



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA
MODALIDAD: PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título
de Psicólogo Educativo y Orientador Vocacional

**“El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la
Unidad Educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato, provincia de
Tungurahua.”**

Autora: Naila Maribel Arcos G.

Tutora: Psic. Educ. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

Ambato-Ecuador

2023

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

“El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.” la alumna Naila Maribel Arcos G, estudiante de la carrera de psicología educativa, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, 05 de septiembre de 2023

LA TUTORA

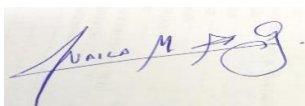
.....
Psic. Educ. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación **“El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, 05 de septiembre de 2023

LA AUTORA

A handwritten signature in blue ink on a light-colored background. The signature is cursive and appears to read 'Naila M. Arcos G.'.

.....
Naila Maribel Arcos G

C.C.: 1804286191

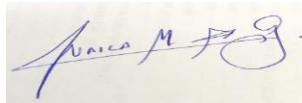
DERECHOS DEL AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, 05 de Septiembre de 2023

LA AUTORA



.....
Naila Maribel Arcos G

C.C.: 1804286191

APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **“El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de Inicial II de la unidad educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.”** de Naila Maribel Arcos G, estudiante de la carrera de psicología educativa, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, 05 de septiembre de 2023

Para constancia firman

MG. MARÍA JOSÉ MAYORGA

**MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.: 1804289740**

PS.CL LENIN SALTOS SALAZAR MG.

**MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.: 1802912848**

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, a mi hija Salito ya que ella es mi motivación para superarme, a mi padre quien siempre ha sido una fuente constante de amor, apoyo y motivación. A mi madre, mi heroína, quien con su fortaleza, sabiduría y amor incondicional me ha guiado en cada paso de mi vida. Eres mi roca y mi ejemplo para seguir. A las personas que han participado en este estudio, ya que, sin su participación y generosidad, este proyecto no habría sido posible.

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi más sincera gratitud a todas las personas que contribuyeron al desarrollo de este proyecto de investigación. En primer lugar, doy gracias a Dios por darme salud y vida para llegar a cumplir esta meta, a mi tutora, Psc. Edu. Paulina Margarita Ruiz López, Mg., por su guía y paciencia durante todo el proceso. A mi familia por su apoyo emocional, comprensión y motivación en cada etapa del proyecto.

Asimismo, a la Ing. María José Mayorga al Psc. Edu. José Orlando Córdova P. profesionales y expertos que brindaron información y datos para el desarrollo del trabajo. Igualmente, quiero reconocer el apoyo técnico y logístico brindado por la Unidad Educativa “Teresa Flor” lo cual permitió la realización de las evaluaciones y experimentos necesarios para alcanzar los resultados esperados. Finalmente, a todos los participantes de inicial II, cuyas contribuciones fueron fundamentales para obtener los datos necesarios para este proyecto. Este trabajo de investigación es el resultado de una gran colaboración y esfuerzo de muchas personas, y estoy muy agradecido por todas las personas que hicieron posible su realización.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORÍA DEL TRABAJO.....	III
DERECHOS DEL AUTOR.....	IV
APROBACIÓN DE TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN EJECUTIVO.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	21
1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	21
Variable Independiente Juego.....	24
El juego como estrategia de aprendizaje.....	24
Motivación.....	26
Lúdica	27
Gamificación.....	28
Juego colaborativo	29
Variable Dependiente Desarrollo Psicomotriz Equilibrio	30
Coordinación.....	31
Tipos de coordinación.....	31
Lenguaje	32
Motricidad Fina	32
Motricidad Gruesa	33
1.2. OBJETIVOS	34
CAPÍTULO II METODOLOGÍA	35

2.1.	MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN	35
2.1.1.	De Campo.....	35
2.1.2.	Bibliográfica.....	36
2.2.	NIVEL O TIPO DE ESTUDIO	36
2.2.1.	Descriptivo	36
2.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	36
2.4.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	37
2.5.	PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	38
2.6.	PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	39
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		40
3.1.	ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	40
3.1.1.	Subtest Coordinación	40
3.1.2.	Subtest Lenguaje	41
3.1.3.	Subtest Motricidad	42
3.2.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS LÚDICOS.....	44
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		46
4.1.	CONCLUSIONES.....	46
4.2.	RECOMENDACIONES.....	47
CAPÍTULO V PROPUESTA.....		48
5.1.	TÍTULO.....	49
5.2.	DESCRIPCIÓN	49
5.2.1.	Instrucciones	49
5.3.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	49
BIBLIOGRAFÍA.....		55
ANEXOS.....		62
	CARTA DE COMPROMISO	62
	OFICIO DE CONSIGNACIÓN.....	; ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
	CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	63
	FICHA TÉCNICA TEST TEPSEI.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población</i>	36
Tabla 2 <i>Operacionalización V.I</i>	37
Tabla 3 <i>Operacionalización V.D</i>	38
Tabla 4 <i>Plan de recolección</i>	38
Tabla 5 <i>“Coordinación”</i>	40
Tabla 6 <i>“Lenguaje”</i>	41
Tabla 7 <i>“Motricidad”</i>	42
Tabla 8 <i>“Test total”</i>	43
Tabla 9 <i>“Lúdica”</i>	44
Tabla 10 <i>Sesión 1 La pelota preguntona</i>	50
Tabla 11 <i>Sesión 2 Pintura secuencial</i>	51
Tabla 12 <i>Sesión 3 Las frutas juguetonas</i>	52
Tabla 13 <i>Sesión 4 El laberinto</i>	53
Tabla 14 <i>Sesión 5 Rompecabezas</i>	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Árbol de problemas</i>	17
Figura 5 <i>“Coordinación”</i>	40
Figura 6 <i>“Lenguaje”</i>	41
Figura 7 <i>“Motricidad”</i>	42
Figura 8 <i>“Test total”</i>	43
Figura 9 <i>“Lúdica”</i>	44

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

TEMA: EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA “TERESA FLOR” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Autor: Naila Maribel Arcos Guanoluisa

Tutor: Psic. Educ. Paulina Margarita Ruiz López, Mg.

FECHA:
Agosto, 2023

RESUMEN EJECUTIVO

El tema de la presente investigación fue “El Juego Y El Desarrollo Psicomotriz En Los Niños De Inicial II De La Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua”, para el cual se estableció un objetivo general el cual busco discernir la importancia del juego en el desarrollo psicomotriz en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua. La metodología que se empleo fue de enfoque cualitativo y cuantitativo, ya que se apoyó tanto de material bibliográfico y de datos los cuales fueron recolectados mediante instrumentos, en una población de 35 estudiantes. Entre los resultados mediante el análisis de resultados se pudo conocer como la mayoría de los estudiantes tiene una motricidad en riesgo con un 46,7% y con retraso en un 43,3% por lo que la docente debe buscar nuevas actividades que permitan a los estudiantes que tienen dificultades, poder actuar con mejor coordinación. Por otro lado, en la dimensión de lenguaje con un 46,7% es donde mejor destreza han demostrado, esto gracias a la continua interacción que tienen en las clases en donde se motiva participar y dar sus puntos de vista sin que exista el temor a ser criticados.

Palabras clave: Desarrollo psicomotricidad, lúdica y juego.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación que tiene como tema: “El Juego Y El Desarrollo Psicomotriz En Los Niños De Inicial II De La Unidad Educativa “Teresa Flor” Del Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua”, pretende conocer la incidencia que pueden tener las herramientas lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de primaria. Además, se busca comprender si los docentes aplican este tipo de metodologías.

Por ello, se busca esclarecer la importancia que tiene en el aspecto educativo la utilización de estas metodologías en el desarrollo académico de los estudiantes mediante la utilización de metodologías académicas que permitan integrar nuevas herramientas tecnológicas, ya que el desarrollo de la psicomotricidad se debe mejorar no solo en el transcurso de las clases sino también en sus hogares, por lo que los padres deben ser parte del desarrollo integral.

El valor de esta investigación reside en la necesidad de implementar una metodología que integre a los juegos como herramienta para desarrollar la motricidad de los niños, sea esta gruesa o fina, para que puedan gradualmente mejorar en la manipulación de objetos concretos o el realizar actividades académicas como escribir o dibujar.

Capítulo I denominado: El PROBLEMA contiene el análisis Macro, Meso y micro, que hace relación al origen de la problemática partiendo de un panorama latinoamericano, nacional y local para llegar a un análisis crítico de la investigación, así como su formulación y delimitación en tiempo y espacio, para lo cual es fundamental primero considerar el porqué es relevante esta infestación mediante la justificación, el diseño de los objetivos tanto general como específico.

En el Capítulo II denominando: MARCO TEÓRICO, se fundamenta en los antecedentes del estudio, con la ayuda de material bibliográfico recopilado de repositorios confiables de los últimos 5 años.

El Capítulo III titulado: METODOLOGÍA plantea temas que sustenten el tipo y el nivel de la presente investigación, la cual es tanto cuantitativa como cualitativa, además de detallar las técnicas de recolección de datos, así como la población de estudio.

El Capítulo IV denominado: ANÁLISIS DE INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS presenta los resultados de la investigación, mediante el análisis de la información recopilada gracias a los instrumentos de recolección de datos, los cuales son tabulados, mediante gráficas y cuadros estadísticos.

El Capítulo V titulado: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES incluye las conclusiones y recomendaciones en relación con cada uno de los objetivos establecidos.

El Capítulo VI titulado: PROPUESTA en donde se detallan las actividades lúdicas que pueden ayudar a mejorar la psicomotricidad en los estudiantes de inicial II

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Tema

El Juego y el Desarrollo Psicomotriz en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Planteamiento del Problema

Contextualización

El déficit del desarrollo psicomotriz en niños de inicial puede tener diversas causas. Una de ellas puede ser la falta de estimulación adecuada en el entorno del niño. Si no se brindan oportunidades para el juego activo, el movimiento y la exploración. Como menciona (Chamba, 2020) los niños pueden tener dificultades para desarrollar habilidades motoras y coordinación. Además, factores genéticos o de salud, como trastornos neurológicos o problemas de desarrollo, también pueden contribuir al déficit del desarrollo psicomotriz en algunos niños. Asimismo, el entorno social y familiar puede influir en el desarrollo psicomotriz, ya sea a través de la falta de atención o de oportunidades limitadas para el movimiento y la actividad física.

Las consecuencias del déficit del desarrollo psicomotriz pueden ser significativas para los niños. A nivel físico, pueden experimentar dificultades para coordinar movimientos, realizar tareas motoras finas y desarrollar habilidades básicas, como saltar, correr o atrapar una pelota. Estas dificultades pueden afectar su participación en actividades físicas, juegos y deportes, lo que puede limitar su desarrollo motor y su capacidad para interactuar con sus padres. De acuerdo con (Vargas, 2019) A nivel cognitivo, el déficit del desarrollo psicomotriz puede influir en el aprendizaje y el rendimiento académico, ya que muchas habilidades cognitivas están vinculadas al movimiento y la manipulación de objetos. Además, el déficit psicomotriz puede tener un impacto en la autoestima y el bienestar emocional del niño, ya que pueden sentirse frustrados o excluidos de actividades sociales.

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

El juego puede ser empleado por los docentes como el medio para que el estudiante se

integre socialmente con sus compañeros. Así también este puede ser utilizado para desarrollar habilidades motrices, ya sea mediante la implementación de material didáctico concreto el cual mediante la manipulación y la repetición permita a los estudiantes mejorar su coordinación y reflejos (Bonilla González, 2023).

En el Ecuador postpandemia se busca integrar actividades lúdicas electrónicas, ya que se ha podido conocer de la efectividad y lo llamativas que estas pueden ser para los niños generando un aprendizaje más completo, así también se pueden emplear actividades motivacionales que permitan una integración grupal y a su vez una sana convivencia.

La Estrategia Nacional Ecuatoriana Intersectorial para la Primera Infancia: Infancia Plena, liderada por el Ministerio Coordinador de Desarrollo Social se ejecuta, desde 2012, a través de una visión intersectorial e integral. Promover el desarrollo integral de los niños y niñas menores de 5 años es un compromiso nacional que tiene en cuenta que las condiciones de vida en la primera infancia, la estimulación temprana, la educación, la alimentación y las emociones inciden en el futuro de las personas. Según (Secretaría Técnica Plan Toda una Vida, 2013-2017).

En la provincia de Tungurahua y uno de sus cantones como es Ambato se evidencia que existen pequeños grupos en los cuáles el juego perdura a pesar del paso de los años, desde niños. Se ha tratado de que esta tradición pase de generación en generación, lo cuál ha sido difícil ya que los videos juegos y los avances tecnológicos han deteriorado las relaciones entre abuelos, padres e hijos (La Hora, 2018). Los juegos en computadora no generan los mismos beneficios que los cuales se realizan en un lugar físico, por lo que los educadores deben buscar promover este tipo de actividades, para que juegos tradicionales no se pierdan.

El Ministerio de Educación -MINEDUC- es la entidad responsable de la oferta de educación inicial para las niñas y los niños de 3 a 5 años de edad, la cual tiene por objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar, mediante experiencias significativas y oportunas, que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Según (El Ministerio de Educación, 2022).

Basado en esta premisa es que en la Unidad Educativa “Teresa Flor”, se pretende

restablecer la forma de enseñar en forma lúdica; ya que en la institución no existe mayor actividad física, el proceso de enseñanza- aprendizaje es sedentario, existe tan solo las horas de cultura física para realizar ejercicios corporales, sin embargo, es de gran menester fortalecer e incrementar el juego como estrategia principal para el desarrollo psicomotriz y a su vez un mejor desarrollo de la personalidad.

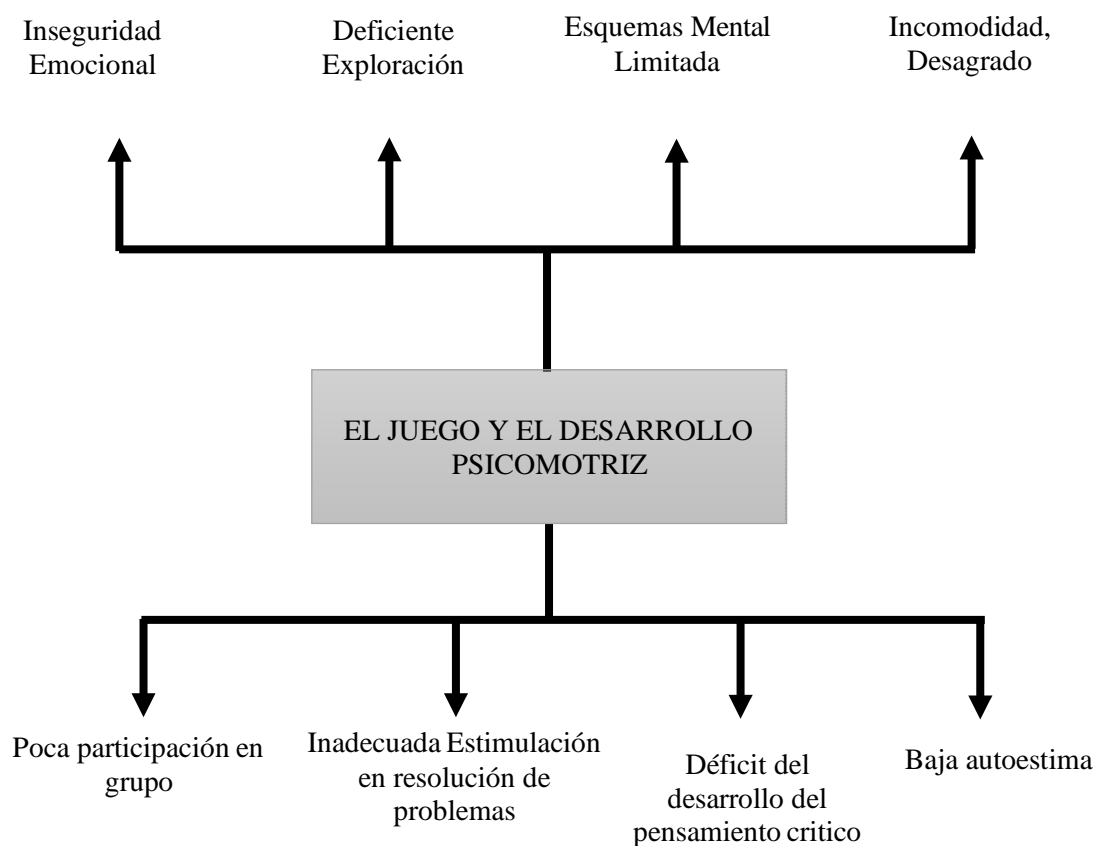
Según, (MIES, 2016) acuerdo ministerial 100, a través de la Subsecretaría de Desarrollo Infantil Integral, ha emprendido un proceso de fortalecimiento de las políticas públicas de atención a la Primera Infancia mediante la intervención emblemática del Gobierno Nacional. Para desarrollar este trabajo se sustenta en la presente normativa vigente.

Incrementar el porcentaje de niñas y niños menores de cinco años que participan en programas de primera infancia, a 2021 (Olivares, 2020).

En base a las metas establecidas por el MIES podemos observar en la Unidad Educativa “Teresa Flor” aún no cuenta con una planificación bien definida en donde se detallan programas los cuales permitan a los niños de inicial participen en actividades recreativas que apoyen a su crecimiento personal.

Árbol Problemas

Figura 1 *Árbol de problemas*



Nota: Elaboración propia

Análisis Crítico

El problema central de la presente investigación es el inadecuado desarrollo psicomotricidad en los niños y niñas de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” ocasionado por un aprestamiento escolar pasivo en donde los estudiantes solo se involucran en las actividades de forma pasiva sin intención de participar activamente que junto con una inadecuada estimulación física produce una baja actividad del cuerpo además debido al tipo de lugar donde se realiza que muchas veces es un espacio limitado construido de forma precaria disminuya aún más la motivación de participar en estas actividades y esto sin contar que la falta de material didáctico genera a un más incomodidad en las clases.

Por otro lado, todos estos factores ya mencionados generan en los niños y niñas una situación de desagrado e incomodidad en el desarrollo de la psicomotricidad pues no

se sienten seguros de explorar y participar con emoción en las actividades cerrándose mentalmente y auto limitándose solo a realizar la actividad por obligación más que por que realmente aprecien el desarrollo de la actividad. Por parte de los docentes se ha notado un desinterés por ayudar a la mejora de psicomotricidad ya que existe una falta de conocimiento y de interés ya que al no tener los recursos didácticos solo pueden ofrecer una educación poco motivadora que ocasiona aburrimiento y cansancio a sus estudiantes que junto a la incomodidad en las clases desemboca en una educación que aún mantiene un modelo que busca un aprendizaje memorístico el cual no permite que los estudiantes puedan reflexionar o adaptarse de mejor manera a los problemas de la sociedad.

Prognosis

Si los docentes no aplican los juegos como recurso pedagógico los estudiantes no se podrán desarrollar de manera adecuada tanto su parte psicomotriz como sus facultades sociales. Se continuaría con un modelo de educación tradicional el cual no genera estudiantes preparados para enfrentar los retos de la sociedad actual. De igual forma también se puede mencionar que los estudiantes no desarrollaran una adecuada coordinación en cuanto a sus habilidades motoras, por la falta de actividades que las fortalezcan.

Formulación del Problema

¿Cómo incide el juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de inicial II de la Unidad Educativa Teresa Flor del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?

Preguntas Directrices

- 1 ¿De qué forma la metodología utilizada por parte de la docente ayuda a fortalecer el desarrollo psicomotriz, en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, ¿provincia de Tungurahua?
- 2 ¿Cuáles son las causas por las que no se desarrolla la psicomotricidad en los niños inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor”?
- 3 ¿De qué manera se fomenta las estrategias basadas en el juego, para un

desarrollo psicomotriz óptimo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, ¿provincia de Tungurahua?

Delimitación del Objetivo de Investigación

Delimitación de Contenido

Campo: Educativo – Educación Infantil Temprana

Área: Recreativa, Imaginativa y Explicativa.

Aspecto: Juego - Desarrollo Psicomotriz

Delimitación Espacial

La investigación se desarrollará en la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato a los niños y niñas de la Institución.

Delimitación Temporal

El trabajo investigativo será a los estudiantes de Inicial II del año lectivo 2023

Unidades de observación

- Los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua
- Docentes de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua

Justificación

El presente trabajo investigativo es de gran **interés**, ya que da lugar a discernir la verdadera importancia del juego y la influencia para un óptimo desarrollo psicomotriz en los niños de inicial II, las ventajas y las destrezas que se pueden desarrollar de ser aplicados en la educación actual. Es además de suma **importancia**, ya que busca innovar en el modelo de educación garantizando así una educación vanguardista y de calidad que se ajuste a las necesidades educativas de los estudiantes y promuevan un desarrollo integral tanto física como mentalmente.

Sera **útil** como fuente de información, ya que recopilará datos actuales y veraces de fuentes reconocidas y actuales, ocasionando **impacto** en la metodología y la visión que se tiene de los juegos, para que estos sean empleados como herramienta de motivación y de desarrollo. Es importante mencionar que el trabajo de investigación es **original**,

ya que no se a realizado este tipo de tema de investigación en esta institución educativa, por lo que generara un precedente La investigación ha sido **factible** gracias a la apertura de las autoridades distritales que otorgaron el permiso correspondiente para poder tener acceso a la Unidad Educativa “Teresa Flor”, ya que se toma en cuenta que los **beneficiarios** directos son los niños y niñas que conforman el inicial II de la institución antes mencionada.

El desarrollo de la psicomotricidad es esencial para promover un desarrollo integral en los niños y niñas pues favorece el aprendizaje significativo logrando mejorar el rendimiento académico y potenciar su desarrollo socioemocional, ayudando también a mejora las habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio y la percepción espacial. Además, puede contribuir a la detección temprana de dificultades en el desarrollo y facilitar intervenciones adecuadas en etapas tempranas por lo cual debe ser considerada como una parte fundamental en el proceso educativo.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Una vez revisado los repositorios de distintas universidades no se encontró trabajos idénticos con el tema: El Juego y el Desarrollo Psicomotriz en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Sin embargo, se logró recopilar los siguientes trabajos investigativos relacionados con este proyecto.

El Juego

En el trabajo investigativo encontrado en el repositorio de la Universidad de José Carlos Mariategui de Perú. (Cáceres Palomino, 2021) “Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac 2020” tuvo como objetivo determinar la correlación entre juego libre y desarrollo psicomotriz en esta investigación la autora usa una metodología descriptiva correlacional y no experimental en un universo constituido por 15 niños de tres a cinco años y muestra 14 educandos, para posteriormente aplicar para primera variable una guía de observación de 20 ítems y para la segunda variable se aplicó una ficha de observación con 26 ítems lo que lleva a precisar que hay una correlación inversa y negativa muy baja de acuerdo con el estadístico de Rho de Spearman concluyendo que existe una correlación inversa y negativa muy baja estadísticamente entre el juego libre y el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac 2020

En el trabajo de investigación encontrado en el repositorio de la Universidad Cesar Vallejo (Ramos Sanjinéz, 2020) El tema “Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños” muestra que las estrategias lúdicas han mejorado el aprendizaje significativo en los niños, es decir los niños aprenden por recepción, por descubrimiento haciendo su aprendizaje más significativo para lo cual se aplicó a una población muestral de 25 niños 7 sesiones de aprendizaje de manera virtual a través de la Estrategia Aprendo en Casa favorecido el aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento concluyendo que la acción lúdica es uno de los aspectos que favorece el progreso cognitivo de los alumnos ya que es

calificado forma libre y desinteresado además mediante el juego el niño y niña no solo lo pasan bien, sino que además potencia su personalidad y momento anímico, conduciéndolo de este modo a la conquista de su estado psíquico, transportándolo así a la exploración de su autonomía y a la adquisición de otras conductas.

En el artículo de (Carrillo Ojeda, 2020) publicado en la revista Interdisciplinaria Koinonía con el tema “El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño” plantea como objetivo analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Educación Inicial en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la implementación de juegos y videos didácticos donde se evidenció un alto nivel de motivación en los niños desde el inicio hasta el final de la jornada al aplicar los juegos y videos didácticos asiendo que lo niños desearan que la actividad dure más tiempo llegando a obtener como conclusión que el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, el uso de los juegos didácticos será el camino que les haga más fácil el aprendizaje, sin que se torne un momento de desorden con escasas normas y reglas, por esta razón que los docentes deben adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos

En la investigación encontrada en el repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador de (Benalcázar Chicaiza, 2021) sobre el tema “Propuesta pedagógica para la enseñanza de las ciencias naturales en EGB superior” tuvo como objetivo aplicar nuevas estrategias metodológicas para la enseñanza de las Ciencias Naturales a los estudiantes de subnivel básica superior de la Unidad Educativa “Teresa Flor” en la cual se utilizó una encuesta con 11 preguntas para recabar información sobre las estrategias metodológicas en la evaluación se basó en la prueba MIDAS y se realizó con el software SPSS, valor alfa de Cronbach, valor del resultado 0.847, El análisis de los resultados permitió determinar que el uso de la estrategia de enfoque basado en el sitio tuvo un efecto positivo en el desempeño de los estudiantes y concluyó que el uso de la estrategias propuesta mejoró el aprendizaje de las ciencias naturales, además el diseñó un sitio Web en donde se incluyen las unidades con sus respectivos temas para la presentación a los estudiantes de manera presencial o virtual fue aporte fundamental para alcanzar los objetivos que se plantearon al inicio la investigación a través de una metodología cuantitativa y pre experimental.

La Psicomotricidad

El artículo encontrado en la revista Sportis con el tema “Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad” de (Bernate, 2021) tiene como objetivo realizar una revisión documental sistemática la cual fue abordada con una metodología bibliográfica donde se evidencia la vinculación del juego al desarrollo de la psicomotricidad el cual se alcanzó por medio de protocolos de búsqueda y fases heurísticas dando como resultado que la mayor parte de la investigación realizada es en las primeras etapas de la educación, como elemento del juego, que es una herramienta necesaria e imprescindible para el desarrollo psicomotor de los niños obteniendo como conclusión que el juego se parametriza como un elemento fundamental en el progreso de las capacidades motrices y en el crecimiento biológico y psicológico de los niños, además de aportar en el quehacer pedagógico de los docentes y darle el valor necesario a los aprendizajes lúdicos y corporales de manera mancomunada.

En el artículo de (Sánchez Lastra, 2019) con el tema “Mejora de la coordinación en niños mediante el entrenamiento propioceptivo” publicado en la revista Apuntes Educación Física y Deportes plantea como objetivo analizar los efectos de un programa de entrenamiento propioceptivo de 10 semanas de duración con y sin la utilización de un balón donde se empleó una metodología cuantitativa y experimental, en el cual se evaluó un total de 38 niños donde los resultados mostraron una tendencia a la mejora en ambos grupos, encontrándose efectos estadísticamente significativos únicamente en el grupo que entrenó la propiocepción sin balón concluyendo que en un grupo de niños de 6 a 9 años el entrenamiento propioceptivo se mostró efectivo a la hora de mejorar su nivel de coordinación donde los resultados obtenidos indican que a la hora de desarrollar la coordinación por medio del entrenamiento propioceptivo, los ejercicios sin la utilización de balón son más efectivos que los realizados con dicho implemento.

En el artículo encontrado en la revista Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación con el tema “Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años” de (Villalobos Samaniego, 2020) donde se analiza las metodologías actuales para evaluar el equilibrio estático y dinámico en niños donde

18 estudios cumplieron los criterios de inclusión demostrando que el equilibrio es una de las capacidades motrices, fundamentales para las actividades diarias y el aprendizaje deportivo, por lo que su fortalecimiento desde las etapas tempranas del niño redundará en un mejor desempeño físico y favorece su gusto por involucrarse en actividades no sedentarias concluyendo que las baterías de evaluación del equilibrio siguen siendo muy utilizadas debido a su fácil realización y requerir pocos materiales para su aplicación. Sin embargo, las plataformas de evaluación del equilibrio son cada vez más utilizadas debido a su gran confiabilidad y rapidez en la obtención de los resultados a través de una metodología bibliográfica.

En la investigación encontrada en la revista de Neuroeducación con el tema “Relación entre el desarrollo neuromotor y el lenguaje oral en Educación Infantil” (Carrión M. S., 2020) se plantea como objetivo principal estudiar la relación entre el desarrollo neuromotor y el lenguaje oral en alumnos de la etapa de Infantil utilizando una metodología cuantitativa con un diseño no experimental, descriptivo y correlacional para lo cual se aplicó la prueba de evaluación neuro motriz EVANM y la prueba de lenguaje oral Navarra identificando que existe correlación positiva entre el tono muscular y la forma del lenguaje, lo que nos indica que para ciertos parámetros existe relación entre la neuro motricidad y el lenguaje. Además, se propone un programa de intervención neuropsicológica con el objetivo de potenciar el adecuado desarrollo como conclusión, se destaca la importancia de conocer los procesos cerebrales de estas variables y su evaluación para ofrecer una respuesta educativa más completa y realmente acorde al perfil del alumnado.

Variable Independiente Juego

El juego como estrategia de aprendizaje

El juego como estrategia de aprendizaje es una metodología que aprovecha la naturaleza lúdica y el interés intrínseco de los niños por el juego para facilitar y enriquecer su proceso de aprendizaje. según (Ramírez Cerón, 2021) El juego tiene un valor educativo para todas las clases escolares motivando el aprendizaje y facilitando la adquisición de conocimientos, además que promueve la cohesión y la solidaridad entre los participantes genera tolerancia, respeto y la responsabilidad al ayudar a socializarse de mejor manera entre el desarrollo de las actividades que involucre el

juego.

Según (Ching, 2021) El juego atrae naturalmente a los niños, ya que les brinda diversión, emoción y desafíos en los cuales puede utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, que fomenta la motivación intrínseca, es decir que los niños se involucran activamente en el proceso de aprendizaje debido a su interés y disfrute del juego. La motivación intrínseca se caracteriza por la autodeterminación y la realización personal sin que esto dependa de recompensas externas, como premios o incentivos tangibles, sino que surge de la satisfacción interna y la sensación de logro al enfrentar desafíos

El juego proporciona una experiencia práctica y concreta que permite a los niños comprender conceptos abstractos de manera más concreta. Según (González Rodríguez, 2019) A través del juego, los niños pueden explorar, experimentar y descubrir por sí mismos, lo que facilita la construcción de significado y la comprensión profunda de los contenidos.

Por otro lado, el juego promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la colaboración, la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de problemas. Según (Poveda, 2020) Los niños aprenden a interactuar y negociar con otros, a expresar sus emociones y a regular su comportamiento lo que tiene un impacto positivo en su desarrollo social y emocional. Además, el desarrollo de habilidades socioemocionales es esencial para el bienestar personal, las relaciones saludables y el éxito en diferentes áreas de la vida, como la educación, el trabajo y las interacciones sociales.

Según (Arana Pilco, 2023) La estimulación del pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la imaginación se ven fortalecidas través del juego en los niños que pueden enfrentar desafíos y explorar diferentes posibilidades las cuales infieren en los procesos para atender, organizar, planificar, tomar decisiones ayudando al desarrollo cognitivo mediante la integración de múltiples áreas de manera simultánea y holística.

De acuerdo con (Macias Posligua, 2020) el juego involucra una participación activa y repetición de habilidades junto con conceptos ayuda a consolidar y retener el conocimiento de manera más efectiva pues los niños pueden practicar y reforzar los

conceptos aprendidos a través del juego lo que contribuye a una mayor retención a largo plazo. Además de una adaptabilidad y flexibilidad pues al cometer errores y aprender de ellos permite a los niños probar diferentes enfoques, soluciones y estrategias sin temor a equivocarse, lo que fomenta la adaptabilidad, la flexibilidad cognitiva y la perseverancia.

Motivación

La motivación en el juego es un factor clave para garantizar que los niños se involucren activamente y disfruten de la experiencia de juego según (Carrillo Ojeda, 2020) el dejar que los niños elijan el juego en el que desean participar o darles opciones dentro del juego para fomentar su sentido de autonomía y control aumenta su motivación al sentir que tienen poder de decisión además de poder perseguir sus intereses y preferencias personales.

Según (Ridder Nielsen, 2020) Los juegos deben ofrecer desafíos apropiados y adaptados al nivel de habilidad y desarrollo de cada niño pues si el juego es demasiado fácil, puede volverse aburrido y no estimulante mientras que si es demasiado difícil puede generar frustración. Lo que se debe buscar es un equilibrio adecuado de desafío y éxito para proporcionar una sensación de logro y motiva a los niños a seguir participando que se relacionan con los intereses y experiencias de los niños. Al seleccionar juegos que estén alineados con los temas que les interesan, como animales, deportes o aventuras, se fomenta su compromiso y motivación para participar activamente.

Por otro lado, es fundamental que los juegos ofrezcan recompensas intrínsecas, es decir, que el propio juego sea gratificante y divertido en sí mismo. Según (Rodas Huayta, 2019) Los niños deben disfrutar de la experiencia de jugar junto con experimentar el placer de superar desafíos y descubrir nuevas posibilidades para crear una motivación interna y duradera que impliquen una interacción social y colaboración entre los niños. El aspecto social del juego, como la cooperación, la competencia amistosa o el trabajo en equipo, puede aumentar el compromiso y la diversión.

El Establecer metas claras y proporcionar un sentido de progresión dentro del juego puede ser motivador. Según (Carrillo Ojeda, 2020) Los niños pueden establecer

objetivos a corto y largo plazo para superar desafíos y avanzar en el juego donde las recompensas por alcanzar pueden estimular la motivación. Además de introducir variedad en los juegos y ofrecer nuevas experiencias de manera periódica que puede mantener el interés y la motivación a largo plazo.

Se debe recordar que cada niño es único, por lo que es importante adaptar los juegos y las estrategias motivacionales a sus necesidades e intereses individuales siempre observando y escuchar a los niños, así como estar abierto a sus sugerencias y comentarios.

Lúdica

Según (Preciado, 2022) La lúdica es una disciplina que se enfoca en el juego y la recreación como herramientas para el aprendizaje además de ayudar en el desarrollo personal y la interacción social para lo cual se basa en la premisa de que el juego es una actividad esencial en la vida de las personas en especial de los niños ya que les permite explorar el mundo, experimentar, aprender y relacionarse con otros. Es decir que, al fomentar el juego y la recreación, se brinda un espacio seguro y estimulante donde las personas pueden ser creativas, experimentar, descubrir y disfrutar de la vida de manera integral.

Por otro lado, según (Agudelo, 2020) La lúdica se aplica en diversos ámbitos, como la educación, la terapia, el trabajo social y la animación sociocultural. Para ello la participación en actividades lúdicas debe ser voluntaria, sin coacción ni obligación donde los individuos deben tener la libertad de elegir si desean participar en el juego o no. Además, que el juego debe ser una experiencia placentera y divertida en la cual la diversión es fundamental para mantener el interés, la motivación y el compromiso durante la actividad lúdica.

De acuerdo a (Carrión A. L., 2020) A través del juego, se busca facilitar el aprendizaje significativo, donde los participantes puedan construir su propio conocimiento, explorar conceptos de manera práctica y aplicar lo aprendido en situaciones reales en las cuales la interacción y el trabajo en equipo permite establecer relaciones, comunicarse, negociar y colaborar con otros. Además, la lúdica se adapta a las características y necesidades de los participantes por lo cual se puede realizar

modificaciones en las reglas o estructuras del juego para que se ajusten a cada individuo o grupo.

Gamificación

La gamificación según (Calle Munzon, 2022) es un enfoque que utiliza elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, comprometer y potenciar la participación de las personas en determinadas actividades. Es decir que consiste en aplicar principios y técnicas del diseño de juegos en entornos como la educación buscando transformar tareas o procesos que pueden resultar monótonos o poco interesantes en experiencias más atractivas y motivadoras, a través de la incorporación de elementos como desafíos, recompensas, competencias, niveles, puntos y retroalimentación constante.

Los elementos principales son:

- **Objetivos claros:** Establecimiento de metas específicas y alcanzables para los participantes.
- **Reglas:** Definición de normas y restricciones que rigen la participación y las interacciones.
- **Puntos y niveles:** Asignación de puntos o la posibilidad de avanzar a diferentes niveles a medida que se logran objetivos o se superan desafíos.
- **Recompensas:** Ofrecimiento de incentivos tangibles o intangibles, como medallas, insignias, privilegios o reconocimiento, para motivar la participación y el logro de metas.
- **Competencia y colaboración:** Fomento de la competencia amistosa entre participantes, ya sea a través de tablas de clasificación, desafíos entre pares o equipos, o cooperación en tareas conjuntas.
- **Retroalimentación constante:** Proporcionar información inmediata sobre el desempeño y los progresos, para que los participantes puedan evaluar y ajustar su rendimiento.

La gamificación se basa en la idea de que las personas están intrínsecamente motivadas por el juego y suelen estar más comprometidas y dispuestas a participar activamente cuando se utilizan elementos y dinámicas de juego. Según (Mejillón, 2022) Al aplicar

estrategias de gamificación, se busca mejorar la motivación, el aprendizaje, la productividad y la experiencia de las personas en diversos contextos, aprovechando el poder del juego para generar mayor compromiso y disfrute en las actividades cotidianas.

Juego colaborativo

De acuerdo a (Delgado Robles, 2021) El juego colaborativo se refiere a un juego en el que los participantes trabajan juntos hacia un objetivo común en el cual en lugar de competir unos contra otros los jugadores unen sus esfuerzos, conocimientos y habilidades para resolver desafíos, superar obstáculos logrando metas colectivas, es decir que en un juego colaborativo, la cooperación y la comunicación son fundamentales debido a que los jugadores deben interactuar y compartir información, A menudo, cada participante tiene un rol o función específica dentro del equipo en donde el éxito depende de la contribución de todos los miembros.

Según (Pérez Rubio, 2020) El juego colaborativo promueve habilidades sociales y emocionales, como la comunicación efectiva, la escucha activa, el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de problemas conjunta es decir que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la planificación estratégica y la creatividad un ejemplo común de juego colaborativo es un juego de escape o "escape room", en el que los participantes deben resolver acertijos y rompecabezas juntos para encontrar la salida de una habitación en un tiempo determinado, otros ejemplos incluyen juegos de mesa cooperativos, juegos de construcción conjunta, actividades de resolución de problemas en grupo, entre otros.

El juego colaborativo tiene varios beneficios, como fortalecer las relaciones interpersonales, mejorar la comunicación y promover un sentido de comunidad y solidaridad. Además, permite a los participantes aprender de los demás aprovechando las fortalezas individuales y encontrar soluciones creativas y efectivas a través del trabajo en equipo. En resumen, el juego colaborativo se caracteriza por la cooperación y la colaboración entre los jugadores hacia un objetivo común. Es una forma divertida y enriquecedora de promover habilidades sociales, emocionales y cognitivas, y de fomentar el trabajo en equipo y la resolución de problemas conjunta (Álvarez, 2020).

Variable Dependiente Desarrollo Psicomotriz Equilibrio

Según (Villalobos Samaniego, 2020) El equilibrio motriz se refiere a la capacidad de mantener el control postural y la estabilidad durante la realización de movimientos y actividades físicas. Implica la habilidad de mantener el centro de gravedad del cuerpo dentro de la base de sustentación para evitar caídas o pérdidas de equilibrio, es fundamental en la realización de actividades cotidianas como caminar, correr, levantarse, sentarse, participar en deportes y actividades físicas más complejas donde la coordinación de diferentes sistemas y estructuras del cuerpo, como los músculos, las articulaciones y el sistema vestibular.

Existen diferentes tipos de equilibrio motriz entre los cuales tenemos:

- Equilibrio estático: es la capacidad de mantener el equilibrio en una posición fija, como estar de pie sin moverse.
- Equilibrio dinámico: es la capacidad de mantener el equilibrio durante movimientos y actividades físicas, como caminar, correr, cambiar de dirección o hacer movimientos rápidos.
- Equilibrio lateral: es la capacidad de mantener el equilibrio cuando el cuerpo se inclina lateralmente.
- Equilibrio anteroposterior: es la capacidad de mantener el equilibrio cuando el cuerpo se inclina hacia adelante o hacia atrás.
- Equilibrio en superficies inestables: es la capacidad de mantener el equilibrio en superficies que ofrecen menos estabilidad, como un colchón o un balón inflable.

De acuerdo (Ahulló, 2019) El desarrollo del equilibrio motriz se inicia desde la infancia y continúa a lo largo del crecimiento y desarrollo en el cual se puede mejorar a través de ejercicios específicos que trabajen la fuerza muscular, la coordinación, el control postural y la estabilidad donde los ejercicios pueden incluir ejercicios de equilibrio, movimientos de balanceo, actividades en superficies inestables y juegos que desafíen el equilibrio.

El equilibrio motriz es esencial para el desarrollo físico, la seguridad en las actividades diarias y la participación en actividades deportivas y recreativas. Además, el equilibrio

también influye en el desarrollo cognitivo, la concentración, la atención y la capacidad para aprender y desempeñarse en diferentes contextos (Martínez León, 2019) El equilibrio motriz se refiere a la capacidad de mantener el control postural y la estabilidad durante la realización de movimientos y actividades físicas. Es fundamental en el desarrollo físico y la participación en actividades diarias y deportivas, y se puede mejorar a través de ejercicios específicos.

Coordinación

La coordinación según (Sánchez Lastra, 2019) se refiere a la habilidad de integrar y sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo para lograr un movimiento fluido y eficiente donde la capacidad de controlar y regular los músculos, las articulaciones y los sentidos de manera simultánea es esencial en la realización de actividades físicas y motoras, También es fundamental en el desarrollo de habilidades deportivas y en el desempeño de diversas tareas cotidianas, Es decir la coordinación es la habilidad de integrar y sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo para lograr un movimiento fluido y eficiente. Es esencial en actividades físicas y motoras, y se puede mejorar a través de la práctica y el entrenamiento específico.

Tipos de coordinación:

Coordinación ojo-mano: Según (Gamonal Sanchez, 2019) La coordinación Visio motriz es la capacidad de utilizar de manera precisa y eficiente las manos en relación con lo que los ojos ven para lo cual la coordinación entre la visión y los movimientos de las manos para realizar actividades como atrapar una pelota, dibujar, escribir o ensamblar objetos ayuda a mejorar esta coordinación, además la capacidad de coordinar los movimientos corporales en relación con estímulos visuales implica realizar actividades como seguir una línea, esquivar obstáculos o completar un laberinto.

Coordinación bilateral: es la capacidad de coordinar y controlar los movimientos de ambos lados del cuerpo de manera simultánea y coordinada como ejemplo de esta tenemos el caminar, correr, nadar o tocar un instrumento musical donde se requiere una coordinación eficiente entre los movimientos de las piernas, los brazos y otras partes del cuerpo (Ayala Pazos, 2022).

Coordinación mano-pie: Según (Ayala Pazos, 2022) La capacidad de coordinar los movimientos de las manos y los pies en actividades como patinar, bailar o practicar deportes como el fútbol. Hace que la coordinación se desarrolla a través de la práctica y la experiencia, perfeccionándolas a través de ejercicios y actividades específicas que estimulan el control motor, la precisión y la sincronización de movimientos.

Lenguaje

De acuerdo a (Carrión M. S., 2020) en el contexto de la psicomotricidad, el lenguaje se refiere a la capacidad de comunicarse verbalmente utilizando palabras, frases y estructuras gramaticales donde el lenguaje está relacionado con la expresión y comprensión verbal, así como con la comunicación no verbal desempeñando un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades psicomotoras, ya que permite a los individuos expresar sus necesidades, pensamientos y emociones, así como comprender las instrucciones y las interacciones sociales permitiendo que las personas pueden comunicar sus experiencias corporales, describir acciones, coordinar movimientos y participar en actividades grupales.

El lenguaje se utiliza tanto para guiar y dirigir las acciones motrices como para reflexionar sobre ellas según (Pariona Leiva, 2019) los profesionales de la psicomotricidad trabajan con el lenguaje para promover la conciencia corporal, la coordinación motora y la expresión emocional. Además del lenguaje verbal incluye gestos, expresiones faciales, posturas corporales y movimientos que complementan y enriquecen la comunicación verbal donde el lenguaje no verbal desempeña un papel importante en la comunicación emocional y en la comprensión de los demás.

Por otro lado, según (Coello Villa, 2021) el desarrollo del lenguaje en el ámbito de la psicomotricidad implica facilitar la expresión verbal de las sensaciones, emociones y vivencias corporales, así como promover la escucha activa y la comprensión de los demás en conjunto se utilizan actividades y ejercicios que fomentan la expresión oral, la narración de experiencias corporales, la improvisación verbal y el diálogo corporal.

Motricidad Fina

Según (Paula Serrano, 2019) la motricidad fina se refiere a la habilidad de coordinación de los movimientos pequeños y precisos de los músculos, especialmente

de las manos y los dedos donde el control y la destreza de los músculos junto con las articulaciones para realizar tareas que requieren precisión es necesario para actividades como escribir, recortar, abotonar, dibujar, entre otras actividades. Además, la motricidad fina implica el desarrollo y la coordinación de habilidades como la pinza fina que es la utilización del pulgar y el dedo índice para agarrar objetos pequeños, la coordinación mano-ojo y el control motor fino que realiza movimientos precisos y controlados.

El desarrollo de la motricidad fina comienza en la infancia y se va perfeccionando a lo largo del tiempo a medida que los niños adquieren mayor control y precisión en los movimientos de sus manos y dedos. Según (Rivilla Pereira, 2022) el fomento de la motricidad fina se puede realizar a través de actividades específicas que estimulan el desarrollo de los músculos y las habilidades motoras finas. Algunas actividades recomendadas incluyen el uso de plastilina, la manipulación de objetos pequeños, el uso de pinzas o clips, la realización de rompecabezas y la práctica de actividades artísticas como dibujar y colorear.

De acuerdo a (Laruta Gutierrez, 2019) la motricidad fina es esencial para el desarrollo global de los individuos pues contribuye a su autonomía, independencia y capacidad para participar en actividades cotidianas. Además, la motricidad fina también está relacionada con el desarrollo cognitivo y es fundamental para realizar tareas que requieren precisión y destreza siendo desarrolla a lo largo del tiempo a medida que los individuos adquieren mayor control y coordinación en sus movimientos.

Motricidad Gruesa

Según (Elles Cuadro, 2021) la motricidad gruesa se refiere a la habilidad y coordinación de los movimientos grandes y globales de los músculos del cuerpo, especialmente aquellos relacionados con el tronco, las extremidades en conjunto con el equilibrio, además la motricidad gruesa se desarrolla a lo largo del crecimiento y la maduración de los niños empezando desde los primeros meses de vida hasta la adolescencia y es durante este proceso que los niños adquieren y mejoran habilidades como gatear, caminar, pedalear en bicicleta y participar en actividades físicas más complejas.

El fomento de la motricidad gruesa se puede realizar a través de actividades físicas y deportivas que estimulen el desarrollo de habilidades motrices generales. Según (Osorio Rivera, 2019) participar en actividades de movimiento rítmico como la danza y la gimnasia ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa que es esencial para el desarrollo global de los individuos, ya que contribuye a su movilidad, coordinación, resistencia y bienestar físico. Además, la motricidad gruesa se refiere a la habilidad y coordinación de los movimientos grandes y globales de los músculos del cuerpo para realizar actividades físicas y deportivas.

1.2. Objetivos

Objetivo General

- Determinar la importancia del juego en el desarrollo psicomotriz en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente las actividades del juego y el desarrollo psicomotriz, en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua.
- Identificar la aplicación lúdica en las horas clases para un desarrollo psicomotriz óptimo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.
- Diagnosticar la motricidad mediante la aplicación de un test TEPSI sobre la psicomotricidad en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.
- Diseñar actividades lúdicas para un desarrollo psicomotor óptimo en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló con el enfoque cuali-cuantitativo. Es cualitativa ya que mediante el análisis de material bibliográfico se pudo conocer la importancia de los juegos como herramienta de aprendizaje en donde los estudiantes demuestran un comportamiento positivo al desarrollar este tipo de actividades. También se considera que es cuantitativa debido a que, se aplicó instrumentos de recolección de datos investigación, en este caso un test dirigido a estudiantes con el cual se obtendrá información relevante en relación a la incidencia de utilizar el juego como herramienta para el desarrollo psicomotriz. Posteriormente se generó graficas las cuales permitieron realizar los análisis e interpretaciones correspondientes con los que se pudo llegar a generar conclusiones en relación al tema de estudio.

En relación al contexto se puede observar cómo los estudiantes de inicial, tienen aún dificultades en relación a sus habilidades psicomotrices, como ejemplo se pueden ver dibujos hechos aun con trazos algo toscos y figuras poco detalladas. En relación al juego se pudo observar como la mayoría de los estudiantes se ve atraído por esta palabra y genera mucho interés lo cual es positivo, ya que mediante este se puede mejorar sus habilidades psicomotrices. Mediante la ficha lúdica se buscó conocer cuál es su actitud en relación a los juegos, además el comportamiento que existe entre compañeros. Otro punto relevante que se buscó conocer mediante la ficha es identificar aspectos innatos como el liderazgo al momento de generar grupos, competitividad y sobre todo como es su comunicación al momento de realizar las actividades.

2.1. Modalidad básica de investigación

El presente trabajo tiene como modalidad la investigación de campo, y bibliográfica, mediante estas dos modalidades se busca comprender mediante la observación e investigaciones previas como el juego puede ayudar a mejorar la psicomotricidad en los niños de inicial II.

2.1.1. De Campo

Se considera de campo ya que se recogió la información de la Unidad Educativa “Teresa Flor”, de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. En esta institución

se pudo tener contacto con los docentes y los niños, los cuales aportaron importante información en relación al tema de estudio.

2.1.2. Bibliográfica

Se utilizó este método, ya que se indagó en fuentes en su mayoría buscadas en repositorios de internet: revistas, artículos, libros, tesis y libros. Mediante la lectura del material académico se pudo conocer la importancia del juego no solo como herramienta de motivación si no como medio para generar conocimiento e interés en los estudiantes.

2.2. Nivel o Tipo de Estudio

2.2.1. Descriptivo

En este estudio, el análisis, descripción, registro e interpretar las variables de la encuesta para obtener información detallada. Frente a la elaboración de hechos e ideas de carácter pedagógico, obtenga suficiente conocimiento para comprender el propósito de la pregunta investigación.

2.3. Población y Muestra

El universo en estudio está formado por el número de personas optar por obtener información a través de la encuesta correspondiente y consiste en estudiantes. De inicial II de la unidad educativa “teresa flor” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Mediante un muestreo no probabilístico

Tabla 1 *Población*

Población	Cantidad	Porcentaje
Niños	17	48.7%
Niñas	18	50%
Maestra de aula	1	1.3%
Total	36	100%

Nota: Elaboración propia

2.4. Operacionalización de Variables

Variable independiente: El juego

Tabla 2 Operacionalización V.I.

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica e Instrumentos
A través del juego, los niños aprenden a comunicarse con los demás, compartir, negociar y resolver conflictos, así como ayudarlos a defender sus derechos. El juego también enseña a los niños habilidades de liderazgo, así como habilidades sociales grupales.	Recurso	Material didáctico	Cumplo con el material que me tocó para poder realizar el juego que propuso el equipo.	Ficha de observación
	Desarrollo	Motricidad	Disfruté y mostro entusiasmo en la realización de los juegos.	
		Participación	Participó activamente en los juegos propuestos.	
		Comunicación	Utilizó el diálogo para comunicarse con mis compañeros.	
	Aprendizaje	Habilidades sociales	Fue respetuoso/a con mis compañeros.	
		Trabajo en equipo	Se integro bien en los equipos. Fue disciplinado y responsable.	
			Mostró preferencias al momento de formar los equipos	

Nota: Elaboración propia

Variable Dependiente: La psicomotricidad

Tabla 3 Operacionalización V.D.

Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica e Instrumentos
La psicomotricidad son técnicas que ayudan a los niños y bebés a aprender los movimientos físicos de forma saludable, así como a mejorar las relaciones y la comunicación con los demás. La principal ventaja del trabajo psicomotor en la infancia es el fortalecimiento de la salud física y mental de los alumnos.	Coordinación	Manipulación de objetos	1C-16-C	TEST
	Lenguaje	Dibujo Pronunciación	1L-13L	
	Motricidad	Claridad en las ideas Coordinación	1m – 12m	

Nota: test TEPSI

2.5. Plan de recolección de información

Tabla 4 Plan de recolección

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación sobre el desarrollo psicomotriz en los niños de inicial II.
¿De qué personas u objetos?	El juego y el desarrollo psicomotriz en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato.
¿Sobre qué aspectos?	Sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad.
¿Quién? ¿Quiénes?	Naila Maribel Arcos G
¿A quiénes?	En los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Teresa Flor”.

¿Cuándo?	Durante el periodo junio 2023- Julio 2023.
¿Dónde?	Unidad Educativa “Teresa Flor” de la ciudad de Ambato.
¿Cuántas veces?	El tiempo que se requiera para realizar una observación adecuada.
¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?	Mediante técnicas de Observación y la Evaluación.
¿Con qué?	Se utilizará el test Tepsi

Nota: *Elaboración propia*

2.6. Plan de procesamiento de la información

- Se selecciona el instrumento de recolección de datos en esta ocasión el test de “Tepsi”.
- Se aplica el test de acuerdo a las indicaciones en la población de estudio.
- Mediante el uso de un programa estadístico se tabula los datos recolectados, para generar gráficas y tablas que permitan interpretar con facilidad los datos.
- Se analiza y se interpreta los resultados, mediante la empírica y lo desarrollado en el capítulo de marco teórico.
- Se establecerán las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis de Resultados

Análisis e interpretación de resultados del test TEPSI

Resultados Aplicados en los niños y niñas de 2 a 5 años De Inicial II De La Unidad Educativa “Teresa Flor” Del Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua Sobre el Desarrollo Psicomotriz

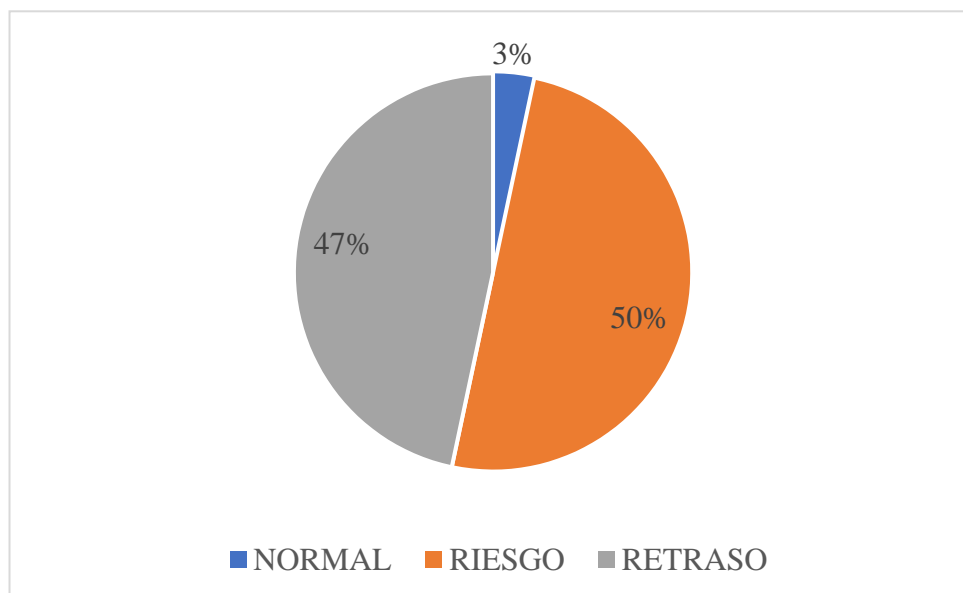
3.1.1. Subtest Coordinación

Tabla 5 “Coordinación”

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
NORMAL	1	3.3%
RIESGO	15	50.0%
RETRASO	14	46.7%
TOTAL	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 2 “Coordinación”



Nota: Elaboración propia

Análisis:

Del total de la ficha técnica es de 50% riesgo, el 46.7% retraso y el 3.3% normal en relación al indicador de coordinación.

Interpretación:

Se puede observar como la mayoría de los estudiantes evaluados mencionan estar en el rango de riesgo en coordinación, pero se puede observar que existen un número menor de estudiantes que muestran dificultades en sus capacidades motoras de coordinación esto puede ser un problema en su proceso educativo en niveles superiores en donde la coordinación fina es de mucha ayuda en procesos como la escritura y desarrollo de problemas matemáticos, y la coordinación gruesa se puede ver en deportes.

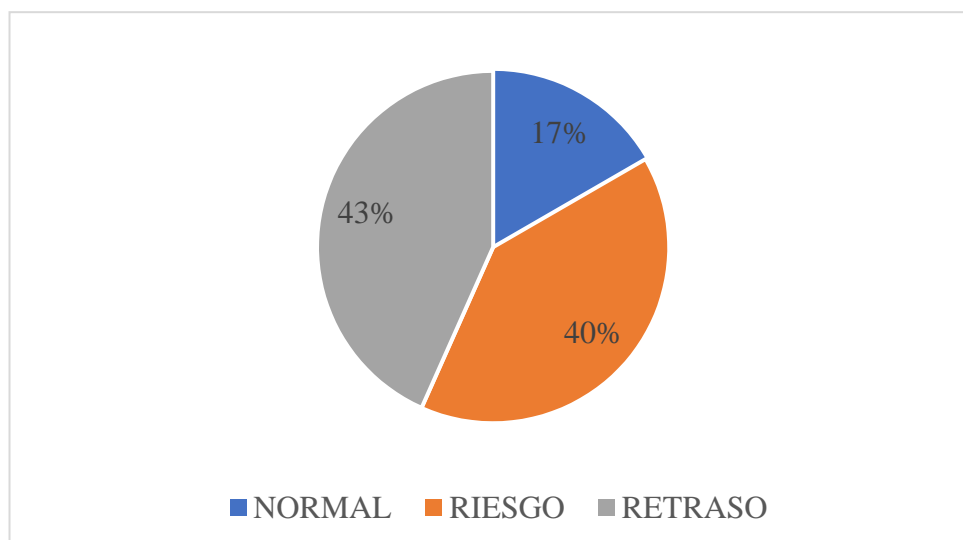
3.1.2. Subtest Lenguaje

Tabla 6 “Lenguaje”

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
NORMAL	5	16.7%
RIESGO	12	40.0%
RETRASO	13	43.3%
TOTAL	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 3 “Lenguaje”



Nota: Elaboración propia

Análisis:

Del total de la ficha técnica es de 43.3% mencionan estar en un rango retraso, con el 40.0% en riesgo y con el 16.7% en normal.

Interpretación:

Como se pudo observar en la dimensión anterior la mayoría de los encuestados menciona estar en un rango de retraso en cuanto a sus progresos en el desarrollo del lenguaje, aun así, se puede destacar que existen estudiantes los cuales cuentan con dificultades que deben tomarse en cuenta, ya que varias de estas son vicios lingüísticos que deben ser tratados desde los primeros años escolares, para que se puedan superar y mejore su capacidad de comunicación.

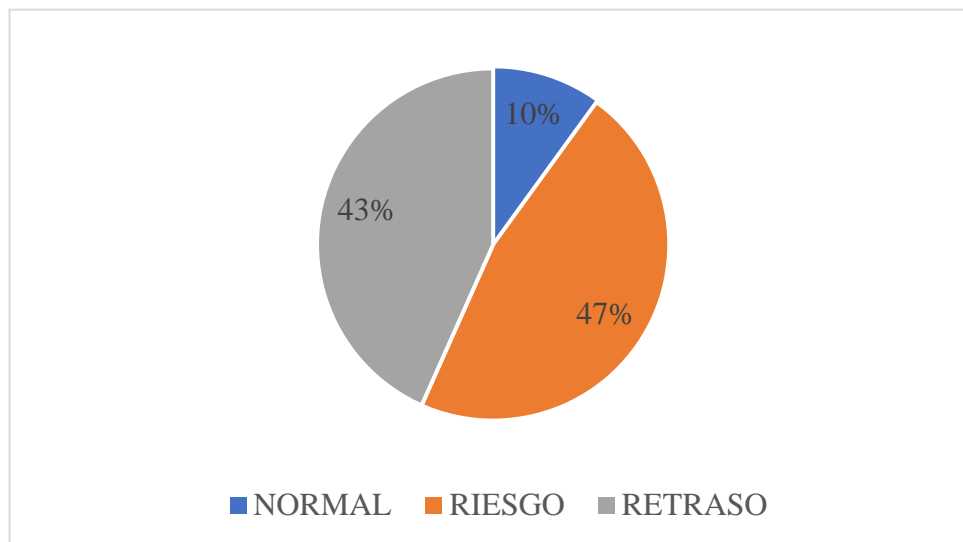
3.1.3. Subtest Motricidad

Tabla 7 “Motricidad”

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
NORMAL	3	10.0%
RIESGO	14	46.7%
RETRASO	13	43.3%
TOTAL	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 4 “Motricidad”



Nota: Elaboración propia

Análisis:

Del total de la ficha técnica es de 46.7% mencionan riesgo, el 43.3% retraso y el 10% normal.

Interpretación:

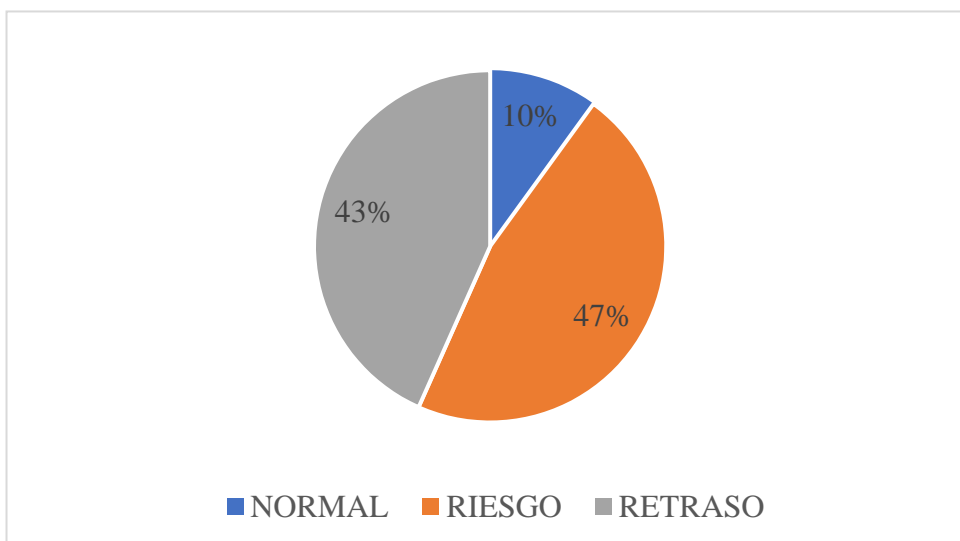
La mayoría de los estudiantes encuestados mencionan tener una motricidad en riesgo, pueden manipular objetos con suma facilidad, así también se pudo conocer que existen estudiantes con problemas de motricidad la cual en algunos casos es tosca o poco coordinada por lo que se debería trabajar con actividades lúdicas que permitan mejorar este aspecto. Según, (Bernate, 2021) tanto los músculos del cuerpo como el cerebro necesitan estas habilidades para desarrollarse, moldearse y relacionarse con todos los demás aspectos del desarrollo de un niño: lenguaje, socioemocional y conductual.

Tabla 8 “Test total”

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
NORMAL	3	10.0%
RIESGO	14	46.7%
RETRASO	13	43.3%
TOTAL	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 5 “Test total”



Nota: Elaboración propia

Análisis:

Del total de la ficha técnica es de 46.7% mencionan riesgo, el 43.3% retraso y el 10% normal.

Interpretación:

En los resultados en relación al resultado total se puede conocer que la mayoría de los

estudiantes tienen problemas en el desempeño de las dimensiones tomadas en cuenta para el desarrollo del test. Aunque es fundamental tomar en cuenta que existen estudiantes, aunque su número sea menor los cuales no presentan problemas en algunos de las dimensiones por lo que se debería tomar en cuenta para el desarrollo de actividades las cuales permitan reforzar lo que son actividades motrices.

3.2. Análisis e interpretación de resultados lúdicos

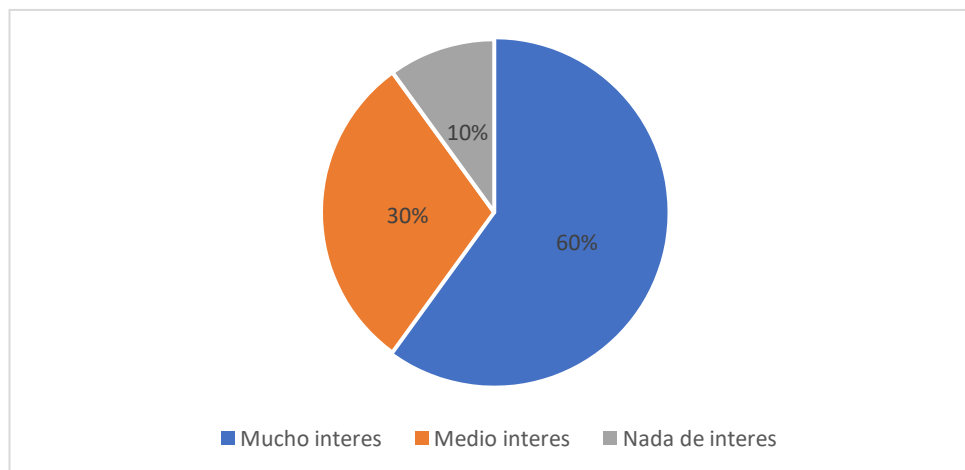
Resultados Aplicados en los niños y niñas de 2 a 5 años de Inicial II De La Unidad Educativa “Teresa Flor” Del Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua.”

Tabla 9 “Lúdica”

CATEGORÍA	FRECUENCIA	%
Mucho interés	18	60.0%
Medio interés	9	30.0%
Nada de interés	3	10.0%
TOTAL	30	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 6 “Lúdica”



Nota: Elaboración propia

Análisis:

Del total de la ficha técnica es de 60% menciona mucho interés, el 30.0% medio interés, 10.0% nada de interés.

Interpretación:

Como se puede observar en la gráfica la mayoría de los estudiantes demostraron un alto interés en realizar las actividades lúdicas. El juego normalmente atrae a los estudiantes, ya que lo relacionan con la diversión, por lo que en edades tempranas es importante que se realice juegos, los cuales pueden estar dirigidos a mejorar la motricidad tanto la fina como la gruesa, mediante la manipulación de objetos o al realizar figuras o dibujos, esto a su vez también apoya al fortalecimiento de su creatividad.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES


4.1. Conclusiones

- Como se pudo constatar, los juegos son muy importantes para el desarrollo psicomotriz en los niños, ya que las actividades lúdicas buscan motivar al estudiante y permiten al docente diseñar clases más motivadoras. En edades tempranas, el desarrollo de la psicomotricidad en los niños es indispensable, por lo que realizar actividades grupales mediante la manipulación de objetos concretos.
- Mediante la revisión bibliográfica se pudo conocer como las actividades lúdicas pueden ser una relevante herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, así también apoyan a mantener la concentración y permiten integrar a los estudiantes mediante actividades en equipo. El fortalecimiento de la psicomotricidad en edades tempranas permite a los niños tener una mejor coordinación de sus extremidades, lo que les ayudara a escribir y realizar actividades cotidianas y deportivas, y como lo mencionan la mayoría de los autores, se debe estimular continuamente no solo por parte de los docentes sino también de los padres de familia.
- Mediante el análisis de resultados se pudo conocer como la mayoría de los estudiantes tiene una motricidad en riesgo con un 46,7% y con retraso en un 43,3% por lo que la docente debe buscar nuevas actividades que permitan a los estudiantes que tienen dificultades, poder actuar con mejor coordinación. Por otro lado, en la dimensión de lenguaje con un 46,7% es donde mejor destreza han demostrado, esto gracias a la continua interacción que tienen en las clases en donde se motiva participar y dar sus puntos de vista sin que exista el temor a ser criticados.
- Por último, se buscó realizar actividades lúdicas las cuales permitan el desarrollo progresivo de la psicomotricidad en los niños de inicial II, la propuesta consta de actividades las cuales se pueden realizar en clases, y también actividades lúdicas electrónicas mediante el uso de plataformas delibere acceso, las cuales pueden desarrollar en casa con el acompañamiento de sus padres

4.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes investigar sobre las metodologías y actividades que pueden poner en práctica para mejorar la psicomotricidad en los niños de edades tempranas, ya que esto puede mejorar el desarrollo de habilidades motrices e intelectuales.
- Además, se debe proponer conocer más sobre la metodología de enseñanza lúdica, ya que como se puede ver en diversas investigaciones, esta tiene resultados no solo en el rendimiento académico, sino que motiva más a los estudiantes y además puede funcionar como estrategia de evaluación o para mejorar el nivel de atención.
- De la siguiente investigación se debería tomar en cuenta los resultados del presente estudio, los cuales permiten identificar las dimensiones en las que los estudiantes demuestran dificultad para establecer estrategias que les permitan mejorar, además existen casos en los cuales resulta preocupante y es donde se debe establecer acciones más personalizadas para garantizar el bienestar de este pequeño grupo de estudiantes que no puede realizar las actividades de manera adecuada o cómoda.
- Por último, apoyar el uso de las actividades de la propuesta, ya que se pueden integrar como motivación o como parte de una clase, estas actividades son fáciles tanto de aplicar como de evaluar y están diseñadas de acuerdo a la edad de los niños y en relación con los resultados.

CAPÍTULO V
PROPUESTA



Actividades lúdicas
para mejorar el
desarrollo psicomotriz
en los niños de inicial II

Autora: Naila Maribel Arcos G

5.1. Título

Actividades lúdicas para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de inicial II

5.2. Descripción

Los niños desde temprana edad tienen la capacidad de moverse con facilidad y mediante la curiosidad buscan tocar y morder cosas, por lo que es importante que tanto los padres de familia como los docentes comprendan la importancia de apoyar a sus hijos en la realización de actividades como juegos que permitan fortalecer su motricidad. Mediante la presente propuesta se ha diseñado una serie de actividades las cuales pueden ayudar a mejorar la motricidad fina y gruesa.

5.2.1. Instrucciones

- Preparar los materiales que se van a utilizar en cada actividad con antelación.
- Respetar los tiempos en el desarrollo de cada actividad
- Monitorear la ejecución de las actividades
- Al final de cada actividad evaluar mediante la plataforma Liveworksheet

5.3. Desarrollo de la propuesta

Tabla 10 Sesión 1 La pelota preguntona

PLAN DE CLASE			
Tema:	Imágenes similares	Duración: 45 minutos	
Dirigido a:	Estudiantes		
Objetivo	Desarrollar su capacidad de exploración y descubrimiento a través de imágenes complementarias		
Actividades	Materiales	Instrumentos de Evaluación	
Paso 1:	Recursos -Tecnológicos -Liveworksheet -Computadoras	Cuestionario Liverworksheet https://es.liveworksheets.com/ft3471024qu	
Mediante una pequeña explicación exponemos la actividad			
Paso 2:	Materiales - Goma y pintura -Imágenes recortadas de plantas.		
Reparte las imágenes recortadas y coloca una goma al reverso			
Paso 3:	-Hoja de trabajo.		
Pegar en la hoja que se muestra la imagen			
Paso 4:			
Preguntar cómo se sintieron al realizar la actividad			

Nota: Elaboración propia

Tabla 11 Sesión 2 Pintura secuencial

PLAN DE CLASE			
Tema:	Vocales	Duración: 45 minutos	
Dirigido a:	Estudiantes		
Objetivo	Desarrollar la habilidad para controlar su fuerza, sincronización de movimientos más finos y complejos.		
Actividades	Materiales	Instrumentos de Evaluación	
Paso 1:	Recursos -Tecnológicos Liveworksheet -Computadoras -Proyector Materiales Cajita de plastilina	Cuestionario Liverworksheet https://es.liveworksheets.com/ye3471028sp	
Explicación del docente, será en la pizarra con el tema las Vocales.			
Paso 2:			
El niño con la plastilina procede a amasar para que este sea más flexible			
Paso 3:			
Luego comienza a realizar cada una de las vocales en su mesa			
Paso 4:			
Al final del juego se observará la forma de cada Vocal			
Paso 5:			
Hacer una exposición de las mejores letras.			

Nota: Elaboración propia

Tabla 12 Sesión 3 Las frutas juguetonas

PLAN DE CLASE		
Tema:	Una bomba	Duración: 45 minutos
Dirigido a:	Estudiantes	
Objetivo	Desarrollar la coordinación viso-motor a través del juego	
Actividades	Materiales	Instrumentos de Evaluación
Paso 1:	Recursos -Tecnológicos (Liveworksheet -Computadoras -Proyector Materiales - Una bomba	Cuestionario Liverworksheet https://es.liveworksheets.com/cl3471031ja
El docente del explicar de que se trata el juego		
Paso 2:		
Inflar una bomba y amarrarla.		
Paso 3:		
Colocar a todos los niños en un círculo		
Paso 4:		
Pedir que todos comiencen a pasar la bomba de uno a otro		
Paso 5:		
El que deje caer la bomba tiene que salir del circulo		

Nota: Elaboración propia

Tabla 13 Sesión 4 El laberinto

PLAN DE CLASE			
Tema:	Lateralidad	Duración: 45 minutos	
Dirigido a:	Estudiantes		
Objetivo	Lograr que los niños desarrollen su lateralidad.		
Actividades	Materiales	Instrumentos de Evaluación	
Paso 1:	Recursos -Tecnológicos (Liveworksheet y Youtube) -Computadoras -Proyector -Parlantes Materiales -Pista de música	Cuestionario Liverworksheet https://es.liveworksheets.com/ee3471043iq	
Música relajante de fondo			
Paso 2:			
El docente del explicar de qué se trata el juego			
Paso 3:			
De acuerdo con la música aremos movimientos de pies y manos, con la canción (htt://rb.gy/he2fxv).			
Paso 4:			
Al terminar la música dominaremos los movimientos correctos			
Paso 5:			
Presentar el laberinto terminado a la clase			
Paso 6:			
Repetiremos la actividad de forma continua			

Nota: Elaboración propia

Tabla 14 Sesión 5 Rompecabezas

PLAN DE CLASE		
Tema:	Rompecabezas	Duración: 45 minutos
Dirigido a:	Estudiantes	
Objetivo	Ejercitar la concentración y memoria visual a través del reconocimiento de formas y colores del rompecabezas.	
Actividades	Materiales	Instrumentos de Evaluación
Paso 1:	Recursos -Tecnológicos (Liveworksheet y Youtube) -Computadoras -Proyector Materiales - Hoja del rompecabezas -Goma	Cuestionario Liverworksheet https://es.liveworksheets.com/lf3471618lu3
Dividir a los estudiantes en grupos de cuatro personas y heterogéneos en cuanto a niños y niñas		
Paso 2:		
Repartir el rompecabezas a cada equipo y dar las instrucciones para armarlo, así como, el límite de tiempo		
Paso 3:		
Armar el rompecabezas mediante el reconocimiento de las formas y los colores		
Paso 4:		
Pegar el rompecabezas en una cartulina, una vez armado.		
Paso 5:		
Presentar el rompecabezas armado y una breve explicación del animal correspondiente.		

Nota: Elaboración propia

BIBLIOGRAFÍA

- Agudelo, M. P. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Ahulló, A. M. (2019). Influencia del tipo de feedback utilizado en el aprendizaje de una tarea motriz de equilibrio. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260937>
- Álvarez, S. (2020). Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje. *Formación universitaria*, 13(5).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500087>
- Arana Pilco, N. d. (2023). La estimulación cognitiva y el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños con trastorno por déficit de atención. *Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil*. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6223>
- Ayala Pazos, M. Y. (2022). Las técnicas gráfico plásticas para la mejora de la motricidad fina, en los niños de 5 años de la I.E.I. 1537, Villa María, Nuevo Chimbote, 2022. *Universidad Católica los Ángeles de Chimbote*, 25.
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/20500.13032/29202>
- Benalcázar Chicaiza, D. (2021). Propuesta pedagógica para la enseñanza de las ciencias naturales en EGB superior. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3395>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en

el desarrollo de la
psicomotricidad. *Sportis*, 171-198.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>

Bonilla González, G. P. (2023). Las expresiones corporales en el desarrollo de las habilidades socioafectivas de los niños de segundo año de la unidad educativa Licto. Año lectivo 2022-2023. *Repositorio Digital UNACH*, 20.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10706>

Cáceres Palomino, A. (2021). Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institucion Educativa Inicial N° 269 Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac 2020. *Universidad José Carlos Mariátegui*.
<http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20500.12819/1127>

Calle Munzon, A. T. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Universidad Católica de Cuenca*.
<https://doi.org/https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/13048>

Carrillo Ojeda, M. J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2)25.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Carrión, M. S. (2020). Relación entre el desarrollo neuromotor y el lenguaje oral en Educación Infantil. *Journal of neuroeducation*, 1.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1344/joned.v1i1.31721>

Chamba, I. E. (2020). Los tipos de familias y su relación con el desarrollo psicomotriz en niños del nivel inicial.

- Ching, R. C. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30>
- Coello Villa, M. C. (2021). Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ecuador. *Universidad del Zulia. Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales*, 27(4), 309. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229894>
- Delgado Robles, C. J. (2021). El juego colaborativo mejora las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N 203 Jesús El Carpintero distrito de Zarumilla, 2021. *Repositorio Institucional ULADECH*. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.13032/22952>
- El Ministerio de Educación. (2022). Infancia plena. <https://www.infancia.gob.ec/estrategia-nacional-intersectorial-para-la-primera-infancia-infancia-plena/>
- Elles Cuadro, E. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. <https://doi.org/https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Gamonal Sanchez, G. E. (2019). Aplicación de un programa de técnica gráfico plástico para desarrollar la coordinación visomotriz: ojo mano en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 466 caserío San Juan de Dios distrito de Pulan provincia Santa Cruz región Cajamarca. *Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo*, 30. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12893/4466>

González Rodríguez, M. C. (2019). Estrategias pedagógicas de literacidad: experiencia significativa en una Institución Educativa de Boyacá. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.11600/1692715x.17115>

La Hora. (16 de 01 de 2018). Los cocos un juego de antaño. *La Hora*.

Laruta Gutierrez, P. (2019). Desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 4-5 años de la Institución Educativa Inicial N° 274 Laykakota de la ciudad de Puno. *Universidad Nacional de Altiplano*, 23.
<https://doi.org/http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13135>

Macias Posligua, T. J. (2020). Las tareas escolares y el rendimiento académico de los niños y niñas del tercer grado, de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. *Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica* 36.
<https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/31059>

Martínez León, C. A. (2019). Propuesta didáctica para mejorar las condiciones de la cualidad motriz básica del equilibrio, en niños y niñas de 6 a 8 años de segundo grado de la IED Nydia Quintero de Turbay. *Política Nacional del Repositorio Institucional Unilibre*.
<https://doi.org/https://hdl.handle.net/10901/17649>

Mejillón, L. E. (2022). Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. *La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.*, 35.
<https://doi.org/https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7573>

Ministerio de Educación. (2016). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. *Constitucion del Ecuador*.

Olivares, F. J. (2020). Escala de desarrollo armónico (EDA). *Revista*

iberoamericana de Psicología, 86.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjZhpGX2vD-AhV3fjABHVAXArMQFn0ECBkQAQ&url=https%3A%2F%2Ffdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7724135.pdf&usg=AOvVaw2Mva00aT6Y4gU_XBgRLGWS

Osorio Rivera, V. G. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de Investigación*, 17. <https://doi.org/https://doi.org/10.22507/rli.v16n1a2>

Pariona Leiva, D. (2019). Lenguaje corporal para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución educativa N° 669 del distrito de Satipo-2019. *Universidad Católica los Ángeles de Chimbote*, 25. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.13032/14276>

Paula Serrano, C. d. (2019). Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación. *Narcea S.A.*, 84. <https://doi.org/https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NPiKdWAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=motricidad+fina+en+ni%C3%B1os&ots=2Og-8UyfNS&sig=N0nZyjKN-Parz86Ifi0tLJ5vII8#v=onepage&q=motricidad%20fina%20en%20ni%C3%B1os&f=false>

Pérez Rubio, R. (2020). Motivación y aprendizaje mediado con actividades y juegos colaborativos en grupo. *Congreso Internacional de Investigación e innovación en educación infantil y primaria*. <http://hdl.handle.net/10201/87456>

Poveda, A. M. (2020). Retos y oportunidades: teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. *Revista Innovaciones Educativas*, 30.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i32.2821>

Preciado, M. P. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*,6(1),25.

https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517

Ramírez Cerón, G. G. (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del Covid-19 en México: una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de educación a distancia*.
<https://hdl.handle.net/11162/213905>

Ramos Sanjinéz, L. M. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3° de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa año 2020. *Repositorio de la Universidad César Vallejo*, 10-12.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20500.12692/50882>

Ridder Nielsen, R. M. (2020). Implementación de la formación adaptada por parte de cinco profesores de ELE nivel I. Los alumnos con conocimientos previos de la lengua española. *Universitetet i Oslo*. <https://doi.org/http://urn.nb.no/URN:NBN:no-83265>

Rivilla Pereira, W. A. (2022). Importancia de las técnicas grafoplásticas en la motricidad fina en niños de 4 a 6 años de edad. *maestros y sociedad*, 19(2), 20.
<https://doi.org/https://maestrosysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5525>

Rodas Huayta, M. T. (2019). La motivación como estrategia de aprendizaje en los niños. *Untumbes*.
<https://doi.org/http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1724>

- Sánchez Lastra, M. A. (2019). Mejora de la coordinación en niños mediante el entrenamiento propioceptivo. *Apunts Educación Física y Deportes* (136).
[https://doi.org/https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2019/2\).136.02](https://doi.org/https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/2).136.02)
- Secretaría Técnica Plan Toda una Vida. (2013-2017). Infancia Plena. *SETEC PROVI*.
- Vargas, M. (2019). EVALUACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 24 MESES: JARDINES INFANTILES DE FUNDACIÓN. *Universidad de Los Lagos, Osorno-Chile*, 11. file:///C:/Users/LEO/Downloads/80791-Texto%20del%20art%C3%ADculo-263023-1-10-20200601.pdf
- Villalobos Samaniego, C. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física* (37), 730.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243351>

ANEXOS
CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 05/05/2023

RECTOR
Mg. Rodrigo Iván Núñez Flores
UNIDAD EDUCATIVA TERESA FLOR

Carrera de Psicología Educativa
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION
ASUNTO: PROYECTO DE INVESTIGACION

Mg. Rodrigo Iván Núñez Flores en mi calidad de Director de la Unidad Educativa "Teresa Flor", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "TERESA FLOR" DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA."

Propuesto por la estudiante Naila Maribel Arcos Guanoluisa, portadora de la Cédula de Ciudadanía 1804286191, estudiante de la Carrera de Psicología Educativa 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.



Rector
Mg. Rodrigo Iván Núñez Flores

Ci.1802276210
Escuelateresaflor@hotmail.com





CONSENTIMIENTO INFORMADO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**CONSENTIMIENTO INFORMADO A LOS PADRES DE FAMILIA REPRESENTANTES LEGALES
PARA RECOLECCIÓN, USO Y ALMACENAMIENTO DE DATOS PERSONALES**

Título del estudio:

EL JUEGO Y EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN LOS NIÑOS DE INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "TERESA FLOR"

Nombre, Naila Arcos

Teléfono: 0982271145

A) HOJA DE INFORMACIÓN:

1. ¿Por qué se realiza este estudio?

. Para conocer las destrezas y poder orientar a que deporte corresponde su deseo de práctica.

2. ¿Qué pasará si mi hijo participa en el proyecto de investigación:

. Tiene la oportunidad de ser diagnosticado antropométricamente, gozar de las actividades preparadas para mejorar sus destrezas a través de su participación activa en juegos, los mismos que tendrán resultados individuales.

a) ¿Qué responsabilidades tiene mi hijo/representado durante la investigación?

. La única responsabilidad que tiene el niño es asistir durante el proceso de intervención de las actividades de desarrollo Psicomotriz a aplicarse.

b) Que procedimientos o actividades deberá realizar y se le harán en la investigación.

- . Juegos psicomotores
- . Psicomotricidad

PROCEDIMIENTO

3. ¿Qué estudios harán con mi hijo/representado?

. Toma de datos antropométricos, aplicación del Test de TEPSI (desarrollo de ejercicios motrices)

4. ¿Qué riesgos podría tener mi hijo/representado durante la participación?

Ninguno

5. ¿Qué se sabe de este tipo de estudios?

En nuestro contexto educativo escolar no existen estudios relacionados a este tema.

6. ¿Cuánto tiempo tomará a mi hijo/representado participar en este estudio?

. Tiempo de aplicación de las actividades propuestas cuántas, dos veces por semana y cuarenta minutos cada vez. , doce semanas de intervención, una semana de socialización de resultados, total el tiempo que sea correspondiente.

7. ¿Tendré beneficios para mi hi hijo/representado por participar?

. Si, en el desarrollo motriz de coordinación y equilibrio que le ayudará a orientarse a una disciplina deportiva.

8. ¿Me darán información sobre los resultados del estudio, luego de la finalización?

. Es nuestro deber divulgar los resultados científicos obtenidos, ante la comunidad educativa.

9. ¿Tendré gastos que hacer si mi hijo/representado participa del estudio?

Ninguno

10. ¿Qué pasará si mi hijo/representado tiene algún problema mientras participo en el estudio?

- . No tendrá ningún problema, se planificará periodos de recuperación.

11. ¿Puedo retirar mi consentimiento para la utilización de datos de mi hijo/representado, aún luego de haber aceptado?

- . Sí, no existe ningún problema.

12. ¿Cómo mantendrán la confidencialidad de los datos de mi hijo/representado?

- . Para la toma de datos y aplicación de las intervenciones se realizará a través de estrategias numéricas.

13. ¿Cómo se almacenarán los datos de mi hijo/representado?

- . Los resultados obtenidos se archivarán a través de las normativas estadísticas.

14. Dónde y cuánto tiempo se almacenarán los datos personales y de esta investigación de mi hijo/representados? ¿Qué harán luego de ese tiempo?

- . Los datos obtenidos permanecerán en el repositorio de la Unidad de Investigación de la UTA

15. ¿Puede mi hijo/representado ser retirado del estudio aún si yo no quisiera que lo hagan?

No

16. ¿Me pagarán por permitir a mi hijo/representado participar?

No

17. ¿Cómo mantendrán la confidencialidad de los datos personales de mi hijo/representado? ¿Cómo harán para que la identidad de mi hijo/representado no sea conocida?

- . Para la toma de datos y aplicación de las intervenciones se realizará a través de estrategias numéricas.

18. ¿Quiénes tendrán acceso a los datos de mi hijo/representado?

Los representantes legales de los niños sujetos de estudio, y es claustro de la Unidad de Investigación.

19. ¿A quiénes puedo contactar si tengo dudas sobre el estudio y los derechos de mi hijo/representado como participante en un estudio de investigación?

a) Sobre el estudio: contactar al Investigador

Principal: NAILA ARCOS

Teléfono: 0982271145

b) Sobre sus derechos como participante en un estudio de investigación:

A las autoridades de la UTA

B) Consentimiento Informado (Hoja de firmas):

En mi calidad de padre de familia/representante del niño/a..... He recibido una explicación satisfactoria sobre el procedimiento del estudio, su finalidad, riesgos, beneficios y alternativas.

He quedado satisfecho/a con la información recibida, la he comprendido, se me han respondido todas mis dudas y comprendo que la decisión de permitir la participación de mi hijo/representado es voluntaria.

Presto mi consentimiento para que mi hijo/representado participe en el proyecto y en el procedimiento propuesto y conozco mi derecho a retirarlo cuando lo desee, con la única obligación de informar mi decisión al investigador responsable del estudio.

Fecha:	_____	_____	_____
	Nombres completos del padre o representante legal	Cédula de identidad	Firma

Fecha	Naila M. Arcos COORDINADOR DEL PROYECTO	1804286191 Cédula de identidad	_____ Firma
-------	--	-----------------------------------	----------------

PROTOCOLO DEL TEPsi

I. SUBTEST COORDINACION		
()	1	C Traslada agua de un vaso a otro sin derramar (Dos vasos)
()	2	C Construye un puente con tres cubos con modelo presente (Seis cubos)
()	3	C Construye una torre de 8 ó más cubos (doce cubos)
()	4	C Desabotona (Estuche)
()	5	C Abotona (Estuche)
()	6	C Enhebra una aguja (Aguja de lana; hilo)
()	7	C Desata cordones (tablero c/cordón)
()	8	C Copia un línea recta (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.)
()	9	C Copia un círculo (Lam. 2; lápiz; reverso hoja reg.)
()	10	C Copia una cruz (Lam. 3; lápiz; reverso hoja reg.)
()	11	C Copia un triángulo (Lam. 4; lápiz; reverso hoja reg.)
()	12	C Copia un cuadrado (Lam. 5; lápiz; reverso hoja reg.)
()	13	C Dibuja 9 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)
()	14	C Dibuja 6 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)
()	15	C Dibuja 3 ó más partes de una figura humana (lápiz; reverso hoja reg.)
()	16	C Ordena por tamaño (Tablero; barritas)
<input style="width: 50px; height: 15px;" type="text"/>		TOTAL SUBTEST COORDINACION: PB

II. SUBTEST LENGUAJE		
()	1	L Reconoce grande y chico (Lam. 6) Grande.....Chico.....
()	2	L Reconoce más y menos (Lam. 7) Más.....Menos.....
()	3	L Nombra animales (Lam. 8) Gato.....Perro.....Chancho.....Pato..... Paloma.....Oveja.....Tortuga.....Gallina.....
()	4	L Nombra objetos (Lam. 5) Paraguas.....Vela.....Escoba.....Tetera..... Zapatos.....Reloj.....SERRUCHO.....Taza.....
()	5	L Reconoce largo y corto (Lam. 1)
()	6	L Verbaliza acciones (Lam. 11) Cortando.....Saltando..... Planchando.....Comiendo.....
()	7	L Conoce la utilidad de objetos Cuchara.....Lápiz.....Jabón..... Escoba.....Cama.....Tijera.....
()	8	L Discrimina pesado y liviano (Bolsas con arena y esponja) Pesado.....Liviano.....
()	9	L Verbaliza su nombre y apellido Nombre.....Apellido.....
()	10	L Identifica sexo.....
()	11	L Conoce el nombre de sus padres Papá.....Mamá.....
()	12	L Da respuestas coherentes a situaciones planteadas Hambre.....cansado.....frío.....
()	13	L Comprende preposiciones (Lápiz) Detrás.....sobre.....debajo.....

()	14	L	Razona por analogías opuestas Hielo.....Ratón.....Mamá.....
()	15	L	Nombra Colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) Azul.....Amarillo.....Rojo.....
()	16	L	Señala colores (Papel lustre azul, amarillo, rojo) Amarillo.....Azul.....Rojo.....
()	17	C	Nombra Figuras Geométricas (Lam.12) ○ □ △
()	18	L	Señala Figuras Geométricas (Lam. 12) □ △ ○
()	19	L	Describe escenas (Lam. 13 y 14) 13..... 14.....
()	20	L	Reconoce absurdos (Lam. 15)
()	21	L	Usa plurales (Lam. 16)
()	22	L	Reconoce antes y después (Lam. 17) Antes.....Después.....
()	23	L	Define Palabras. Manzana..... Pelota..... Zapato..... Abrigo.....
()	24	L	Nombra características de objetos (Pelota, globo inflado; bolsa, arena) Pelota..... Globo Inflado..... Bolsa.....
			TOTAL SUBTEST LENGUAJE: PB

III. SUBTEST MOTRICIDAD			
()	1	M	Salta con los dos pies en el mismo lugar
()	2	M	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (Vaso lleno de agua)
()	3	M	Lanza una pelota en una dirección determinada (Pelota)
()	4	M	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. ó más
()	5	M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg. ó más
()	6	M	Se para en un pie sin apoyo 1 seg. ó más
()	7	M	Camina en punta de pies seis ó más pasos
()	8	M	Salta 20 cms. con los pies juntos (Hoja reg.)
()	9	M	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo
()	10	M	Coge una pelota (Pelota)
()	11	M	Camina hacia adelante topando talón y punta
()	12	M	Camina hacia atrás topando punta y talón
			TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD: PB

Ficha y lista de las actividades lúdicas

EVALUACIÓN DE LOS
JUEGOS LÚDICOS

Nombres:

Edad:

Aspecto a evaluar	Nada de interés 1	Medio interés 2	Mucho interés 3
Participó activamente en los juegos propuestos			
Cumplió con las normas establecidas para llevarlo a cabo			
Fue respetuoso/a con mis compañeros			
Mostró preferencias al momento de formar los equipos			
Cumplió con el material que le tocó para poder realizar el juego que propuso el equipo.			
Fue disciplinado y responsable.			
Disfrutó y mostro entusiasmo en la realización de los juegos			
Utilizó el diálogo para comunicarse con sus compañeros			
TOTAL			