



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS
NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS, EN LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA
ASTUDILLO, CIUDAD BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS

AUTORAS:

COELLO HERRERA YOSSELIN NICOLE

QUIROZ CALDERÓN GRACIELA LISSETTE

TUTORA:

MSC. GILMA TABLADA MARTÍNEZ

BABAHOYO – 2022

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo primero que todo a Dios, por permitirnos llegar a este momento tan especial en nuestras vidas. Por los triunfos y los momentos difíciles que nos han enseñado a valorar nuestros esfuerzos, a nuestros padres quienes nos han apoyado día tras día para poder llegar a estas instancias de estudio ya que su presencia nos ha servido de absoluta motivación. Finalmente, a nuestros docentes por compartir su tiempo su apoyo y sabiduría en nuestro desarrollo de formación profesional.

LISSETTE – YOSSELIN

AGRADECIMIENTO

Esta pareja de trabajo agradece en primer lugar a Dios por darnos la sabiduría y la fortaleza de seguir adelante cuando nos sentíamos derrotadas y sin ganas de continuar, agradecemos a todas los docentes que nos han dado el impulso para poder terminar nuestro proyecto investigativo, cada uno de sus aportes y enseñanzas fueron indispensables para lograr condensar todo este trabajo investigativo, gracias a los conocimientos brindados que han contribuido en nuestro proceso de formación integral, nos convertimos en profesionales con valores éticos y morales para poder brindar lo mejor d en nuestra carrera de docentes de Educación Inicial.

LISSETTE – YOSSELIN

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	13
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.2. MARCO CONTEXTUAL	13
1.2.1 CONTEXTO INTERNACIONAL	13
1.2.2 CONTEXTO NACIONAL	13
1.2.3 CONTEXTO LOCAL	14
1.2.4 CONTEXTO INSTITUCIONAL	14
1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	15
1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.4.1 PROBLEMA GENERAL	16
1.4.2 SUBPROBLEMAS O DERIVADOS	16
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.6. JUSTIFICACIÓN	17
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	19
1.7.1. OBJETIVO GENERAL	19
1.7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	20
2.1. MARCO TEÓRICO	20
2.1.1. MARCO CONCEPTUAL	20
2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	40
2.1.3. POSTURA TEÓRICA	42
2.2. HIPÓTESIS	48
2.2.1. HIPÓTESIS GENERAL	48
2.2.2. SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS	48
2.2.3. VARIABLES	48
CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	49
3.2. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN	50
3.3. TIPOS DE INVESTIGACIÓN	50
3.4. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	51
3.4.1. MÉTODOS	51

3.4.2. TÉCNICAS	51
3.4.3. INSTRUMENTOS	52
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	52
3.5.1. POBLACIÓN	52
3.5.2. MUESTRA	53
3.5.3. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	54
3.5.4. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS	54
3.5.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	54
3.6. CRONOGRAMA	66
3.7. PRESUPUESTO	67
3.8. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	68
3.8.1. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS	68
3.8.2. CONCLUSIÓN GENERAL	68
3.9. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	69
3.9.1. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS	69
3.9.2. RECOMENDACIÓN GENERAL	69
<u>CAPITULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN</u>	70
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO	70
4.1.1. ALTERNATIVA OBTENIDA	70
4.1.2. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA	71
4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA	72
4.2. OBJETIVOS	74
4.2.1. OBJETIVO GENERAL	74
4.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	74
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	74
4.3.1. TÍTULO	74
4.3.2. COMPONENTES DE LA PROPUESTA	74
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	94
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	95
<u>ANEXOS</u>	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	53
Tabla 2	53
Tabla 3	55
Tabla 4	56
Tabla 5	57
Tabla 6	58
Tabla 7	59
Tabla 8	61
Tabla 9	62
Tabla 10	63
Tabla 11	64
Tabla 12	65
Tabla 13	66
Tabla 14	67
Tabla 15	79
Tabla 16	80
Tabla 17	81
Tabla 18	83
Tabla 19	84
Tabla 20	85
Tabla 21	87
Tabla 22	88
Tabla 23	89
Tabla 24	91
Tabla 25	92
Tabla 26	93
Tabla 27	98
Tabla 28	99
Tabla 29	100
Tabla 30	100
Tabla 31	104
Tabla 32	105
Tabla 33	106
Tabla 34	107
Tabla 35	109
Tabla 36	110
Tabla 37	111
Tabla 38	112
Tabla 39	113
Tabla 40	115

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	42
Gráfico 2	55
Gráfico 3	56
Gráfico 4	57
Gráfico 5	59
Gráfico 6	60
Gráfico 7	61
Gráfico 8	62
Gráfico 9	63
Gráfico 10	64
Gráfico 11	65
Gráfico 12	104
Gráfico 13	105
Gráfico 14	106
Gráfico 15	108
Gráfico 16	109
Gráfico 17	110
Gráfico 18	111
Gráfico 19	113
Gráfico 20	114
Gráfico 21	115

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	79
Figura 2.....	80
Figura 3.....	81
Figura 4.....	83
Figura 5.....	84
Figura 6.....	85
Figura 7.....	87
Figura 8.....	88
Figura 9.....	89
Figura 10.....	91
Figura 11.....	92
Figura 12.....	93
Figura 13.....	116
Figura 14.....	116
Figura 15.....	117
Figura 16.....	117
Figura 17.....	118
Figura 18.....	118
Figura 19.....	119
Figura 20.....	119
Figura 21.....	119

RESUMEN

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

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

Es importante identificar los tipos de juegos que se utilizan para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 3 a 5 años, con el fin de recopilar las principales bases teóricas que sustentan el juego como estrategias del desarrollo psicomotriz y establecer las estrategias utilizadas por los docentes para animar a los niños a participar en actividades recreativas. En el desarrollo de un niño, un aspecto de gran importancia es el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se utilizan diferentes estrategias y una alternativa es el juego, especialmente en niños de 3 a 5 años porque aprenden jugando.

PALABRAS CLAVE: juego, psicomotricidad, actividad lúdica, niños de 3 a 5 años

ABSTRACT

Play has been part of the daily life of children since they are born, and they spend a lot of time playing, so much that they do it spontaneously without having it planned, and play has become a playful activity where socialization, personal and individual growth and development in many areas such as: cognitive, emotional, intellectual, physical and social are developed. Play as a free and pleasurable action has a purpose in itself, that is, it has an internal objective, never external, the child plays for simple gratification, not for a prize or reward.

Psychomotricity is an involuntary current that is very important at an early age, in view of the fact that it deals, on the one hand, with the motor part and, on the other hand, with the psychism; it includes all the child's progress and, therefore, the infant's movement from the first years of life to adulthood, developing emotions and cognition.

It is important to identify the types of games used for the development of gross and fine psychomotor skills in children from 3 to 5 years of age, in order to compile the main theoretical bases that support play as strategies for psychomotor development and to establish the strategies used by teachers to encourage children to participate in recreational activities. In the development of a child, an aspect of great importance is the teaching-learning process, in which different strategies are used and one alternative is play, especially in children from 3 to 5 years of age because they learn by playing.

KEY WORDS: Plays, psychomotricity, play activity, children 3 to 5 years old

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación se centra en el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años, pues actualmente muchas madres de familia ignoran el valor de la enseñanza Infantil, tomando elecciones equivocadas como el saltarse el inicial I e inicial II, ocasionando en ellos un déficit de conocimientos, pues no tuvieron la posibilidad de desarrollar aun ciertas capacidades y destrezas que en esos niveles logran potenciarlos.

Del mismo modo, las madres no saben que el juego puede promover significativamente el desarrollo de la motricidad fina y la motricidad gruesa de los infantes, proporcionándoles así un equipo alternativo que es inútil para su crecimiento normal. Esta investigación tiene como objetivo determinar el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años.

Es importante identificar los tipos de juegos que se utilizan para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 3 a 5 años, con el fin de recopilar las principales bases teóricas que sustentan el juego como estrategias del desarrollo psicomotriz y establecer las estrategias utilizadas por los docentes para animar a los niños a participar en actividades recreativas. En el desarrollo de un niño, un aspecto de gran importancia es el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se utilizan diferentes estrategias y una alternativa es el juego, especialmente en niños de 3 a 5 años porque aprenden jugando.

Las habilidades psicomotoras son inseparables del desarrollo completo de los niños; esto incluye a la persona en su totalidad, porque el movimiento que realiza el cuerpo incluye aspectos cognitivos, emocionales y sociales, ayudando así al niño a relacionarse con su entorno y permitiéndole absorber conocimientos. Por eso nos pareció importante realizar

esta investigación para conocer como los juegos afectan el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 5 años.

Para llevar a cabo este trabajo, lo hemos dividido en tres capítulos, en los cuales analizaremos el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en niños de 3 a 5 años, explicaremos los aspectos teóricos y científicos, a través de una investigación descriptiva y bibliográfica.

En el primer capítulo, abordaremos los aspectos generales de los niños de 3 a 5 años como nuestro grupo de investigación, analizaremos los aspectos del desarrollo, que se refieren al desarrollo y crecimiento del individuo, en la percepción como avance del pensamiento simbólico y en relación al funcionamiento psicológico, la socialización del niño con el entorno se da porque todos estos aspectos son importantes y es fundamental que todos los educadores conozcan estas características para estimular mejor a los niños.

En el segundo capítulo, la psicomotricidad, su categorización como son fina y gruesa lo cual abarca cada una de las propiedades para la formación del niño, el dominio del cuerpo, esquema del cuerpo y espacio temporal que ayudan en el desarrollo para conocerse de igual manera, a los otros y su ámbito. Tratamos además la psicomotricidad y su trascendencia en la formación del niño y cómo esta incide en el desarrollo emocional, personal y social.

En el tercer capítulo, analizamos el juego y el desarrollo psicomotor porque aborda el tema de nuestra investigación, por eso el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años, la importancia del uso del juego como medio de estimulación en los niños de esta edad.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, Ciudad Babahoyo, Provincia Los Ríos

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1 CONTEXTO INTERNACIONAL

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

1.2.2 CONTEXTO NACIONAL

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

1.2.3 CONTEXTO LOCAL

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

1.2.4 CONTEXTO INSTITUCIONAL

La unidad educativa Adolfo María Astudillo, es una institución muy reconocida en la ciudad de Babahoyo porque posee una trayectoria muy eficaz por su manera disciplinaria y rigurosa de enseñar, pero le opaca el hecho de que en su malla curricular hay un escaso uso de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. A partir de observaciones, se ha percibido que un alto número de estudiantes de educación inicial muestran un nivel bajo de destrezas y habilidades motoras que ya debían haber desarrollado según su edad.

1.3 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Se pudo evidenciar que en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo existe una carencia de juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, lo que ha impedido que esta organización forme en los estudiantes valores como la responsabilidad, el respeto y la dignidad, amor propio, consideración, etc. Las características positivas que tiene el juego.

Entre los juegos que podemos utilizar como técnicas y procesos para el desarrollo psicomotor tenemos: el laberinto, cerrando los ojos, saltar la cuerda, rompecabezas, ensartar cuentas, sopa de letras, ojos tapados, poner la cola al burro, etc. Todos estos juegos ayudan a mejorar la concentración del niño y desarrollar la psicomotricidad. La escuela no se convierte en un lugar donde los estudiantes interactúan y socializan, donde pueden divertirse y ser creativos, donde los docentes son quienes los guían y orientan, y donde logran resultados de aprendizaje significativos.

El principal problema detectado es que en este centro educativo el docente ha olvidado que el juego es un instrumento elemental para la socialización, y el desarrollo del intelecto y de la psicomotricidad en el infante.

Sin la aplicación de juegos didácticos, los docentes no mejorarán los aprendizajes ni cultivarán los valores sociales, lo que repercutirá significativamente en la adquisición de conocimientos en la escuela y no podrá identificar las causas que impiden obtener excelentes resultados a la hora de desarrollar su desarrollo psicomotor, pues el juego didáctico es la base para que se implemente de forma correcta y divertida.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera influyen los juegos utilizados como actividades académicas en el proceso de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo?

1.4.2 SUBPROBLEMAS O DERIVADOS

- 1 ¿Cuáles son las bases teóricas que fundamentan el desarrollo de la psicomotricidad?
- 2 ¿Cuáles son los tipos de juegos que se deberían aplicar para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años?
- 3 ¿Cómo influyen los juegos en el desarrollo de la psicomotricidad infantil?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Líneas de la investigación UTB: Educación y desarrollo social

Líneas de investigación de la FCJSE: Talento humano educación y docencia

Líneas de investigación de la carrera: Motivación y autorregulación en el contexto educativo.

Sub línea de investigación: El juego como constructo y la psicomotricidad

Delimitación temporal: Periodo noviembre 2021 - marzo 2022

Delimitación Espacial: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Delimitación demográfica: Inicial 1, Inicial 2

1.6. JUSTIFICACIÓN

El propósito de la investigación es que los docentes de nivel inicial promuevan actividades significativas para que los estudiantes a través de juegos didácticos desarrollen su psicomotricidad de una manera dinámica, llamativa e interesante, y ser la base de muchas situaciones de aprendizaje si consideramos el juego como fundamento del desarrollo de la motricidad que permita el completo entretenimiento y disfrute de los alumnos.

En la actualidad la sociedad se desarrolla a un ritmo cada vez más acelerado, los avances de la ciencia y la tecnología han provocado cambios extraordinarios en el campo de la educación, pero el mal uso de los métodos de enseñanza y aprendizaje ha hecho que los preescolares se preocupen por participar en las diversas actividades escolares, presionando así el uso del juego como una herramienta importante para que todos los infantes se sientan motivados y menos avergonzados en el grupo en el que han sido colocados.

Es importante porque el juego se convierte en una herramienta que permite que los estudiantes no solo disfruten de las actividades, sino que también aprendan significativamente a nivel cognitivo, emocional y físico, es decir, desarrollando toda su mente y cuerpo.

Entre los beneficios de esta investigación podemos citar que se presenta una variedad de juegos que serán adoptados a medida que el niño vaya madurando y ayudará a que el niño de 3 a 5 años se convierta en objeto de sociabilidad, atención, curiosidad y participación no solo en el salón de clases sino también en la comunidad y asociación donde vive habitualmente, los beneficiarios serán los niños de 3 a 5 años, tanto como los padres y docentes de educación inicial.

Es trascendental porque a través del análisis del desarrollo de la psicomotricidad nos permitirá conocer que es una disciplina que debe ser tenida en cuenta en la educación inicial en todos los países de la región. El Ecuador a través de sus reformas educativas le ha dado mayor apertura e importancia a este tipo de educación ya que representa una de las bases esenciales para la formación de los estudiantes.

Es factible la investigación porque contamos con la ayuda de los másteres de la Universidad Técnica de Babahoyo que nos facilitaron los parámetros y las guías necesarias para dar comienzo a nuestra investigación, realizamos varias encuestas donde llegamos a percibir que la sociedad ecuatoriana aún no ha logrado comprender la importancia de la educación inicial, la considera ineficaz, hasta el punto de ignorarla, saltándose los primeros niveles e inscribiendo a sus hijos a primero de básica esto se ha dado por la falta de conocimiento del desarrollo de la psicomotricidad a través del juego y la importancia en la vida de los infante, para esto realizamos un análisis de resultado con la ayuda de equipos electrónicos, servicios de internet, páginas web, entre otros.

Se espera tener un impacto en los conocimientos de los padres de familias de niños de 3 a 5 años y en los docentes de educación inicial, sobre la suma importancia del desarrollo psicomotor fino y grueso a través de los juegos, ya que esto ayudara a que el infante desarrolle sus destrezas cognitivas y sensomotoras de una forma ágil y divertida, la aplicación de los juegos correctos podrá ayudar al niño a que su desarrollo psicomotor se establezca más rápido.

1.7.OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar el impacto de los juegos utilizados en el proceso de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa en niños de 3 a 5 años en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

1.7.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar cuáles son las teorías que sustentan el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa a través del juego.
- Identificar los diferentes tipos de juegos que se pueden emplear para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.
- Analizar la relación que existe entre los diferentes tipos de juegos y el desarrollo de la psicomotricidad infantil.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. MARCO CONCEPTUAL

EL JUEGO

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

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

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

EL JUEGO LÚDICO Y EL DIDÁCTICO

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

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

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

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

EL JUEGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE

Los juegos son educativos porque promueven la acción, la reflexión y la enseñanza. Es un trabajo que permite explorar, estudiar, explorar, descubrir y crear el mundo de cada objeto, el mundo de las personas y sus relaciones. Los niños aprenden jugando y exploran,

descubren, diseñan y comprenden el mundo que les rodea. No hay contradicción entre jugar y aprender, porque todo juego que presente nuevas necesidades debe ser considerado una experiencia de aprendizaje.

EL JUEGO FUENTE DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

EL JUEGO ELEMENTO ESENCIAL EN LA VIDA DEL NIÑO

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

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

OBJETIVOS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

- Promover que el infante tome decisiones en dificultades que aparezcan en su vida.
- Documentar la posibilidad de la ganancia de una habilidad práctica del trabajo conjunto de las acciones organizativas de los niños.
- Beneficiar a la producción de los métodos teóricos de los numerosos contenidos, partiendo de la obtención de una mejor respuesta en el aprendizaje creativo.
- Ayudar a los niños a lidiar con los problemas de la vida diaria y la sociedad de la actualidad.

BENEFICIOS DEL JUEGO

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

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

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

VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

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

DESARROLLO DE ÁMBITOS Y HABILIDADES DEL JUEGO EN LOS NIÑOS

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

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

- ***El juego cognoscitivo:*** Empieza en cuanto el niño se libera de los reflejos primarios del recién nacido
- ***El juego simbólico:*** Tiene importancia en el desarrollo infantil porque cuando los niños son pequeños todavía no pueden pensar en las cosas sin verlas.
- ***El juego de reglas:*** En estos tipos de juegos la característica principal está en cumplir reglas y actitudes y esto va a generar que las relaciones sean recíprocas.
- ***El juego de construcciones:*** Los niños usan materiales que los lleve a la creación de algún objeto; conforme van creciendo los juegos suelen ser más elaborados.

JUEGOS PSICOMOTRICES

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

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

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

LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad es substancial en las medidas de la educación infantil, por este motivo nuestro trabajo investigativo está encaminado en este aspecto, consideramos de forma irrevocable conocer considerablemente su desarrollo, clasificación, sus diferentes aspectos y como ayuda en el desarrollo de las distintas áreas motrices a los niños de 3 a 5 años.

(Pacheco Garces, 2015) *La psicomotricidad como su nombre lo indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz, estudia el movimiento con connotaciones psicológicas, refiere la comprensión del movimiento del como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación a su entorno.*

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

LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO

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

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

DESARROLLO PSICOMOTOR

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

Este conocimiento nos otorga independencia, autonomía de sí mismo y por lo consiguiente seguridad y autoconfianza. Cuando estimulamos al niño en su desarrollo

psicomotor de una forma adecuada dependiendo de la edad correspondiente no esperamos que el infante sepa que hacer de una manera arbitraria, sino que le ayudamos a que el aprenda a descubrir sus posibilidades y lo que puede llegar a alcanzar. Cada habilidad o aprendizaje motriz involucra un progreso cognitivo que se graba en el cerebro y perdurara para lo largo de su vida.

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

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

EL DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO

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

- ***La maduración del sistema nervioso:*** la cefalocaudal (de la cabeza al glúteo) y el adyacente distante (del eje a las extremidades). Durante los años iniciales, la elaboración de los movimientos adecuados depende de la maduración de su sistema nervioso.

- **La evolución del tono muscular:** El tono reconoce las conmociones musculares y los movimientos; por tanto, es encargado de todo ejercicio corporal y, además, es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL NIÑO.

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

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

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

El objetivo principal de la psicomotricidad es desarrollar las habilidades perceptivas, sensitivas, comunicativas, representativas y expresivas, desde la

relación activa corporal del infante con su ámbito, pretendiendo que la corporalidad del infante desarrolle desplazamientos físicos y psíquicos en todas las expresiones motoras, afectivas y sociales.

CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

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

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

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

LA PSICOMOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN

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

MOTRICIDAD

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

Es un proceso que se realiza a través de actividades con las manos como la escritura, también se desarrolla cada proceso donde las personas necesitan precisión y de la misma manera trabajar en conjunto para poder desarrollar diversos ejercicios y deportes con las manos, es importante practicar estas habilidades desde una edad temprana para un dominio perfecto en la adolescencia y la edad adulta. La motricidad fina entiende todas aquellas destrezas del niño que requiere de precisión y coordinación.

COORDINACIÓN VISO-MANUAL

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

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

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

IMPORTANCIA DE TRABAJAR LA MOTRICIDAD FINA

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

MOTRICIDAD GRUESA

A diferencia de la motricidad fina que trabaja con movimientos y actividades de precisión y coordinación, la motricidad gruesa se encarga del trabajo de todas las partes del cuerpo, a través de movimientos más bruscos como caminar, correr, saltar y otras actividades que requieren esfuerzo y fortalecen cada parte del cuerpo. Es decir, es la ejecución de movimientos extensos en los que actúa la mayor parte de los músculos del. *La motricidad gruesa implica:*

DOMINIO CORPORAL DINÁMICO

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

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

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

COORDINACIÓN GENERAL

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

- ***Movimientos parciales:*** Los movimientos de las diferentes partes del cuerpo.
- ***Poder sentarse:*** El infante amplía su campo visual y empieza a interesarse por su medio.
- ***El desplazamiento:*** Es la facultad de trasladarse e ir de un lado a otro, dentro en las representaciones de desplazamiento están:
 - a) ***La Marcha:*** Admite al infante una autonomía para poder moverse dentro del espacio y descubrirlo, además lo posibilita a participar en actividades de la vida.
 - b) ***Saltar:*** Es el alejamiento del cuerpo y el suelo. Es tener fuerza para elevar el cuerpo del suelo y el equilibrio para volver a caer.

- c) **Las Escaleras:** El infante en la edad temprana tiene problema al subir y bajar escaleras, pero con el tiempo se va adaptando y esto depende de la confianza que tenga de sí mismo y la destreza de su cuerpo.
- d) **La Carrera:** Es el movimiento más difícil por los desplazamientos que implica como, dominio muscular, capacidad de respiración, soltura de movimientos.
- e) **Rastreo:** Es desplazarse de un lugar a otro usando de todo el cuerpo, el infante se impulsa con los codos, arrastrando el cuerpo sin separarlo del suelo.
- f) **Trepar:** El infante hace movimientos ligeros con sus manos y pies para escalar a algún sitio.

EQUILIBRIO

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

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

IMPORTANCIA DE TRABAJAR LA MOTRICIDAD GRUESA

Es de vital importancia empezar a trabajar la motricidad gruesa a temprana edad para que el infante desenvuelva sus músculos y gane agilidad. Por medio de la motricidad gruesa,

se ejecutan movimientos para cambiar la posición del cuerpo y trabajar el equilibrio, lo que le ayuda a realizar actividades como caminar de forma correcta sin caerse.

BENEFICIOS DE TRABAJAR LA MOTRICIDAD GRUESA

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

ALGUNOS EJERCICIOS PARA TRABAJAR LA MOTRICIDAD GRUESA

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

¿CÓMO SE RELACIONAN AMBAS FUNCIONES?

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

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

EL MOVIMIENTO PSICOMOTOR EN EL PROGRESO DEL NIÑO

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

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES Y EDUCADORES

- Desarrollar áreas de la psicomotricidad, ejecutarlas mediante ejercicios que realicen movimientos finos y gruesos, equilibrio corporal y coordinación del cuerpo.
- Permitir que el niño examine que puede controlar sus movimientos.
- Proponer ejercicios que desarrollen su orientación espacial.
- Realizar ejercicios de equilibrio.
- Aportar con juegos y materiales apropiados para el desarrollo del niño.

- Promover la interacción con otros niños y con su entorno.
- El juego se debe dar en un ambiente de afecto, alegría y confianza.

ACTIVIDADES LÚDICAS

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

Otros beneficios de las actividades recreativas incluyen:

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

2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

2.1.2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

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

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

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

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

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

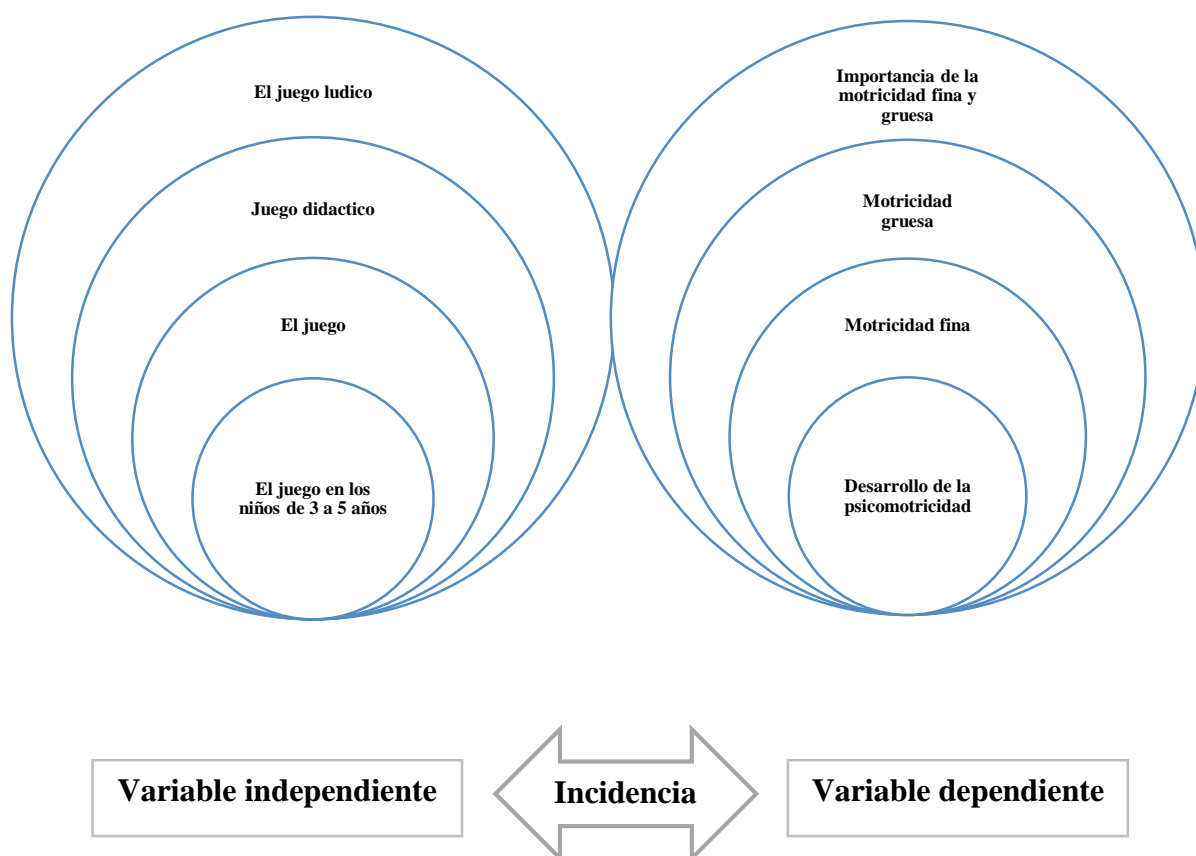
"La psicomotricidad es la habilidad o técnicas que incorporan las metodologías que desarrollan el suceso intencional o demostrativo, para estimularlo o transformarlo, monopolizando como intermediarios los movimientos corporales y sus expresiones figuradas. El objetivo derivado de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno". (García, Fernández, 1994)

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

2.1.2.2. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Gráfico 1

Categorías de análisis



Elaborado por: (Coello & Quiroz, 2022)

2.1.3. POSTURA TEÓRICA

El proyecto de investigación analiza el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en niños de 3 a 5 años y cómo afecta a la enseñanza-aprendizaje. El establecimiento de juegos para el desarrollo psicomotor de los niños en la educación inicial es de primordial importancia para lograr resultados de aprendizaje significativos, de esta manera niños de 3 a 5 años, directamente integrados en la motricidad fina y gruesa de forma divertida y entretenida.

(Malaguzzi, 2004, pág. 18) *El juego en la educación inicial es discutir la promoción de la independencia, examinar la decisión y la interferencia infantil como un arranque de perspicacia de la naturaleza que los rodea, contexto que debe ser explorada y conducida por las docentes y los funcionarios pedagógicos. El juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y actitudes de las niñas y los niños, donde las y los maestros consiguen realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes.*

El juego en educación inicial les posibilita a niños, explorar, imaginar, representar diferentes situaciones y de esta forma aprender y descubrir sus capacidades, expresando emociones y demostrando su manera de ver el mundo, el juego es de gran utilidad en el aprendizaje del niño porque como se dice que el niño aprende mejor jugando, por esta razón se dan a conocer los diferentes tipos de juegos que se pueden aplicar en la educación, entre ellos tenemos lo que se pueden aplicar en los niños de 3 a 5 años que son los juegos de construcción, juegos simbólicos, juegos de reglas y los juegos cognoscitivos, los cuales aportan de distintas formas a la educación, el juego como herramienta de actividad lúdica es entretenido para todas las edades, durante los primeros años de vida, los niños juegan por diversión, encuentran el amor y socializan, al mismo tiempo, aprenden a vivir y mejorar su forma de pensar, razonar y crear a través del juego.

(Haeussler & Marchant, 2016) *Definen el desarrollo psicomotor como “la madurez psicológica y motora que tiene un niño en correspondencia a tres áreas: coordinación, lenguaje y motricidad, correspondida a otros aspectos que forman más confuso dicho progreso para la práctica en la vida diaria”.*

El desarrollo psicomotor juega un papel muy importante en las destrezas básicas del aprendizaje, a partir de la capacidad de mantener la atención, la orientación espacial o la coordinación visomotora del niño. La psicomotricidad brinda importantes beneficios como el control del movimiento, el desarrollo de la memoria, la atención y atención a la personalidad del niño, así como la capacidad de reconocer e interactuar con otros niños que están tocando su música, adquiriendo la psicomotricidad como herramienta didáctica. el ejercicio y el juego son geniales, llevando a la persona a familiarizarse con el tema y su cuerpo. Durante los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel fundamental, ya que incide en el desarrollo intelectual, afectivo y social, apoya sus relaciones con el entorno y tiene en cuenta las diferencias, necesidades e intereses de cada individuo.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basado en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Blanco, 2012)

El juego es un objeto específico de investigación psicológica, el primer objeto para verificar el papel del juego como fenómeno en el desarrollo del pensamiento y la actividad. Se basa en estudios darwinianos que muestran que sobrevivirán las especies mejor adaptadas a las condiciones ambientales cambiantes. Entonces el juego es una planificación para la vida adulta y la supervivencia.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, ya través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Blanco, 2012)

El juego es un movimiento social en la que, a través de la cooperación con otros niños, pueden asumir roles que se complementan. Los niños convierten ciertos objetos y los transforman con su imaginación en otros objetos, con un significado diferente. Por ejemplo, deslizarse con una escoba como si fuera un avión; Este manejo de todo contribuye a la habilidad del niño para el simbolismo.

(Posada, 2016, pág. 23) *El juego se representa semánticamente como una palabra amplia y con numerosas designaciones; según la Real Academia Española, etimológicamente procede del latino iocus que hace reseña a broma. Internamente de los potenciales significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sujeto a reglas, en el cual se triunfa o se acepta una derrota”*

Se denomina juego a la actividad lúdica en la que participan una o varias personas, cuya función principal es el entretenimiento y la diversión, aunque también puede desempeñar una función educativa. Se dice que los juegos proporcionan estimulación mental y física, así como el desarrollo de capacidades prácticas y psicológicas.

Lapierre y Aucoutourier proponen al cuerpo, como instrumento que nos permite vivenciar las diversas cualidades perceptivo-motrices como lo son el equilibrio, la coordinación fina y gruesa y la lateralidad por nombrar algunas, por otro lado, como base

y fundamento, encontramos un sustrato cognitivo, que está estrechamente vinculado a la motricidad voluntaria, a la acción y experiencias sensoriomotoras, las cuales posteriormente llamaremos perceptivo motrices; cuerpo propio, esquema corporal, organización y estructuración espacio-temporal, organización semántica a partir de las nociones fundamentales, etc. (Retamales, 2018)

El cuerpo es una herramienta que nos permite experimentar diversas cualidades perceptivo motrices como el equilibrio, la coordinación fina, coordinación gruesa y la lateralidad, por otro lado, como apoyo y trasfondo encontramos una base cognitiva, el cual está íntimamente relacionado a las habilidades motrices voluntarias, de acción y experiencias sensoriales.

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento. (feandalucia, 2012)

Durante los primeros años de vida, la motricidad es fundamental para el desarrollo del niño, ya que incide directamente en el desarrollo intelectual, emocional y social. A nivel cognitivo; permite al niño mejorar la memoria, la atención y la concentración.

(Melendez, Cruz, Morales y Lobera, 2016, pág. 16) *La psicomotricidad viene de dos vocablos: psico y motricidad, la primera estudia el pensamiento y las emociones y el segundo se concentra en el progreso motor y movimientos de una persona, por lo que la*

psicomotricidad es la encargada de examinar y correlacionar el desarrollo motor en correspondencia con las emociones y el pensamiento.

La psicomotricidad se divide en dos: psico y motricidad. Cuando hablamos de psicología infantil, nos referimos a todo lo relacionado con la personalidad del niño, la autoestima, el autoconocimiento, las relaciones, las emociones. Y cuando se trata de motricidad, significa conocimiento, conciencia corporal, movimiento, manipulación de objetos, contacto, equilibrio.

(Lopez, 2016, pág. 25) El objetivo de la psicomotricidad es condescender que el niño domine los diferentes fragmentos de su cuerpo gracias a un reconocimiento regularizado, el desarrollo motor es la comprobación de los movimientos que el ser humano ejecuta desde edades muy prematuras las propias que de a poco se corrigen

El objetivo de la psicomotricidad es aprobar que un infante domine las diferentes partes de su cuerpo a través del control coordinado. El desarrollo motor es producto de la experimentación con los movimientos que utiliza el infante, quien lo hace desde una edad temprana y el proceso mejora poco a poco.

2.2.HIPÓTESIS

2.2.1. HIPÓTESIS GENERAL

- La aplicación del juego facilitará el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

2.2.2. SUBHIPÓTESIS O DERIVADAS

- Si el docente se capacita sobre la importancia del juego en inicial mejoraría el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.
- Al utilizar los juegos didácticos se adquieren destrezas y habilidades psicomotoras en los estudiantes de 3 a 5 años de la unidad educativa Adolfo María Astudillo.
- El proceso enseñanza de los estudiantes de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo mejoraría con la implementación de una guía pedagógica, y así fortalecer el desarrollo psicomotriz del niño.

2.2.3. VARIABLES

2.2.3.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

El juego en los niños de 3 a 5 años

2.2.3.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de la psicomotricidad

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La metodología nos va ayudar a conocer sobre el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, ciudad Babahoyo, Provincia Los Ríos, en el cual el tema de investigación es para dar a conocer la importancia del juego para el desarrollo psicomotor , y dar a conocer a la sociedad los diferentes tipos de juegos que se pueden implementar para obtener un aprendizaje eficaz , y que los niños de 3 a 5 años de edad puedan aprender de forma divertida y lograr que su desarrollo motriz fino y grueso se desarrollen más rápido mientras ellos se sientan en confianza y se estén divirtiendo. *Los métodos que se pueden utilizar son estos: Método Descriptivo, Método Analítico, Método Sintético, Método Comparativo, Método Inductivo, Método Deductivo.*

MÉTODO ANALÍTICO

(Martínez, 2016) Plantea que el método se utilizó para examinar la información relativa al texto de investigación, lo cual admitió la extracción de los componentes más característicos que se encadenan con el objeto de estudio.

Un método analítico es el proceso de pasar de una amplitud a otra desglosando todo su contenido, también entendemos que es el camino del hecho a la ley, por ejemplo del hecho a la causa, es un método de investigación que surge del método científico y se utiliza en las ciencias naturales y sociales para el diagnóstico de problemas y la generación de hipótesis que permitan resolverlos, forma parte de un aprendizaje más global, unidades con significados como palabras, expresiones o textos.

3.2.MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

La exploración documental o bibliográfica es aquella que gestiona a obtener, seleccionar, recolectar, establecer, descifrar y examinar información sobre un objeto de estudio a partir de medios documentales, como libros, archivos, hemerografía, registros audiovisuales, entre otros. (Arnold, 2016)

La investigación documental bibliográfica incluye una descripción cuidadosa y ordenada del conocimiento publicado y luego una explicación. En este tipo de investigación, el propósito de la pregunta de investigación es ampliar y profundizar sus conocimientos esenciales, y la investigación se realiza principalmente con el apoyo de trabajos anteriores, investigación y datos publicados en medios impresos, audiovisuales o electrónicos.

3.3.TIPOS DE INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA

Según (Bermúdez y Rodríguez, 2017)“la investigación exploratoria suministra conocimientos parciales o generales que nos aproxima a la solución del problema”. Este tipo de investigación permite una aproximación al problema que se espera analizar y conocer.

Esta investigación es utilizada para estudiar el problema que aún no está claramente definido en nuestro proyecto, en lo cual tenemos que explorar cada una de las situaciones planteadas para poder comprenderlo y poder llegar a los resultados poder llegar a los resultados concluyentes, que en este caso sería la correcta aplicación el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego.

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

(Barraza, 2018) *Su objetivo primordial es destinar la investigación desde dos aspectos, correspondiendo datos ya existentes que provienen de diferentes fuentes y subsiguientemente facilitando una visión panorámica y consecuente de una establecida cuestión elaborada en múltiples fuentes dispersas.*

Para llevar a cabo este proyecto de investigación se tuvo que indagar en diferentes tesis y documentales y tomar en cuenta las diferentes perspectivas de muchos autores que plantean sus ideas referentes al desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años.

3.4.MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1. MÉTODOS

MÉTODO ANALÍTICO: Por medio del análisis realizado llegamos al punto de observación de que las docentes de educación inicial no aplican todos los juegos necesarios para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 a 5, es por eso que las docentes deben buscar diferentes tipos de juegos que desarrollen tanto psicomotricidad fina y gruesa y poder llegar a todos los niños.

3.4.2. TÉCNICAS

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

ENCUESTA

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

3.4.3. INSTRUMENTOS

Los instrumentos de investigación son recursos que los investigadores pueden utilizar para resolver problemas y fenómenos y extraer información de ellos: en este caso, utilizamos preguntas estructuradas para hacer a padres de familia y a docentes, correspondiente a nuestro tema de investigación que es el desarrollo psicomotor mediante el juego en los niños de 3 a 5 años.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.5.1. POBLACIÓN

Es un grupo de personas u objetos sobre los que quieres aprender algo en una investigación, se refiere a la totalidad de los elementos que estás investigando. Es importante determinar que la población es un grupo de padres, de familia, que se va a estudiar mediante encuestas.

Tabla 1*Población de la investigación*

GRUPOS HUMANOS EN ESTUDIO	CANTIDAD	TOTAL
DOCENTES	6	6
REPRESENTANTES LEGALES	75	75
TOTAL		81

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo***Elaborado por:** (Coello, 2022)

3.5.2. MUESTRA

Es una sección representativa de la población que corresponde a padres de familia. A través de la muestra, comprenderemos que tanto conocimiento tienen los docentes y los padres y madres de familia sobre la aplicación de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años. Luego de un minucioso análisis realizado mediante un banco de preguntas efectuadas a través de una encuesta obtendremos respuestas favorables o desfavorables.

Tabla 2*Muestra de la investigación*

GRUPOS HUMANOS EN ESTUDIO	CANTIDAD	TOTAL
DOCENTES	3	3
REPRESENTANTES LEGALES	25	25
TOTAL		28

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo***Elaborado por:** (Quiroz, 2022)

3.5.3. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.5.4. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS

Para verificar si el cambio que examinamos es real se utiliza esta prueba estadística. La prueba aplicada en este proyecto de investigación utiliza la independencia muestra, que estima la probabilidad de que dos muestras de la misma dimensión pertenezcan a poblaciones diferentes.

Se revisará la muestra que está constituida de 25 padres de familia y 3 docentes, el proceso se realizará por una encuesta de escala nominal dicotómica, para conocer la realidad existente en el entorno donde se dio la investigación. Para el manejo de la recolección de datos a través de la encuesta con escala nominal dicotómica, se utilizará Microsoft Excel entrelazado con Word, donde se hará la tabulación estadística con las tablas y gráficos resaltando las alternativas, la frecuencia y porcentaje de cada información recolectada.

3.5.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Tabulaciones de las encuestas dirigidas a los docentes de educación inicial y a los padres de familia de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

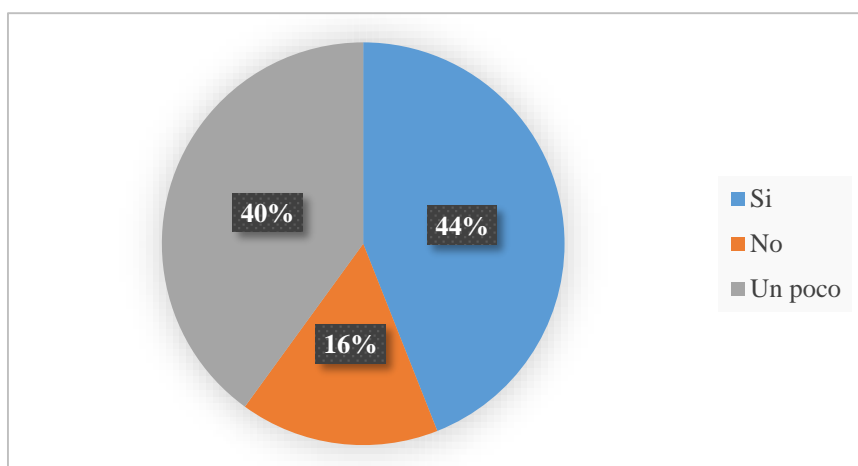
1. ¿Usted como padre/madre conoce como estimular la psicomotricidad en el niño/a?

Tabla 3
Pregunta 1 de la encuesta aplicada a los padres de familia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	44%
No	4	16%
Un poco	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo
Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 2
Porcentaje de la pregunta 1 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo
Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 44% de los encuestados manifestaron que, si conocen como estimular la psicomotricidad en el niño/a, mientras que el 16% no conocen como estimular la psicomotricidad en el niño/a y finalmente el 40% restantes consideran que conocen un poco como estimular la psicomotricidad en el niño/a. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados si tienen conocimientos sobre como estimular la psicomotricidad en el niño/a.

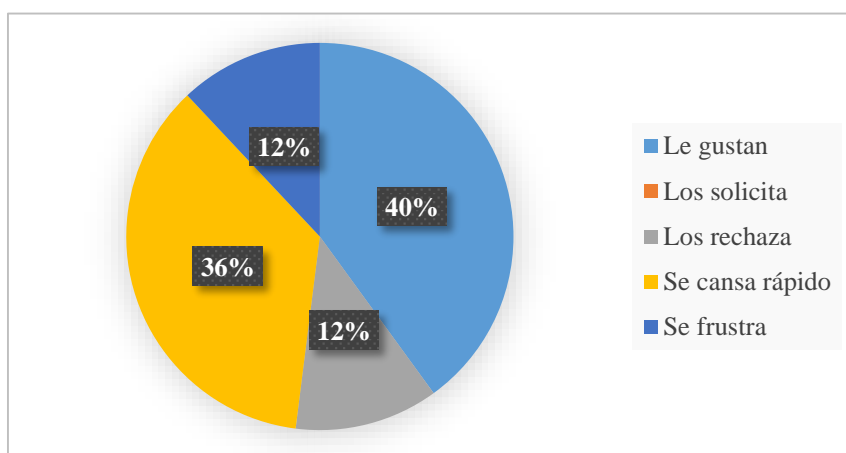
2. ¿Cómo reacciona el niño (a) a los juegos que requieren muchas habilidades motoras?

Tabla 4
Pregunta 2 de la encuesta aplicada a los padres de familia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Le gustan	10	40%
Los solicita	0	0%
Los rechaza	3	12%
Se cansa rápido	9	36%
Se frustra	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo
Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 3
Porcentaje de la pregunta 2 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo
Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 40% de los encuestados manifestaron que, al niño(a) le gustan los juegos que requieren muchas habilidades motoras, mientras que el 12% el niño(a) rechaza los juegos que requieren muchas habilidades motoras, por otro lado, el 36% el niño(a) se cansa rápido con los juegos que requieren muchas habilidades motoras y finalmente el 12% restantes

consideran que el niño(a) se frustra con los juegos que requieren muchas habilidades motoras. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados manifestaron que, al niño(a) le gustan los juegos que requieren muchas habilidades motoras.

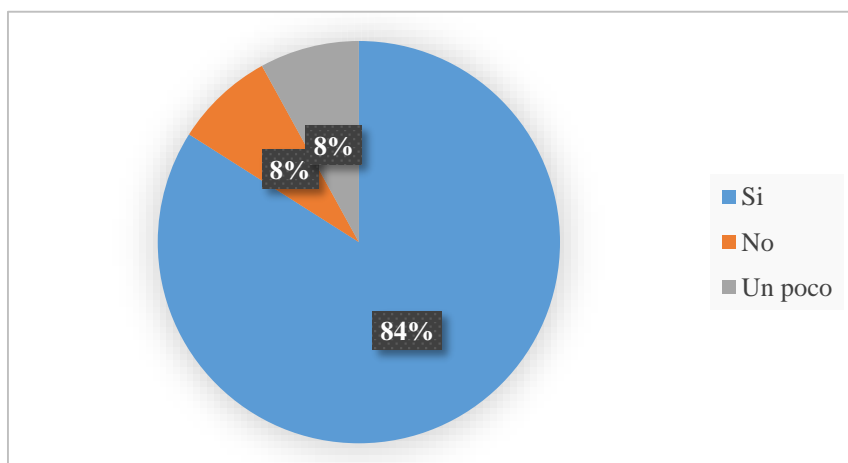
3. ¿Considera que el uso de estrategias didácticas mejora el desarrollo de la motricidad fina del niño/a?

Tabla 5
Pregunta 3 de la encuesta aplicada a los padres de familia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	21	84%
No	2	8%
Un poco	2	8%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo
Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 4
Porcentaje de la pregunta 3 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo
Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 84% de los encuestados manifestaron que, si consideran que el uso de estrategias didácticas mejora el desarrollo de la motricidad fina del niño/a, mientras que el 8% no consideran que el uso de estrategias didácticas mejora el desarrollo de la motricidad fina del niño/a y finalmente el 8% restantes consideran un poco que el uso de estrategias didácticas mejora el desarrollo de la motricidad fina del niño/a. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados si consideran que el uso de estrategias didácticas mejora el desarrollo de la motricidad fina del niño/a.

4. ¿Está ayudando a su hijo/a, a desarrollar habilidades motoras finas?

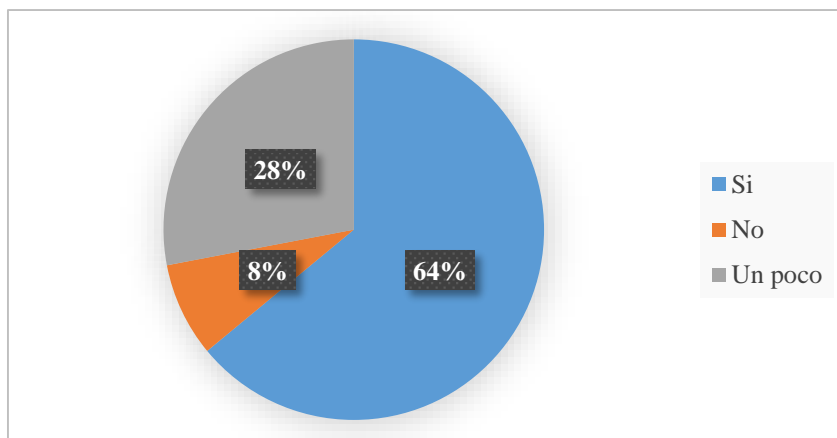
Tabla 6
Pregunta 4 de la encuesta aplicada a los padres de familia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	64%
No	2	8%
Un poco	7	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*
Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 5

Porcentaje de la pregunta 4 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 64% de los encuestados manifestaron que, si están ayudando a su hijo/a, a desarrollar habilidades motoras finas, mientras que el 8% no están ayudando a su hijo/a, a desarrollar habilidades motoras finas y finalmente el 28% restantes están ayudando un poco a su hijo/a, a desarrollar habilidades motoras finas. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados si están ayudando a su hijo/a, a desarrollar habilidades motoras finas.

5. ¿Conoce alguna guía que estimule el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a?

Tabla 7

Pregunta 5 de la encuesta aplicada a los padres de familia

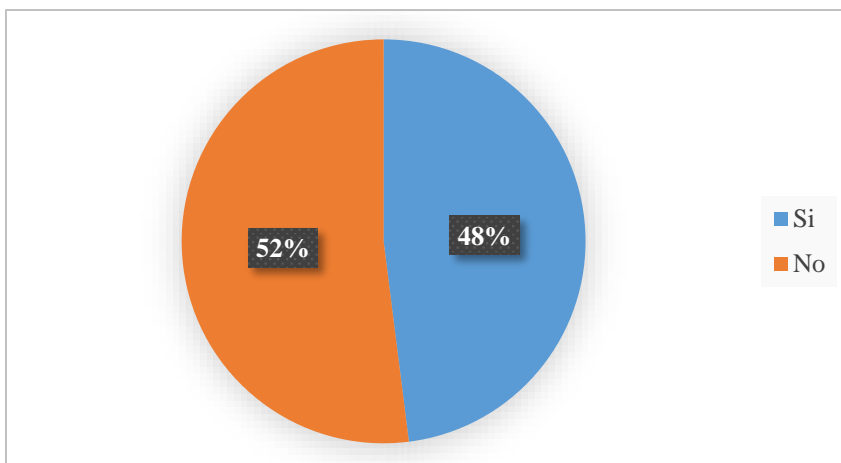
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	48%
No	13	52%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 6

Porcentaje de la pregunta 5 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 48% de los encuestados manifestaron que, si conocen alguna guía que estimule el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a, mientras que el 52% no conocen alguna guía que estimule el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados no conocen alguna guía que estimule el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

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

Tabla 8

Pregunta 1 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

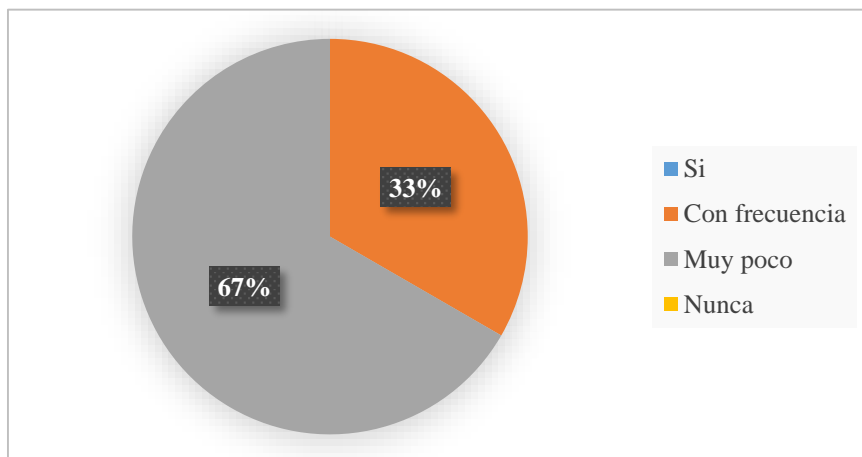
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
Con frecuencia	1	33%
Muy poco	2	67%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 7

Porcentaje de la pregunta 1 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 33% de los encuestados manifestaron que, con frecuencia implementan juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante, mientras que el 67% muy poco

implementan juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados muy poco implementan juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante.

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

Tabla 9

Pregunta 2 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

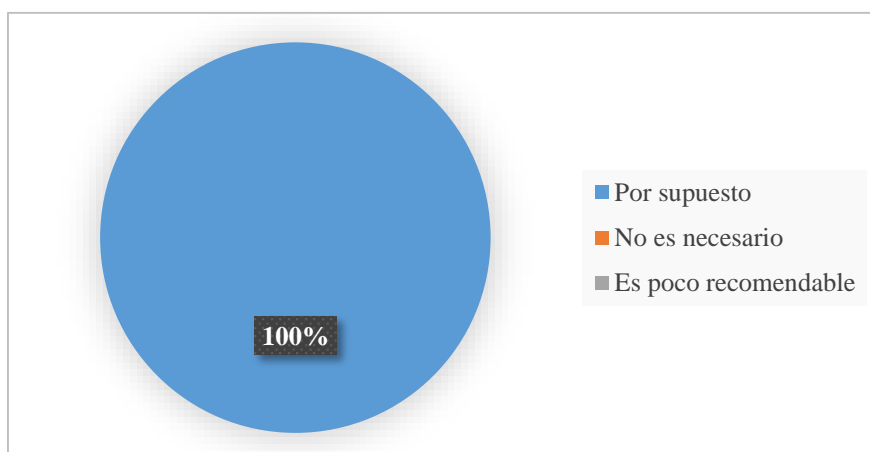
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Por supuesto	3	100%
No es necesario	0	0%
Es poco recomendable	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 8

Porcentaje de la pregunta 2 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 100% de las personas encuestadas manifestaron que, por supuesto consideran que es importante implementar los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje.

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

Tabla 10

Pregunta 3 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

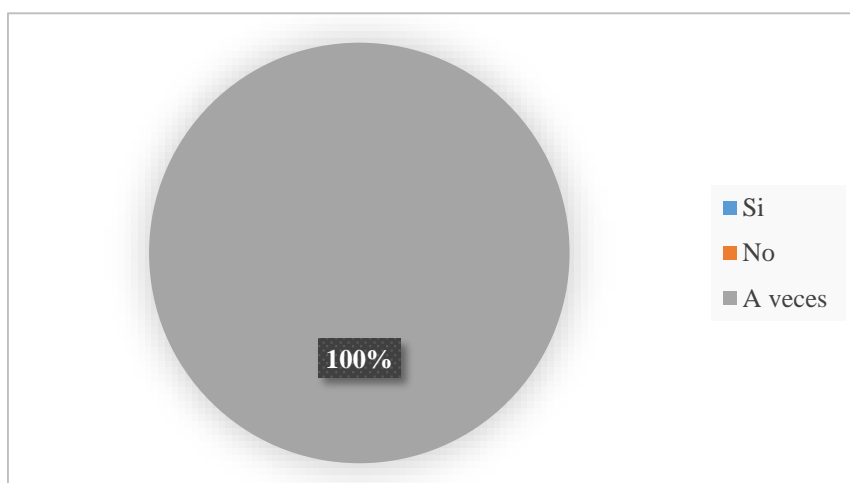
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	0	0%
A veces	3	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 9

Porcentaje de la pregunta 3 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 100% de las personas encuestadas manifestaron que, a veces los juegos didácticos forman parte en sus clases diarias como recurso de enseñanza aprendizaje.

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

Tabla 11

Pregunta 4 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

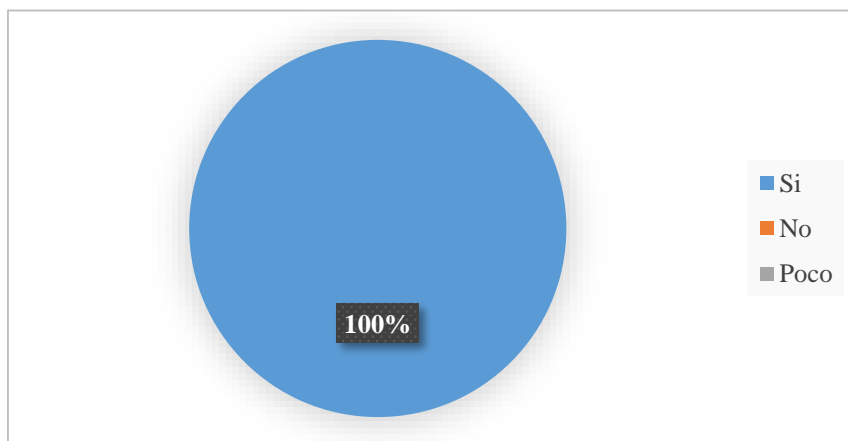
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
Poco	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 10

Porcentaje de la pregunta 4 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 100% de las personas encuestadas manifestaron que, si utilizan frecuentemente los juegos didácticos para desarrollar la socialización del estudiante.

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

Tabla 12

Pregunta 5 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

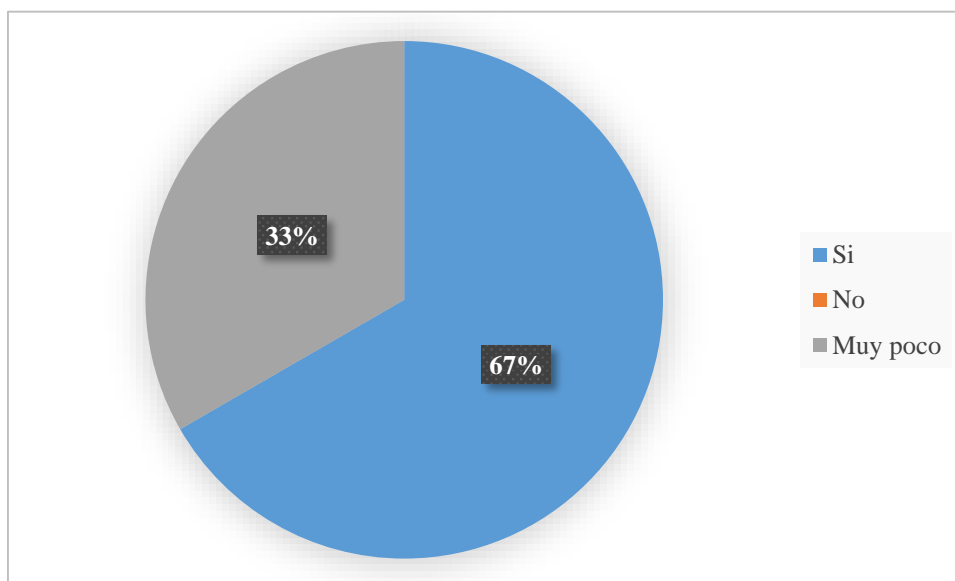
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	67%
No	0	0%
Muy poco	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 11

Porcentaje de la pregunta 5 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 67% de los encuestados manifestaron que, si es constante la participación de los estudiantes en los juegos que se realizan, mientras que el 33% no es constante la participación de los estudiantes en los juegos que se realizan. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados consideran que si es constante la participación de los estudiantes en los juegos que se realizan.

3.6.CRONOGRAMA

Tabla 13

Cronograma del proyecto

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización del proceso de titulación.				X												
Asignación de tutor.						X										
Propuesta del tema del perfil.							X									
Elaboración del perfil.								X								
Subir los componentes del perfil.									X							
Corrección del perfil.									X							
Elaboración del proyecto de tesis.										X						
Subir los componentes del proyecto.											X					
Corrección del proyecto.											X					
Elaboración y subida del informe final.												X				
Corrección del informe.												X				
Aprobación del informe.														X		
Sustentación del informe.																X

Elaborado por: (Coello, 2022)

3.7.PRESUPUESTO

Tabla 14

Presupuesto

RECURSOS ECONÓMICOS	UNIDADES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Pendrive.	2	\$5,00	\$10,00
Cambio de tinta continua a la impresora.	4	\$8,00	\$32,00
Resma de papel tamaño A4.	1	\$3.50	\$3.50
Cds.	2	\$1.25	\$2.50
Esferográficos.	4	\$0,35	\$1.40
TOTAL			\$49,40
SERVICIOS BÁSICOS	UNIDADES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Internet.	1	\$20,00	\$20,00
Copias.	50	\$0,03	\$15,00
Anillados.	3	\$2,50	\$7,50
Mantenimiento de laptop y pc de mesa	2	\$25,00	\$50,00
TOTAL			\$92,50
TRANSPORTE Y ALIMENTACIÓN	UNIDADES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Pago de ruta	24	3,50	\$84,00
Pago de bus.	30	\$0,35	\$10,50
Desayuno	12	2,50	\$30,00
Almuerzo.	12	\$2.50	\$30,00
TOTAL			\$154,50
SUMA TOTAL DE LOS GASTOS GENERADOS			\$296,40

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

3.8.CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.8.1. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS

- Mediante el presente proyecto de investigación se han determinado las clases de juegos que se pueden aplicar para un correcto desarrollo motor del niño, en base a todo lo que hemos investigado, concluimos que el juego en los niños es fundamental y para ello debemos saber cómo utilizarlo para la educación.
- En la edad de los de 3 a 5 años el desarrollo motor de los niños tiene más sentido porque tienen más control y coordinación de los movimientos de su cuerpo, por lo que son más independientes y aprenden de cada experiencia.
- Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los niños, se debe dar importancia al juego como máximo exponente pedagógico para un mejor desarrollo de las dimensiones educativas que están planteadas en la Educación Inicial.

3.8.2. CONCLUSIÓN GENERAL

Los docentes no son los únicos responsables en la ejecución del desarrollo psicomotor y aprendizaje del infante, sino también todo el entorno que lo rodea, porque en este medio es donde más estímulos reciben en especial desde el hogar, los padres tienen que estar presente en cada etapa del infante para que el crecimiento de este sea de una manera adecuada, por esto es necesario que exista una estimulación propicia en el desarrollo psicomotriz desde las edades iniciales a través de los juegos lúdicos y didácticos, los juegos son de alto contenido para potencializar las habilidades motrices, cognitivas afectivas y psicosociales en los niños de esta edad.

3.9.RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.9.1. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS

- Es necesario que dentro de las planificaciones los maestros den mayor importancia al desarrollo psicomotriz para potencializarlo, en especial en estas edades que los niños están formando su personalidad.
- Se recomienda que los padres de familia lleven un mayor control sobre las actividades que realizaba sus hijos en sus tiempos libres, e incentiven al juego para el desarrollo saludable y la interacción entre niños y adultos.
- Es importante incentivar que en los Programas Curriculares Institucionales se dé más valor a las actividades lúdicas como son la danza, deporte y los juegos pero que estos estén específicamente dirigido al desarrollo psicomotriz de los niños.

3.9.2. RECOMENDACIÓN GENERAL

Se recomienda que los docentes refuercen la metodología del juego dentro y fuera del aula de clase en especial en el inicial donde los niños van a disfrutar del aprendizaje y a la vez divertirse, se debe relacionar el aprendizaje con el juego para que estimulen debidamente la psicomotricidad pero sin dejar de lado los aspectos cognitivos que también son importantes, es necesario que la docente estimule el desarrollo psicomotor del niño mediante los juegos básicos acorde a la edad, es importante incluir a los padres y que también se mantengan atentos a la necesidad que tiene el juego para el desarrollo motor del niño .

CAPITULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADO

4.1.1. ALTERNATIVA OBTENIDA

La investigación permitió plantear una Guía de estrategias metodológicas mediante el juego para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad, estas actividades ayudaran en el perfeccionamiento de la coordinación motriz y coordinación viso manual del infante, proceso que le servirá para lo largo de su vida.

La propuesta está fundamentada en actividades lúdicas desarrolladas mediante los juegos de construcciones, juegos simbólicos, juegos de reglas y los juegos cognoscitivos, promoviendo mediante estos dinamismo el desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, estas actividades permite que el niño ejecute su creatividad e imaginación, como también aprende a expresar sus acuerdos, desacuerdos, emociones, desconciertos y sentimientos, además son estrategias de aprendizaje que producen una gran empatía hacia el juego, es primordial que para lograr un buen resultado el contexto donde se realicen los ejercicios para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa sea agradable y adecuado a la edad del niño(a).

Dentro de la investigación se puedo determinar la importancia de la psicomotricidad en los primeros años de vida y que tan efectivo son los juegos lúdicos y didácticos para aplicar su correcto desarrollo, además se comprobó que mediante los juegos los niños aprenden las diferentes actividades que son planteadas por el docente a cargo, esto se debe al hecho de que el niño juega y se divierte mientras va adquiriendo conocimientos significativos aprendiendo a socializar, a compartir emociones y sentimientos con sus compañeros.

4.1.2. ALCANCE DE LA ALTERNATIVA

El alcance de esta alternativa tuvo como objetivo principal diseñar una Guía de estrategias metodológicas mediante el juego para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad, ayudando de esta manera a que los niños ejecuten actividades dirigidas por el docente, donde se pueda evidenciar que los juegos motores son un instrumento altamente necesario dentro del ámbito escolar del infante.

La presente propuesta está orientada en efectuar un mejor desarrollo motor del niño mediante los juegos motrices, por lo cual se implementaron estrategias, técnicas, destrezas y habilidades que facilitan su total ejecución, obteniendo conocimientos fundamentales en el área motriz, convivencia y expresión artística del infante, por lo cual es necesario que el profesorado día a día se vaya autoevaluando y aprendiendo diversas maneras de innovar sus metodologías haciendo sus clases participativas, dinámicas, entretenidas e informativas donde sea el niño el sujeto activo y participativo.

El propósito de esta propuesta fue tomado en cuenta a raíz de las investigaciones que se realizaron durante todo el proyecto, donde se pudo determinar que en los grupos seleccionados para nuestra indagación, se notaba una ligera falta de aplicaciones didácticas a través del juego para el desarrollo motor fino y grueso de los niños de 3 a 5 años, por lo que se decidió trabajar en estos aspectos planteando una serie de actividades que puedan servir a los docentes de educación inicial y que estos lo apliquen con su grupo a cargo, para esto tomamos los diferentes tipos de juegos que se conocen y formulamos la guía para así poder dar una idea de cómo lo pueden utilizar en las diferentes áreas ya sea el área de motriz fina o el área motriz gruesa, esperando que el infante reaccione de manera positiva a las actividades planteadas dentro de la guía.

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA

4.1.3.1. ANTECEDENTES

En el proceso de la investigación ejecutada en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo se realizaron encuestas tanto a padres de familia como a docentes de educación inicial, donde se evidencio una notoria deficiencia de conocimiento sobre el tema por parte de los padres de familia, también se percibió que varias docentes no aplican comúnmente actividades donde se utilice el juego como estrategia principal para el mejoramiento del desarrollo psicomotor del niño.

Por lo que se define la elaboración de una guía metodológica que permita desarrollar el área motriz de los niños de 3 a 5 años a través de estrategias didácticas que pongan como instrumento principal el juego, ya que este posee un papel importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a que los niños aprenden mejor jugando porque ingresan en un ambiente donde se sienten seguros y confían en su totalidad de lo que están haciendo, por esta razón debería ser esta una de las estrategias de enseñanza más utilizada dentro del ámbito del aprendizaje.

La comunicación entre la docente y los niños es la base para una relación escolar favorable, por esto es necesario que la comunicación que exista dentro del aula fluya sin ser forzada, el infante deber confiar en la persona a cargo para que participe activamente con entusiasmo y esmero en las actividades que sean propuesta, dando paso a la base de una buena enseñanza. Los juegos son una herramienta que ayudan a fortalecer las habilidades sociales y de compañerismo de los niños, creando ambiente de diversión y confianza dando inicio a la primera fase socialización de un individuo que se verá reflejada hasta la edad adulta.

4.1.3.2.JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo tiene como intención, analizar la estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, como resultado es la elaboración de una guía metodológica donde se presentan los tipos de juegos que se pueden implementar en la educación para el desarrollo psicomotor del infante.

Se considera importante el desarrollo de esta guía didáctica de actividades mediante el juego porque mediante este se desarrollan habilidades motrices, es una herramienta que brinda a las docentes estrategias que puedan aplicar dentro de sus clases, ya sea que estas sean dadas dentro del aula o al aire libre.

Los beneficiarios directos de esta guía son los niños de 3 a 5 años, porque esta propuesta fue planteada en base a lo que ellos necesitan, también los docentes se benefician ya que son actividades lúdicas y divertidas que pueden tomar en cuanto a la hora de dar su clase, los beneficios que se pueden obtener mediante esta planificación metodológica es que los infantes desarrollen sus habilidades psicomotoras de una forma divertida por medio del juego, lo cual también ayudara a desarrollar la socialización, el compañerismo y el respeto con los demás niños del curso.

Con la elaboración de esta propuesta se espera tener un impacto positivo tanto para los docentes como también para los niños de 3 a 5 años, ya que se ha tomado en cuenta la importancia que tiene el desarrollo psicomotor a temprana edad y lo necesario que es estimularlo de forma adecuada con los diferentes tipos de juegos.

4.2.OBJETIVOS

4.2.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar una guía de actividades metodológicas para el desarrollo psicomotor del niño a través del juego.

4.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los diferentes tipos de juegos que pueden utilizar los docentes para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa del niño.
- Reconocer la importancia de las actividades que ayudaran para el mejoramiento de del desarrollo motor del niño.
- Emplear actividades que se puedan ejecutar en la clase de forma divertida para el desarrollo psicomotor del niño mediante el juego.

4.3.ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. TÍTULO

Guía de estrategias metodológicas mediante el juego para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 5 años de edad.

4.3.2. COMPONENTES DE LA PROPUESTA

Los compontes de esta iniciativa que es la guía metodológica para mejorar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en chicos, va a estar compuesta de la siguiente forma; la portada, su desarrollo, ámbito, destreza, objetivo, metodología, duración y la edad.

ACTIVIDADES

El juego cognoscitivo

El juego simbólico

El juego de reglas

El juego de construcciones



Guía





Guía de estrategias
metodológicas
mediante el juego para
el desarrollo de la
psicomotricidad en
niños de 3 a 5 años de
edad



EL JUEGO COGNOSCITIVO

Los juegos cognitivos son juegos que resuelven distintas situaciones a partir del desempeño de habilidades intelectuales como la memoria, la manipulación básica y el lenguaje. En estos juegos se siguen básicamente reglas complejas o extensas, típicamente fichas, un tablero y un instrumento de escritura.



ACTIVIDAD #1

Tabla 15

Cambiando la intensidad

ÁMBITO	Expresión corporal y motricidad
DESTREZA	Realizar una variedad de movimientos y combinaciones de distintas velocidades (rápidas, lentas) y duraciones (largas y cortas).
OBJETIVO	Desarrollar la atención auditiva, la coordinación de movimientos y el conocimiento diferencial de la intensidad.
MATERIALES	Pandereta
DESARROLLO	La docente hace sonar el instrumento, primero suavemente, luego más fuerte, aumentando gradualmente la intensidad del sonido. Los niños realizan movimientos al ritmo de la música: cuando el sonido es ligero, van despacio, cuando aumenta la intensidad del sonido, el niño aumenta la velocidad. Quien se equivoque debe ir hasta el final de la fila, los más atentos serán los de delante.
DURACIÓN	15 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 1

Docente hace sonar un instrumento para desarrollar la coordinación de movimientos de sus alumnos.



Fuente: (shutterstock)

ACTIVIDAD #2

Tabla 16

Adivina quién es

ÁMBITO	Convivencia
DESTREZA	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y tomando roles, les permite mantener un ambiente armonioso con sus compañeros.
OBJETIVO	Desarrollo de la memoria auditiva y visual, y ayudar a reforzar el concepto de los animales.
MATERIALES	Tarjetas didácticas de animales
DESARROLLO	La docente sostiene varias tarjetas didácticas de animales. Un niño sostiene una tarjeta para que los demás no puedan verla. Imita los sonidos y movimientos del animal, y los demás niños tienen que adivinar qué animal es.
DURACIÓN	15 a 20 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 2

Tarjetas que se pueden utilizar para la actividad.



Fuente: (teatimemonkeys, 2018)

ACTIVIDAD #3

Tabla 17

Los Muñecos

ÁMBITO	Expresión artística
DESTREZA	Participar en juegos de rol, simulando interpretar a diferentes personajes de cuentos.
OBJETIVO	Permitir a los niños la libertad de actuar de acuerdo con un patrón determinado, permitiéndoles desarrollar la creatividad a partir de los términos.
MATERIALES	Un cuento o narración elaborada por la docente.
DESARROLLO	De acuerdo con la historia narrada por la docente, un grupo de niños se transforman y viven en un mundo de muñecos. Cada uno de los niños elegirá el muñeco que quiere ser. Dependiendo del muñeco elegido, la juguetería cobrará vida y los "muñecos" realizarán diferentes acciones de acuerdo a las instrucciones de la docente, los roles se irán alternando.
DURACIÓN	30 minutos
EDAD	3 a 5 años


Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 3

Docente narrando una historia.



Fuente: (freepik)



EL JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico es cualquier actividad espontánea en la que los niños utilizan sus habilidades mentales para recrear una escena de entretenimiento. Por ejemplo, podemos ver cómo los niños convierten

ACTIVIDAD #1

Tabla 18

Mamá y papá

ÁMBITO	Expresión artística
DESTREZA	Participar en juegos de rol, simulando interpretar a diferentes personas del entorno.
OBJETIVO	Participar en una variedad de actividades de juego personificando roles con creatividad e imaginación.
MATERIALES	Juguetes
DESARROLLO	Los niños pueden jugar con sus compañeros intercambiando roles, o con un juguete que puedan alimentar, cuidar y sacar a pasear. Igual que hacen los padres con sus hijos.
DURACIÓN	30 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 4

Niños jugando a la mamá y el papá



Fuente: (mllorens, 2019)

ACTIVIDAD #2

Tabla 19

Veterinario

ÁMBITO	Expresión artística
DESTREZA	Participar en juegos de rol, simulando interpretar a diferentes personas del entorno.
OBJETIVO	Participar en una variedad de actividades de juego personificando roles con creatividad e imaginación.
MATERIALES	Juguetes
DESARROLLO	Los niños cuidarán de los animales y aprenderán a ser amables con ellos.
DURACIÓN	30 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 5

Niños jugando a los veterinarios.



Fuente: (educahogar)

ACTIVIDAD #3

Tabla 20

Supermercado

ÁMBITO	Expresión artística
DESTREZA	Participar en juegos de rol, simulando interpretar a diferentes personas del entorno.
OBJETIVO	Participar en una variedad de actividades de juego personificando roles con creatividad e imaginación.
MATERIALES	Juguetes Mesa o estante
DESARROLLO	Los niños organizan una tienda en la esquina del salón de clases, colocan una mesa o un estante suficiente para recibir clientes.
DURACIÓN	30 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 6

Escenario para el juego del supermercado.



Fuente: (educahogar)



JUEGO DE REGLAS

Estos juegos tienen un conjunto de reglas que los niños creen que deben seguir. Estos son fundamentales para todo tipo de aprendizajes, en los que destacan los conceptos expresivos, sociales, lógicos, donde las primeras reglas suelen ser sencillas, como el escondite, la caza, la gallina ciega, los juegos de pelota.



ACTIVIDAD #1

Tabla 21

Rayuela

ÁMBITO	Expresión corporal y motricidad
DESTREZA	Saltar de un pie a otro alternativamente, de forma independiente.
OBJETIVO	Desarrollar la concentración, equilibrio, puntería, coordinación corporal y paciencia.
MATERIALES	Tiza
REGLAS	Se pinta con tiza diez cuadrados dispuestos en forma de avión en el suelo y numerados del uno al diez dentro de cada cuadro. Si la superficie está sucia, puede marcar las líneas con un palo u otro objeto.
DESARROLLO	El juego radica en que el jugador tira una piedra plana sobre la casilla 1 y tira de ella de forma que la empuje con un pie y no pise las líneas. Si lo consigue, tirará la piedra de la casilla 2 para volver a empezar el carril desde este punto, y así hasta el 10. Gana el que llega a la meta.
DURACIÓN	30 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Figura 7

Niños jugando a la rayuela



Fuente: (freepik)

ACTIVIDAD #2

Tabla 22

La gallinita ciega

ÁMBITO	Expresión corporal y motricidad
DESTREZA	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y tomando roles, les permite mantener un ambiente armonioso con sus compañeros.
OBJETIVO	Desarrollar la atención, los reflejos y la percepción del espacio.
MATERIALES	Pañuelo o bufanda
REGLAS	Con un pañuelo, bufanda o lo que tengas a mano, venda los ojos a uno de los jugadores para que no pueda ver nada. Luego tuvo que darse la vuelta mientras los demás cantaban al unísono: “Gallinita, gallinita, ¿qué has perdido en el pajar? Una aguja y un dedal. Da 3 vueltas y los encontrarás. »
DESARROLLO	Una vez desorientada, la “gallinita ciega” debe agarrar a uno de los jugadores y darse cuenta de quién es. Si tiene éxito, quien sea atrapado se convertirá en la nueva gallina.
DURACIÓN	20 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Figura 8

Niños jugando a la gallinita ciega



Fuente: (123rf)

ACTIVIDAD #3

Tabla 23

Atrapa la cola

ÁMBITO	Expresión corporal y motricidad
DESTREZA	Caminar, saltar y correr de un lugar a otro, coordinadamente estas formas de movimiento, a diferentes velocidades y en superficies planas e inclinadas con dificultades.
OBJETIVO	Desarrollar la agilidad y la coordinación.
MATERIALES	Pañuelo
REGLAS	Todos los participantes se colocaran un pañuelo en la espalda, enganchado a la cinturilla de prenda de vestir.
DESARROLLO	Tan pronto como se emita la señal, todos deben encontrar la forma de robarle la cola al compañero, pero al mismo tiempo deben escapar para que nadie pueda robarles la cola. El que obtenga más colas gana.
DURACIÓN	20 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Figura 9

Niños jugando a atrapar la cola.



Fuente: (mundoprimeria)

JUEGO DE CONSTRUCCIONES

Los juegos de construcción aparecieron en el primer año más o menos y funcionaron al mismo tiempo que otros géneros de juegos. Ha evolucionado a lo largo de los años, a veces sirviendo a los juegos predominantes en cada etapa. Primero, los niños apilan un objeto encima de otro solo para perfeccionar el movimiento



ACTIVIDAD #1

Tabla 24

Bloques apilables

ÁMBITO	Relaciones lógico-matemáticas
DESTREZA	Reconocer la posición de los objetos en relación con uno mismo y varios hitos conceptuales espaciales: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.
OBJETIVO	Manejar conceptos espaciales básicos para conocer la ubicación exacta de los objetos y sus interacciones con ellos.
MATERIALES	Bloques de madera
DESARROLLO	Los niños pueden aprender los colores y las formas, sus ángulos y los conceptos de equilibrio y peso de una forma sencilla y divertida.
DURACIÓN	25 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Figura 10

Niña jugando con bloques apilables.



Fuente: (clarin, 2020)

ACTIVIDAD #2

Tabla 25

Nuheby

ÁMBITO	Relaciones lógico-matemáticas
DESTREZA	Clasifica objetos con dos características (tamaño, color o forma).
OBJETIVO	Comprender los conceptos básicos de cantidades, facilitar el desarrollo de habilidades de pensamiento para resolver problemas sencillos.
MATERIALES	40 piezas de madera, que incluye varias herramientas como: martillo, tornillo y destornilladores.
DESARROLLO	Los niños pueden jugar de forma segura con herramientas y practicar habilidades como la motricidad fina y la coordinación ojo-mano.
DURACIÓN	25 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Figura 11

Juego Nuheby



Fuente: (juegosfera, 2021)

ACTIVIDAD #3

Tabla 26

Tuberías

ÁMBITO	Relaciones lógico-matemáticas
DESTREZA	Establecer la relación correspondiente entre los elementos de un conjunto de objetos.
OBJETIVO	Comprender los conceptos básicos de cantidades, facilitar el desarrollo de habilidades de pensamiento para resolver problemas sencillos.
MATERIALES	Bloques de construcción Placa base
DESARROLLO	Este es un juego donde priman la creatividad y la habilidad.
DURACIÓN	30 minutos
EDAD	3 a 5 años

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Figura 12

Juego de tuberías.



Fuente: (todosobrejuguetes)

4.4.RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Los resultados esperados de esta guía es fomentar en gran manera la aplicación de juegos lúdicos y didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad esto hará que los niños de 3 a 5 años logren un mejor progreso motor al realizar estas actividades correspondientes, permitiendo un trabajo sistematizado, organizado y proyectado bajo los parámetros del proceso de planificación.

Todo lo que vamos a lograr es que los niños tengan una mejor convivencia y puedan interactuar entre sí mismo. Al orientarse a los niños, tienen un componente educacional al representar una forma divertida de aprender a controlar la coordinación de su cuerpo.

BIBLIOGRAFÍA

- 123rf. (s.f.). Obtenido de https://es.123rf.com/photo_97363864_ilustraci%C3%B3n-vectorial-de-ni%C3%B1os-jugando-a-la-gallina-ciega.html
- Ander-Egg. (2018). *tipo de investigacin (investigacion basica)*.
- Andrés Galindo . (2016). Metodos de la Investigacion. En A. Galindo. Madrid.
- Arnold. (2016). *Significdos*. Obtenido de modalidad de investigacion : <https://www.significados.com/investigacion-documental/#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20o%20bibliogr%C3%A1fica,%2C%20registros%20audiovisuales%2C%20entre%20otros>.
- Barraza. (2018).
- Bermúdez y Rodríguez. (2017). *investigacion exploratoria*. Obtenido de tipos de investigacion.
- Blanca, S. (2 de Julio de 2019). *enfemenino*. Obtenido de <https://www.enfemenino.com/bebes/que-es-la-motricidad-s2880018.html>
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *wordpress*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- clarin. (30 de Diciembre de 2020). Obtenido de https://www.clarin.com/familias/juegos-construccion-ideas-proponerles-chicos-casa_0_dL0lw2Tlo.html
- Coello, Y. (7 de Marzo de 2022).
- Coello, Y., & Quiroz, G. (17 de Febrero de 2022).
- educahogar. (s.f.). Obtenido de <https://www.educahogar.net/8-juegos-simbolicos-para-ensenar-profesiones/>
- enfemenino. (2 de Julio de 2019). Obtenido de <https://www.enfemenino.com/bebes/que-es-la-motricidad-s2880018.html>
- feandalucia. (19 de Marzo de 2012). Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9214.pdf>
- Fidias G. Arias. (2016). *Investigacion explicativa*.
- freepik. (s.f.). Obtenido de https://www.freepik.es/vector-gratis/profesor-contando-cuentoninos_750155.htm
- freepik. (s.f.). Obtenido de https://www.freepik.es/vector-premium/ninos-jugando-rayuela-fondo-blanco_2226413.htm
- Garcés M. (2018). *el desarrollo psicomotor como cambio constante y gradual* .
- García y Fernández. (1994). *La psicomotricidad habilidad que incorpora las metodologías del desarrollo*.
- García, Fernández. (1994).
- Guy Jacquin . (1996).
- Guy Jacquin. (1996). *el juego como destreza espontanea*. Obtenido de el juego es una destreza automática, espontánea y desinteresada: <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Haeussler & Marchant. (2016).
- Haeussler & Marchant. (2016). *el desarrollo psicomotor como “la madurez psicológica y motora* .
- Hernandez R. (2017).
- Hernandez R. (2017). *el juego condicion importante para el niño*.
- Hernandez Rodriguez. (2017). *EL juego practica la socializacion en la etapa infantil*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1765/T-UTB-CEPOS-MDC-0000058.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jean Piaget. (1956).
- Jean Piaget. (1956). *el juego parte de la impresionante inteligencia del niño*.
- juegosfera. (25 de Septiembre de 2021). Obtenido de <https://www.juegosfera.net/es/juegos-tradicionales-de-construccion>

- La psicomotricidad*. (17 de Noviembre de 2015). Obtenido de <http://lpsicomotricidadcriteriosfinaygruesa.blogspot.com/2015/11/la-psicomotricidad-gruesa.html>
- Lopez. (2016). La Psicomotricidad. En l. p. niño.
- Lopez. J y Zamora. M. (2016).
- Lopez. J y Zamora. M. (2016). *el entorno al esquema corporal*. Obtenido de °: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2384/1/tps679.pdf>
- Malaguzzi. (2004). El juego en la educacion inicial. En C. M. Ana Beatriz Cárdenas Restrepo, *El juego en educacion inicial* (pág. 18). Bogota, Colombia: Panamericana Formas e Impresiones S.A.
- Markus. (2017). *Froebel el juego es la representacion de la vida* .
- Martínez. (2016). *metodos de investigacion (metodo analitico)*.
- Melendez, Cruz, Morales y Lobera. (2016). La Psicomotricidad .
- Melendez, Cruz, Morales y Lobera. (2016). La Psicomotricidad como proceso de movimientos. *mllorens*. (19 de Noviembre de 2019). Obtenido de <https://www.mllorens.es/juego-simbolico-jugando-mama-papa/>
- mundoprimeria*. (s.f.). Obtenido de <https://www.mundoprimeria.com/blog/8-juegos-patio-tradicionales-reglas>
- Pacheco G. (2015). Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Pacheco G. (2015). *El objetivo de la psicomotricidad* . Madrid. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Pacheco Garces. (2015). *La psicomotricidad*. Obtenido de La psicomotricidad segun Pacheco: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Peña y Castro. (2012). *El juego en l educacion inicial*. Obtenido de El juego en la educación inicial, alternativas para potenciar el desarrollo de los niños: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Pereyra, V. (07 de octubre de 2021). *El juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de El desarrollo del juego en la niñez: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Posada. (2016). El juego en los niños. En e. j. palbra.
- Quiroz, G. (7 de Marzo de 2022).
- Retamales, F. (9 de Abril de 2018). *arteyparte*. Obtenido de <https://www.ayp.org.ar/project/origen-de-la-psicomotricidad/>
- Santa palella y Filiberto Martins. (2017). *Investigacion de campo*.
- shutterstock*. (s.f.). Obtenido de <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/young-teacher-girl-playing-music-classroom-143622727>
- teatimemonkeys*. (2018). Obtenido de <https://www.teatimemonkeys.com/animales-de-la-granja-tarjetas-didacticas/?lang=es>
- todosobrejuguetes*. (s.f.). Obtenido de <https://www.todosobrejuguetes.com/juegos-de-construccion-3-a-6-anos/>
- Villarreal M. (2018). *“La Primavera”*. Obtenido de Sistema de aprendizaje interactivo enfocado al desarrollo de la expresion corporal y motricidad de niños de 3 a 4 años de edad del centro infantil La Primavera.
- Zarza. (2016). Los metodos investigativos . En Z. Flores. Bogota .

ANEXOS

MATRIZ #1**Tabla 27***Matriz de hipótesis*

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOS	TÉCNICAS
La aplicación del juego facilitará el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.	Juego Desarrollo de la psicomotricidad	Metodología del docente Captación del infante	Método analítico	Encuesta
Si el docente se capacita sobre la importancia del juego en inicial mejoraría el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.	Importancia del juego Desarrollo psicomotor	Desarrollo de habilidades motoras Adquieren conocimientos	Método analítico	Encuesta
Al utilizar los juegos didácticos se adquieren destrezas y habilidades psicomotoras en los estudiantes de 3 a 5 años de la unidad educativa Adolfo María Astudillo.	Juegos didácticos Destrezas y habilidades psicomotoras	Desarrollo de habilidades cognitivas Desarrollo del compañerismo a través del juego	Método analítico	Encuesta

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

MATRIZ #2

Tabla 28

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable Independiente	Otros elementos
¿De qué manera influyen los juegos utilizados como actividades académicas en el proceso de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo?	Analizar el impacto de los juegos utilizados en el proceso de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa en niños de 3 a 5 años en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.	La aplicación del juego facilitará el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo Si no existiera la aplicación del juego posiblemente se dificultará el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.	El juego en los niños de 3 a 5 años	Tipos de investigación Investigación exploratoria Investigación documental Método de investigación Método analítico Instrumentos de recolección de la información Encuesta a docentes y padres de familia
Subproblemas o derivados	Objetivos específicos	Subhipótesis o derivadas	Variable Dependiente	
¿Cuáles son las bases teóricas que fundamentan el desarrollo de la psicomotricidad?	Determinar cuáles son las teorías que sustentan el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa a través del juego.	Si el docente se capacita sobre la importancia del juego en inicial mejoraría el desarrollo psicomotor de los estudiantes de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo.	Desarrollo de la psicomotricidad	
¿Cuáles son los tipos de juegos que se deberían aplicar para desarrollar la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años?	Identificar los diferentes tipos de juegos que se pueden emplear para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 5 años.	Al utilizar los juegos didácticos se adquieren destrezas y habilidades psicomotoras en los estudiantes de 3 a 5 años de la unidad educativa Adolfo María Astudillo.		
¿Cómo influyen los juegos en el desarrollo de la psicomotricidad infantil?	Analizar la relación que existe entre los diferentes tipos de juegos y el desarrollo de la psicomotricidad infantil.	El proceso enseñanza de los estudiantes de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo mejoraría con la implementación de una guía pedagógica, y así fortalecer el desarrollo psicomotriz del niño.		

Elaborado por: (Coello, 2022)

MATRIZ #3

Tabla 29

Variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego en los niños de 3 a 5 años					
CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTO RECOLECCION DE DATOS
El juego es un mecanismo de aprendizaje fundamental para los niños y los docentes deben guiarlos y darles las herramientas para que este aprendizaje se lleve a cabo de manera adecuada.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de la socialización a través del juego 2. Ejecución de juegos didácticos y lúdicos 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Adquisición de nuevos conocimientos 2) Aprendizaje significativo a través del juego 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Implementa juegos específicos para el desarrollo psicomotor del estudiante? 2. ¿Forma parte en sus clases diarias los juegos didácticos como recurso de enseñanza aprendizaje? 	Encuesta.	Bancos de preguntas.

Elaborado por: (Coello, 2022)

Tabla 30

Variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo de la psicomotricidad					
CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTO RECOLECCION DE DATOS
La psicomotricidad como la mediación educativa o terapéutica que tiene como fin el desarrollo de las capacidades motrices, expresivas y creativas del infante por medio corporal, y usa el desplazamiento para el logro del mismo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo de destrezas motoras 2. Uso de procesos educativos para adquirir conocimientos motrices 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Destrezas del estudiante en el desenvolvimiento del cuerpo 2) Ejecución de habilidades motrices finas y gruesas 	<ol style="list-style-type: none"> 3. ¿Desde su perspectiva docente cree que la aplicación de Estrategias Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad? 4. ¿Aplica técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a? 	Encuesta.	Bancos de preguntas.

Elaborado por: (Coello, 2022)

GUÍA DE PREGUNTAS REALIZADAS EN LA ENCUESTA #1 A PADRES DE FAMILIA

1. ¿Usted como padre/madre conoce como estimular la psicomotricidad en el niño/a?
Si
No
Un poco
2. ¿Cómo reacciona el niño (a) a los juegos que requieren muchas habilidades motoras?
Le gustan
Los solicita
Los rechaza
Se cansa rápido
Se frustra
3. ¿Considera que el uso de estrategias didácticas mejora el desarrollo de la motricidad fina del niño/a?
Si
No
Un poco
4. ¿Está ayudando a su hijo/a, a desarrollar habilidades motoras finas?
Si
No
Un poco
5. ¿Conoce alguna guía que estimule el desarrollo de la motricidad gruesa del niño/a?
Si
No
6. ¿Su hijo/a domina las habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar, bailar?
Si
No
Un poco
7. ¿Su hijo/a manipula objetos pequeños con destreza y coordinación?
Si
No
8. ¿Usted como padre/madre cree que los movimientos de su hijo/a son apropiados para su edad?
Si
No
Tal vez

9. ¿Cómo padre/madre realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo/a?

- Si
- No
- A veces

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

- Si
- No
- Pocas veces

GUÍA DE PREGUNTAS REALIZADAS EN LA ENCUESTA #2 A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

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

- Si
- Con frecuencia
- Muy poco
- Nunca

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

- Por supuesto
- No es necesario
- Es poco recomendable

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

- Si
- No
- A veces

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

- Si
- No
- Poco

5. ¿Es constante la participación de los estudiantes en los juegos que usted realiza?
- Si
No
Muy poco
6. ¿Con que frecuencia utiliza juegos didácticos cooperativos?
- Siempre
Muy frecuente
Poco
7. ¿Los estudiantes se integran con facilidad con sus compañeros en los juegos que realiza?
- Si
No
Muy poco
8. ¿Desde su perspectiva docente cree que la aplicación de Estrategias Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad?
- Si
No
Tal vez
9. ¿Aplica técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a?
- Si
Con frecuencia
Pocas veces
Nunca
10. ¿Le gustaría recibir una capacitación sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños mediante el juego?
- Si
No

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

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

Tabla 31

Pregunta 6 de la encuesta aplicada a los padres de familia

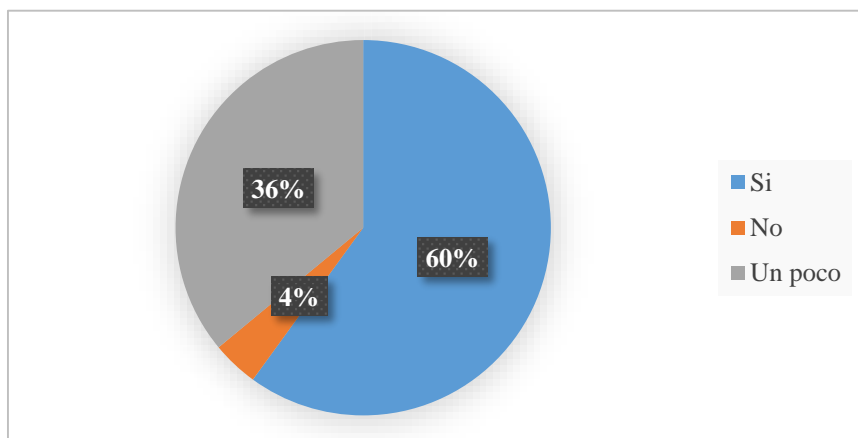
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	60%
No	1	4%
Un poco	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 12

Porcentaje de la pregunta 6 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 60% de los encuestados manifestaron que, su hijo/a si domina las habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar, bailar, mientras que el 4% su hijo/a no domina las habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar, bailar y finalmente el 36% restantes consideran que su hijo/a domina un poco las habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar, bailar. De esta forma, se puede detectar que los hijos de la

mayoría de los encuestados si dominan las habilidades motoras gruesas como correr, saltar, trepar, bailar.

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

Tabla 32

Pregunta 7 de la encuesta aplicada a los padres de familia

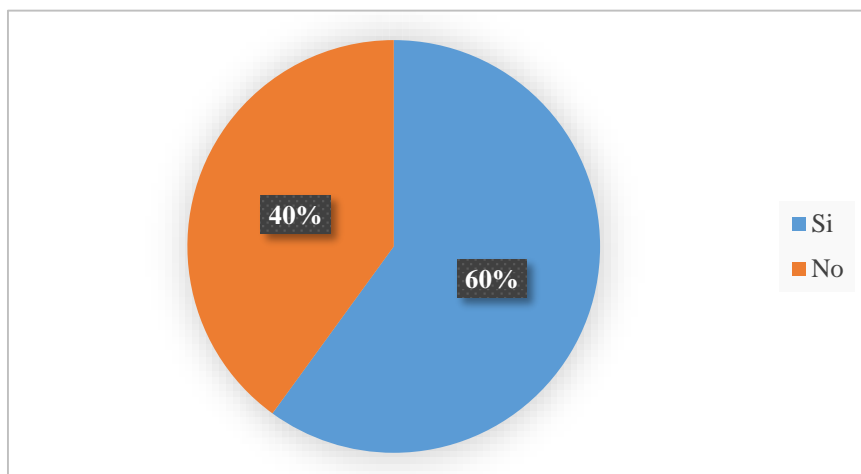
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	60%
No	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 13

Porcentaje de la pregunta 7 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 60% de los encuestados manifestaron que, su hijo/a si manipula objetos pequeños con destreza y coordinación, mientras que el 40% su hijo/a no manipula objetos

pequeños con destreza y coordinación. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados manifestaron que, su hijo/a si manipula objetos pequeños con destreza y coordinación.

8. ¿Usted como padre/madre cree que los movimientos de su hijo/a son apropiados para su edad?

Tabla 33

Pregunta 8 de la encuesta aplicada a los padres de familia

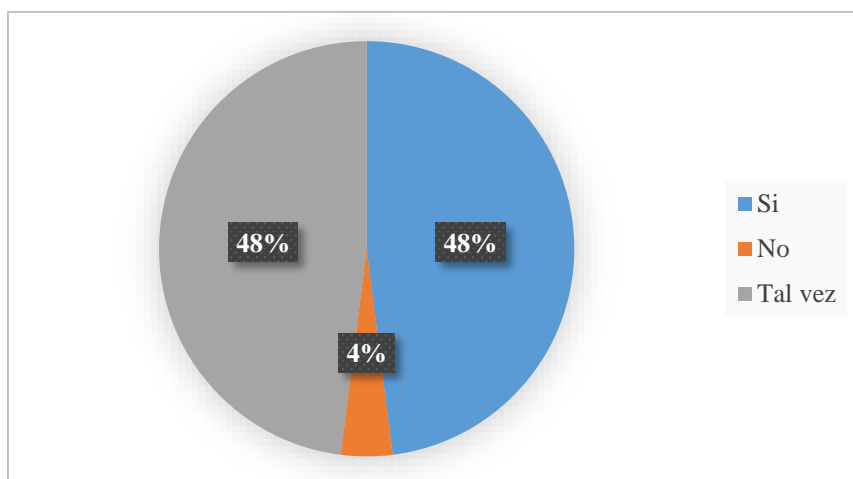
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	48%
No	1	4%
Tal vez	12	48%
TOTAL	25	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 14

Porcentaje de la pregunta 8 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 48% de los encuestados manifestaron que, como padre/madre si cree que los movimientos de su hijo/a son apropiados para su edad, mientras que el 4% como padre/madre no cree que los movimientos de su hijo/a son apropiados para su edad y finalmente el 48% restantes consideran que como padre/madre si o tal vez cree que los movimientos de su hijo/a son apropiados para su edad. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados si o tal vez cree que los movimientos de su hijo/a son apropiados para su edad.

9. ¿Cómo padre/madre realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo/a?

Tabla 34

Pregunta 9 de la encuesta aplicada a los padres de familia

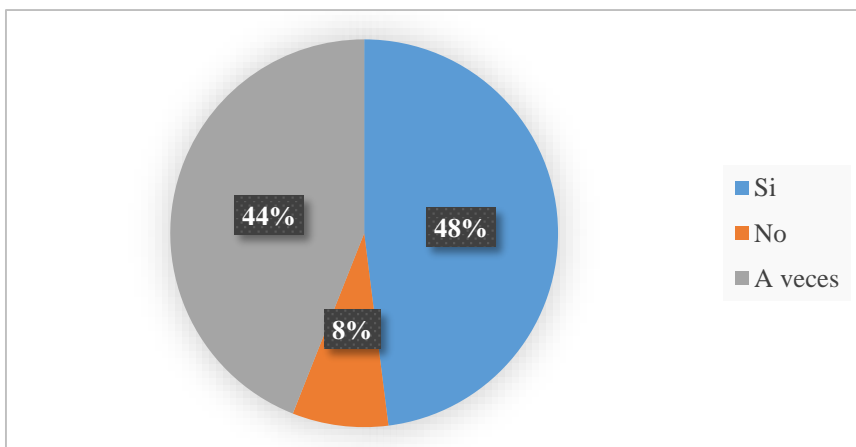
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	48%
No	2	8%
A veces	11	44%
TOTAL	25	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Coello, 2022)

Gráfico 15

Porcentaje de la pregunta 9 de la encuesta aplicada a los padres de familia



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Coello, 2022)

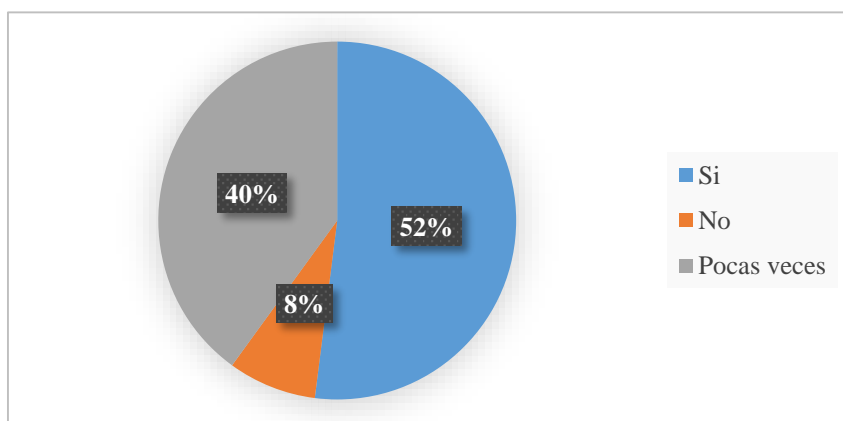
Análisis e interpretación de datos

Según el 48% de los encuestados manifestaron que, cómo padre/madre si realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo/a, mientras que el 8% cómo padre/madre no realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo/a y finalmente el 44% restantes cómo padre/madre a veces realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo/a. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados cómo padre/madre si realiza actividades para estimular la motricidad gruesa o el equilibrio de su hijo/a.

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

Tabla 35*Pregunta 10 de la encuesta aplicada a los padres de familia*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	52%
No	2	8%
Pocas veces	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo***Elaborado por:** (Coello, 2022)**Gráfico 16***Porcentaje de la pregunta 10 de la encuesta aplicada a los padres de familia***Fuente:** *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo***Elaborado por:** (Coello, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 52% de los encuestados manifestaron que, la docente si les ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños de edad temprana, mientras que el 8% la docente no les ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños de edad temprana y finalmente el 40% restantes considera que la docente pocas veces les ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños de edad temprana. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados consideran que la docente si les ha mencionado la importancia del desarrollo psicomotor en los niños de edad temprana.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

6. ¿Con que frecuencia utiliza juegos didácticos cooperativos?

Tabla 36

Pregunta 6 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

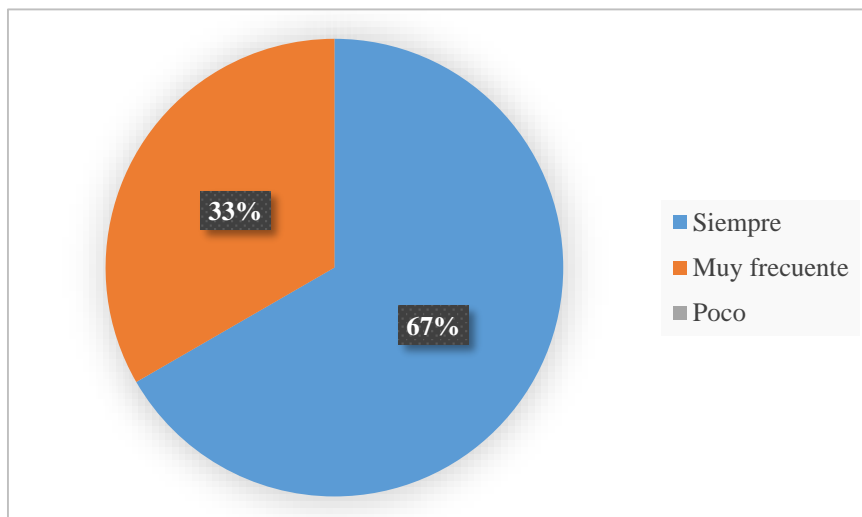
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	67%
Muy frecuente	1	33%
Poco	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 17

Porcentaje de la pregunta 6 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 67% de los encuestados manifestaron que, siempre utilizan con frecuencia los juegos didácticos cooperativos, mientras que el 33% muy frecuentemente utilizan los

juegos didácticos cooperativos. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados siempre utilizan con frecuencia los juegos didácticos cooperativos.

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

Tabla 37

Pregunta 7 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

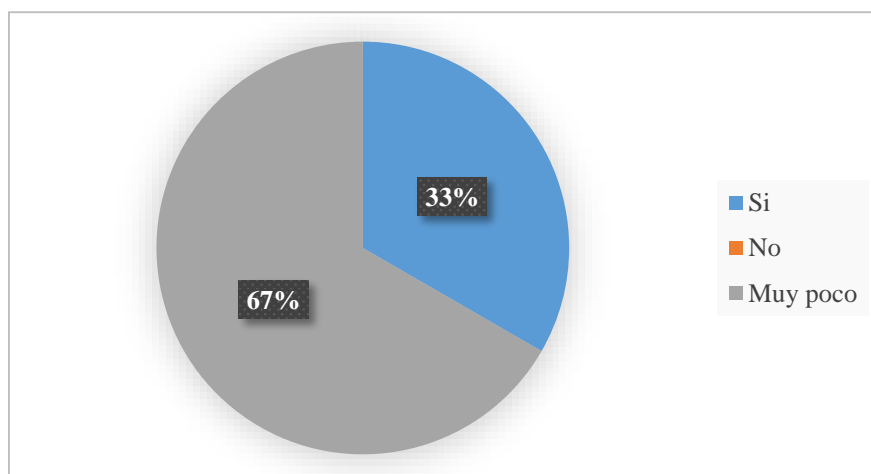
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	33%
No	0	0%
Muy poco	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 18

Porcentaje de la pregunta 7 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 33% de los encuestados manifestaron que, los estudiantes si se integran con facilidad con sus compañeros en los juegos que realiza, mientras que el 67% los estudiantes muy poco se integran con facilidad con sus compañeros en los juegos que realiza. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados consideran que los estudiantes muy poco se integran con facilidad con sus compañeros en los juegos que realiza.

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

Tabla 38

Pregunta 8 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

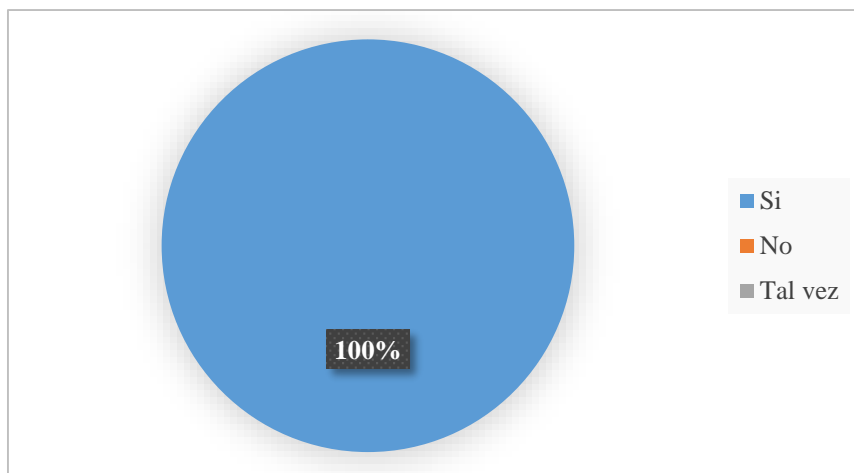
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo*

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 19

Porcentaje de la pregunta 8 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 100% de las personas encuestadas manifestaron que, desde su perspectiva docente si cree que la aplicación de Estrategias Didácticas mejora el desarrollo de la motricidad.

9. ¿Aplica técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a?**Tabla 39**

Pregunta 9 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial

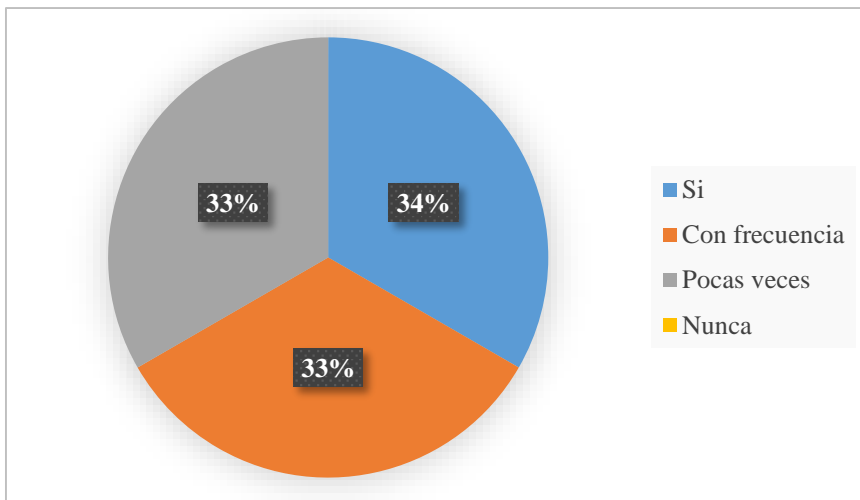
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	34%
Con frecuencia	1	33%
Pocas veces	1	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

Gráfico 20

Porcentaje de la pregunta 9 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial



Fuente: Unidad Educativa Adolfo María Astudillo

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

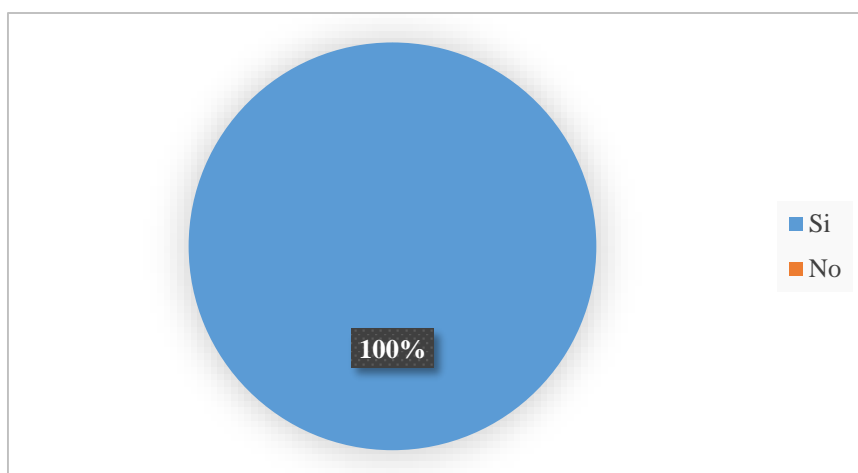
Análisis e interpretación de datos

Según el 34% de los encuestados manifestaron que, si aplican técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a, mientras que el 33% aplican con frecuencia las técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a y finalmente el 33% restantes considera que pocas veces aplican técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a. De esta forma, se puede detectar que la mayoría de los encuestados consideran que si aplican técnicas de estimulación que benefician al desarrollo motriz del niño/a.

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

Tabla 40*Pregunta 10 de la encuesta aplicada a los docentes de educación inicial*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo***Elaborado por:** (Quiroz, 2022)**Gráfico 21***Porcentaje de la pregunta 10 de la encuesta aplicada a docentes de educación inicial***Fuente:** *Unidad Educativa Adolfo María Astudillo***Elaborado por:** (Quiroz, 2022)

Análisis e interpretación de datos

Según el 100% de las personas encuestadas manifestaron que, si les gustaría recibir una capacitación sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños mediante el juego

IMÁGENES SOBRE EL TEMA DE INVESTIGACIÓN

Figura 13

Motricidad fina



Fuente: (enfemenino, 2019)

Figura 14

Motricidad gruesa



Fuente: (La psicomotricidad, 2015)

Figura 15

Desarrollo de la motricidad fina



Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 16

Desarrollo de la motricidad gruesa



Elaborado por: (Quiroz, 2022)

IMAGEN DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA MEDIANTE EL FORMULARIO DE GOOGLE

Figura 17

Encuesta a padres de familia sobre la psicomotricidad y el juego

PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO

Iniciar sesión en Google para guardar lo que haces hecho. Más información

*Obligatorio

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

¿CÓMO QUÉ ES LA PSICOMOTRICIDAD? *

SI

NO

UN POCO

¿LA DOCENTE TE HABLO DE LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTOR? *

SI

NO

POCAS VECES

¿CÓMO REACCIONA A LOS JUEGOS QUE REQUIEREN MUCHAS HABILIDADES MOTORAS? *

LE GUSTAN

LOS SOLICITA

Dirección: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfw5j5110A-cCJhRcB5e1LrCq5_7FqUjOgzyfUgmd2b0d9m1g/viewform?usp=sf_link

Elaborado por: (Coello, 2022)

Figura 18

Encuesta a docentes de educación inicial sobre la psicomotricidad y el juego

PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO

Iniciar sesión en Google para guardar lo que haces hecho. Más información

*Obligatorio

ENCUESTA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL

¿IMPLEMENTA JUEGOS ESPECÍFICOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS ESTUDIANTES? *

SI

CON FRECUENCIA

UN POCO

NUNCA

¿CÓMO DOCENTE USTED CONSIDERA QUE ES IMPORTANTE IMPLEMENTAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE? *

POR SUPUESTO

NO ES NECESARIO

ES POCO RECOMENDABLE

¿JUEGA FRECUENTE EN SUS CLASES CON LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO RECURSO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE? *

SI

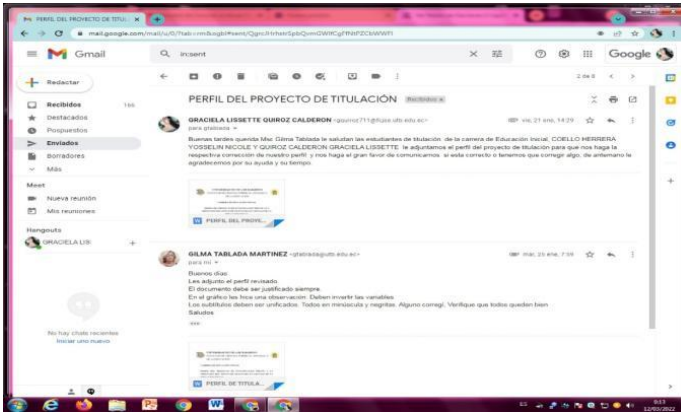
NO

Dirección: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScIzWVEyca7tc3JdyO6LSh1tMUq1bhBNi7jIdtwqsVza-Djdw/viewform?usp=sf_link

Elaborado por: (Quiroz, 2022)

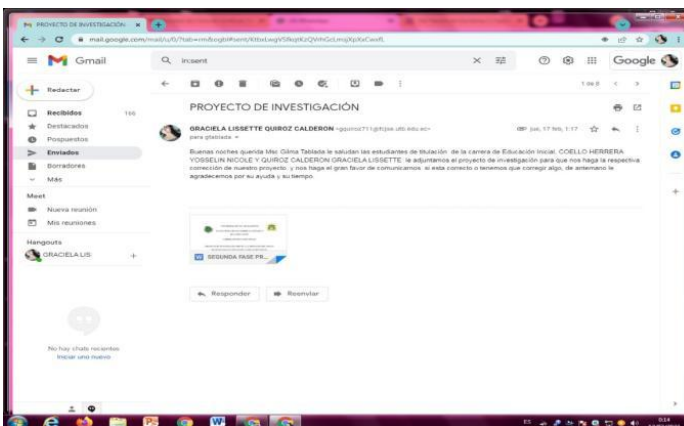
TUTORÍAS

Figura 19
Desarrollo de tutorías del perfil de investigación



Elaborado por: (Coello & Quiroz, 2022)

Figura 20
Desarrollo de tutorías del proyecto de investigación



Elaborado por: (Coello & Quiroz, 2022)

Figura 21
Desarrollo de tutorías del informe final de investigación



Elaborado por: (Coello & Quiroz, 2022)