y finalmente a mi grupito de amigos con los cuales formamos un lazo de amistad muy fuerte durante este proceso académico.

A los docentes que forman parte de la comunidad universitaria, quienes con su conocimiento, paciencia, orientación, han hecho posible para lograr este trabajo de investigación.

*Carlos Fabián Martínez Vásquez*

## **AGRADECIMIENTO**

El agradecimiento es un acto y un valor humano que sirve para manifestar los sentimientos sinceros de una persona, por tal razón quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición siempre me acompaña en las buenas y en las malas.

A mis padres Inés y Fabián, quienes han estado pendientes en todo momento y han hecho posible que pueda prepararme académicamente. A mi hermana Estefanía y mi primo Danilo por la motivación necesaria para cumplir mi sueño. A mis tíos Georgina y Ramiro que con sus consejos y palabras sabias supieron construir una persona de bien, también a mi grupito de amigos que me enseñaron el valor de la amistad en la etapa universitaria.

A la Universidad Técnica de Ambato, por abrirme sus puertas para lograr convertirme en un profesional durante este tiempo. A mi tutor de tesis el Dr. Raúl Yungán Mg, que gracias a sus consejos, tolerancia, respeto pude culminar mi trabajo de titulación, así también a mis revisores: Lcdo. Bladimir Sánchez Mg y Psc. Verónica Freire, por su guía en mi trabajo de investigación.

*Carlos Fabián Martínez Vásquez*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>A. PÁGINAS PRELIMINARES</b>	<b>Pág.</b>
TITULO O PORTADO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓNii	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA .....	v
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	x
RESUMEN EJECUTIVO.....	xii
ABSTRACT .....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1 Antecedentes Investigativos .....	1
1.2 Descripción de los objetivos: .....	36
CAPÍTULO II.....	39
METODOLOGÍA.....	39
2.1. Materiales.....	39
2.2 Métodos .....	40
CAPÍTULO III .....	42
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	42
3.1 Discusión de resultados .....	69
CAPÍTULO IV .....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75

4.1 Conclusiones .....	75
4.2 Recomendaciones .....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
ANEXOS.....	81



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Técnicas mecánicas .....	9
Tabla 2. Ventajas y desventajas del juego Integratec .....	16
Tabla 3. Guía de uso del juego Integratec .....	17
Tabla 1. Juego Integratec .....	42
Tabla 2. Aplicación del juego Integratec .....	43
Tabla 3. Juegos online enfocados en el aprendizaje .....	44
Tabla 4. Investigación de juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor .....	45
Tabla 5. Implementación de juegos .....	46
Tabla 6. Participación de estudiantes en juegos .....	47
Tabla 7. Fatiga en la implementación de juegos .....	48
Tabla 8. El juego como metodología para el desarrollo psicomotor .....	49
Tabla 9. Estrategias para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor .....	50
Tabla 10. Nivel de complejidad de juegos acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiantes .....	51
Tabla 11. Importancia de espacios virtuales en el desarrollo psicomotor.....	52
Tabla 12. Actividades para aprender jugando .....	53
Tabla N. 1 Iniciativa a la hora de jugar .....	54
Tabla N. 2 Aporta lo mejor de sí durante el juego.....	55
Tabla N. 3 Integración en los juegos implementados .....	56
Tabla N. 4 Identifica partes del cuerpo y articulaciones especificadas .....	57
Tabla N. 5 Seguimiento de órdenes e instrucciones al implementar el juego.....	58
Tabla N. 6 Actividades coordinadamente y control adecuado .....	59
Tabla N. 7 Movimientos y desplazamientos combinados.....	60
Tabla N. 8 Velocidad de reacción en movimientos coordinados .....	61
Tabla N. 9 Control viso-motor .....	62
Tabla N. 10 Cambios de posición (agilidad).....	63

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°. 1 Juego Integratec .....	42
Gráfico N°. 2 Aplicación del juego Integratec .....	43
Gráfico N°. 3 Juegos online enfocados en el aprendizaje .....	44
Gráfico N°. 4 Investigación de juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor.....	45
Gráfico N°. 5 Implementación de juegos.....	46
Gráfico N°. 6 Participación de estudiantes en juegos.....	47
Gráfico N°. 7 Fatiga en la implementación de juegos .....	48
Gráfico N°. 8 El juego como metodología para el desarrollo psicomotor .....	49
Gráfico N°. 9 Estrategias para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor	50
Gráfico N°. 10 Nivel de complejidad de juegos acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiantes .....	51
Gráfico N°. 11 Importancia de espacios virtuales en el desarrollo psicomotor .....	52
Gráfico N°. 12 Actividades para aprender jugando .....	53
Gráfico N. 1 Iniciativa a la hora de jugar .....	54
Gráfico N. 2 Aporta lo mejor de sí durante el juego.....	55
Gráfico N. 3 Integración en los juegos implementados .....	56
Gráfico N. 4 Identifica partes del cuerpo y articulaciones especificadas .....	57
Gráfico N. 5 Seguimiento de órdenes e instrucciones al implementar el juego.....	58
Gráfico N. 6 Actividades coordinadamente y control adecuado .....	59
Gráfico N. 7 Movimientos y desplazamientos combinados.....	60
Gráfico N. 8 Velocidad de reacción en movimientos coordinados .....	61
Gráfico N. 9 Control viso-motor .....	62
Gráfico N. 10 Cambios de posición (agilidad).....	63

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Juegos mentales en Integratec .....	13
Ilustración 2. Juegos memoria en Integratec .....	14
Ilustración 3. Cuentos en Integratec .....	14
Ilustración 4. Adivinanzas en Integratec .....	15
Ilustración 5. Gimnasia Cerebral .....	16

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

**Autor:** Carlos Fabián Martínez Vásquez

**Tutor:** Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación con el tema: “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga”, tiene como objetivo primordial analizar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa CEC, del cantón Latacunga, dado que en la actualidad se ha visto afectado el desarrollo psicomotor de los niños y niñas a causa de la pandemia, por tal motivo se pretende evidenciar cómo aportan los juegos para desarrollar estas habilidades, por eso mediante la revisión bibliográfica se analizó evidencias científicas investigadas anteriormente. Por ende se demuestran contenidos conceptuales en el marco teórico que sustentan las variables del trabajo investigativo, por otra parte tenemos la metodología la cual tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, cuantitativo porque se recogió información de la población de estudio para tabular los datos obtenidos, cualitativo porque se observaron comportamientos. Por el nivel responde a un trabajo de indagación exploratorio-descriptivo. Asimismo, se trabajó con un total de 30 estudiantes y 3 docentes. En cuestión a las modalidades de investigación fueron bibliográficas y de campo, utilizando el programa *Microsoft Office Excel* para la tabulación de datos, luego se procedió a realizar el análisis e interpretación de las tablas y gráficos para finalmente establecer conclusiones y recomendaciones que brindaron respuesta a la problemática planteada.

**Descriptor:** juegos, plataforma zoom, desarrollo psicomotor, Integratec

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** "The game Integratec in the videoconference platform zoom and the psychomotor development of the students of the third year of General Basic Education of the Educational Unit CEC of the Latacunga canton".

**Author:** Carlos Fabián Martínez Vásquez

**Tutor:** Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.

**ABSTRACT**

The present research with the topic: "The integratec game in the zoom videoconference platform and psychomotor development", has as its primary objective to analyze the psychomotor development of third year EGB students of the CEC Educational Unit, Latacunga canton, given that at present the psychomotor development of the children has been affected because of the pandemic, for that reason it is tried to demonstrate how the games contribute to develop these abilities,, so through the bibliographic review, scientific evidence previously investigated was analyzed. Therefore, conceptual contents are shown in the theoretical framework that support the variables of the investigative work, on the other hand we have the methodology which has a quantitative and qualitative approach, quantitative because information was collected from the study population to tabulate the data obtained, qualitative because behaviors were observed. By level, it responds to an exploratory-descriptive inquiry work. In addition, it worked with a total of 30 students and 3 teachers. In question to the modalities of research were bibliographic and field, using the Microsoft Office Excel program for data tabulation, then proceeded to perform the analysis and interpretation of the tables and graphs to finally establish conclusions and recommendations that provided an answer to the problem raised.

**Keywords:** games, zoom platform, psychomotor development, Integratec

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes Investigativos

Luego de revisar el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades del país, también de artículos científicos, libros digitales se ha podido encontrar varios trabajos investigativos que tienen relación con las variables de estudio y mediante la búsqueda meticulosa en páginas web, artículos académicos se logró recopilar información que sustentan la investigación.

Agila y Guamán (2020) en su trabajo titulado “El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Pedro Luis Calero en el periodo lectivo 2019-2020” donde concluye que:

El juego en el campo pedagógico contribuye al desarrollo psicomotor de los estudiantes, teniendo en cuenta que el juego llega a ser una de las estrategias metodológicas más efectivas para los maestros al instante de implementar actividades en los contenidos de sus planificaciones, creando conciencia del trabajo entre los alumnos y formen situaciones de enseñanza y aprendizaje de forma significativa, desarrollando en los escolares habilidades y capacidades de manera integra en todos los campos; socioafectivo, cognitivos y motriz originando un entorno tranquilo, independiente y sencillo para producir experiencias provechosas. (p. 131)

De acuerdo al autor, se considera al juego como un pilar fundamental para el desarrollo de habilidades y capacidades en los alumnos, pues en el campo educativo los docentes poseen una gran responsabilidad, dado que deben buscar mecanismos para relacionar el juego con los contenidos que se van a impartir, generando un ambiente acogedor e interactivo para el desarrollo efectivo del proceso de enseñanza y aprendizaje de manera significativa en los estudiantes, permitiéndoles desenvolverse con respeto, empatía y espontaneidad al momento de adquirir un nuevo conocimiento.

Según Manrique et al. (2021) en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz”, donde concluye que: “El juego como estrategia didáctica ayuda a mejorar de manera directa y significativa la estimulación de conductas sensorio motores, habilidades motrices, fortalecimiento del desarrollo cognitivo, obtención de tareas y el comportamiento afectivo” (p.13).

En consecuencia, el juego pasa a ser una actividad esencial en el aula de clase, puesto que cuando se lo implementa como estrategia didáctica estimula varias habilidades que permiten al estudiante la adquisición de un nuevo conocimiento.

López (2020) en su estudio titulado “Los juegos en línea y su relación con la interacción social entre pares. Un análisis de caso en niños de cuarto año de Educación Básica”, donde concluye que:

Los niños y jóvenes pueden acceder con facilidad a un sinnúmero de juegos en línea, los cuales en muchos de los casos abarcan contenido violento y lenguaje no apropiado, que conllevan a la violencia física y verbal en el individuo, mismos que se puede ver reflejado posteriormente en el entorno familiar, escolar o social. (p. 50)

En otras palabras, los docentes deben direccionar el juego con los contenidos que van a enseñar, no tiene que ser un juego totalmente libre, puesto que los maestros deben comprender y analizar con profundidad las actividades que van a implementar en el salón de clase para que el aprendizaje sea provechoso, a fin y efecto de tener un buen desempeño en actitudes y el fortalecimiento de habilidades de los escolares.

Zamora (2020) en su trabajo titulado “Uso del juego y el fortalecimiento de habilidades motoras”, concluye que:

El juego enfocado en el aprendizaje de los estudiantes, permite mejorar la enseñanza que imparten los maestros y la forma de aprender de los alumnos, de tal forma se puede fortalecer habilidades blandas, tales como; solucionar problemas, mejorar la comunicación, llevar una buena organización, trabajar en equipo, la creatividad y la innovación. (p.18)

El juego ayuda a potencializar la relación en la participación de los escolares y el pedagogo, logrando que las clases sean dinámicas y no caigan en la misma rutina, de tal modo facilite la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades motoras básicas que serán de utilidad en el entorno cotidiano.

Navarrete (2021) en su investigación titulada “El uso de la plataforma zoom en el aprendizaje de Ciencias Naturales, en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica, paralelo “A”, de la Unidad Educativa “La Inmaculada” de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021”, manifiesta que : “El uso de la plataforma de videoconferencia zoom ha permitido a los alumnos reflexionar, analizar, desarrollar habilidades y destrezas al momento de adquirir nuevos conocimientos relacionados a las Ciencias Naturales” (p.63).

Dicho de otra manera, la plataforma de videoconferencia zoom ha permitido a los docentes continuar con su proceso de enseñanza en este tiempo de pandemia, logrando que muchos alumnos puedan seguir aprendiendo sin estancarse en cuanto a su proceso formativo.

Macías et al. (2020) en su trabajo titulado “Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico” resalta que:

Los entornos virtuales en este tiempo de pandemia han permitido enseñar de manera remota, es decir aquello que se encuentra a una cierta distancia, en este caso a los miembros de la comunidad educativa, además estos recursos virtuales han ayudado con la participación de los alumnos, la comunicación, trabajos grupales y motivación. (p.67)

Es así que los entornos virtuales de aprendizaje han permitido la interacción abierta entre maestro y alumno dinamizando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Córdova y Rivadeneira (2021) en su investigación titulada “Vivencias de aprendizaje en el desarrollo psicomotor de los niños de 2 a 3 años”, concluye que:



El desarrollo motor requiere de la intervención oportuna de un profesional y de forma planificada, teniendo en cuenta que la estimulación en edades prematuras abarca distintas áreas de desarrollo, razón por lo cual es fundamental implementar instrumentos que ayuden a evaluar de manera habitual el progreso físico teniendo en cuenta también el desarrollo intelectual y emocional del sujeto. (p.14)

Se considera importante que los expertos en el desarrollo psicomotor conozcan a profundidad mecanismos que faciliten desarrollar diferentes áreas en los niños y niñas, ya sea en lo físico, intelectual y emocional, puesto que sino se desarrolla en determinadas etapas la motricidad, posteriormente van a existir dificultades al momento de querer realizar ciertas tareas.

Álvarez (2020) en su trabajo titulado “Desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019”, donde concluye que:

El desarrollo psicomotor en los estudiantes de nivel inicial de la Unidad Educativa Guayas, muestra que existe una correspondencia reducida y altamente importante en el progreso de la motricidad y el aprendizaje, por lo que se implementaron instrumentos para avanzar en el desarrollo de habilidades mediante el juego funcional, asimismo se evidenció que la conexión entre el progreso práctico cognitivo y el aprendizaje fue baja, pero altamente significativa. (p. 30)

Por medio de este análisis, se puntualizó que el juego funcional tiene una relación significativa en el desarrollo de la motricidad de los escolares, mediante instrumentos que se deben seleccionar para implementar por el docente en momentos específicos, de tal modo ayuden al fortalecimiento del aprendizaje de los alumnos, por ende se va a tener una referencia más amplia de cómo implementar actividades que faciliten al progreso de la parte mental y práctica de los infantes, teniendo como propósito que los contenidos impartidos se vuelvan significativos.

Manrique et al. (2021) en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz”, concluye que:

La aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego mejora directa y significativamente en el desarrollo de la locomoción en los niños de la localidad de Atalla de la Provincia de Huancavelica como consecuencia de la significancia de la prueba T de Student donde se encuentran diferencias significativas entre las medias obtenidas tanto en el pre test como en el post test obteniendo un valor  $p < 0,05$ , demostrando que el promedio obtenido en el post test aumenta significativamente. (p.12)

Para el desarrollo psicomotor del infante se deben realizar actividades motrices innovadoras, por eso es de suma importancia aplicar estrategias didácticas que apoyen a construir vivencias significativas en el aprendizaje de los estudiantes.

Sánchez y Pérez (2018) en su investigación titulada “El desarrollo psicomotor (coordinación, lenguaje y motricidad) en niños de 5 años, de la ciudad de Paraná”, concluye que:

De acuerdo con los propósitos del estudio y según los resultados encontrados, se concluye que los niños de 5 años han demostrado un buen desarrollo psicomotor. En cuanto a la existencia de diferencias en función del sexo en las áreas evaluadas del desarrollo psicomotor, se realizó un análisis de comparación de medias, entre los niños con los datos obtenidos en el test TEPSI, cuyos resultados pusieron de relieve que existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor; en el subtest de coordinación a favor de las mujeres, no así en las demás áreas a favor de varones o mujeres siendo no significativas esas diferencias. (p.46)

El retraso en el desarrollo psicomotor en niños y niñas, nace por la pasividad latente dentro del proceso de estimulación, siendo elemental la participación del juego, para impulsar la activación natural de todo su cuerpo humano por medio de ocupaciones vivenciales, las cuales favorezcan la obtención de capacidades motoras importantes, haciéndolos gozar cada instante de su historia y mejorado su convivencia con la sociedad educativa favoreciendo su óptimo desarrollo integral.

## **Didáctica**

La calidad de la enseñanza depende en enorme medida, de la formación docente y de cómo lidera y orienta el proceso de enseñanza - aprendizaje. La acción educativa necesita de una teoría y de una práctica. Según Abreu et al. (2017) nos mencionan lo siguiente:

La Didáctica ha sido definida indistintamente como arte de enseñar, artificio, tratado, normativa, aprendizaje estudio científico, estudio de la educación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático, ciencia auxiliar, técnica de incentivar, teoría de la instrucción, ciencia especulativa, doctrina general, método, técnica, procedimiento, disciplina particular, rama de la Pedagogía, disciplina pedagógica, disciplina pedagógica de carácter práctico normativo, disciplina reflexivo aplicativa, conjunto de técnicas de enseñanza, teoría de la instrucción y de la enseñanza, teoría práctica, teoría general de la enseñanza, metodología de instrucción, metodología que estudia los métodos y procedimientos en las tareas de la enseñanza y del aprendizaje, conjunto de métodos, ciencia especulativa y tecnológica, conjunto de interacciones, reflexión científica, campo de conocimiento, campo científico, tecnología, ciencia y tecnología, ciencia y técnica, ciencia de enseñar y aprender y ciencia. (p. 84)

Un profesor es didáctico una vez que tiene la destreza para comunicar un asunto, volver claro un tema difícil, y conseguir estimular aprendizajes en sus alumnos. La didáctica está presente en el campo pedagógico cuyo propósito es estudiar los procesos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo integral del alumno, y así le permita adquirir técnicas, habilidades y hábitos que serán de utilidad en su vida cotidiana.

### **El acto didáctico como facilitador del aprendizaje**

Marquès (2001) nos define “el acto didáctico como la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes en los estudiantes. Se trata de una actuación cuya naturaleza es esencialmente comunicativa”.

Es importante que el alumno tenga un buen ambiente para aprender, a continuación se presenta una tabla de las condiciones para lograr el proceso de aprendizaje:

**Tabla 1: Condiciones para aprender**

<b>Condiciones para el aprendizaje</b>	
<b>Funciones del docente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro debe hacer diversas labores: coordinación con el equipo de maestros, averiguación de recursos, hacer las actividades con los estudiantes, evaluar los aprendizajes de niños, niñas y jóvenes, su actuación, labores de tutoría y administrativas...</li> </ul>
<b>Actividad interna del estudiante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos deben lograr y hacer las actividades relacionadas al conocimiento, interactuando con los recursos educativos a su alcance.</li> </ul>

**Fuente:** Elaborado por Carlos Martínez

La tabla nos muestra condiciones que el docente debe tomar en cuenta para promover el logro de aprendizajes en los estudiantes, con la finalidad de potenciar las fortalezas y habilidades de los escolares.

### **Principios didácticos**

Es importante que para el proceso de enseñanza-aprendizaje los docentes tomen en cuenta varios factores para que se consolide el conocimiento en sus estudiantes. Según Meneses, (2007) los principios didácticos son los siguientes:

1. Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
2. Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
3. Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo...
4. Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso: web, asesores...
5. Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
6. Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
7. Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
8. Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
9. Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

## **Técnicas de enseñanza**

Existen muchas técnicas de enseñanza y varían de forma extraordinaria, según la disciplina, circunstancias y propósitos que se tengan propuestos. Además las técnicas son válidas cuando se las realiza de manera activa, puesto que se propicia la reflexión y el espíritu crítico del estudiante.

## **Gamificación**

El aprendizaje mediante el juego, apoya a los estudiantes a fortalecer lo que se aprende en clase, ya que se da la oportunidad de interactuar, para que el alumno preste atención y se motive. Según (Gaitán, 2010) nos menciona que:

La gamificación es una técnica de aprendizaje que lleva la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el propósito de lograr buenos resultados, es decir adquirir conocimientos significativos para mejorar alguna capacidad, o recompensar actividades específicas, entre otros objetivos. (p. 2)

Es decir, la gamificación posibilita que sea una técnica innovadora en el proceso enseñanza-aprendizaje, constantemente, el educando busca, explorar y manipular en aparatos tecnológicos como por ejemplo, celulares, computadores, tablets, entre otros. Estas herramientas permiten al escolar ser competitivo, por lo cual es importante brindar diversas tácticas dinámicas, que sean ricas y fructíferas.

## **Técnica mecánica**

La técnica mecánica consiste en premiar al estudiante en base a los objetivos que se cumplen. Es importante implementar este tipo de técnicas dado que ayudan a motivar a los escolares en su participación y motivación, puesto que para ganar los premios es fundamental esforzarse para ser el mejor, además que permite la participación en equipo.

**En el siguiente cuadro se muestran ejemplos de este tipo de técnica:**

**Tabla 2. Técnicas mecánicas**

<b>Acumular puntos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El estudiante obtiene un valor cuantitativo a determinadas actividades que están establecidas y va obteniendo más puntos a medida de que las cumple.</li></ul>
<b>Escalar niveles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se establece una serie de niveles que el estudiante debe ir cumpliendo y superando para llegar al siguiente.</li></ul>
<b>Obtener premios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuando el alumno logra los objetivos establecidos se le entregan premios a modo de colección.</li></ul>
<b>Regalos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Son objetos que se le da al escolar de manera gratis al cumplir con el objetivo.</li></ul>
<b>Clasificaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se clasifica a los estudiantes en base a los puntos u objetivos que ha ido cumpliendo, destacando los mejores en una lista.</li></ul>
<b>Desafíos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Poner juegos que permitan la competencia entre estudiantes, y el mejor obtiene puntos o el premio.</li></ul>
<b>Retos o misiones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El escolar debe conseguir resolver o superar un reto u objetivo establecido, ya sea de forma individual o en equipo.</li></ul>

**Elaborado por:** Martínez Carlos

La gamificación o ludificación se relaciona con la técnica mecánica, puesto que comprende el sistema de puntuación-recompensa-objetivo teniendo como finalidad motivar, promover el esfuerzo para inspirar a los estudiantes a jugar y comprometerse, por ende es esencial indagar plataformas que generen ambientes de aprendizaje con diferentes mecánicas, que faciliten poner en prácticas las diferentes técnicas que existen, o sino mediante la creatividad del docente crear sus propias reglas.

## **Juego Integratec**

### **Definición**

Según Pinto (2017) nos menciona que:

El juego Integratec se encuentra en la página digital strikingly, cuyo software posee un conjunto de instrucciones re-direccionado a ser práctico de manera virtual o presencial, integrando de esta forma documentos, videos, juegos de gimnasia cerebral, mentales, de memoria, adivinanzas e incluso cuentos. La página proporciona el ingreso a otras páginas que permiten mediante juegos desarrollar habilidades cognitivas y motrices. (p.18)

El juego Integratec permite la interacción con los escolares y docentes, puesto que el juego se lo puede realizar de manera virtual o presencial, además integra juegos mentales, de memoria, gimnasia cerebral, adivinanzas e incluso cuentos, todo con la finalidad de fortalecer aspectos cognitivos y motrices.

Según Carrillo et al. (2015) nos menciona que:

El juego Integratec añade recursos y dinámicas propias de los juegos propuestos, todo ello con la intención de potenciar la motivación, impulsar el esfuerzo e inspirar al alumnado por medio de actividades que ayudan a comprometer la disciplina y el respeto. (pág. 21)

El juego Integratec tiene la finalidad de motivar y aprender en el escolar, puesto que proporciona actividades que impulsan a los alumnos a esforzarse para cumplir con los objetivos en los diferentes juegos que integra esta página digital.

Según Venegas (2020) nos menciona que:

El juego Integratec es un juego que ayuda a consolidar y fortalecer habilidades cognitivas, socio-emocionales, solución de problemas, y que además permite aprender de manera entretenida en los niños y niñas, dado que este juego selecciona y adapta actividades de otras plataformas, documentos y videos que sirven para implementar en clase. (p.36)

Es importante implementar el juego Integratec en clase, dado que aporta al desarrollo de habilidades en los infantes mediante actividades complementarias que permiten fortalecer la comunicación, liderazgo, motivación y resolución de problemas, además permite aprender de manera interactiva, por ende es importante conocer juegos que estén enfocados al aprendizaje para el desarrollo de la parte cognitiva de los estudiantes.

“El juego Integratec ayuda a proyectar emociones y deseos en los estudiantes, puesto que tiene normas y reglas establecidas, además es un software que permite aprender de manera interactiva, ya que ayuda a desarrollar habilidades psicomotoras y mentales” (Integratec, 2014).

Es decir, el juego Integratec permite establecer vínculos emocionales con los estudiantes lo que resulta un factor positivo, dado que ayuda a desarrollar sentimientos que posibilitan la comunicación entre el maestro-alumno, de tal manera el estudiante se sienta libre al momento de expresar lo que siente.

### **Importancia**

El juego Integratec es importante en el campo educativo para el desarrollo de habilidades de niños y niñas, dado que ellos son los que más juegan durante su infancia, lo que conlleva que por medio de procesos educativos los sujetos vayan tomando conciencia de lo real. Según Agila y Guamán (2020) nos mencionan que:

El juego Integratec brindar alegría y placer, así como una forma de poder examinar la realidad con todos sus sentidos, logrando que los individuos, en este caso los niños y niñas jueguen con naturalidad y libertad, potenciando su aprendizaje de manera divertida, interesante y fantástica. (p. 23)

Es importante tener en cuenta que el juego Integratec llega a ser beneficioso, a fin y efecto de que los infantes expresan su alegría y placer al momento de jugar. Por tal motivo, en el campo educativo el maestro debe implementar las actividades propuestas, basándose en las necesidades, intereses y motivaciones de los estudiantes.



## **Características**

Es importante tener en cuenta las características de un juego al momento de implementar en la clase, puesto que sabremos cómo actuar, hablar y comportarnos. Según Venegas (2017) nos menciona lo siguiente:

Las características del juego Integratec está conformado por cuatro parámetros específicos, que cuentan con sus respectivas características. Como primer parámetro tenemos: efectuar una misión, servir como una aplicación apta para emplear y actuar con un entorno apropiado, para aplicar y reforzar el aprendizaje, y colaborativo, empleando toda la tecnología de una manera adecuada y eficaz. (p. 16)

El juego Integratec cuenta con características que permiten a los maestros tener una misión la cual es desarrollar el aprendizaje y la parte psicomotora, por tal motivo se debe implementar en un ambiente adecuado, para reforzar el aprendizaje, dado que genera y fomenta la parte colaborativa, ya que este juego se puede realizar de manera virtual o presencial.

## **Tipos de juegos en Integratec**

### **Juegos Mentales**

Los juegos mentales permiten estimular funciones del cerebro, dando la posibilidad de extender y perfeccionar habilidades de la mente. Navarro (como se citó en Jaramillo, 2018) nos menciona que:

Los juegos mentales buscan establecer habilidades que se desarrollan mediante la percepción, es decir por medio de la vista y también por medio de otros sentidos, dado que se reciben en gran cantidad estímulos que llegan a nuestro cerebro, el cual se encarga de establecer y asimilar las cosas que estamos observando. (p. 24)

Es así que, el objetivo de los juegos mentales es desarrollar habilidades en la parte cognitiva, además ayuda al individuo a pensar con el fin de que el cerebro responda a ciertas acciones en momentos específicos.

Ilustración 1. Juegos mentales en Integratec



Fuente: (Integratec, 2014)

## Juegos de memoria

La memoria para el aprendizaje es esencial, por esa razón los maestros deben implementar mecanismos que permitan a los estudiantes estimular los tipos de memoria ya sea a corto, mediano o a largo plazo.

Los juegos de memoria online en infantes, ayudan a la estimulación de distintos tipos de memoria, como por ejemplo la memoria sensorial, a corto, mediano y largo plazo estimulando a la función ejecutiva misma que se encarga de planear, organizar, ordenar, regular y evaluar el comportamiento necesario para acoplarse eficazmente al contexto (Mundo Primaria, 2021).

Los juegos de memoria ayudan a las personas a desarrollar su capacidad para recordar, a fin de que se orienten en el contexto en el que se encuentren, con la intención de ejercitar la memoria visual conjuntamente con la memorización, ya sea de figuras y ubicaciones que le servirán para resolver una determinada acción.

Ilustración 2. Juegos memoria en Integratec



Fuente: (Integratec, 2014)

## Cuentos

Los cuentos ayudan a desarrollar la imaginación y creatividad de grandes y pequeños. Jiménez (2014) señala que:

Los cuentos deben ser parte del aprendizaje de los estudiantes, a fin de ayudar a desarrollar la imaginación y creatividad, adentrándose en un mundo ficticio o en hechos reales por lo cual los infantes se van a comportar mejor, ya que se proveen valores y conceptos éticos, además que los cuentos ayudan a crear lazos entre docentes y escolares. (p. 158)

Por lo tanto, es fundamental contar cuentos en el aula de clase o en el entorno virtual, ya sea por las diversas plataformas de videoconferencia, con el objeto de ayuda a estimular la imaginación y creatividad de los estudiantes. Aquello logra señalar que definitivamente en las primeras etapas de formación los niños desarrollan en mayor cantidad la funcionalidades del cerebro permitiéndoles tener ideas que no deben ser cortadas, sino más bien estimuladas.

Ilustración 3. Cuentos en Integratec



Fuente: (Integratec, 2014)

## Adivinanzas

Las adivinanzas consisten en el análisis, reflexión y en la emisión de una respuesta que puede llegar a ser correcta o no, por ello los juegos de adivinanzas que se implementan en el ámbito educativo deben tener una cierta complejidad, teniendo en cuenta el grado que se encuentren los estudiantes para que no sea muy difícil de resolver. Pelegrín (como se citó en Gárfer y Fernández, 1983) nos definen que: “La adivinanza es una descripción de un mensaje que el destinatario debe averiguar lo más rápido posible, esta actividad se la puede implementar en cualquier contexto, puede ser con fines educativos o no” (p. 188).

Ilustración 4. Adivinanzas en Integratec



Fuente: (Integratec, 2014)

## Gimnasia Cerebral

Según Romero et al. (2014) definen a la gimnasia cerebral como “La evolución y el refuerzo de procesos intelectuales mediante ejercicios cerebrales y corporales sencillos, de lo cual el propósito es perfeccionar distintos procesos de pensar y habilidades psicomotoras” (p. 83). Es importante enfatizar que la gimnasia cerebral agiliza el proceso de aprender en el individuo, en efecto ayuda a opinar, mejorar la memoria, creatividad y actitud ante los desafíos cotidianos en cualquier fase de su vida.

### Ilustración 5. Gimnasia Cerebral



Fuente: (Integratec, 2014)

### Utilidad

### Ventajas y desventajas

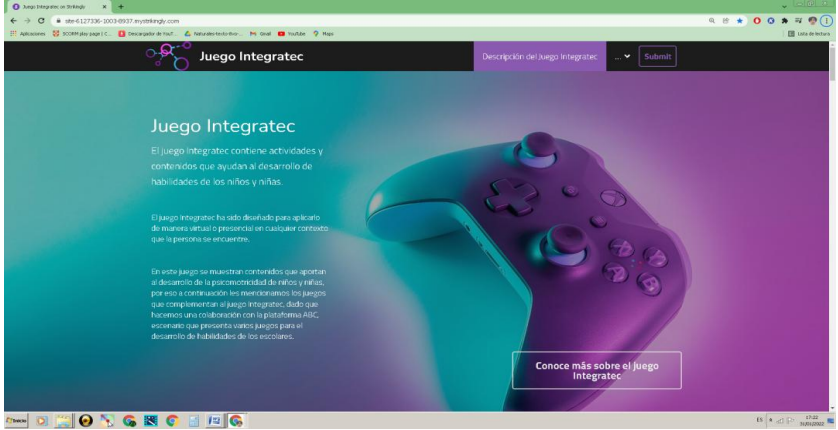
Tabla 3. Ventajas y desventajas del juego Integratec

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un juego de fácil acceso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para varias actividades se necesita la utilización de parlantes y micrófono, cosas que frecuentemente no permanecen al alcance de todos los usuarios.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede adaptar actividades para todos los niveles educativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La carga de imágenes o audios muchas veces son difíciles, si no se tiene buen internet.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede descargar los documentos de forma gratuita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No se puede plasmar una lista de estudiantes que se encuentren participando.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene una extensa variedad de juegos educativos que ayudan al desarrollo cognitivo de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso de algunos juegos es restringido.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite que los chicos interactúen y desarrollen el deseo de competir entre sí de una forma sana y divertida.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a que los docentes logren fortalecer sus clases mediante esta aplicación.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las clases son más dinámicas e interactivas.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuenta con videos interactivos.</li> </ul>	

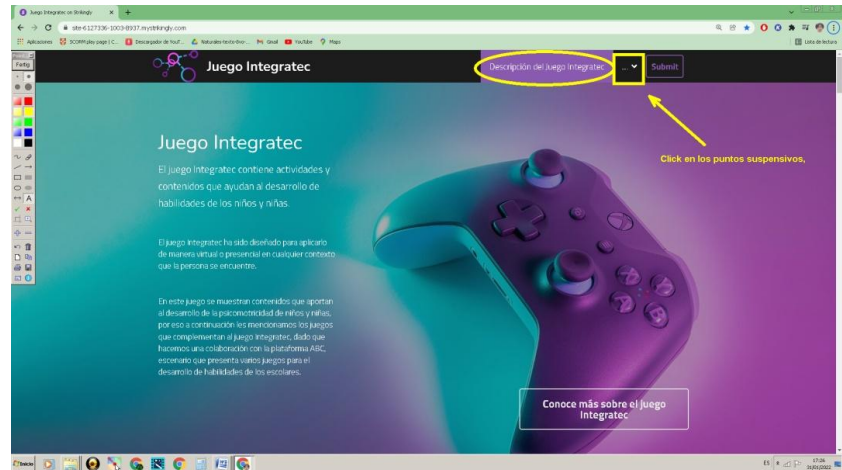
Elaborado por: Martínez Carlos

## Guía de uso del juego Integratec

**Tabla 4. Guía de uso del juego Integratec**

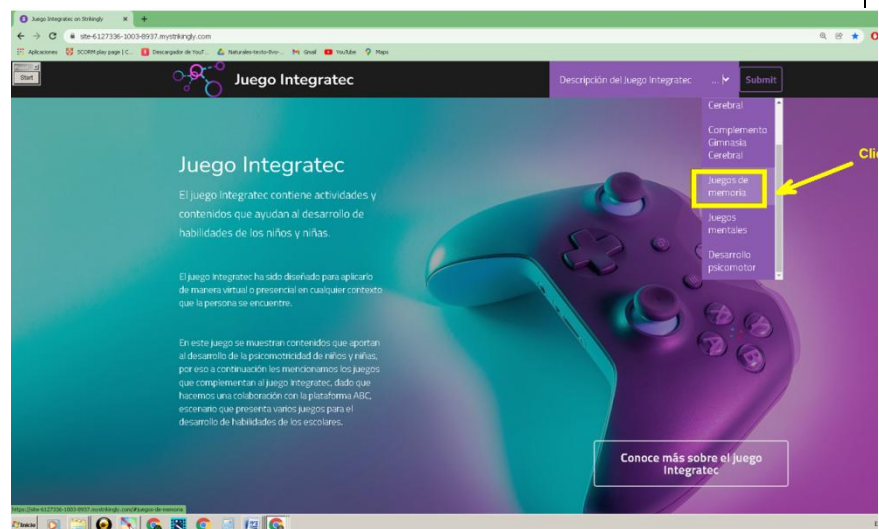
<b>Concepto</b>	El juego Integratec es un juego que se encuentra en el sitio web strikingly, cuyo software nos proporciona varias actividades para diferentes edades, estas actividades nos permiten reforzar de manera diferente los temas tratados en clases, es un apoyo enorme para las clases en línea y también en el entorno presencial, dado que existen documentos para descargarlos y adaptarlos en base a las necesidades de los estudiantes.
<b>Objetivo</b>	Establecer el funcionamiento del juego Integratec y las actividades que se pueden desarrollar para aprender y fortalecer el aspecto psicomotor.
<b>¿Cómo obtenerlo?</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Abrimos el buscador que sea de su preferencia.</li><li>2. Colocamos el link del juego Integratec: <a href="https://site-6127336-1003-8937.mystrikingly.com/">https://site-6127336-1003-8937.mystrikingly.com/</a></li></ol> <p><b>Figura 1</b> Página principal del juego Integratec</p>  <p><b>Fuente:</b> (Integratec, 2014)</p> <p><b>Figura 2</b> Una vez ingresado, en la parte <b>descripción del juego Integratec</b> encontramos actividades para desarrollar la parte mental,</p>

memoria, cuentos, adivinanzas y gimnasia cerebral.



**Figura 3**

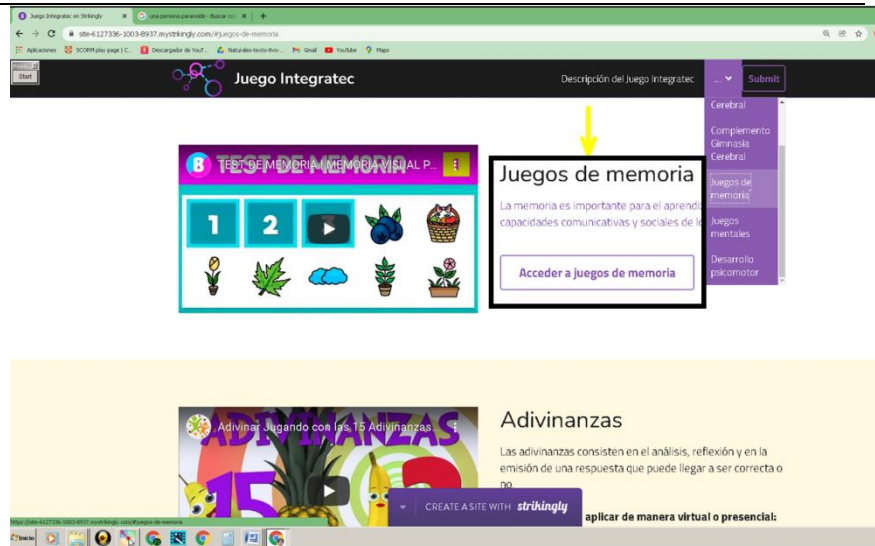
Se desplegará las opciones, damos clic en cualquier actividad que nosotros queremos ingresar.



**Fuente:** (Integratec, 2014)

**Figura 4**

Se ubicará en la sección que seleccionamos, damos clic en el apartado que más nos guste y listo, podemos comenzar.



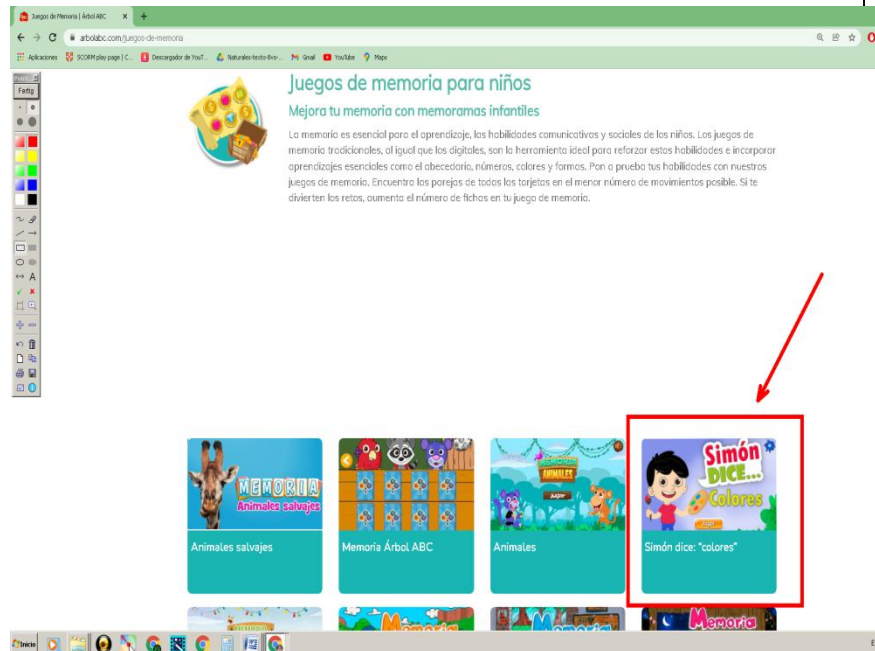
Fuente: (Integratec, 2014)

**Aplicación de actividades**

**Procedimiento**

1. Señalamos en juegos de memoria y damos clic, se nos dirigirá al siguiente apartado seleccionamos cualquier actividad.
- 2.

**Figura 5**



Fuente: (Integratec, 2014)



**Figura 6**

Damos clic en jugar



Fuente: (Integratec, 2014)

**Figura 7**

Se nos cargará la actividad y le damos en comenzar



Fuente: (Integratec, 2014)

**Figura 8**

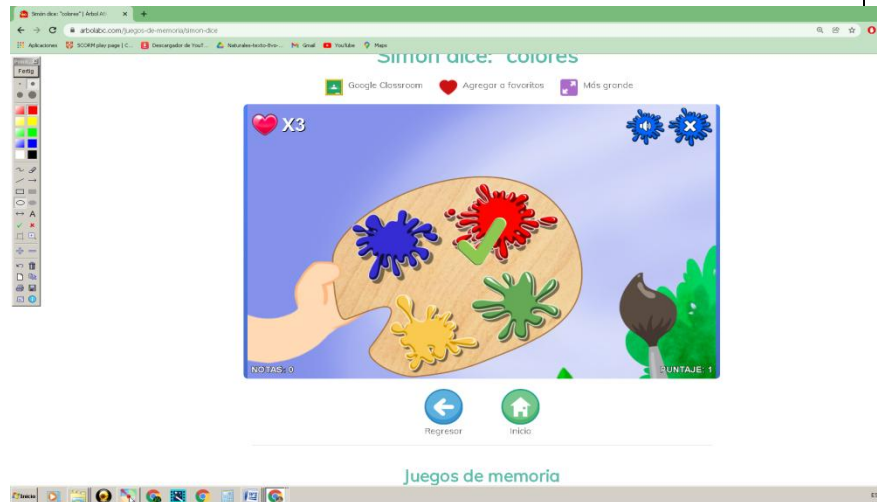
Cuando pulsamos comenzar se mostrarán y palpitara un color, nosotros debemos estar muy atentos porque después nos toca

pulsar el color mencionado, nos saldrá un visto o una pantalla roja, contamos con tres vidas y si seleccionamos mal se disminuye el puntaje.



**Fuente:** (Integratec, 2014)

Si seleccionamos el color correcto nos sale un visto



**Fuente:** (Integratec, 2014)

Y si seleccionamos el color incorrecto nos saldrá una pantalla roja nos quedó menos un corazón.



Fuente: (Integratec, 2014)

**Desarrollo  
psicomotor**

**Procedimiento**

**Figura 9**

Seleccionamos el apartado de complemento de gimnasia cerebral y se nos desplegará videos y documentos en los cuales se pueden aprender distintos tipos de ejercicios para desarrollar la motricidad fina y gruesa.

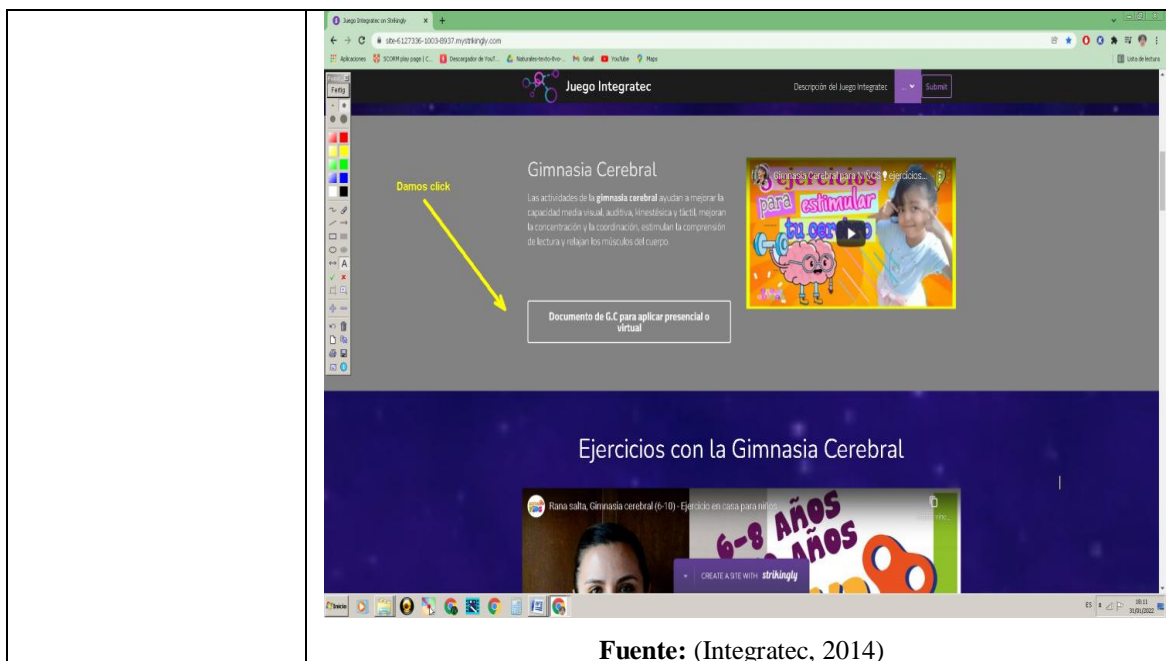
**Videos**



Fuente: (Integratec, 2014)

**Figura 10**

Damos clic en el Documento de Gimnasia cerebral y se nos procederá a descargar.



**Fuente:** (Integratec, 2014)

## **Plataforma zoom**

En este tiempo de pandemia la plataforma de videoconferencia zoom ha sido una herramienta educativa que ha contribuido al desarrollo del aprendizaje, al mismo tiempo ha permitido que muchos estudiantes hayan podido continuar con su proceso formativo en el campo educativo. Navarrete (2021) señala que:

La plataforma zoom es una herramienta adecuada para trabajar actividades como por ejemplo: juegos participativos, recursos y actividades conjuntas, ayudando el encuentro entre el maestro y los alumnos; facilitando la creación, planificación y solución de asuntos en el salón de clase. (p. 13)

De esta manera, el escenario de videoconferencia zoom ha servido como herramienta para el aprendizaje durante este tiempo de pandemia, cabe añadir que en este espacio virtual se ha podido implementar un sin número de actividades, pongamos por caso impartir materia, trabajos en grupo, exposiciones, implementar juegos en este caso el juego Integratec etc.

## Currículo

El currículo propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador y puntualizando para la enseñanza estudiantil, organiza los bloques en todo el recorrido estudiantil, con el fin de plantear a cada profesor la posibilidad de elegir contenidos, de intereses más significativos para sus alumnos en cada entorno, sin descuidar la coherencia con las metas de la enseñanza.

Tabla 5: Bloque Curricular

<b>BLOQUE CURRICULAR</b>	
<b>1. Prácticas Lúdicas: los juegos y el jugar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los juegos muestran estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la educación escolar, deben ser claras para garantizar su comprensión y apropiación.</li><li>• Posibilita que los estudiantes puedan jugar o participar de los juegos, crear vínculos con otros y con la cultura del movimiento y, también, formar procesos creativos.</li><li>• Se pueden clasificar de acuerdo a:<ol style="list-style-type: none"><li>1. Al modo de jugar (individual o colectivo)</li><li>2. Al objetivo que persiguen (creativos, de simulación, cooperativos)</li></ol></li></ul>
<b>2. Prácticas Gimnásticas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fomentan el desarrollo psicomotor de los estudiantes en dos aspectos:</li><li>• Ayuda a su condición física ( fortalecer las habilidades motrices como ser flexible, resistencia, coordinación velocidad y fuerza).</li><li>• Promueve la percepción y dominio del propio cuerpo desarrollando autoconfianza y autoestima de cada sujeto (al facilitar el análisis de los movimientos que se ejecutan y la creación de nuevas posibilidades, entre otras)</li></ul>
<b>3. Prácticas Corporales expresivo comunicativas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Son primordiales para contribuir a chicos, chicas y adolescentes a reconocer sus sensaciones, percepciones y sentimientos, en superficies de laborar la desinhibición, el respeto y el derecho de los individuos a</li></ul>

---

	expresarse, evitando la sensación de exposición sometidas a juicios de valor.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promueve el reconocimiento de sus semejantes como diferentes de sí y necesarios para participar en ejercicios corporales colectivos.</li> </ul>
<b>4. Prácticas deportivas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los deportes son parte de la cultura del cuerpo y del desplazamiento. Hay por lo menos 2 clases de deportes: personales y colectivos. Cada uno muestra retos motrices y propiedades singulares, que necesitan de los sujetos competidores.</li> </ul>

---

**Fuente:** (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019)

### **Expresión corporal y motricidad**

La expresión corporal y motricidad pretende desarrollar las habilidades motrices, expresivas y creativas desde el entendimiento del cuerpo humano, sus funcionalidades y maneras de desplazamiento, considerándolo como medio de expresión, que posibilita integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones.

Según Ministerio de Educación del Ecuador (2019) hace referencia que:

A medida que los niños y niñas van creciendo conocen poco a poco su cuerpo y aprenden a dominarlo, adquiriendo resistencia para reforzar su musculatura, es fundamental desarrollar primero en el infante la motricidad gruesa para luego pasar a la motricidad fina aportando paralelamente el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, es importante tener presente que cada pequeño tiene distinto ritmo de desarrollo permitiéndole al escolar conseguir la coordinación esencial para desplazarse libremente.(p. 12)

Es importante desarrollar los procesos de motricidad fina y gruesa para la coordinación, estabilidad, relajación, respiración del cuerpo, lateralidad y orientación en el espacio, puesto que los infantes deben desarrollar primero habilidades complejas para pasar al siguiente nivel que son destrezas simples, siempre con colaboración de la familia, docentes o especialistas en el tema.

## **Destrezas**

Las destrezas son fundamentales en la persona, puesto que se las debe desarrollar desde etapas tempranas, sin embargo si no se desarrollan bien estas destrezas, se estima que va a ser difícil un óptimo rendimiento en actividades que se realizan en la vida cotidiana. El ser humano debe desarrollar destrezas que son fundamentales en el entorno cotidiano.

## **Cognitivas**

“Las capacidades cognitivas son establecidas como destrezas y procesos de la mente fundamentales para hacer o conseguir una labor; además trabajan la parte cerebral y facilitan el entendimiento” (Ramos et al., 2010).

En la destreza cognitiva los factores para el desarrollo de la mente en el ser humano, son los siguientes: el conocimiento, los procesos del pensamiento y el lenguaje, estos componentes permiten al individuo realizar y conseguir una actividad para analizar y razonar sobre algún problema a resolver.

Los procesos básicos que adquiere una persona son importantes para una adecuada comprensión de los contenidos que se estudian. “Es trascendental desarrollar procesos básicos en las personas, dado que estos ayudan a fortalecer habilidades en los individuos, comenzando con la observación, descripción, comparación, relación, análisis y síntesis” (Pindado et al., 2010).

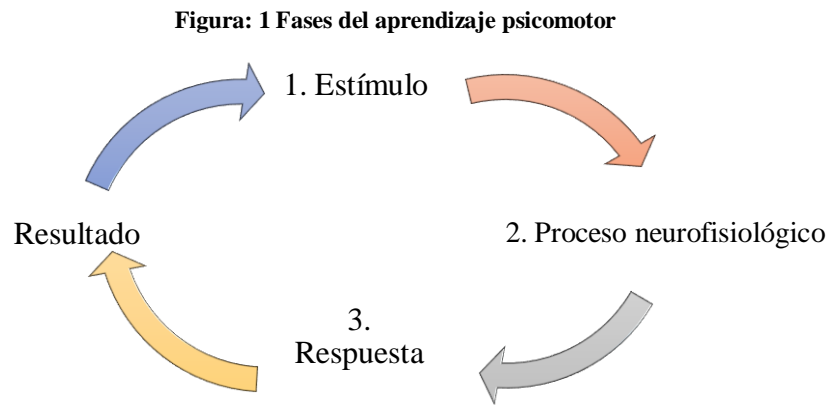
## **Psicomotoras**

Según Falcón y Díaz (2010) “La destreza es parte de la habilidad motriz en cuanto que ésta se constituye en un concepto más generalizado, restringiéndose aquella a las actividades motrices en que se precisa la manipulación o el manejo de objetos”.

La destreza psicomotora contiene movimientos simples y complejos del ser humano, es decir la motricidad fina y gruesa, por lo que estas capacidades motrices deben desarrollarse en su mayor parte para utilizarlas en actividades que la persona necesite.

En función al aprendizaje la destreza psicomotora cumple tres fases:

1. Estímulo, 2. Proceso neurofisiológico y 3. Creación de una conducta para lograr la obtención del conocimiento. En la figura 1. Se muestra la secuencia que debe realizar el individuo para obtener la destreza motriz:



**Fuente:** Elaborado por Carlos Martínez

## **Afectivas**

Según Toledo (2011) afirma que “Entender a la afectividad, es hablar de los distintos estados de ánimos, estos pueden ser agradables o desagradables. Hay que distinguir sentimientos (duraderos y menos intensos) y emociones que tiene el niño (breves y muy intensas)” (p 10).

La evolución emocional del ser humano se origina de forma interpersonal, es decir lo que se produce entre dos o más personas y sigue su curso a lo largo de todo el período fundamental del individuo, en la niñez se establecen las bases de la personalidad.



## **Desarrollo psicomotor**

La expresión “Desarrollo Psicomotor” es efectuado por el neuropsiquiatra alemán Carl Wernicke, mismo que lo mencionó para referirse al suceso de evolución de obtención continua y progresiva de habilidades, como por ejemplo la comunicación, el comportamiento y la motricidad a lo largo de la niñez. “El desarrollo psicomotor es un proceso que ayuda al infante a ejecutar acciones complejas de forma progresiva y consecutiva, por ejemplo, para correr, un pequeño debe antes poder sentarse, después pararse y finalmente caminar” (Vericat y Orden, 2013).

En consecuencia, es relevante trabajar en las instituciones educativas el desarrollo psicomotor de los alumnos, con el objetivo de fortalecer habilidades básicas como identificar a personas, hablar o moverse.

Vega (2009) nos menciona que: “El término desarrollo psicomotor consta de dos elementos “psico” y “motor”. La unión de ambos componentes, expresa la relación mutua entre la actividad de la mente y la función tanto de la motricidad fina y gruesa” (p. 1).

El desarrollo psicomotor consta de dos elementos los cuales son: la mente y la parte motriz, por eso es importante tener en cuenta que la parte mental se la debe trabajar en todo momento eso si, siempre en función de las habilidades motrices del ser humano.

Según Zapata y Vásquez (2016) hace referencia que:

El desarrollo psicomotor, o la progresiva adquisición de capacidades en el infante, es la manifestación externa de la maduración del Sistema Nervioso Central. La maduración del sistema nervioso central tiene un orden preestablecido y por ello el desarrollo tiene una sucesión clara y predecible. Esta secuencia es clara y se han determinado hitos básicos, simples de medir, que permiten saber en qué momento un infante va progresando correctamente. (p. 24)

El desarrollo psicomotor va de la mano con la maduración del Sistema Nervioso Central de la persona, con el propósito de fortalecer aspectos cognitivos y motrices que le serán de utilidad en su vida cotidiana al ser humano.

Según Schonhaut et al. (2010) afirman que “El desarrollo psicomotor (DSM) es un proceso evolutivo, multidimensional e integral, mediante el cual el individuo va dominando progresivamente habilidades y respuestas cada vez más complejas” (p. 123).

Es decir, el desarrollo psicomotor tiene aspectos esenciales que ayuda a la persona a evolucionar su parte corporal, multidimensional y partes que necesita para complementarse como ser humano.

### **Importancia**

El desarrollo psicomotor de los infantes tiene un rol importante en el desarrollo de habilidades básicas en el aprendizaje, ya sea en la capacidad de concentración, motricidad y orientación espacial. Agila y Guamán (2020) afirman que: “El desarrollo psicomotor cumple un eje trascendental en el aprendizaje de los escolares, dado que ellos emplean movimientos para planificar, ordenar y experimentar el entorno a su manera” (p. 49). En consecuencia, los docentes deben tener claro las actividades que van a implementar en clase para ayudar al fortalecimiento del desarrollo psicomotor de sus estudiantes, ya que si no se ha estimulado correctamente en los infantes habilidades que les permitan resolver problemas, van a tener una serie de dificultades para realizar acciones específicas.

### **Motricidad**

La motricidad es entendida como el control que tiene cada individuo en torno a su propio cuerpo, cabe añadir que, el equilibrio repercute en la coordinación, en la cual se incluye ser ágil, la capacidad para seleccionar y analizar información para tomar decisiones adecuadas.

En vista de que, la motricidad es un factor esencial en el desarrollo de la persona debemos tener en cuenta la importancia al iniciar un juego, y así lo afirma Lavega (2007) menciona que “El juego es la actividad ideal para una educación (física) motriz, definiéndose como una pedagogía activa, concernida en usarla en situaciones motrices”.

## **Tipos de Motricidad**

### **Motricidad Fina**

La motricidad fina comprende el desarrollo de varios movimientos que necesitan de bastante precisión y se centran en una o distintas partes del cuerpo. Se procura que los infantes realicen acciones que les permitan tomar objetos de manera correcta y así exista coordinación entre el ojo y mano. “La motricidad fina es toda acción que demandan de exactitud y coordinación, orientados al movimiento de manos, dedos, ojos y muñeca; además se realizan acciones como: cortar un papel con la tijera, pintar, coger, entre otros” (Aguirre, 2006).

En consecuencia, es fundamental que se realicen movimientos para el desarrollo de la motricidad en etapas tempranas del niño o niña, con el objetivo principal de perfeccionar ciertas habilidades en los escolares.

### **Motricidad Gruesa**

La motricidad gruesa se enfoca en reforzar movimientos más complejos, dicho de otra manera son acciones complicadas que el individuo realiza, por ejemplo: saltar, correr, equilibrarse, entre otros.

La motricidad gruesa permite el desarrollo psicomotor del escolar, teniendo en cuenta la manera de comportarse y su imagen, por ende si el niño no realiza actividades físicas en la institución o en su morada, puede generar problemas de inseguridad y desarrollo de sentimientos inoportunos (Silva, 1985).

Se destaca que la motricidad gruesa debe desarrollarse en lugares donde los niños se sientan cómodos, en este caso las instituciones educativas son las más oportunas, ya que los estudiantes tienen la facilidad de relacionarse con sus compañeros y mediante juegos que conocen pueden complementar su desarrollo integral.

## **Características**

### **Evolución de la motricidad**

Según Akroseducational, (2020) nos menciona que el individuo tiene la siguiente evolución de movimientos:

#### **A lo largo de la gestación.**

- El feto muestra movimientos reflejos y espontáneos, y bostezo o da patadas dentro del útero.

#### **Un mes de vida**

- El recién nacido explora su entorno con giros de cabeza una vez que está acostado sobre el vientre.
- Empieza el fortalecimiento de sus extremidades.

#### **Entre 8 semanas y el medio año de vida**

- El bebé empieza a levantar el cuerpo a partir del movimiento de giro o rotación que realizan ciertos huesos del cuerpo humano, es decir realizar movimientos del antebrazo para girar la mano de fuera a dentro y poner la palma de la mano hacia abajo o adentro.

- Alrededor de los 6 meses, el bebé ya se gira y, con ayuda, se sienta y sostiene el biberón con las dos manos.

### **En el lapso entre el medio año y los 10 meses**

- El infante aprende a reptar con tirones de brazos a medida que arrastra las extremidades.
- Finaliza por dominar la técnica y empieza el gateo.

### **Entre el año y los 18 meses**

- El infante empieza a caminar con ayuda, después se soporta solo y tiempo después ya comienza a caminar por sí mismo.

### **Del año y medio hasta los 3 años**

- El infante camina erguido, gana coordinación y fuerza hasta que es capaz de correr.
- En la guardería y en primaria los pequeños aprenden a subir escaleras o a brincar a la pata coja.
- Sus movimientos se tornan más complicados y coordinados.

Según Sánchez (1984) el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo las siguientes etapas:

### **Etapas 1 (4-6 años)**

- Desarrollo de las habilidades perceptivas a través de tareas motrices habituales.
- Desarrollo de capacidades perceptivas tanto del propio cuerpo como a nivel espacial y temporal.

- Las tareas habituales incluyen: caminar, tirar, empujar, correr, saltar...
- Se utilizan estrategias de exploración y descubrimiento.
- Se emplean juegos libres o de baja organización.
- Para el desarrollo de la lateralidad se emplean segmentos de uno y otro lado para que el alumno descubra y afirme su parte dominante.

### **Etapa 2 (7-9 años)**

- Desarrollo de las habilidades y destrezas básicas mediante movimientos básicos que impliquen el dominio del propio cuerpo y el manejo de objetos.
- Estos movimientos básicos están referidos a desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.
- En la actividad física se utiliza el componente lúdico-competitivo.
- Se busca el perfeccionamiento y una mayor complejidad de los movimientos de la etapa anterior.
- Se siguen estrategias de búsqueda fundamentalmente pero a veces será necesaria la instrucción directa por parte del profesor para enseñar algunos movimientos complejos.

### **Etapa 3 (10-13 años)**

- Se da una iniciación a las habilidades y tareas específicas que tienen un carácter lúdico-deportivo y se refieren a actividades deportivas o actividades expresivas.
- Se trabajan habilidades genéricas comunes a muchos deportes.
- Se inician habilidades específicas de cada deporte y técnicas para mejorar los gestos.
- Con el acceso en la pubertad y la juventud, se suma al dominio de la motricidad fina y gruesa, en esta etapa se produce el crecimiento de fuerza muscular.

### **Etapa 4 (14-17)**

Esta fase se sale del campo de Primaria, e incluye:

- Desarrollo de habilidades motrices específicas.
- Iniciación a la especialización deportiva.
- Trabajo de técnica y táctica con aplicación real.

### **Como se puede desarrollar**

Los docentes deben tener en cuenta la importancia de implementar actividades en clase para desarrollar la motricidad. A continuación se presentan ejercicios que potencian la psicomotricidad:

### **Comunicación gestual**

El eje central en este tipo de ejercicio es que el docente identifique emociones de los escolares, como por ejemplo: sonreír, enojo, tristeza, inseguridad, miedo, sorpresa entre otros. Y así el maestro ayude a entrenar la parte gestual del infante, dado que el estado anímico es un aspecto básico para ejercitar la motricidad.

### **Técnicas de relajación**

Enseñar a los estudiantes a respirar profundamente llevando un ritmo marcado o a ralentizar sus movimientos (por ejemplo, jugando a ser tortugas) les ayuda a comenzar a regular su conducta, a concentrarse y, sin lugar a dudas, les libera del estrés y extenuación tras una labor que les ha exigido esfuerzo.

### **Equilibrio**

Los ejercicios para mantener la estabilidad son los siguientes: caminar sobre una línea pintada en el suelo, sostenerse en una sola pierna a lo largo de unos segundos, entre otros, puesto que estas actividades son claves para fortalecer el tono muscular y sus procesos de atención.

### **Coordinación**

La coordinación en lo que refiere a motricidad fina se la puede desarrollar con ejercicios como pegar trozos de papel en un círculo, cortar algún papel con la tijera, dibujar una línea con la regla, el moldeado de plastilina este ejercicio ayuda al infante a obtener más fuerza en los dedos para que después aprenda hacer pinza con el lápiz, y en sí se puede trabajar un sinnúmero de actividades dependiendo la creatividad que posea el docente.

El maestro debe proponer y producir sus propios recursos para desarrollar las habilidades motrices con sus estudiantes, por ello el docente debe basarse en tres componentes esenciales: las necesidades educativas, el grado de maduración motriz y las motivaciones o gustos de sus alumnos. Cuanto más atractivas sean estas sesiones de psicomotricidad más participativas se van a demostrar.

### **El desarrollo psicomotor en niños de tercer año de Educación General Básica**

El juego en el desarrollo psicomotor de los niños de tercer año de Educación General Básica, contribuye en el progreso de habilidades cognitivas y afectivas, lo que posibilita potencializar conocimientos y la interacción con el entorno que lo rodea, con el propósito de adaptarse de manera secuencial al mundo social.

El maestro debe buscar e implementar mecanismos que ayuden al desarrollo de habilidades en el estudiante, dado que en edades tempranas si los niños son estimulados correctamente, despertarán la curiosidad, la vivacidad, y se volverán seguros de sus capacidades y fortalezas (Ministerio de Educación, 2019).



En consecuencia, los maestros deben investigar estrategias y mecanismos viables que permitan fortalecer habilidades motrices en los niños y niñas, por eso se debe tomar en cuenta la edad en la que se encuentran los escolares para implementar actividades que sean fáciles de entender y realizar en los estudiantes.

## **1.2 Descripción de los objetivos:**

### **1.2.1 Objetivo General:**

Investigar el juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes de tercer año de EGB en la Unidad Educativa CEC en el periodo octubre 2021- febrero 2020.

### **1.2.2 Objetivos Específicos:**

**Objetivo específico 1:** Fundamentar teórica y científicamente el juego Integratec en la plataforma de video conferencias zoom y el desarrollo psicomotor.

Para el cumplimiento del primer objetivo específico se llevó a cabo la revisión teórica y científica, buscando, analizando e interpretando investigaciones referentes al juego Integratec en la plataforma de video conferencias zoom y el desarrollo psicomotor, esto se realizó mediante la búsqueda meticulosa en el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades, páginas web, libros digitales, artículos académicos y científicos que aportaron información relevante para el desarrollo del estado del arte y el marco teórico en el trabajo de investigación.

Por otro lado, mediante una matriz elaborada en el programa Microsoft Excel, se clasificó investigaciones referentes a la variable independiente y dependiente que posteriormente se las ordenó, sacando los datos más importantes, en consecuencia se sintetizó la información más relevante, para dar un criterio propio sobre todo lo que

refiere al Juego Integratec en la plataforma de videoconferencia zoom y el desarrollo psicomotor, sin perder la idea del autor.

Cabe mencionar que, la información investigada se presenta en el apartado del marco teórico donde se menciona a los autores más distinguidos, como es el caso de Venegas (2020) quien resume la importancia del Juego Integratec en el desarrollo psicomotor de los escolares, de esta forma se hace alusión a que los juegos que se encuentran en Integratec son interesantes, dado que ayudan a desarrollar habilidades sociales, afectivas, motricidad fina y gruesa, lo que resulta atractivo al momento de implementar las diferentes actividades que se encuentra en el juego Integratec.

**Objetivo específico 2:** Analizar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación Básica.

Para el cumplimiento del segundo objetivo específico, se llevó a cabo la técnica de la observación estructurada y la encuesta, en cuestión a la primera técnica se registró de manera sistemática, válida y confiable el comportamiento de los estudiantes al momento de interactuar en los juegos implementados por el docente para observar si su desarrollo psicomotor ha sido estimulado de forma correcta, todo esto mediante el instrumento de la ficha de observación; así también la segunda técnica, la encuesta con su instrumento el cuestionario de preguntas, donde se elaboró 12 preguntas para conocer como los docentes utilizan los juegos en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de la Unidad Educativa “CEC”, gracias a la apertura de la institución, se logró recolectar datos que fueron sistematizados, analizados e interpretados, permitiendo determinar el grado de desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación Básica, obteniendo información confiable que ayudó al análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Finalmente, se obtuvieron resultados relevantes al resaltar que los niños y niñas del tercer año de Educación General Básica, en su gran mayoría ha sido estimulada la motricidad fina y gruesa de manera correcta por los docentes de la institución, sin

embargo, existe una minoría que falta desarrollar estas habilidades, por lo que es esencial poner atención a estos estudiantes, ya que todos deben ser estimulados de forma correcta con actividades y juegos que les permitan complementarse integralmente. Además, mediante la encuesta se determinó que los docentes conocen sobre juegos online y actividades que ayudan al aprendizaje y al desarrollo psicomotor de los infantes, lo que es positivo acorde a esta era tecnológica, pues los educadores deben investigar juegos que sean interesantes para motivar la clase.

**Objetivo específico 3:** Establecer conclusiones y recomendaciones al trabajo de investigación

Para establecer conclusiones y recomendaciones se tomó en cuenta los objetivos planteados en la investigación, los datos obtenidos en la aplicación de los instrumentos, cuyos resultados fueron analizados e interpretados, y el marco teórico donde se pudo citar a varios autores que su contenido estaba relacionado a las variables. Finalmente, para el cumplimiento de este objetivo se realizó el análisis, la interpretación y la discusión de los resultados que se obtuvo de la investigación realizada en la Unidad Educativa CEC.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

Para la elaboración de la presente investigación fue necesario emplear los siguientes recursos:

#### Recursos institucionales

- Universidad Técnica de Ambato
- Facultad de Ciencias Humanas y Educación Carrera de Educación Básica
- Unidad Educativa “CEC”

#### Recursos de oficina

**Tabla N°1:** Recursos de oficina

<b>Recurso</b>	<b>Valor</b>
Laptop	\$650,00
Copias	\$10,00
Hojas	\$5,00
Impresiones	\$30,00
Imprevistos	\$25,00
Internet	\$60,00
Bolígrafos	\$2,00
<b>Total</b>	<b>\$ 782,00</b>

**Elaborado por:** Carlos Martínez

#### Recursos bibliográficos

**Tabla N° 2:** Recursos bibliográficos

<b>Recurso</b>	<b>Valor</b>
Libros, revistas	\$60,00
Artículos científicos	\$35,00
Páginas educativas	\$ 25,00
<b>Total</b>	<b>\$120,00</b>

**Elaborado por:** Carlos Martínez

## 2.2 Métodos

### Enfoque investigativo

La presente investigación tiene un enfoque mixto, para lograr un proceso estructurado, organizado y controlado, logrando el cumplimiento de los objetivos propuestos por medio del análisis y los resultados estadísticos correspondientes.

**Cualitativo:** Los datos obtenidos fueron recolectados mediante la ficha de observación donde se miró cualidades, es decir, comportamientos, conductas y manifestaciones de nuestro fenómeno de estudio, para posteriormente ser tabulados, graficados e interpretados, por medio del análisis, permitiendo establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones sobre el tema investigado.

**Cuantitativo:** La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, porque se recogieron datos relevantes mediante la encuesta, mismos que posteriormente fueron procesados e interpretados, estableciendo las respectivas conclusiones y recomendaciones.

### Modalidad de investigación

**Modalidad bibliográfica:** consintió en obtener información de fuentes confiables, como por ejemplo el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades, páginas web, libros digitales, artículos académicos y científicos. Esto implicó averiguar, consultar y recolectar información útil para la elaboración del estado del arte y el marco teórico.

**Modalidad de campo:** se trasladó a la institución educativa para recopilar información real y significativa mediante la interacción de los actores implicados en esta investigación, conformados por estudiantes y docentes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “CEC”.

## **Nivel de investigación**

**Nivel exploratorio:** La presente investigación tiene un nivel exploratorio, porque es un tema poco tratado que nació por el interés de conocer sobre cómo se encuentra el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC.

**Nivel descriptivo:** porque se puntualizó características y datos importantes sobre los estudiantes y docentes con respecto al juego Integratec en la plataforma de videoconferencia zoom y el desarrollo psicomotor de manera presencial. Además, se describen los resultados obtenidos, para tener un panorama del estado actual del desarrollo psicomotor de los estudiantes, y si los docentes emplean juegos para desarrollar este aspecto en sus escolares.

## **Población**

La **población** total para la investigación fue una población finita, porque consta de 30 estudiantes y 3 docentes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “CEC”, ubicada en la parroquia urbana Juan Montalvo específicamente en el barrio San Sebastián, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

**Tabla N° 3:** Población

<b>Población</b>	<b>Frecuencia</b>
Docentes	3
Estudiantes	30
<b>Total</b>	<b>33</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Unidad Educativa “CEC”

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a docentes

**Pregunta N°1:** ¿Conoce el juego Integratec?

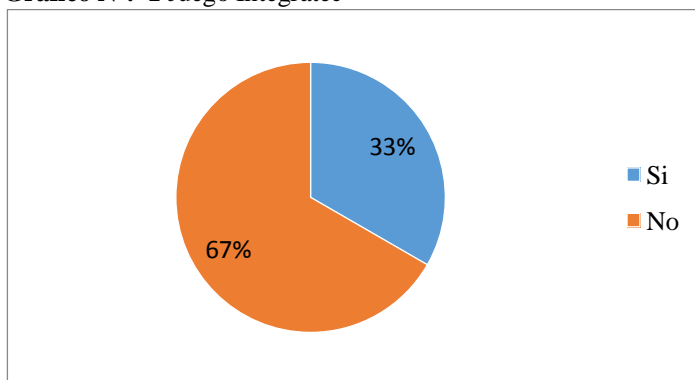
**Tabla 1.** Juego Integratec

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	33%
No	2	67%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 1** Juego Integratec



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; 2 que constituye el 67% afirman que no conocen el juego Integratec y 1 que corresponde el 33% considera que si conoce.

**Interpretación:** De acuerdo a los resultados, más de la mitad de los docentes del tercer año de EGB no conocen el Juego Integratec, mientras que la minoría si conoce el juego. Como docente es fundamental investigar sobre los beneficios que posee el juego Integratec, ya que contribuye al desarrollo de habilidades motrices y cognitivas de los estudiantes.

**Pregunta N°2:** ¿Cada cuánto tiempo aplica el juego Integratec en sus clases?

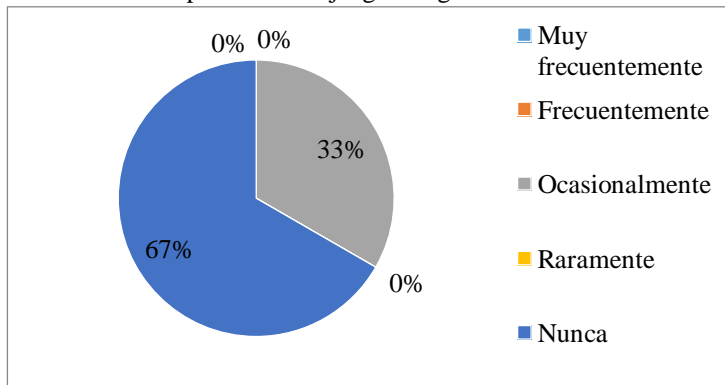
**Tabla 2. Aplicación del juego Integratec**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	1	33%
Raramente	0	0%
Nunca	2	67%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 2** Aplicación del juego Integratec



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa al 100%; 2 que constituye el 67 % afirman que nunca implementa el juego Integratec en sus clases; y 1 que constituye el 33% ocasionalmente aplica.

**Interpretación:** Se puede inferir que más de la mitad de los docentes nunca aplica el juego Integratec en sus clases, mientras que menos de la mitad emplea el juego. En consecuencia este resultado nos muestra que el docente que aplica el juego Integratec conoce los beneficios que puede aportar en sus estudiantes.



**Pregunta N°3:** ¿Conoce juegos online enfocados al aprendizaje?

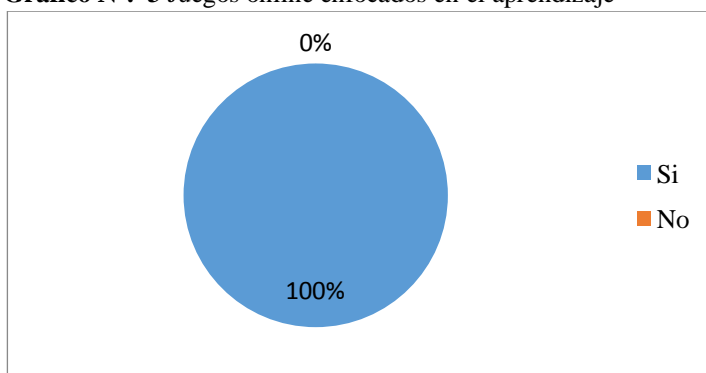
**Tabla 3.** Juegos online enfocados en el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 3** Juegos online enfocados en el aprendizaje



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; 3 que constituye el 100 % afirman que conocen juegos online enfocados al aprendizaje.

**Interpretación:** Se observa que, todos los docentes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa CEC conocen juegos online enfocados al aprendizaje. Lo que resulta positivo, dado que si saben sobre juegos que estén direccionados al aprendizaje van a tener como resultado clases más participativa y entretenidas para sus estudiantes.

**Pregunta N°4:** ¿Con qué frecuencia investiga juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor de los niños y niñas?

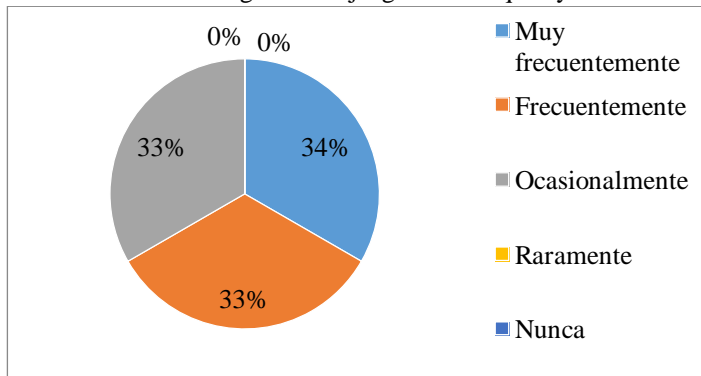
**Tabla 4.** Investigación de juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	34%
Frecuentemente	1	33%
Ocasionalmente	1	33%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 4** Investigación de juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; 1 que constituye el 34% afirman que muy frecuentemente investigan juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor de los niños y niñas; 1 frecuentemente y ocasionalmente investigan.

**Interpretación:** Se evidencia que la mayor parte de los docentes del tercer año de EGB de la unidad educativa CEC investigan juegos online que propician el desarrollo psicomotor. Entonces, se puede deducir que los maestros al investigar juegos para el desarrollo de habilidades motrices van a fortalecer y adquirir estas habilidades en los escolares.

**Pregunta N°5:** ¿Con qué frecuencia implementa juegos en clase?

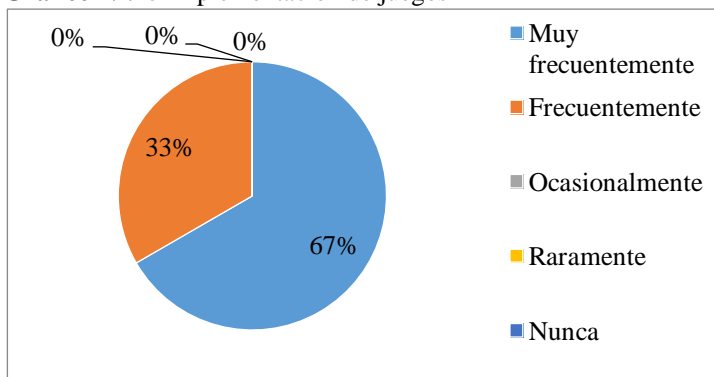
**Tabla 5.** Implementación de juegos

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy frecuentemente	2	67%
Frecuentemente	1	33%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 5** Implementación de juegos



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; 2 que conforma el 67% afirman que muy frecuentemente implementan juegos en la clase, mientras que 1 que integra el 33% indica que frecuentemente lo implementa.

**Interpretación:** De la información obtenida se establece que muy frecuentemente y frecuentemente los docentes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa CEC implementan juegos en clase, lo que es un aspecto positivo, puesto que mediante juegos los infantes pueden aprender, descubrir y fortalecer nuevas habilidades.

**Pregunta N°6:** ¿Con qué frecuencia sus estudiantes participan en juegos implementados en clase?

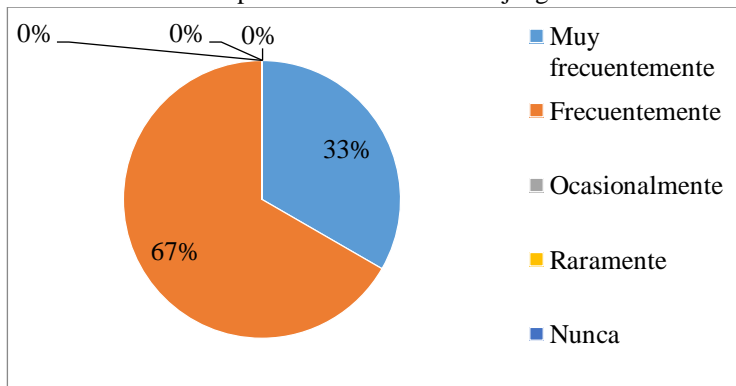
**Tabla 6.** Participación de estudiantes en juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	33%
Frecuentemente	2	67%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 6** Participación de estudiantes en juegos



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; se obtiene que 2 encuestados que constituye el 67% afirman que frecuentemente sus estudiantes participan en juegos implementados en clase; mientras que 1 que conforma el 33% indica que muy frecuentemente participa.

**Interpretación:** De la información recopilada se determina que en su mayoría los estudiantes frecuentemente y muy frecuentemente participan en juegos implementados en clase. Por lo que llegamos a la siguiente deducción el juego direccionado para el aprendizaje es importante, ya que permite la interacción entre docente y alumno.

**Pregunta N°7:** ¿Con qué frecuencia se fatiga al implementar juegos en clase?

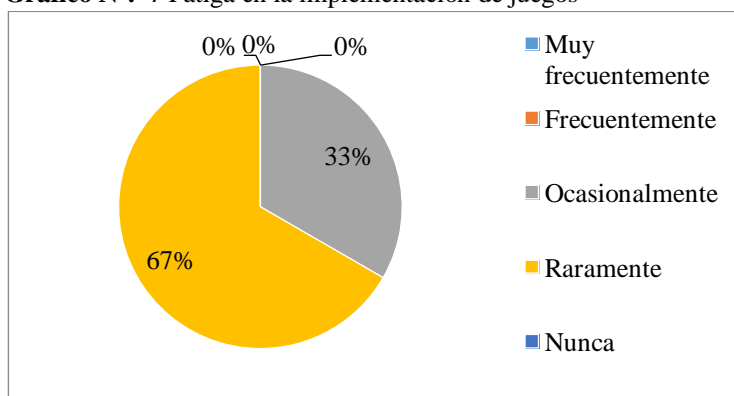
**Tabla 7.** Fatiga en la implementación de juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	1	33%
Raramente	2	67%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 7** Fatiga en la implementación de juegos



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%, 2 docentes que el 67% afirman que raramente se fatigan al implementar juegos en clase, mientras que el 33% indican que ocasionalmente se fatigan.

**Interpretación:** Se determina que la mayoría de docentes raramente y ocasionalmente se fatigan al implementar juegos, lo que significa que los maestros se enfocan totalmente en desarrollar actividades en la clase, a pesar de que en ciertas ocasiones, ya sea por distintos factores como por ejemplo la pérdida de energía, estrés, dolor de espalda, entre otras cosas el cuerpo puede llegar a sentir cansancio.

**Pregunta N°8:** ¿Considera al juego como una metodología para fortalecer el desarrollo psicomotor?

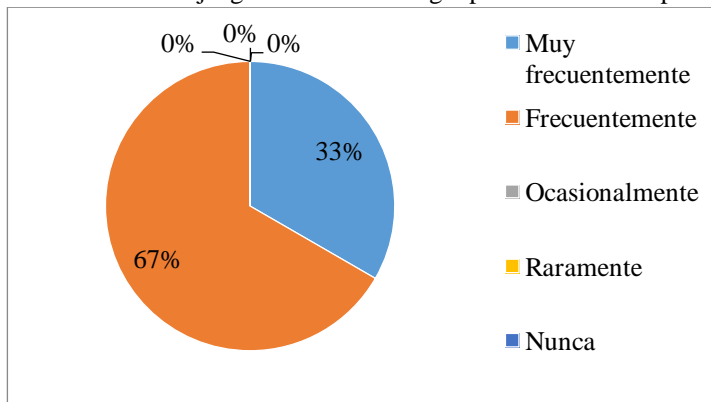
**Tabla 8.** El juego como metodología para el desarrollo psicomotor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	33%
Frecuentemente	2	67%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 8** El juego como metodología para el desarrollo psicomotor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados, el 67% afirman que frecuentemente considera el juego como una metodología para fortalecer el desarrollo psicomotor, mientras que el 33% indican que muy frecuentemente lo consideran.

**Interpretación:** De acuerdo a los datos obtenidos, los docentes muy frecuentemente y frecuentemente consideran que el juego es una metodología para fortalecer el desarrollo psicomotor de los estudiantes, esto puede deberse a que el juego concede la exploración y experimentación para lograr en los infantes un aprendizaje significativo.

**Pregunta N°9:** ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias innovadoras para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor?

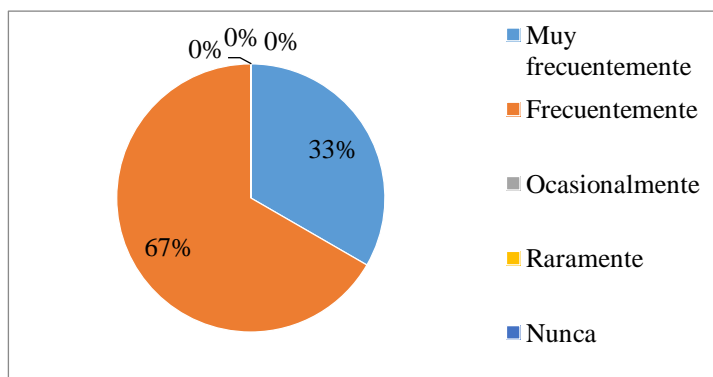
**Tabla 9.** Estrategias para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	33,33%
Frecuentemente	2	66,66%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 9** Estrategias para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados, el 67% afirman que frecuentemente utilizan estrategias innovadoras para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor, mientras que el 33% indican que muy frecuentemente utiliza.

**Interpretación:** Como se puede evidenciar los docentes muy frecuentemente y frecuentemente utilizan estrategias innovadoras para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor, demostrando así su preocupación por fomentar el desarrollo de sus estudiantes en lo que concierne a su aprendizaje y desarrollo de distintos tipos de habilidades.

**Pregunta N°10:** ¿Con qué frecuencia el nivel de complejidad de los juegos que ejecuta con sus estudiantes está acorde a su ritmo de aprendizaje?

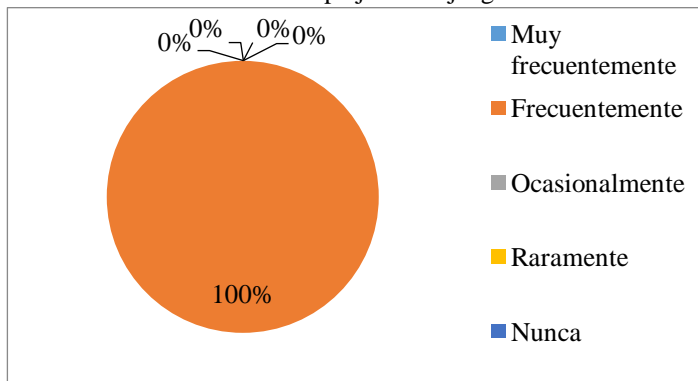
**Tabla 10.** Nivel de complejidad de juegos acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	100%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 10** Nivel de complejidad de juegos acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiantes



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; 3 docentes que constituye el 100% aseguran que frecuentemente el nivel de complejidad de los juegos que ejecutan en sus estudiantes está acorde a su ritmo de aprendizaje.

**Interpretación:** Con los resultados obtenidos se determina que todos los docentes frecuentemente, en relación al nivel de complejidad de juegos que ejecuta con sus estudiantes están acorde a su ritmo de aprendizaje, demostrando así que los maestros se preocupan por buscar juegos que vayan acorde a las edades de sus escolares y los mismos sean fáciles de realizar en clase.



**Pregunta N°11:** ¿Con qué frecuencia cree que los espacios virtuales son importantes para el adecuado desarrollo psicomotor?

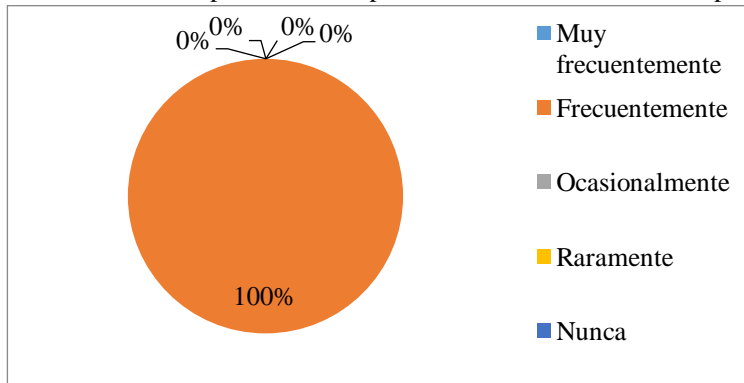
**Tabla 11.** Importancia de espacios virtuales en el desarrollo psicomotor

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 11** Importancia de espacios virtuales en el desarrollo psicomotor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 3 docentes encuestados que representa el 100%; 3 docentes que conforma el 100% expresan que frecuentemente los espacios virtuales son importantes para el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

**Interpretación:** Se evidencia que todos los docentes frecuentemente creen que los espacios virtuales son importantes para el adecuado desarrollo psicomotor de sus estudiantes, dándonos como resultado que cualquier escenario, ya sea de manera presencial o virtual es esencial para el alumno desarrolle habilidades psicomotoras.

**Pregunta N°12:** De la siguiente lista de actividades, ¿cuál o cuáles actividades considera usted que son los más útiles para aprender jugando? (Se puede elegir varias opciones)

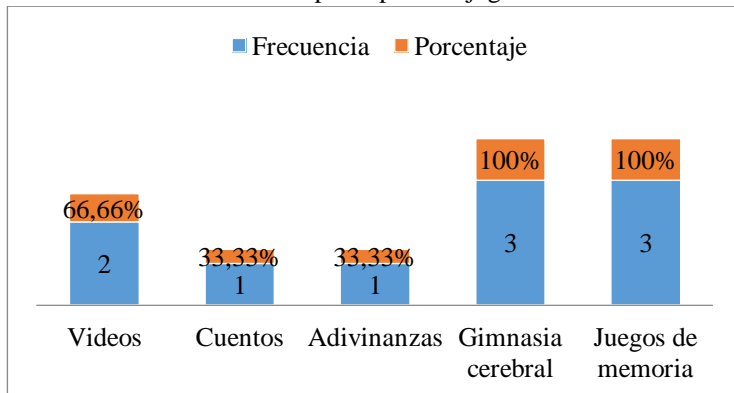
**Tabla 12.** Actividades para aprender jugando

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Videos	2	66,66%
Cuentos	1	33,33%
Adivinanzas	1	33,33%
Gimnasia cerebral	3	100%
Juegos de memoria	3	100%

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Gráfico N°. 12** Actividades para aprender jugando



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

**Análisis:** 2 docentes que constituye el 66,66% creen que las actividades para aprender jugando son videos, 1 que conforma el 33,33 creen que las actividades son cuentos y adivinanzas, mientras que 3 que comprende el 100% creen que la gimnasia cerebral y juegos de memoria son las más útiles.

**Interpretación:** Los docentes consideran que las mejores actividades para aprender jugando son la gimnasia cerebral y los juegos de memoria conjuntamente con los videos, en una minoría nos mencionan que los menos útiles son los cuentos y adivinanzas, por lo que se deduce que los docentes tienen actividades, ya establecidas para que los niños y niñas aprendan jugando.

### 3.3. Análisis e interpretación de la ficha de observación

**Ítem N°1:** Tiene iniciativa propia a la hora de jugar.

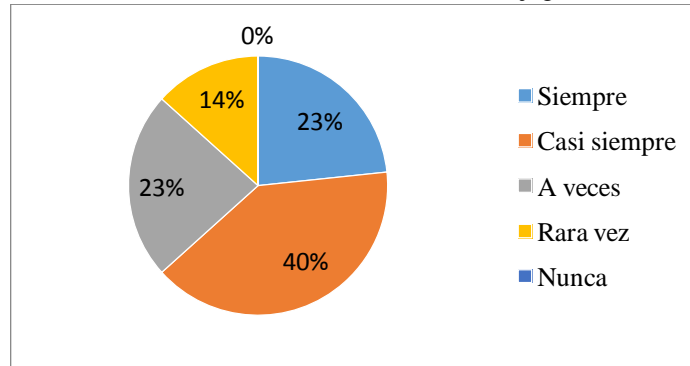
**Tabla N. 1** Iniciativa a la hora de jugar

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	23%
Casi siempre	12	40%
A veces	7	23%
Rara vez	4	14%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Martínez, C. (2021)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 1** Iniciativa a la hora de jugar



Elaborado por: Martínez, C. (2021)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 12 estudiantes que comprende el 40% casi siempre tienen iniciativa propia a la hora de jugar; 7 que representa el 23% siempre y a veces tienen iniciativa; 4 que constituye el 14% rara vez; y finalmente un 0% que nunca.

**Interpretación:** Se establece que en gran porcentaje los niños y niñas de la unidad educativa CEC poseen iniciativa al momento de jugar, mientras que en un mínimo porcentaje a veces y rara vez tiene iniciativa. Por lo que llegamos a la siguiente deducción, el docente utiliza juegos para que la mayor parte de los estudiantes tomen la iniciativa al momento de jugar.

**Ítem N°2:** Aporta lo mejor de sí durante el juego.

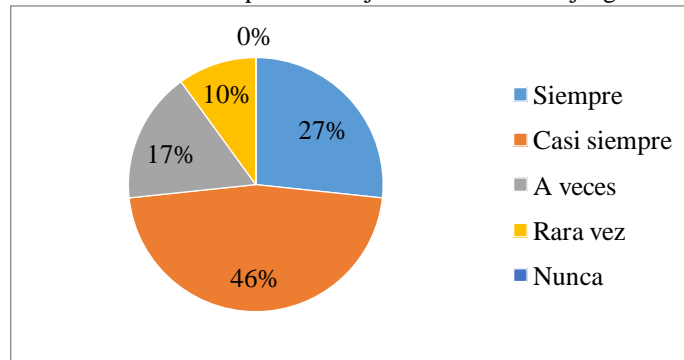
**Tabla N. 2** Aporta lo mejor de sí durante el juego

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	8	27%
Casi siempre	14	46%
A veces	5	17%
Rara vez	3	10%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 2** Aporta lo mejor de sí durante el juego



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 14 estudiantes que representa al 46% casi siempre aporta lo mejor de sí durante el juego; 8 que representa el 27% siempre aporta lo mejor de sí; 5 que constituye el 17% a veces; 3 que comprende el 10% rara vez; y un 0% que nunca.

**Interpretación:** Como se puede evidenciar los niños y niñas en gran parte aportan lo mejor de sí durante el juego implementado por el maestro; mientras que una minoría a veces y rara vez aporta lo mejor de sí, lo que significa que gran parte de los estudiantes les gusta participar en actividades implementadas por el docente.

**Ítem N°3:** Se integra con facilidad a los juegos implementados por el docente.

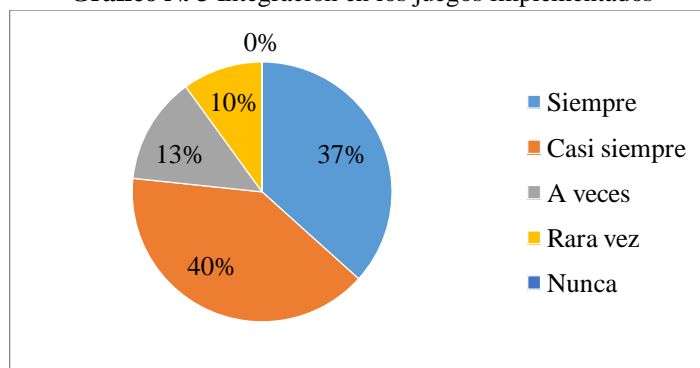
**Tabla N. 3** Integración en los juegos implementados

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	11	37%
Casi siempre	12	40%
A veces	4	13%
Rara vez	3	10%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 3** Integración en los juegos implementados



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 12 estudiantes que representa al 40% casi siempre se integran con facilidad a los juegos implementados por el docente; 11 que representa el 37% siempre se integra con facilidad; 4 que comprende el 13% a veces; 3 que constituye el 10% rara vez y un 0% que nunca.

**Interpretación:** Se determina que la mayor parte de estudiantes se integran con facilidad en los juegos implementados por el docente; mientras que son pocos los estudiantes que tiene dificultad a la hora de integrarse. Esto puede deberse a que los niños o niñas no pusieron la atención adecuada, o hubo algún distractor, ocasionando que no comprendieran la actividad implementada por el docente.

**Ítem N°4:** Identifica en su cuerpo las partes y articulaciones especificadas por el docente cuando realiza el juego.

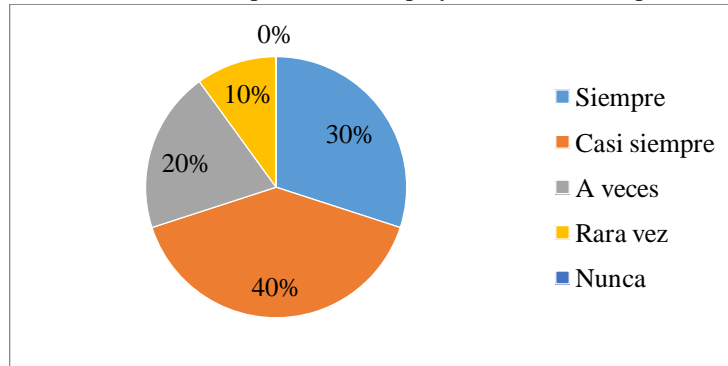
**Tabla N. 4** Identifica partes del cuerpo y articulaciones especificadas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	30%
Casi siempre	12	40%
A veces	6	20%
Rara vez	3	10%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Martínez, C. (2021)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 4** Identifica partes del cuerpo y articulaciones especificadas



Elaborado por: Martínez, C. (2021)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 12 estudiantes que representa al 40% casi siempre identifica en su cuerpo las partes y articulaciones especificadas por el docente cuando realiza el juego; 9 que representa el 30% siempre identifica; 6 que constituye el 20% a veces; 3 que corresponde el 10% rara vez; y finalmente un 0% que nunca.

**Interpretación:** Con la información obtenida se determina que los alumnos de la unidad educativa CEC en un gran porcentaje identifica en su cuerpo las partes y articulaciones especificadas por el docente; mientras que en un mínimo porcentaje tiene dificultades en identificar. Esto puede deberse a que los estudiantes todavía desconocen algunas palabras relacionadas a su cuerpo.

**Ítem N°5:** Sigue órdenes e instrucciones del docente al momento de efectuar el juego.

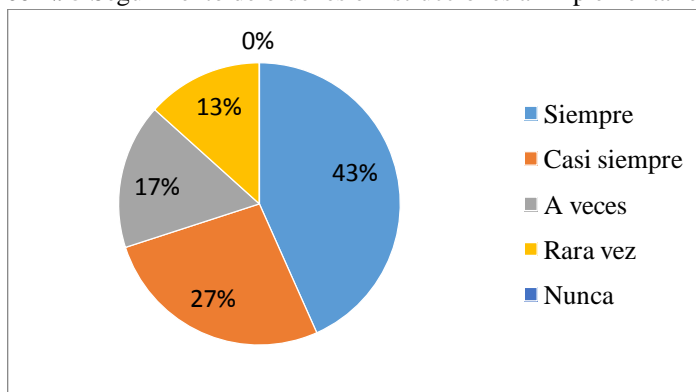
**Tabla N. 5** Seguimiento de órdenes e instrucciones al implementar el juego

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	13	43%
Casi siempre	8	27%
A veces	5	17%
Rara vez	4	13%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 5** Seguimiento de órdenes e instrucciones al implementar el juego



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 13 estudiantes que representa al 43% siempre sigue órdenes e instrucciones del docente al momento de efectuar el juego; 8 que comprende el 27% casi siempre sigue órdenes e instrucciones, 5 que corresponde el 17% a veces, 4 que constituye el 13% raramente, y finalmente un 0% que nunca.

**Interpretación:** Estos resultados demuestran que los niños y niñas de la Unidad Educativa CEC siguen órdenes e instrucciones del docente al momento de efectuar el juego, mientras que en un mínimo porcentaje a veces y rara vez siguen órdenes de los maestros. De este modo es importante llamarle la atención al estudiante para saber cuál es el motivo del porque no sigue las órdenes e instrucciones.

**Ítem N°6:** Ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas.

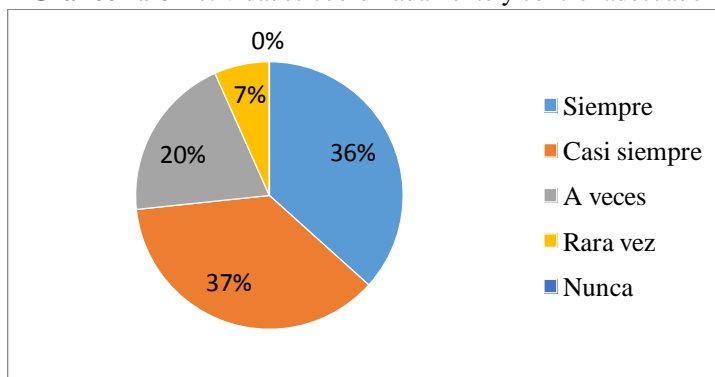
**Tabla N. 6** Actividades coordinadamente y control adecuado

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	11	36%
Casi siempre	11	37%
A veces	6	20%
Rara vez	2	7%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 6** Actividades coordinadamente y control adecuado



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 11 estudiantes que representa al 36% siempre y casi siempre ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas; 6 a veces realiza actividades coordinadamente y con un control adecuado que comprende el 20%; 2 que constituye el 7% raramente; y un 0% que nunca.

**Interpretación:** De la información recopilada los resultados demuestran que en los niños y niñas en su mayoría ejecutan actividades coordinadamente con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas; sin embargo en una minoría se evidencia que tienen dificultades para realizar actividades. Sea cual fuere la razón es necesario solucionarlo para prevenir mayores complicaciones.



**Ítem N°7:** Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápidas, lentas), duración (largo, corto).

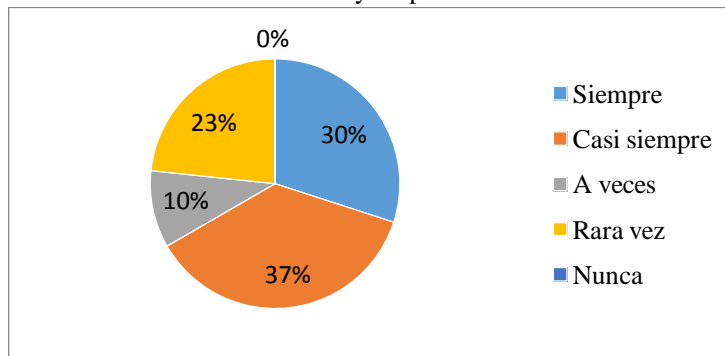
**Tabla N. 7** Movimientos y desplazamientos combinados

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	30%
Casi siempre	11	37%
A veces	3	10%
Rara vez	7	23%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 7** Movimientos y desplazamientos combinados



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 11 estudiantes que representa al 37% casi siempre realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápidas, lentas), duración (largo, corto); 9 que representa el 30% siempre realiza; 7 que constituye el 23% rara vez; 3 que comprende el 10% a veces; y un 0% que nunca.

**Interpretación:** Se puede evidenciar que la mayoría de los niños y niñas realizan varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápidas, lentas), duración (largo, corto), deduciendo lo siguiente; los estudiantes han tenido una buena estimulación en edades tempranas; sin embargo existen alumnos que tienen dificultades al realizar este tipo de movimientos y desplazamientos combinados, por ende se debe trabajar en actividades que ayuden a minimizar estos problemas.

**Ítem N°8:** Velocidad de reacción al implementar movimientos coordinados (caminar, correr, subir las gradas).

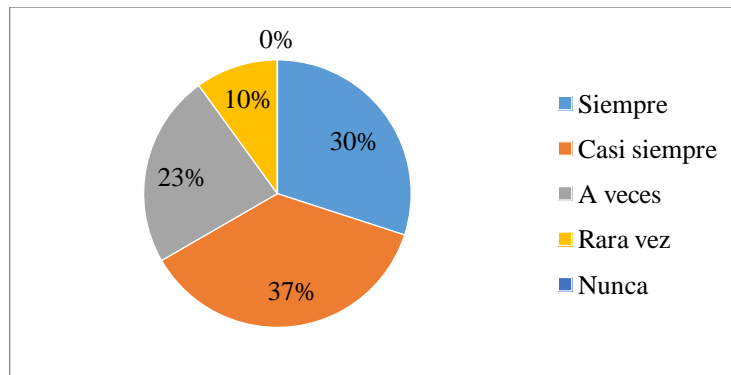
**Tabla N. 8** Velocidad de reacción en movimientos coordinados

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	30%
Casi siempre	11	37%
A veces	7	23%
Rara vez	3	10%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 8** Velocidad de reacción en movimientos coordinados



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 11 estudiantes que representa al 37% casi siempre tienen velocidad de reacción al implementar movimientos coordinados (caminar, correr, subir las gradas); 9 que conforma el 30% siempre tiene; 7 que constituye el 23% rara vez; 3 que comprende el 10% a veces; y un 0% que nunca.

**Interpretación:** Se puede observar que la mayor parte de estudiantes tiene una adecuada velocidad de reacción cuando se implementan movimientos coordinados (caminar, correr, subir las gradas), llegando a la siguiente inferencia; su motricidad se ha desarrollado de buena manera en etapas tempranas; sin embargo en una minoría los alumnos a veces tienen dificultades en la reacción de movimientos coordinados, esto puede deberse a que no han sido estimulados de forma correcta cuando eran más niños.

**Ítem N°9:** Control viso motor (papel y lápiz).

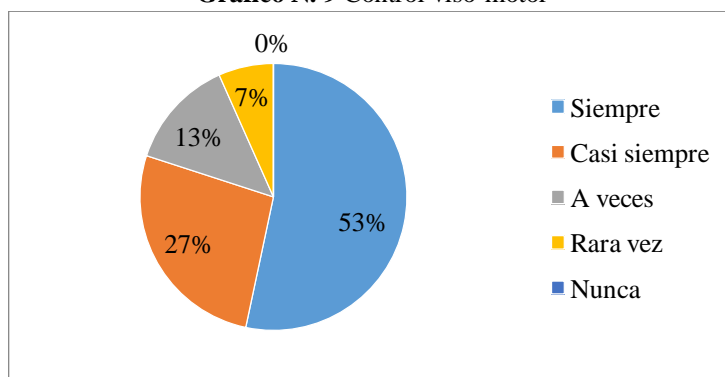
**Tabla N. 9** Control viso-motor

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	16	53%
Casi siempre	8	27%
A veces	4	13%
Rara vez	2	7%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 9** Control viso-motor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 16 estudiantes que representa al 53% siempre tiene control viso motor (papel y lápiz); 8 que conforma el 27% casi siempre tiene control, 4 que constituye el 13% a veces; 2 que comprende el 7%; y finalmente un 0% que nunca.

**Interpretación:** Con estos resultados se establece que la mayor parte de los estudiantes de la Unidad Educativa CEC maneja un adecuado control de coordinación de la mano y ojo lo que favorece en el desarrollo para el control de objetos; mientras que la minoría a veces y rara vez tiene dificultades en el control viso motor. Por tal razón es importante implementar actividades que favorezcan el desarrollo para el control de objetos, como por ejemplo cortar papeles, moldear plastilina.

**Ítem N°10:** Cambios de posición (agilidad) “salto con movimiento circular giro, lanzamiento de balón a un compañero”

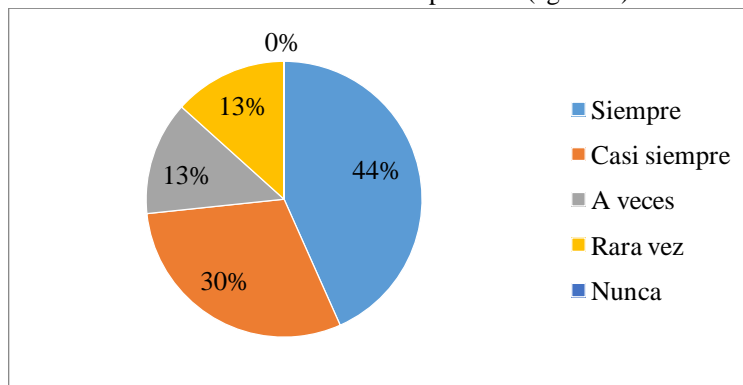
**Tabla N. 10** Cambios de posición (agilidad)

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	44%
Casi siempre	9	30%
A veces	4	13%
Rara vez	4	13%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Martínez, C. (2021)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 10** Cambios de posición (agilidad)



Elaborado por: Martínez, C. (2021)

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Análisis:** De un total de 30 niños y niñas observados que representan el 100%; se obtiene que 13 estudiantes comprende el 44% siempre realizan cambios de posición (agilidad); 9 que conforma el 30% casi siempre realizan; 4 que constituye el 13% a veces y rara vez; finalmente un 0% que nunca.

**Interpretación:** Se determina que su mayoría realiza cambios de posición con una adecuada agilidad en las actividades que implementa el maestro, mientras que en una minoría tiene un poco de dificultad al momento de hacer la actividad. En consecuencia se debe poner más atención a estos estudiantes, puesto que es importante que todos lleguen a complementarse de manera integral para no tener problemas posteriormente.

### 3.2. Verificación de hipótesis

#### PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

**Hipótesis de trabajo:** “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

**Variable independiente:** El juego Integratec en la plataforma de videoconferencia zoom

**Variable dependiente:** Desarrollo psicomotor

**Hipótesis nula ( $H_0$ ):** “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom *no influye* en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

**Hipótesis alterna ( $H_1$ ):** “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom *influye* en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

**Descripción de la población:** La muestra para la comprobación de la hipótesis es tomada de los resultados de la encuesta realizada a los docentes y de la ficha de observación implementada a los estudiantes del tercer año de Educación General Básica paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa “CEC” del cantón Ambato, sobre del juego Integratec en la plataforma de videoconferencia zoom en el desarrollo psicomotor.

La comprobación de la hipótesis se realizó tomando en consideración la pregunta **No.2** y **No.6** de la ficha de observación implementada a los estudiantes del tercer año de Educación General Básica paralelo “A” y “B” de la Unidad Educativa CEC, del cantón Latacunga.

## TABLA DE CONTINGENCIA

Tabla de contingencia Aporta lo mejor de sí durante el juego. * Ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas.						
Recuento		Ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas.				Total
		Rara vez	A veces	Casi siempre	Siempre	
<b>Aporta lo mejor de sí durante el juego.</b>	Rara vez	2	1	0	0	3
	A veces	0	3	2	0	5
	Casi siempre	0	0	4	10	14
	Siempre	0	0	0	8	8
<b>Total</b>		2	4	6	18	30

Es necesario verificar si se acepta o no la hipótesis, para esto se utiliza el método chi-cuadrado, estableciendo el valor de chi cuadrado tabular ( $X^2T$ ) utilizando el nivel de significación y los grados de libertad. Después, realizamos el cálculo del chi cuadrado estadístico ( $X^2C$ ) mediante la fórmula, para esto es necesario establecer la frecuencia observada mediante los resultados de las preguntas descritas anteriormente y con esta información determinar la frecuencia esperada.

### **Determinación del Chi Cuadrado Tabular ( $X^2T$ )**

#### **Selección del nivel de significación**

Se determina que el nivel de significación es igual a  $\alpha = 0.05$  debido a que este es el más usual entre las investigaciones, si trabaja con un error del 5%, esto significa que existe un 95% de probabilidad de que el conjunto muestral represente adecuadamente al universo extraído.

**Nivel de significación:  $\alpha = 0.05$**

Para establecer los grados de libertad se usa la tabla de contingencia que tiene cinco filas y dos columnas en el cuadro de datos, por lo tanto, quedaría de la siguiente forma:

**Grados de Libertad= ( Filas -1) (Columnas -1)**

$$gl=(4-1)(4-1)$$

$$gl=(3)(3)$$

$$gl=9$$

<b>v/p</b>	<b>0,001</b>	<b>0,0025</b>	<b>0,005</b>	<b>0,01</b>	<b>0,025</b>	<b>0,05</b>
<b>1</b>	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415
<b>2</b>	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915
<b>3</b>	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147
<b>4</b>	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877
<b>5</b>	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705
<b>6</b>	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916
<b>7</b>	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671
<b>8</b>	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073
<b>9</b>	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190
<b>10</b>	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070

Con nueve grados de libertad y un nivel de significación de 0.05, el valor de chi cuadrado según la tabla respectiva, es de:

$$X^2_T = 16,919$$

**Cálculo del Chi Cuadrado Estadístico ( $X^2_C$ )**

Para realizar este cálculo se utiliza la siguiente fórmula:

$$X^2 = \sum \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

**Donde:**

$X^2$  = valor estadístico de chi cuadrado

$\sum$  = sumatoria

**fo** = frecuencia observada

**fe** = frecuencia esperada

## Recolección de datos y Cálculo estadístico

### Frecuencia de valores observados y esperados

Tabla de contingencia Aporta lo mejor de sí durante el juego. * Ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas.							
			Ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas.				
			Rara vez	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Aporta lo mejor de sí durante el juego.	Rara vez	Recuento	2	1	0	0	3
		Frecuencia esperada	,2	,4	,6	1,8	3,0
	A veces	Recuento	0	3	2	0	5
		Frecuencia esperada	,3	,7	1,0	3,0	5,0
	Casi siempre	Recuento	0	0	4	10	14
		Frecuencia esperada	,9	1,9	2,8	8,4	14,0
	Siempre	Recuento	0	0	0	8	8
		Frecuencia esperada	,5	1,1	1,6	4,8	8,0
<b>Total</b>		Recuento	2	4	6	18	30
		Frecuencia esperada	2,0	4,0	6,0	18,0	30,0

### Cálculo de Chi Cuadrado

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	40,952 <sup>a</sup>	9	,000
Razón de verosimilitudes	37,354	9	,000
Asociación lineal por lineal	21,310	1	,000
N de casos válidos	30		

a. 15 casillas (93,8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,20.



## Decisión final

Regla de decisión

- ✓ Si  $X^2$  calculado  $< X^2$  Tabular, se acepta la hipótesis Nula  $H_0$
- ✓ Si  $X^2$  calculado  $> X^2$  Tabular, se rechaza la hipótesis  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$

Siendo:

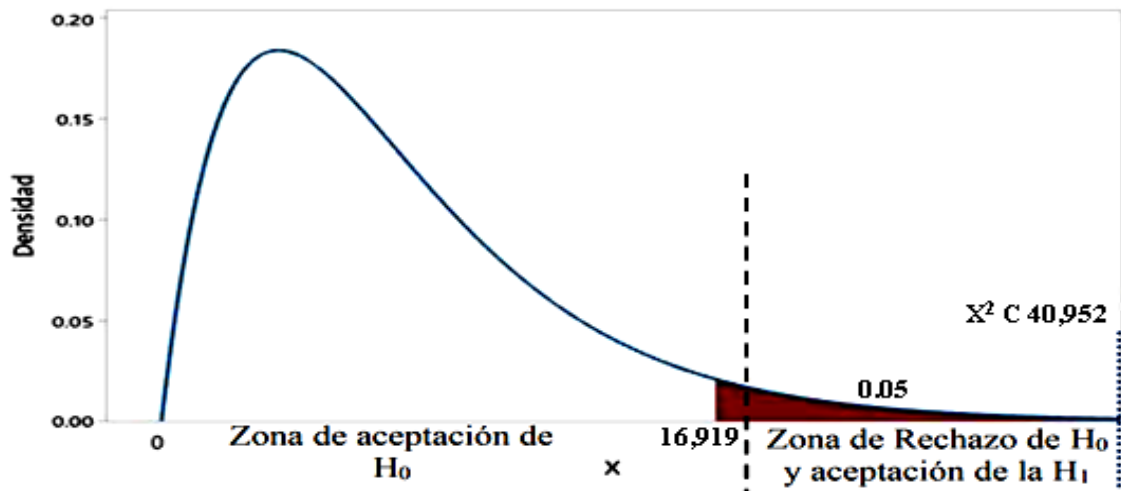
$$X^2 C 40,952 > X^2 T 16,919$$

**Interpretación:**

Al ser, Chi Cuadrado Estadístico ( $X^2 C 40,952$ ) mayor que Chi Cuadrado Tabular ( $X^2 T= 16,919$ ) se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se toma como acertada la hipótesis alterna ( $H_1$ ) de la investigación, que manifiesta: “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom *influye* en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

## Representación Gráfica

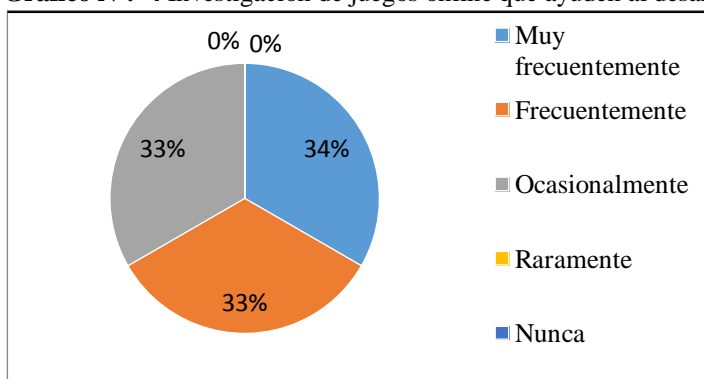
Gráfica de distribución  
Chi-cuadrada, df=4



### 3.3 Discusión de resultados

Con respecto a la pregunta realizada a los docentes sobre **la investigación de juegos online para el desarrollo psicomotor**, los maestros manifiestan que muy frecuentemente; frecuentemente y ocasionalmente investigan juegos online, con lo que se deduce que la mayor parte de los pedagogos indagan en el internet para conocer juegos que permiten el desarrollo motriz de sus estudiantes. Como se puede apreciar en el gráfico N°4:

**Gráfico N°. 4** Investigación de juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

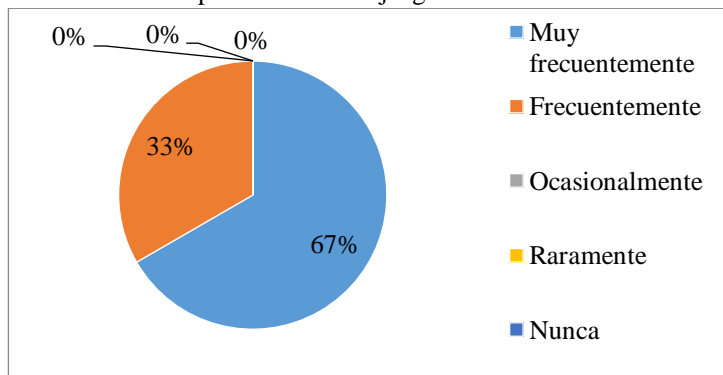
**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

Al observar las respuestas del gráfico 4. Se puede aportar que los juegos online son importantes para desarrollar temáticas específicas en clase, con la finalidad de que los alumnos desarrollen habilidades básicas que sean de utilidad en su vida cotidiana. En la investigación realizada por Sáez (2018) nos menciona que “Los juegos en el internet permiten realizar distintos aprendizajes de manera didáctica, ayudando al desarrollo psicomotor de los escolares”. Asimismo, en la investigación realizada por Encinas et al. (2019) establecen que “Los juegos virtuales aportan grandes beneficios en la integridad de los niños y niñas, sobre todo para mejorar habilidades cognitivas y motrices que los infantes necesitan desarrollar a lo largo de su crecimiento”.

Así también, sobre la implementación de juegos en clase para el desarrollo psicomotor los docentes manifiestan que muy frecuentemente; frecuente implementan, con lo que se

deduce que los maestros implementan juegos en clase para el desarrollo de habilidades motrices. Como se evidencia en el gráfico N°. 5:

**Gráfico N°. 5** Implementación de juegos



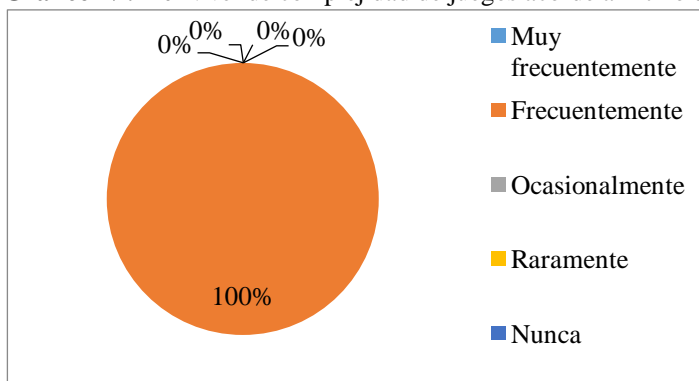
**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

Al observar las respuestas en el gráfico N.5 se puede aportar que es trascendental aplicar juegos para desarrollar habilidades motrices y cognitivas en los estudiantes, ya que posteriormente estas destrezas ayudarán a solucionar problemas, mejorar la comunicación, a ser más organizados, trabajar en equipo, ser creativos e innovadores. Como lo menciona Agila y Guamán (2020) “El juego en el campo pedagógico contribuye al desarrollo psicomotor de los estudiantes, puesto que el juego llega a ser una estrategia metodológica efectiva para los maestros al implementar actividades en los contenidos de sus planificaciones”. Por otra parte Zamora (2020) concuerdan con la presente investigación, afirmando que “El juego enfocado en el aprendizaje de los estudiantes, permite mejorar la enseñanza que imparten los maestros y la forma de aprender de los alumnos, de tal forma se puede fortalecer habilidades”.

Por otra parte, sobre la frecuencia del **nivel de complejidad de juegos que ejecuta con sus estudiantes está acorde al ritmo de aprendizaje**, los docentes manifestaron que frecuentemente los juegos que implementan están relacionados a la edad de sus alumnos. Por lo que se interpreta que los maestros direccionan los juegos en base al nivel que se encuentra el escolar. Como se evidencia en el gráfico N°. 10:

**Gráfico N°. 10** Nivel de complejidad de juegos acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiantes



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

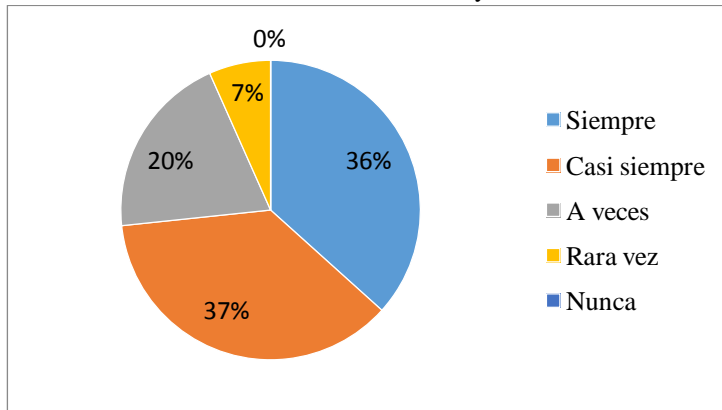
**Fuente:** Encuesta realizada a los docentes del tercer año de EGB.

Al observar las respuestas en el gráfico N.10 se puede aportar que los maestros saben lo importante que es **implementar juegos basándose en su nivel de complejidad y que estén acorde al ritmo de aprendizaje de los estudiante**, ya que permite mejorar el ambiente en el que aprenden los niños, además que desarrollan habilidades que les serán de utilidad en su vida cotidiana. Como lo menciona Castillo (2016) “es importante que el maestro conozca las características generales de los estudiantes en su desarrollo evolutivo, con el objetivo de descubrir alguna deficiencia, teniendo en cuenta las causas por las que se efectúa un retraso en el desarrollo psicomotor”. Por otra parte Viciano et al. (2017) concuerdan con la presente investigación, afirmando que “es fundamental implementar juegos en base al ritmo de aprendizaje de los escolares, ya que eso permitirá desarrollar habilidades motrices en los estudiantes, además que se le ayudará a formar su identidad, poseer control sobre su cuerpo, movimientos, comunicar y expresar emociones, entre otras”.

También, mediante la ficha de observación se plasmó que los alumnos de la Unidad Educativa CEC en su mayoría **ejecutan actividades coordinadamente con un control adecuado**; sin embargo en una minoría se evidencia que tienen dificultades para realizar actividades. Además, la mayoría de los niños y niñas **realizan varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápidas, lentas), duración (largo, corto)**, deduciendo lo siguiente; los estudiantes han tenido una buena estimulación en edades tempranas; sin embargo existen alumnos que tienen dificultades

al realizar este tipo de movimientos y desplazamientos combinados, por ende se debe trabajar en actividades que ayuden a minimizar estos problemas. Como se evidencia en el Gráfico N°. 6 y 7:

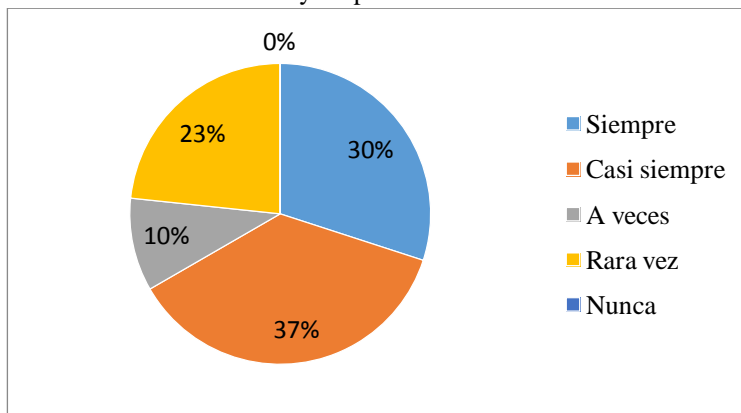
**Gráfico N. 6** Actividades coordinadamente y control adecuado



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 7** Movimientos y desplazamientos combinados



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

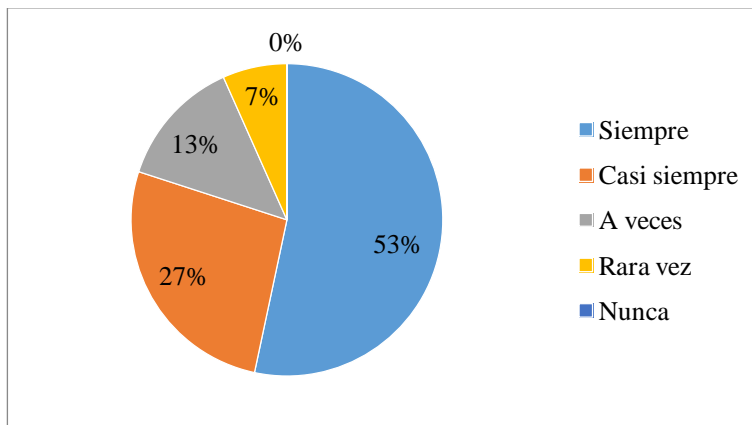
**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

Al observar las respuestas en el gráfico 6 y 7 se puede aportar que es importante **realizar actividades coordinadamente para que los niños puedan desarrollar de forma progresiva un control adecuado de su cuerpo y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas**, así también es importante implementar actividades para incentivar a **realizar movimientos y desplazamientos combinados en los escolares** para que su masa corporal se vaya fortaleciendo y adaptando al medio que se

encuentra. En la investigación realizada por Palomino et al. (2000) nos mencionan que “Los trastornos, deficiencias y carencias limitarán la interacción con el medio físico y social del niño, su adaptación será deficiente acentuando retrasos, carencias o falta de habilidades sensorio-motrices”. Así también Torralva et al. (1999) sostienen que “Los niños deben ejecutar correctamente ciertas habilidades motoras para que las correspondientes habilidades perceptivas puedan emerger”.

Por otra parte, sobre el **control viso-motor**, la mayor parte de los estudiantes de la Unidad Educativa CEC maneja un adecuado control de coordinación de ojo y mano lo que favorece en el desarrollo para el control de objetos; mientras que la minoría a veces y rara vez tiene dificultades en el control viso motor. Por otro lado tenemos **cambios de posición (agilidad)**, donde la mayoría de estudiantes realiza cambios de posición con una adecuada agilidad en las actividades que implementa el maestro, mientras que en una minoría tiene un poco de dificultad al momento de hacer la actividad. Como se puede visualizar en el gráfico 9 y 10:

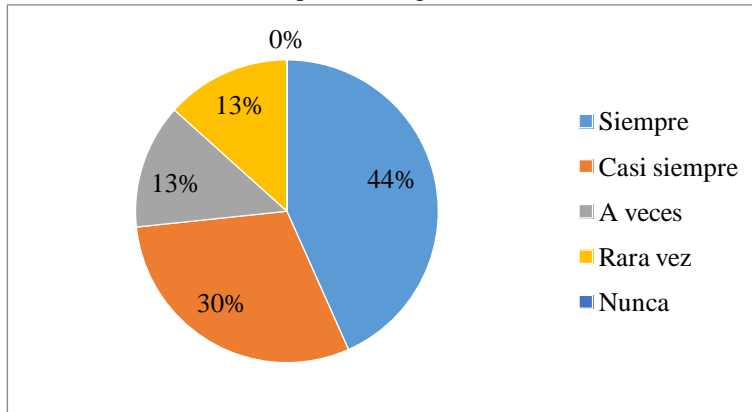
**Gráfico N. 9** Control viso-motor



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

**Gráfico N. 10** Cambios de posición (agilidad)



**Elaborado por:** Martínez, C. (2021)

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los estudiantes del tercer año de EGB.

Al observar las respuestas en el gráfico 9 y 10 se puede aportar que es importante realizar actividades que ayuden al desarrollo de la motricidad fina en este caso la **coordinación ojo y mano**. Además, es importante implementar actividades que ayuden a **la agilidad de los estudiantes** como por ejemplo saltar dando un giro, lanzamiento de balón, etc., puesto que así se va a fortalecer su sistema muscular. En la investigación realizada por Snow y Megana (2005) sostienen que “El ritmo de evolución de estas conductas depende, de la integración neuro-sensorial alcanzada por el niño, de su madurez neuro-muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida”. Esto coincide con los resultados encontrados por Zaichkowsky et al. (1980) y Ruiz (1987), en los cuales “las niñas y niños al realizar juegos mostraban predominio en tareas como agilidad, equilibrio estático o dinámico, destreza manual o saltos con un apoyo, esto se debe a que fueron estimulados desde edades tempranas”.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 Conclusiones

Al finalizar la presente investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- Por medio de la revisión bibliográfica, se evidenció la importancia de implementar el juego Integratec en clase, puesto que aporta actividades que permiten a los escolares desarrollar habilidades cognitivas y motrices. Por tal motivo, es importante indagar información de fuentes confiables que aporten contenidos que ayuden a los docentes a desarrollar juegos en línea con el fin de fortalecer habilidades motrices, cognitivas y afectivas de los escolares, todo esto con el objeto de lograr que los infantes crezcan en un entorno interactivo y colaborativo.
- Para el análisis del desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica, se aplicó la ficha de observación cuyos resultados demuestran que la mayor parte de niños siempre y casi siempre, pueden realizar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular, sin embargo en un mínimo porcentaje tienen dificultades para realizar, lo que significa que existen problemas con respecto al desarrollo psicomotor, afectando la realización de habilidades motrices, pues al existir estudiantes con este inconveniente se reitera que el problema no ha sido solucionado, lo que posteriormente podría llegar a empeorarse.
- Por otro lado, los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los docentes del tercer año de Educación General Básica, demuestran que los maestros implementan con gran frecuencia juegos en la clase para desarrollar habilidades motrices y cognitivas, sin embargo, los resultados en la ficha de observación manifiestan que existen estudiantes que todavía tienen inconvenientes al momento de desarrollar actividades coordinadamente y con un control adecuado, esto puede deberse a que los infantes no fueron estimulados correctamente en edades tempranas o debido a la pandemia.



## 4.2 Recomendaciones

- Es necesario profundizar de manera bibliográfica sobre el juego Integratec con el objetivo de identificar más ventajas y desventajas que ayuden en el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices de los estudiantes. También, es necesario que los maestros otorguen mayor importancia al desarrollo de actividades y juegos online que permitan fortalecer habilidades cognitivas, motrices y afectivas en los escolares, pues estas destrezas son parte del desarrollo integral, ya que esto permitirá la oportunidad de crecer en un entorno social interactivo y colaborativo.
- Es importante un análisis frecuente de cómo se está desarrollando la parte psicomotora de los escolares, dado que si el docente identifica a los niños y niñas que tienen dificultades al momento de realizar algún juego o actividad, podrá implementar estrategias para minimizar e intentar corregir estos problemas. Pues al existir estudiantes que todavía tienen dificultades para desarrollar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular, se reitera que el problema debe ser solucionado, ya que posteriormente en su crecimiento integral vendrán procesos más complejos.
- Se sugiere a los docentes de la Unidad Educativa CEC continúen implementando juegos que permitan a los estudiantes aprender de manera atractiva y desarrollen habilidades motrices, ya que a causa de la pandemia estas habilidades no se han desarrollado correctamente en algunos infantes o también porque no fueron estimulados correctamente en edades tempranas. Por tal motivo se hace un llamado a todos los maestros, para que investiguen nuevos juegos y actividades que les permitan a los niños y niñas seguir fortaleciendo aquellas destrezas que son de suma importancia para el desarrollo integral de los escolares.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agila, J., & Guamán, N. (2020). El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero” en el periodo lectivo 2019-2020. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21864>
- Aguirre, J. (2006). La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura. Obtenido de [http://www.waece.org/cd\\_morelia2006/ponencias/aguirre.htm](http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm)
- Álvarez, E. (2020). Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez\\_RF-E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez_RF-E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cabrera, O. (2011). Influencia del juego en el desarrollo psicomotor en los niños de primer año de Educación Básica de la escuela comuna San Sebastián del cantón Sigsig, provincia del Azuay.
- Castillo, P. (2016). Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafoplásticas en niños de 3 a 4 años en la escuela de Educación Básica Federico Gónzales Suárez. Recuperado el 07 de Enero de 2022, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>
- Córdova, D., & Rivadeneira, M. (2021). Vivencias de aprendizaje en el desarrollo psicomotor de los niños de 2 a 3 años. *Dominio de las ciencias* , 3-17.
- Federación de enseñanza . (2010). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza* , 1-7.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). Metodología de la Investigación. Obtenido de <https://josetavarez.net/Compendio-Methodologia-de-la-Investigacion.pdf>
- Integratec. (2014). Juego Integratec. Obtenido de <https://site-6127336-1003-8937.mystrikingly.com/>

- Jaramillo, P. (2018). Juegos de actividad mental para estimular la atención en los estudiantes de 6to año a de Educación General Básica, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja. . Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20770/1/PILAR%20ALEXANDRA%20JARAMILLO%20ROSARIO.pdf>
- Jiménez, M. (2014). El cuento infantil; facilitador de pensamiento desde una experiencia pedagógica. Redalyc , 151-170.
- Lavega, P. (2007). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. Obtenido de Revista Conexos: <http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/37>
- López, P. (marzo de 2020). LOS JUEGOS EN LÍNEA Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN SOCIAL ENTRE PARES. UN ANÁLISIS DE CASO EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18485/1/UPS-QT14396.pdf>
- Macías, E., López, J., Ramos, G., & Lozada, F. (1 de septiembre de 2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2603/2752>
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., Chávez, R., & Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. Ciencia Latina Revista Multidisciplinar , 1-14.
- Ministerio de Educación. (2019). Currículo de Educación Inicial 2013. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/Marzo-2019.pdf>
- Mundo Primaria. (2021). Juegos de Memoria infantiles para niños. Obtenido de <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-de-memoria-infantiles>

- Naranjo, E. (2015). “LA BAILOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ROSA ZARATE DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI”. Recuperado el 07 de Enero de 2022, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19058/1/Tesis%20Elizabeth%20Naranjo.pdf>
- Navarrete, A. (2021). “EL USO DE LA PLATAFORMA ZOOM EN EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES, EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO "A", DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LA INMACULADA" DE LA CIUDAD DE AMBATO . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32274/1/Proyecto%20final%20Navarrete%20Alex%2029%20enero%202021-signed.pdf>
- Pelegrín, A. (10 de Diciembre de 2016). Juegos de Lengua y Literatura. Adivinanzas y Trabalenguas. Obtenido de Centro Virtual Cervantes: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_45/congreso\\_45\\_18.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_18.pdf)
- Pinto, V. (2020). El uso del juego y el fortalecimiento de habilidades motrices. Obtenido de <https://sites.google.com/view/juego-integratoc/p%C3%A1gina-principal>
- Reyes, V. (2019). “LA UTILIDAD DEL AVATAR COMO ESTRATEGIA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”. Recuperado el 2022 de Enero de 07, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30350/2/TESIS%20EL%20AVATAR%20Y%20EL%20DESARROLLO%20PSICOMOTOR.pdf>
- Romero, R., Cueva, H., & Barboza, L. (2014). La gimnasia cerebral como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Revista Omnia , 80-91.

- Sáez, C. (09 de 14 de 2018). El juego motor en la etapa de Educación Infantil. Obtenido de  
de  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Silva, M. (1985). Guía práctica para el desarrollo de la psicomotricidad. Obtenido de  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>
- Venegas, J. (14 de julio de 2020). Juegos virtuales para desarrollar habilidades sociales y emocionales. Obtenido de <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/2020/07/14/juegos-virtuales-desarrollar-habilidades-sociales-emocionales>
- Vericat, A., & Orden, A. (18 de Octubre de 2013). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: entre lo normal y lo patológico. Obtenido de Scielo-Brasil:  
<https://www.scielo.br/j/csc/a/mMZtpnJqrbFpFQ7WMsFvXtf/?lang=es#>
- Viciano, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., & Martínez, A. (2017). IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL. Revista Digital de Educación Física , 89-105.
- Zamora, C. (2016). La intervención del docente en una sesión de psicomotricidad. Recuperado el 07 de Enero de 2022, de [https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2901/Zamora\\_Gonzalez\\_Carolina.pdf?sequence=1](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2901/Zamora_Gonzalez_Carolina.pdf?sequence=1)

## ANEXOS

### CARTA DE COMPROMISO

Latacunga, 07/10/2021

Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente  
Unidad de Titulación  
Carrera de Educación Básica  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente.

De mi consideración:

Yo, Mg. Edison Ismael Velasco Benavides, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "CEC", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: «El juego IntegraTEC en la plataforma de videoconferencias Zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del Tercer año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa "CEC" del cantón Latacunga» propuesto por el señor Carlos Fabián Martínez Vásquez, portador de la cédula de ciudadanía N° 0503130122, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Mg. Edison Ismael Velasco Benavides  
Rector de la Unidad Educativa "CEC"  
Cédula de ciudadanía: 0200431567  
N° teléfono convencional: 03 2233155  
N° teléfono celular: 0993405879  
Correo electrónico: edismaelvebe@yahoo.es





## ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CEC” DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2020-2021.

**TEMA:** “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

**OBJETIVO:** Recolectar información mediante la implementación de la encuesta, dirigida a docentes con el fin de conocer la importancia que tiene el juego en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas del tercer años de EGB en la Unidad Educativa “CEC”.

**FECHA DE APLICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** La Carrera de Educación Básica lleva adelante un estudio sobre el juego Integratec en la plataforma de videoconferencia zoom, en el que la información que usted nos proporcione es de fundamental importancia.

Luego de agradecer su colaboración, nos permitimos indicarle que la información recogida en este formulario es totalmente confidencial y anónima, cuyos resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal.

Dígnese contestar el cuestionario, escribiendo la información solicitada o consignado una X en el casillero que considere apropiado.

### PREGUNTAS

1. **¿Conoce el juego Integratec?**

Si  No

2. **¿Cada cuánto tiempo aplica el juego Integratec en sus clases?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

3. **¿Conoce juegos online enfocados al aprendizaje?**

Si  No

4. **¿Con qué frecuencia investiga juegos online que ayuden al desarrollo psicomotor de los niños y niñas?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente

Raramente  
Nunca

**5. ¿Con qué frecuencia implementa juegos en la clase?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**6. ¿Con qué frecuencia sus estudiantes participan en juegos implementados en la clase?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**7. ¿Con qué frecuencia se fatiga al implementar juegos en clase?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**8. ¿Considera al juego como una metodología para fortalecer el desarrollo psicomotor?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**9. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias innovadoras para fomentar el juego y fortalecer el desarrollo psicomotor?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**10. ¿Con qué frecuencia el nivel de complejidad de los juegos que ejecuta con sus estudiantes está acorde a su ritmo de aprendizaje?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente



Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**11. Con qué frecuencia cree que los espacios virtuales son importantes para el adecuado desarrollo psicomotor?**

Muy frecuentemente  
Frecuentemente  
Ocasionalmente  
Raramente  
Nunca

**12. De la siguiente lista de actividades, ¿cuál o cuáles actividades considera usted que son los más útiles para aprender jugando? (Se puede elegir varias opciones)**

Videos  
Cuentos  
Adivinanzas  
Gimnasia cerebral  
Juegos de memoria

**GRACIAS POR TUS RESPUESTAS**



## FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CEC

**TEMA:** “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”

**OBJETIVO:** Conocer información recopilada mediante la implementación de la ficha de observación, como influye el juego en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de EGB en la Unidad Educativa “CEC”

### INSTRUCTIVO:

En el presente instrumento se aplicará la técnica de observación para poder registrar información significativa, emitiendo juicios de acuerdo con las escalas establecidas:

**S:** Siempre      **CS:** Casi Siempre      **AV:** A veces      **RV:** Rara vez      **y N:** Nunca

### MATRIZ DE APLICACIÓN

N°	INDICADORES	S	CS	AV	RV	N
1.	Tiene iniciativa propia a la hora de jugar.					
2.	Aporta lo mejor de sí durante el juego.					
3.	Se integra con facilidad a los juegos implementados por el docente.					
4.	Identifica en su cuerpo las partes y articulaciones especificadas por el docente cuando realiza el juego.					
5.	Sigue órdenes e instrucciones del docente al momento de efectuar el juego.					
6.	Ejecutan actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como lanzar, atrapar y patear pelotas.					
7.	Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades (rápidas, lentas), duración (largo, corto).					
8.	Velocidad de reacción al implementar movimientos coordinados (caminar, correr, subir las gradas)					
9.	Control viso motor (papel y lápiz).					
10.	Cambios de posición (agilidad), “salto con movimiento circular giro, lanzamiento de balón a un compañero”					



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN**



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
MODALIDAD PRESENCIAL**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y  
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1. Datos del validador:**

Nombres y apellidos: Freire Palacios Verónica Adriana
Grado académico (área): Psicología
Años de experiencia: 13 años

**2. Instrucciones**

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (observación) sobre el tema de investigación, emita sus juicios de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado.

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	x				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema		x			
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras		x			
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades		x			
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema		x			
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible		x			

VERONICA  
ADRIANA FREIRE  
PALACIOS

Firmado digitalmente por  
VERONICA ADRIANA FREIRE  
PALACIOS  
Fecha: 2021.12.06 12:48:33  
-0500'

f.....

**VALIDADOR**

**CC:0602425936**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1. Datos del validador:**

<b>Nombres y apellidos:</b> Carmen Chávez Fuentes
<b>Grado académico (área):</b> Máster en Psicología Clínica
<b>Años de experiencia en el área de la investigación de campo:</b> 4 años

**2. Instrucciones**

A continuación encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (encuesta y ficha de observación) sobre el tema: “El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga.”, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

**MA:** Muy adecuado **BA:** Bastante Adecuado **A:** Adecuado **PA:** Poco Adecuado **I:** Inadecuado

N°	INDICADORES	MA	BA	A	PA	I
1.	El encabezado del instrumento está claro.	X				
2.	El objetivo es adecuado y pertinente al tema.	X				
3.	Las instrucciones son lo suficientemente claras.	X				
4.	Las preguntas del cuestionario son lo suficientemente claras, de tal forma que no se prestan a ambigüedades.	X				
5.	Las preguntas del cuestionario están contextualizadas con el tema.	X				
6.	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible.	X				

f.....

**Validador**

**CC: 1804504874**

## Certificado sistema anti plagio “URKUND”



### Document Information

---

<b>Analyzed document</b>	Carlos Martínez informe final 11-01-2022.docx (D124614131)
<b>Submitted</b>	2022-01-11T17:49:00.0000000
<b>Submitted by</b>	Yungan Raul
<b>Submitter email</b>	ryungan@uta.edu.ec
<b>Similarity</b>	4%
<b>Analysis address</b>	ryungan.uta@analysis.urkund.com