

# Primera entrega

*por* Brenda Carolina - Roxana Del Rocio Jara Cabrera - Velasco Martillo

---

**Fecha de entrega:** 16-ago-2019 11:08p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1160799970

**Nombre del archivo:** PROYECTO\_DE\_TITULACION\_INICIAL.docx (104.68K)

**Total de palabras:** 8795

**Total de caracteres:** 51411

## **INTRODUCCIÓN**

En la introducción, el contexto de esta sección es una redacción que expone la temática seleccionada. Dentro del tema que se selecciona, se elige un subtema, que será más específico. Esto supone una opción o preferencia, y se especificará desde qué enfoque o ángulo se va a tratar el tema general, y se puede direccionar el rumbo de la redacción. De aquí va a surgir el título de la investigación documental, que será un indicador del contenido real de lo investigado y no, algo general. En la introducción se puede expresar también, por ejemplo, si se ha tenido problemas con la recopilación de datos, el manejo de bibliografía, o con el desarrollo de los temas. También se puede manifestar la conformidad del investigador con el resultado de la investigación realizada. (Mínimo 1 y máximo 2 páginas)

## CAPÍTULO 1

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

**1.1 Tema:** Incidencia <sup>5</sup> del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años.

#### 1.2 Planteamiento del problema

La psicomotricidad es una disciplina que requiere ser tomada en cuenta en la educación inicial de todos los países de la región. Ecuador por medio de las reformas educativas ha dado mayor apertura e importancia a este tipo de educación ya que representa una de las bases esenciales dentro de la formación estudiantil.

Por otro lado, en muchos casos la sociedad ecuatoriana no ha logrado aún comprender la importancia de la educación inicial considerándola poco efectiva llegando al punto de hacer caso omiso, saltándose los niveles iniciales e inscribiendo a sus hijos a primero de básica. Por lo que mantienen concepciones erradas entre las cuales están: Que la educación inicial representa un elevado costo monetario, los niños no aprenden a edades tempranas, sienten temor de integrar a sus hijo/as a un grupo social diferente al familiar; desconocimiento acerca de la psicomotricidad y su importancia en la vida de los niños.

Además cabe hacer énfasis que muchos de los padres de familia no considera el hecho que cada infante representa un caso especial como por ejemplo: los sietemesinos u ochomesinos que por su propia condición requieren acceder a una educación de estimulación temprana, así mismo a aquellos niños que a causa de enfermedades de componente genético como hemofilia, síndrome de Aase, síndrome de prader, síndrome de Moebius entre otras cuyas capacidades han sido afectadas negativamente tienen que acudir a centros especializados, las caídas o golpes que algunos infantes han sufrido suelen dejar secuelas imperceptibles a corto plazo pero graves a largo tiempo.

El problema de la investigación es entorno a la Educación Inicial, pero en especial a la incidencia de <sup>5</sup> juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los <sup>6</sup> estudiantes de 5 años. Derivado de ellos, se hallan otros problemas complementarios como: el lograr conocer los tipos de juegos que se deberían aplicar para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 5 años, también las actividades lúdicas que mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 5 años, el indagar bases teóricas que fundamentan al juego como elemento clave para el desarrollo psicomotriz y ahondar en las estrategias aplicadas por el docente- guía para incentivar a los niños a ser partícipes de las actividades recreativas

### 1.2.1 Formulación del problema

#### Problema central

¿De qué manera incide el juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años?

#### Problemas complementarios

- ¿Cuáles son los tipos de juegos que se deberían aplicar <sup>7</sup> para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 5 años?
- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 5 años?
- ¿Cuáles son las bases teóricas que fundamentan al juego como elemento clave para el desarrollo psicomotriz?
- ¿Cuáles son las estrategias aplicadas por el docente- guía para incentivar a los niños a ser partícipes de las actividades recreativas?

### 1.3 OBJETIVOS

#### 1.3.1 Objetivo General

Determinar el tipo de incidencia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años con el fin de mejorar las estrategias de aprendizaje.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Identificar los tipos de juegos empleados para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 5 años
- ✓ Describir las actividades lúdicas que mejoren el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 5 años
- ✓ Recopilar las principales bases teóricas que fundamenten al juego como estrategia del desarrollo psicomotriz
- ✓ Establecer las estrategias aplicadas por el docente- guía para incentivar a los niños a ser partícipes de las actividades recreativas

### **1.4 JUSTIFICACIÓN**

Actualmente la sociedad está creciendo a pasos acelerados, el avance de la ciencia y tecnología ha dado lugar a cambios extraordinarios dentro del campo educativo, sin embargo el uso incorrecto de las metodologías de enseñanza y aprendizaje han hecho que dentro del salón de clase los preescolares sientan temor de participar en las diversas actividades escolares, de ahí nace la urgente necesidad de emplear al juego como herramienta clave para que cada infante se sienta motivado y pierda la vergüenza dentro del grupo donde ha sido insertado.

El juego se convierte en el instrumento clave porque permite a los estudiantes no solo disfrutar de las actividades sino también aprender de manera significativa a nivel cognitivo, emocional y corporal, es decir desarrollando toda la parte psicomotriz.

La diversidad de juegos aplicados en función al proceso de crecimiento del niño/a le va ayudar a convertirse en un sujeto sociable, atento, curioso, y participativo no solo en el aula de clase, sino que también dentro de su comunidad y en el círculo social donde convive frecuentemente.

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### **El juego como estrategia del desarrollo psicomotriz**

El juego es una actividad lúdica de la cual se puede obtener grandes beneficios, tales como: el desarrollo de diversas destrezas, habilidades y sentidos, debido a que a través de este se puede aprender, explorar, relacionarse etc. "El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida" (Delgado, 2016, pág. 167). Es así que, el juego es practicado en todas las sociedades uniendo diferentes grupos sociales sin distinción de sexo, raza o estrato social.

También, los niños pueden incrementar su autoestima, autoconfianza, autocontrol aprendiendo valores y principios como: el respeto, cooperación, solidaridad, amor, disciplina, lealtad, responsabilidad entre otros. "Para el grupo de pedagogos, el juego se convierte en un escenario de expresión y de vínculo con los demás, espacio que contribuye al desarrollo de valores, conductas, comportamientos y poder de aceptación" (Tamayo & Restrepo, 2017, pág. 123).

(...) el juego desarrolla un papel determinante en la educación y contribuye enormemente al crecimiento intelectual, emocional y físico. De esta forma, generando una planificación de actividades bien organizadas para lograr un alto grado de asistencia en la participación de estos eventos que se ejecuten, conservando la motivación deseada para evitar el desinterés en los mismos y así mantenerlos implicados afectivamente en el juego, siendo de suma importancia revivir, activar, la práctica de juegos tradicionales, puesto que es una forma de beneficiar y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y que aprendan a relacionarse entre los estudiantes. (Posligua, Chenche, & Vallejo, 2017, pág. 1038)

Los juegos se constituyen en un elemento clave para moldear conductas, carácter, objetivos, sentido de competencia, y es elemental para desarrollo la parte psíquica y motriz de no solo niños, sino también adolescentes y adultos. "En términos más

generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad”.

El juego aporta enormes ventajas a la salud, imaginación, aprendizaje porque por medio de este los niños canalizan sus tareas y papeles a cumplir en un determinado cuento.

Mediante los juegos de movimiento los niños no sólo se desarrollan físicamente, también aprenden ciertos conceptos como montar triciclos, bicicletas, saltar la cuerda, jugar relevos, juego con balones, pelotas o aros, cada movimiento puede ser utilizado como una preparación para el aprendizaje que favorece a la psicomotricidad en los aspectos ya mencionados anteriormente como equilibrio, coordinación, espacio-tiempo etc. (Martínez, 2014, pág. 30)

En otras palabras, practicar un determinado juego tiene beneficios innumerables que aportan a la formación holística del sujeto que lo ejecute. Del modo que cada juego debe realizarse en una etapa o edad específica del niño o niña para que se ajuste al desarrollo psicomotor que requiere fortalecer. Linares, 2009 citado en (Montero, 2017) asevera que, en la etapa preoperativa o de juego simbólico correspondiente al intervalo de edad de 2-7 años, los niños pueden mejorar sus habilidades cognoscitivas - sociales, también el lenguaje, creatividad e imaginación.

Por medio del juego los niños se comunican desarrollando habilidades socio-afectivos entre ellos, estableciendo lazos fuertes como la amistad. Dentro de esta actividad recreativa se establecen roles, normas, se configuran una serie de símbolos y señales que solo el equipo comprende.

Algunos aspectos característicos del juego se refieren a la posibilidad de crear y re crear mundos, transitar desde la fantasía a la realidad, en una relación biunívoca que permite a los niños ir y venir experimentando sensaciones, construyendo experiencias y conocimiento a través de sus propias vivencias. (Cáceres, Granada, & Pomés, 2018, pág. 185)

Cada niño o niña es capaz de inventar un nuevo juego dependiendo de su capacidad imaginativa. Los juegos inventados por los niños se clasifican en dos variantes: Los juegos dramatizados, cada niño debe tomar un papel diferente y personificarlo; juegos de construcción, el incrementa el papel constructivo elevando la complejidad del juego. (Rodríguez & Arredondo, 2014)

Por medio del juego se desarrollan funciones psicomotrices. La motricidad fina y gruesa en la que se encuentran la coordinación, el equilibrio, rectitud, resistencia, y fuerza. Además, desarrollan capacidades sensoriales como lateralidad, simetría, percepción espacio visual, percepción rítmica-temporal, percepción olfativa, gustativa y táctil.

Por otro lado, es un derecho de los niños declarado por la Organización de las Naciones Unidas el hecho de divertirse y hacerlo por medio del juego. “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho” (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1959, pág. 1).

Asimismo, la escuela debe propiciar un ambiente adecuado y seguro para practicar las actividades recreativas. Según Andrés Manjón citado en (Calvo & Gómez, 2018), la escuela debe poseer un entorno sano, alegre con un espacio para que el niño pueda recrearse y realizar sus labores. Además, en la escuela debe regir principios como: respeto a la naturaleza, respeto a la enseñanza al aire libre, respeto a la alegría, y sobretodo valorar los lugares alegres.

Del mismo modo, Tourtet, 2003 citado en (Cortés & García, 2017) , considera que el docente requiere de un ambiente propicio para desarrollar sus clases, ya que este se convierte en una especie de herramienta para promover el aprendizaje, animando a espacios naturales donde el niño pueda observar y receptar de manera significativa los contenidos enseñados.

### **Ventajas de los juegos**

Bernabeu y Goldstein, 2009 citado en (Barrios, y otros, 2018) señalan que las actividades lúdicas proporcionan ventajas en el contexto escolar, tales como:

1. Los niños por medio del juego lograr adquirir nuevos conocimientos

2. Convierte las clases en más dinámicas, interesantes, motivando con ello a los infantes a prestar mayor atención en las sesiones de clase.

3. Los infantes desarrollan la inteligencia emocional, la creatividad, la autoestima, el nivel de percepción.

4. Permite que el niño sea más responsable en sus tareas, al mismo tiempo tenga más libertad.

En esa misma línea, Marisol Nuevo Espin (2019) indica que el juego permite que el niño desarrolle diversas capacidades:

- Físicas: Coordinación de todos los músculos del cuerpo, desarrollando la motricidad fina y gruesa, manteniendo saludable al niño permitiéndole dormir toda la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: El infante puede por medio de sus sentidos explorar todo el entorno que le rodea, aprendiendo formas, tamaños, colores, olores, sabores, texturas, etc.
- Afectivas: El niño experimenta un conjunto de emociones, sensaciones, y deseos al compartir con otros niños, satisfaciendo la necesidad de recreación.
- Creatividad e imaginación: El niño por medio de la curiosidad va ampliando de capacidad creativa e imaginativa encontrando las soluciones a situaciones complejas.
- Fortalecer los hábitos de cooperación: Significa que el infante va convirtiéndose en un ser más sociable, amistoso, cooperativo, solidario y empático.

En ese mismo sentido, el pediatra y puericultor Juan Fernando Gómez Ramírez citado por Cristian Vázquez (2015) asevera que, el juego infantil trae consigo una serie de beneficios entre ellos: La estructuración del yo, la adaptación del niño al ambiente que le rodea, el fortalecimiento de la imaginación, ejercitación de la observación – de los procesos de memorización, concentración y ayuda al mejoramiento de la atención; el infante comienza a interiorizar las normas, además lo prepara para soportar las derrotas y triunfos.

## **Psicomotricidad**

Es una disciplina encargada del estudio psíquico y corporal (movimiento) del sujeto aportando significativamente en el mejoramiento de habilidades, potencialidades, habilidades de niños y niñas. "(...) Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades" (Mendoza A. , 2017, pág. 3).

El desarrollo psicomotriz del niño(a) es muy importante para la formación y la potencialización de habilidades que se adquieren conforme avanza su desarrollo evolutivo, por lo cual, la estimulación temprana juega un papel muy importante en el desarrollo de estas, ya que va a estimular las diferentes áreas del desarrollo para alcanzar lo deseado, utilizando diferentes métodos y técnicas, las cuales aparte de fortalecer las habilidades del niño. (Monsalvo, Pinto, González, Padilla, & Noguera, 2018, pág. 72)

El desarrollo psicomotor es un proceso continuo y constante que inicia desde la concepción hasta la madurez del sujeto, llevando un ritmo variable. Cada niño requiere desarrollar habilidades significativas en las áreas que involucren el lenguaje, parte motora, afectiva- social, entre otras. "Y a los 5 años ya es capaz de hacer acrobacias, tiene buen grafismo, sentido del humor, hace chistes, cuenta y entiende acertijos, cuida y consuela" (García & Martínez, 2016, pág. 85).

Es fundamental que el maestro logre desarrollar las partes psicomotrices de los alumnos ya que ayuda al niño a orientarse correctamente en el tiempo-espacio, a ser más sociable, estar predispuesto a participar en actividades escolares, etc.

La estimulación adecuada y oportuna de las habilidades motoras, cognitivas y psicosociales de niños y niñas en sus primeros años de vida, aporta a un rápido y amplio desarrollo cerebral, lo que tiene una influencia vital en la salud y en los resultados sociales de los niños y niñas. (Seger, y otros, 2018, pág. 4)

Además, el niño puede discriminar las ordenes como, por ejemplo: derecha-izquierda; arriba-abajo; media vuelta-vuelta entera; de pie –sentado; horizontal-vertical, etc. Si el docente-párvulo no trabaja correctamente esto con los infantes, en el futuro van a ser adultos desorientados, y descoordinados.

Los docentes del nivel inicial deben conocer y atender la diversidad presente en su grupo de alumnos y trabajar en el marco de una propuesta que promueva la investigación y experimentación de forma permanente, problematizando sus intervenciones con las siguientes preguntas: ¿qué marco teórico?, ¿qué prácticas?, ¿qué espacios?, ¿qué tiempos?, ¿qué metodologías?. (Sarlé, Ivaldi, & Hernández, 2014, pág. 25)

Bajo este precepto, se puede acotar que el papel de los docentes-párvulos es muy importante y difícil porque de ellos depende que el infante logre desarrollar ciertas actitudes, destrezas ocultas poco explotadas. También ellos deben preocuparse por promover trabajos de investigación que mejoren las situaciones poco favorables en el grupo de alumnos.

## **Tipos de motricidad**

### **Motricidad Fina**

Ayuda al niño a coordinar movimientos relacionados a músculos pequeños de los dedos-mano. “Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos” (Cabrera & Dupeyrón, 2019, pág. 226).

La motricidad fina necesita de una serie de operaciones cognitivas y motoras en las que se coordina los músculos cortos, además trabaja la visión-mano. Los niños pueden aprender a recortar, dibujar, pintar, escribir, pegar, rasgar, manipular objetos, etc.

También, la motricidad fina permite experimentar y aprender sobre el entorno donde se desarrolla los infantes. “Son los pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua, generalmente en coordinación con los ojos”. (García & Batista, 2018).

4

Se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación,

regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. (Cabrera & Dupeyrón, 2019, pág. 226).

La **motricidad** fina requiere de mayor precisión del manejo de las manos, hacer movimientos con brazos y mano. Los niños deben estar en constante practica para mejorar su motricidad. "(...) movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo que no tienen gran amplitud, pero son de coordinación y presión, movimientos del cuerpo: manos, codos, brazos y dedos y manos, movimiento de coordinación óculo – manual como ensartar, coser, punzar, bordear" (Vásquez, 20).

Los maestros deben trabajar de manera permanente desarrollando este tipo de motricidad ya que la diversidad de alumnado requiere ser atendido, desafiando de esta manera la metodología empleada por el docente. Los niños necesitan aprender a garabatear, a delinear, a rasgar, a cortar, embolillar, ensartar de manera correcta para que en los años futuros no presentes problemas realizando actividades similares.

### **Motricidad gruesa**

Según la Msc. Guadalupe Pacheco autora del texto Psicomotricidad en Educación Inicial (2015), la motricidad gruesa se desarrolla entre 0 a 6 años, por lo que el niño requiere pasar algunas etapas:

**Primera etapa:** Comprende a 0-3 años, los recién nacidos tiene reflejos que le permiten sobrevivir entre los que se encuentran el de succión, de moro, y de grasping. El primero este vital porque a través de él el niño se alimenta de la leche materna al hacer contacto con el pezón de la madre; el segundo se produce cuando existen sobresaltos, generalmente porque el recién nacido se encuentra asustado; el tercero se refiere al hecho de agarrar o cerrar la mano con el bebé siente un objeto rozarlo. Algunos de estos reflejos desaparecen entre los 4 o 5 meses de vida, o suelen aparecer otros reflejos más concretos.

**Segunda etapa:** Inicia desde los 3 a 6 años, aumenta la capacidad perceptiva de los niños. Los infantes desarrollan aquellas habilidades innatas que ya poseen, es una etapa de espontaneidad y evolución constante. A los 3 años aprenden a montar triciclo, arrojar y agarrar la bola, correr, girar y saltar con precisión. A los 4 años pueden saltar sobre un pie sin dificultad de tropezar, además adquieren ritmo en la marcha.

De esta manera, la motricidad gruesa es definida como aquella habilidad que le permite al niño controlar los músculos del cuerpo como la cabeza, tronco y extremidades. Entre las actividades para desarrollar la motricidad están derribar pirámides de objetos, atrapar la pelota, jugar en el parque, cruzar obstáculos, y armar rompecabezas, bailar, subir y bajar escaleras, juegos populares, columpiarse, etc.

El dominio corporal es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores e inferiores, tronco, de hacerlas mover siguiendo la voluntad o realizando una consigna determinada, permitiendo tan solo un movimiento de desplazamiento sino también una sincronización de movimientos, superando las dificultades que los objetos y el espacio o el terreno impongan, llevándolo a cabo de una manera armónica, precisa, sin rigideces ni brusquedades. (Steves, Toala, & Quiñonez, 2018, pág. 156)

### **Dimensiones de la variable habilidades y destrezas psicomotrices**

Esta se conforma de siete dimensiones, tales como: Esquema corporal, equilibrio, estructuración espacial-temporal, ritmo, coordinación, respiración y relajación (Alonso, 2018, pág. 231).

1. Esquema corporal: Se refiere a la relación cuerpo y mente
2. Equilibrio: Es la fuerza que permite mantener el cuerpo sobre su base.
3. Estructuración espacial-temporal: Capacidad del niño de orientarse en un determinado sitio y momento.
4. Ritmo: Coordinación de los movimientos del niño con el espacio y tiempo.

5. Respiración y relajación: Acción de inspiración y espiración. Relajación es un estado de reposo.
6. Coordinación: Relación coherente y sistemática de los músculos con la intención de realizar una acción.

### **Educación Inicial en Ecuador**

De acuerdo a la Constitución del Ecuador en el capítulo Único, en el artículo 1, inciso ff relacionado a la obligatoriedad, es de carácter obligatorio la educación desde el nivel de educación inicial hasta el bachillerato. Por lo tanto, asimismo se garantizan su gratuidad.

La Educación Inicial prepara al niño o niña para la educación primaria, iniciando a los 3 años con la inserción al sistema escolar, enseñándole a desarrollar habilidades, destrezas, movimientos, sonidos, reconocer colores y partes de su cuerpo.

El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. (Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativo del Ministerio de Educación, 2017, pág. 45)

La educación inicial tiene un enorme impacto positivo en la vida del infante porque ayuda a descubrir sus habilidades de forma dinámica, aprendiendo reconocer su cuerpo, el nivel de su fuerza y capacidad intelectual, preparándolos intelectualmente para su inserción en el sistema educativo. Cada niño debe tener un guía para poder correctamente explorar el contexto.

### **Estimulación temprana**

Consiste en animar al bebé o nena a desarrollarse física, mental y socialmente. Cada niño es complejo y requiere una atención personalizada y especializada, por

lo que se logra estimular los sentidos del infante empleando recursos comunes. El niño se prepara desarrollando potencialidades, capacidades y habilidades por lo que necesita un docente-guía, quien lo oriente correctamente.

La estimulación temprana mejorará las condiciones físicas, emocionales, cognitivas y sociales de los niños y niñas, potenciando la psicomotricidad, para elevar el rendimiento escolar, y los resultados de evaluación en todas las etapas educativas. El rol principal es de los padres de familia, ente fundamental en la educación integral y participación activa en la sociedad, además de que se requiere de una atención profesional especializada en esta área. (Salinas & Macías, 2015, pág. 110)

En el núcleo familiar el niño requiere mayor atención a las necesidades que se le presenten, los familiares deben estar predisuestos a responder las inquietudes, o problemas de los infantes tengan, teniendo una actitud positiva respetando, y rescatando cualquier logro o comportamiento aceptable que el niño presente.

Así mismo, los padres deben estar atentos con las personas que rodean a sus hijos, es decir a sus amigos debido a que muchos niños pueden considerarse amenazas porque en casos tienen actitudes hostiles poco aceptables y pueden herir la susceptibilidad de los infantes. "Es muy importante la intervención del adulto-mujer o varón responsable y debidamente preparado, juega un papel primordial tanto en las experiencias en la familia como en los centros infantiles" (Barreno & Macías, 2015, pág. 115).

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de investigación**

El presente trabajo de titulación es de corte cualitativo debido a que se realizó un minucioso análisis complejo de los datos documentales además de ello, se ejecutó una observación de campo donde se pudo constatar ciertos hechos referentes a la incidencia del juego en la parte psicomotriz de los infantes.

Es así como se entró en contacto con el grupo objetivo es decir los infantes, conociendo su comportamiento, su forma de pensar, la forma de manipular diversos materiales lúdicos.

#### **3.2 Tipo de investigación**

El trabajo esta direccionado bajo la investigación documental y de campo. En primera instancia fue bibliográfica porque se requirió fundamentalmente recopilar diversas fuentes de información secundaria, tanto documentación impresa como electrónica, tales como: artículos científicos, libros, manuales, leyes, revisión de páginas webs, blogs entre otros: las cuales fueron analizadas minuciosamente por las investigadoras.

Pues para realizar todo este proceso de indagación se siguieron los siguientes pasos: primero, se recopiló abundante material bibliográfico; segundo, se revisó cada uno de ellos, clasificándolo entre relevante e irrelevante teniendo en cuenta su actualización de no más de 5 años de publicación hasta la fecha presente, esta indagación bibliográfica fue de bases de datos digitales como Dialnet, Scielo y Redalyc; tercero, se organizó el material seleccionando las citas pertinentes entre las cuales se encuentran citas largas, citas cortas, paráfrasis, citas de citas, estas fueron interpretadas, y argumentadas; cuarto, se analizó la información y por ende

se procedió a elaborar el documento; quinto se elaboraron las conclusiones derivadas del trabajo realizado.

Además, se realizó la investigación de campo porque se requería urgentemente conocer el contexto donde se encontraba el grupo objetivo, utilizando para ello una ficha de observación que sirvió de instrumento para señalar las actividades psicomotrices finas-gruesa. La ficha se dividió en dos partes: la primera, cuatro preguntas relacionadas a la motricidad fina, y cuatro preguntas concernientes a la motricidad gruesa, al final una tabla con los criterios de evaluación.

### **3.3 Métodos de investigación**

Para la investigación se utilizaron los métodos: hermenéutico, inductivo, deductivo, y analítico-sintético fueron también empleados.

**Método Bibliográfico:** Se tomó en consideración la información, documentos, archivos de investigaciones realizadas por diferentes autores, conociendo de esta manera sus puntos de vista respecto al tema abordado.

Para ello fue indispensable contar con instrumentos como las fichas nemotécnicas para registrar la información más relevante de cada documento, como: nombre del autor, nombre de la revista o libro, número, volumen, nombre del sitio, tema, página, año, editorial, etc

**Método Hermenéutico:** Fue indispensable para interpretar los distintos significados, conceptos, definiciones y teorías descritas por diversos autores dentro de sus respectivos trabajos de investigación. Fue necesario poner en práctica procesos de abstracción, razonamiento, argumentación, fundamentación entre otros.

**Método inductivo:** Parte de ideas particulares a datos generales. En este caso se inició la investigación con el tema clave, el juego a partir de allí se determinó la incidencia de esta variable dentro del desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de edad.

**Método deductivo:** Parte de hechos generales a ideas más específicas o situaciones problema de la investigación. Se requirió acudir a la lectura de trabajos previos relacionados con la investigación.

**Método analítico-sintético:** Aportó básicamente al análisis y comprensión de las citas capturadas, sintetizando ideas, parafraseando conceptos esenciales para el trabajo de investigación, también fue útil para la comprobación de los objetivos planeados en relación a la elaboración de las conclusiones.

### **3.3 Técnicas de investigación**

Para el trabajo se utilizaron dos técnicas primordialmente:

**Técnica de la observación:** Empleando una ficha de observación se pudo contrastar los datos bibliográficos con la realidad existente en el salón de clase, encontrando algunas similitudes y diferencias entre ellas.

**Fichaje:** Se utilizaron fichas nemotécnicas para ordenar la información de manera que pudiera ser encontrada con facilidad. Estas se dividieron de la siguiente manera: fichas para libros, fichas para revistas, fichas para páginas webs, fichas para documentos legales, etc.

## CAPÍTULO 4

### DESARROLLO DEL TEMA

#### 4.1 Fundamentación teórica

##### 4.1.1 Incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz

La práctica del juego en los niños y niñas aporta significativamente al desarrollo de no solo habilidades o destrezas innatas sino más bien al aprendizaje, disfrute y mejoramiento de las relaciones entre ellos. Los niños aprenden mejor compartiendo entre ellos, asumiendo responsabilidades, conociendo las reglas del juego, palpando los objetos o juguetes, sintiendo una infinidad de emociones propias de cada actividad lúdica.

El juego es un instrumento de aprendizaje muy importante, que contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotores y en el proceso de formación de la personalidad. El niño, al interactuar con juguetes y otros niños desarrolla su mente, su creatividad y sienta las bases para su futura vida académica y laboral. (Díaz, Ortiz, & Serra, 2015, pág. 41)

El juego es considerado como una estrategia clave usada por los docentes para que los niños puedan entretenerse al mismo tiempo adquieran conocimientos. Cada juego aplicado por el docente responde a una determinada necesidad planificada para que los niños pudiesen desarrollarla en el salón de clase.

##### 4.1.2 Juegos empleados para desarrollar la psicomotricidad fina

- ✓ **Esculturas con plastilina:** Usar la plastilina moldeándola de diferentes formas, y tamaños creando distintos objetos, animales u personajes.
- ✓ **Papiroflexia:** Utilizando cartulina o papel doblar las puntas y empezar a crear un personaje, animal que el estudiante desee.

- ✓ **Tangram:** Es un juego que consiste en crear 7 piezas fundamentales (5 triángulos, 1 cuadrado, 1 romboide), las cuales se las puede engranar entre sí formando un sin número de diseños o figuras.
- ✓ **Formar castillos con legos:** Usar piezas de legos con el fin de realizar castillos, casas, carros, etc.
- ✓ **Realizar manillas con gomas elásticas:** Usar los picos de las bombas para elaborar manillas, collares, y anillos.
- ✓ **Castillos de arena:** Crear castillos u paisajes usando cubos, vasijas u óvalos o todo tipo de objetos empleando la imaginación del infante.
- ✓ **Armar imágenes:** Con la ayuda de cerillos o cotonetes formar distintas figuras, números o bocetos artísticos.
- ✓ **Murales:** Utilizar colores variados o mezclarlos entre sí, utilizando las manos o el pincel dibujar un bosquejo de un paisaje, mañana, playa, etc.
- ✓ **Formar cadenas:** Recortar varias tiras de papel colorido, luego cortar en segmentos cortos, finalmente unir ambos extremos así hasta formar una cadena.
- ✓ **Crear collares:** Cortar pequeños trozos de sorbetes, luego usar un nylon para sujetarlos con el propósito de crear collares, pulseras, etc. También se pueden usar botones o cuentas de colores para los collares.
- ✓ **Juego de las canicas:** Se trata de conseguir un grupo de participantes, luego se marca un punto de referencia, donde se hará un hoyo, después cada niño con su bolilla tratará de introducirla al agujero, así el jugador que consiga introducir su canica se queda con las bolichas de sus oponentes.
- ✓ **Cortinas:** Recortar tiras largas de papel, luego adherirlas sobre un nylon o cuerda para formar diversas cortinas. También, se pueden utilizar cartulina en forma de círculos, óvalos, estrellas, rectángulos etc.
- ✓ **Juego de piedra, papel o tijera:** Emplear cualquiera de estos elementos para competir entre dos o más participantes. Piedra es más fuerte que tijera, tijera puede ser utilizado para destruir a papel, y papel enrolla a piedra.

#### **4.1.3 Las actividades lúdicas que mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa**

- ⇒ **Derribar pirámides de objetos:** Usar pomos, latas, frascos para formar algún tipo de pirámide, luego emplear una pelota para derribarlas.
- ⇒ **Cruzar obstáculos:** Usar llantas, estacas, o cualquier objeto para formar una barrera donde los niños puedan cruzarla.
- ⇒ **Juego del quemado:** Formar un equipo de 5 a 6 personas, elegir dos porteros y lanzar la pelota rápidamente hacia los participantes.
- ⇒ **La rayuela:** Diseñar un bosquejo usando cuadrados, círculos, triángulos; luego enumerarlas; seleccionar una ficha; después cada participante debe entrar en el juego.
- ⇒ **Saltar la cuerda:** Armar una competencia entre varios participantes, cronometrando el tiempo de resistencia.
- ⇒ **Armar rompecabezas:** Emplear el ingenio para unir las diferentes piezas del rompecabezas.
- ⇒ **Carrera de los ensacados:** Usar como material principal un saco, establecer una línea de partida y otro de llegada.
- ⇒ **Carrera de la carretilla:** Entre parejas, determinar los roles de la carretilla y del sujeto, marcar la zona de inicio y fin.
- ⇒ **Carrera de las tres piernas:** En pareja amarrarse las dos piernas de la izquierda, luego correr lentamente.
- ⇒ **Gato y ratón:** Consiste en formar un grupo y elegir dos personajes un gato y un ratón, en la parte externa está el gato y en la interna el ratón. Los participantes hacen lo posible para que el gato no devore al ratón.
- ⇒ **El elástico:** Seleccionar a los participantes; determinar las bases; colocarse el elástico en diferentes niveles bajo, medio y alto; intentar romper las barreras.
- ⇒ **Tirar la cuerda:** Armar dos grupos cada uno tira la cuerda en el lado que los participantes más deseen, el grupo mejor coordinado y preparado gana.
- ⇒ **Marionetas:** Crear personajes usando materiales reciclables en diferentes narraciones.
- ⇒ **La tela de araña:** Se requiere cinta adhesiva o un nylon, luego atar ese nylon en diferentes puntos, después señalar el camino con un marcador para que los niños intenten cruzarlo esquivando la telaraña (Borja, 2018).

- ⇒ **La gallinita ciega:** Consiste entre el grupo seleccionar un estudiante para venderle los ojos, luego darle algunas vueltas, después los estudiantes se dispersen por toda la pista. La gallinita intenta atraparlos poco a poco.
- ⇒ **Momia:** Este juego se trata de seleccionar algunas parejas en las cuales un miembro se encarga de cubrir totalmente al otro participante desde cabeza a los pies en un corto tiempo.
- ⇒ **Escondite:** El juego consiste en elegir a una persona para que cuente hasta un determinado número mientras el resto de participantes, luego aquella persona se dispone a buscarlas.
- ⇒ **Estatua:** Al ritmo de la música o de una voz de mando los participantes pueden realizar cualquier tipo de movimiento, cuando la música se detenga ellos se detienen indistintamente de la posición que se encuentre, así deben permanecer por un determinado tiempo.

#### 4.1.4 Bases teóricas que fundamentan al juego como elemento clave para el desarrollo psicomotriz

Desde la visión de Piaget el juego es primordial para el niño ya que hay diferentes juegos como los simbólicos y los colectivos que le permiten crecer. “(...) captar en los juegos colectivos numerosos hechos relativos a este sentimiento de la igualdad y de la justicia distributiva entre compañeros de la misma edad y nos encontramos, sin duda, en presencia de uno de los sentimientos morales más fuertes del niño” (Piaget, 1991).

A continuación se presentará un cuadro con la <sup>1</sup> **clasificación del juego de acuerdo con el periodo evolutivo del niño propuesto por Piaget.** (Melo & Hernández, 2014)

CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES		
JUEGO SENSOMOTOR	JUEGO SIMBÓLICO	JUEGO DE REGLAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Actividad sensomotriz.</b></li> <li>• Promueve esquemas motrices.</li> <li>• Existe causalidad.</li> <li>• Capacidad para manejar símbolos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su función es simbólica.</li> <li>• Capacidad para utilizar representaciones mentales.</li> <li>• Se presenta la imitación diferida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parte del juego simbólico colectivo.</li> <li>• Se juega con base en un convenio.</li> </ul>

<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de imitar acciones que ha visto.</li> <li>• Dispone de cierta memoria.</li> <li>• Presenta placer al hacer la actividad.</li> <li>• Predominan el ejercicio físico, motor y sensorial.</li> </ul>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se denomina juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido.</li> <li>• Se usan símbolos para jugar.</li> <li>• Representa en la mente una idea atribuida a una cosa.</li> <li>• Introduce al niño a la acción de "pensar".</li> </ul>	<p>1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es una actividad reglada y definida.</li> <li>• Las reglas canalizan el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Se intercambian acciones.</li> </ul>
---	---	---

Fuente: Navarro Adelantado, V, 2002 citado en (Melo & Hernández, 2014)

Según Ricardo Baquero (2001), en el libro titulado Vigotsky y el Aprendizaje Escolar, el juego es una actividad espontánea, cotidiana y vital para el niño donde puede aprender.

Debe insistirse en el hecho de que no es la naturaleza espontánea de la actividad lúdica la (que le otorga fuerza motriz) características de vanguardia en el desarrollo, sino el doble juego de: 1) una puesta en ejercicio, en el plano imaginativo, de capacidades de planificar, figurarse situaciones, representar roles y situaciones cotidianas y 2) el carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos y, al parecer, los procedimientos y estrategias (que sugiere el desarrollo del propio juego en tanto se trata de un "atenerse a reglas" socialmente elaboradas. Tanto las reglas como las instancias de adecuación a las mismas, son de naturaleza social. (pág. 138)

De acuerdo Kar Gross, el juego desarrolla el pensamiento, y capacidades del niño o niña con el fin de prepararlo para la vida adulta, pues lo considera como un pre ejercicio necesario para la maduración alcanzada al final de la niñez. "La naturaleza del juego es biológico e intuitivo y prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando grande" (Gonz, 2015).

Donald Woods Winnicott, el juego es universal, conduce a relaciones de grupo, suele ser autocurativo, y estimulante (satisfactorio). También involucra la parte psicomotriz del niño. "El juego compromete al cuerpo: i) debido a la manipulación de objetos; ii) porque ciertos tipos de interés intenso se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal" (1993, pág. 10).

Por otro lado, para George Mead, la concepción del self (yo) requiere de dos etapas básicas: la primera es mediante el juego y la otra por medio del deporte. En la etapa del juego el niño puede adoptar actitudes o roles diferentes para representar a otros

sujetos careciendo de personalidad significativa porque no es objeto de reflexión; en la segunda etapa referida la deporte, los niños se organizan y perfilan una personalidad. (1993, pág. 351)

#### **4.1.5 Estrategias aplicadas por el docente para incentivar a los niños a ser partícipes de las actividades recreativas**

- ☞ **Cantos, rimas, trabalenguas:** Permite a los niños y niñas divertirse, aprender y participar en el grupo, mejorar la articulación de palabras, sílabas, voz en sí todo el campo de la prosodia.
- ☞ **Formar parejas:** Es un primer paso para que los niños se logren conocer entre sí, compartiendo ideas, gustos e intereses. Es fundamental que los infantes consigan amigos.
- ☞ **Dibujos-flashcards:** A través de las imágenes los niños aprenden mejor a conocer los objetos, palabras o acciones representadas por medio de estos gráficos, les permite memorizar de manera automática.
- ☞ **Danzas:** Es esencial para que los niños pierdan la timidez que por naturaleza poseen. Aprender nuevos pasos de baile les ayuda a ser más espontáneos, a disfrutar la letra de la canción en forma grupal.
- ☞ **Juegos dramáticos-simbólicos:** Es una estrategia utilizada para que los niños puedan superar su timidez ante un escenario lleno de público, además les permite adoptar un rol diferente del común, conociendo la realidad existente.
- ☞ **Narrar hechos reales, cuentos, y leyendas:** Permite conocer el estilo de narración del infante, su percepción, sus puntos de vista o cosmovisión. Es esencial para reunir a los niños en círculo observando sus impresiones sobre los hechos narrados.
- ☞ **Lecturas:** Son indispensables para enriquecer el léxico de los niños, conocer sobre temas diferentes, y discutir sobre el contenido de las misma.
- ☞ **Juegos:** Estrategia didáctica que favorece al desarrollo intelectual, y socio afectivo de los niños.
- ☞ **Experimentación científica:** Es ideal para que los niños comprendan mediante la experiencia de ensayo –error los resultados de alguna actividad científica.

- ☞ **Tablero de responsabilidades:** Estrategia empleada comúnmente para delegar ciertas obligaciones o tareas a los infantes, con el fin de desarrollar la autonomía, responsabilidad y autorregulación.
- ☞ **Paseos o excursiones escolares:** Son propicias para que los niños aprendan diversos temas desde el contexto explorado, desarrollando el sentido de la observación, animándolos a realizar preguntas conforme van descubriendo nuevos escenarios.
- ☞ **Palitos preguntones:** Es una estrategia empleado con el propósito de involucrar a todos los niños en las actividades planificadas en el salón.
- ☞ **Observación de videos y películas:** Son instrumentos audiovisuales que ayudan significativamente a la adquisición de conocimientos, desarrollo del sentido crítico, percepción de la realidad a través de la pantalla.

#### 4.2 Resultados de la Investigación

Los resultados obtenidos de la aplicación de la ficha de observación fueron los siguientes:

La población estudiada fue de 18 alumnos: 10 mujeres y 8 hombres, entre edades que comprende de 5 a 6 años.

Respecto a la primera pregunta relacionada a la **motricidad fina**-la técnica del delineado, se pudo observar que la mayoría de alumnos un aproximado del 90% se encuentra en logro previsto, es decir pueden controlar perfectamente los movimientos de las manos, saben contornear un dibujo sin mayor dificultad, se direccionan correctamente en la realización de curvas, rectas, o puntos. Se mantienen dentro de los bordes del dibujo, símbolo o letra.

Respecto a la segunda pregunta –la técnica del rasgado, se pudo evidenciar que la mitad de los estudiantes pueden manipular y rasgar correctamente los materiales (papel), manteniendo la coordinación óculo-manual, empleando los dedos para sostener el material utilizado, rasgando por la señal indicada por el docente.

Concerniente a la tercera pregunta-embolillado, aproximadamente el 40% de los alumnos puede manipular y hacer bolita el papel, al resto están en inicio, porque les cuesta hacerlo en el tiempo indicado por el maestro. Por lo que deberían mejorar

en esta técnica. Ese 40% usa su fuerza para arrugar el papel de tal manera que todas las bolitas sean simétricas llenando el espacio del gráfico.

La cuarta pregunta relacionada al ensartado, el 100% de los niños se encuentran en el logro previsto, porque pueden con perfección insertar las canicas, triángulos o piezas dentro del margen, pues dominan sus músculos y reconocen las texturas.

La quinta pregunta referente a la motricidad **gruesa**-saltar el elástico, aproximadamente se pudo constatar que un 80% puede realizar esta actividad física, por lo que son ágiles brincando y más aún cuando deben hacerlo en grupo como lo es jugando con el elástico. Pues entienden las reglas del juego, participando voluntariamente, coordinando sus movimientos para lograr cruzar las barreras.

La sexta pregunta relativa al baile, todos los niños les gusta bailar y cantar las canciones, siguiendo el ritmo de la música, acordándose los pasos e integrándose con el grupo, es decir se encuentran en logro previsto.

La séptima pregunta referente a jugar, de igual manera mantienen una buena actitud para jugar entre compañeros, respetando las reglas pertinentes, participando libre y voluntariamente en la partida, reconociendo cuando ganan o pierden el juego, en pocas palabras se encuentran en logro previsto.

La octava pregunta concerniente a dramatizar, los niños se encuentran en proceso debido a que el 50% tiene dificultad para entender el rol el cual deben hacer, prácticamente algunos sienten temor a personificar a algún personaje.

## CAPÍTULO 5

### CONCLUSIONES

Después haber realizado el trabajo de investigación se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. La práctica del juego dentro del salón de clase tiene una alta incidencia positiva en el desarrollo psicomotriz de los niños, debido a que es una estrategia por excelencia empleada por los maestros para que los infantes aprendan al mismo tiempo disfruten lo que se les está enseñando. Los niños aprenden compartiendo entre compañeritos, despertando sentimientos de responsabilidad, lealtad, solidaridad, amor entre otros.
2. Los docentes parvularios pueden emplear una infinidad de juegos para desarrollar la psicomotricidad fina entre ellos se encuentran: practicar las esculturas con plastilina, la papiroflexia, el tangram, formar castillos con legos, manillas con gomas elásticas, castillos de arena, murales, formar cadenas, crear collares, juego de las canicas, crear cortinas, el juego de piedra, papel o tijera, etc. Por otro lado, respecto a la investigación de campo, los niños tienen dificultad con la técnica del embolillado y rasgado por lo que la docente debería hacerles practicar más con estas actividades.
3. Las actividades lúdicas propicias para desarrollar la motricidad gruesa son: derribar pirámides de objeto, cruzar obstáculos, juego del quemado, la rayuela, saltar la cuerda, armar rompecabezas, carrera de los ensacados, carrera de la carretilla, carrera de las tres piernas, gato y ratón, el elástico, tirar la cuerda, marionetas, la tela de araña, la gallinita ciega, escondite,

estatua, entre otras. Referente a la observación de campo, los niños tienen dificultad al dramatizar porque sienten temor a equivocarse, tienen vergüenza al público por lo que el docente debería trabajar más en ese punto.

4. Desde las distintas teorías y enfoques algunos autores seminales con Jean Piaget, Karl Gross, Donald Woods Winnicott, Vigotsky entre otros indican que el juego es fundamental para que el niño pueda relacionarse con otros infantes, adquiera roles diferentes, comprenda las reglas, desarrolle la imaginación, comprenda la realidad, adquiera sentimientos morales y sobre todo se prepare para la vida adulta. Respecto a la observación realizada los niños disfrutaban aprender desde juego, debido a que les causa placer, alegría, y satisfacción hacerlo.
5. Entre las estrategias aplicadas por el docente- guía para incentivar a los niños a ser partícipes de las actividades recreativas se encuentran: cantos, rimas, trabalenguas, formar parejas, dibujos-flashcards, danzas, juegos dramáticos-simbólicos, narrar hechos reales, cuentos, y leyendas, lecturas, juegos, experimentación científica, tablero de responsabilidades. Respecto a la observación realizada la docente empleaba más los cantos, la danza y los juegos para que los niños pudiesen participar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y salud*, 225-245.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (20 de 11 de 1959). *Declaración de los Derechos del niño*. Recuperado el 04 de 08 de 2019, de <https://www.cidh.oas.org/>:  
<https://www.cidh.oas.org/Ninez/pdf%20files/Declaraci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos%20del%20Ni%C3%B1o.pdf>
- Baquero, R. (2001). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique. Recuperado el 04 de 08 de 2019, de [https://kupdf.net/download/vigotsky-y-el-aprendizaje-escolar-ricardo-baquero\\_58a70f2a6454a7e80bb1e9cd\\_pdf](https://kupdf.net/download/vigotsky-y-el-aprendizaje-escolar-ricardo-baquero_58a70f2a6454a7e80bb1e9cd_pdf)
- Barreno, Z., & Macías, J. (2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. *Revista Ciencia UNEMI*, 8(15), 110-118. Recuperado el 09 de 08 de 2019, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstimulacionTempranaParaPotenciarLaInteligenciaPsi-5269474%20\(11\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstimulacionTempranaParaPotenciarLaInteligenciaPsi-5269474%20(11).pdf)
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Rivera, N., & Olivares, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 775-782.
- Borja, Q. (06 de 06 de 2018). *Actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa*. Recuperado el 08 de 08 de 2019, de [Guia infantil.com](http://Guia%20infantil.com):

<https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/actividades-para-trabajar-con-los-ninos-la-motricidad-gruesa/>

Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 222-239. Recuperado el 29 de 07 de 2019, de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-DesarrolloDeLasHabilidadesMotricesDeLasPersonasCon-6257564.pdf>

Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 17(2), 222-239. Recuperado el 06 de 08 de 2019, de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>

Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 181-199. Recuperado el 04 de 08 de 2019, de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>

Calvo, P., & Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas.*, 23-31. Recuperado el 09 de 08 de 2019, de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/LRH%2040.2.pdf>

Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio Colombia. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 125-143. Recuperado el 08 de 08 de 2019, de <http://revistariiep.com/wp-content/uploads/2018/02/vol10-num1-06.pdf>

Delgado, D. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Dominio de las Ciencias*, 164-178. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMetodoParaElDesarrolloDeLasHabilidadesM-5802869.pdf>

Díaz, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *InfoHEM*, 38-56. Recuperado el 08 de 08 de 2019, de [https://www.researchgate.net/publication/283308819\\_Importancia\\_del\\_juego\\_para\\_los\\_ninos](https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos)

Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativo del Ministerio de Educación. (19 de 05 de 2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado el 05 de 08 de 2019, de <https://educacion.gob.ec>: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

García, M., & Batista, L. (24 de 08 de 2018). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia*. Recuperado el 05 de 08 de 2019, de <https://www.eumed.net>: <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>

García, M., & Martínez, M. (05 de 02 de 2016). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma (Curso de Actualización Pediatría)*. Obtenido de Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria-AEP ap: [https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1\\_desarrollo\\_psicomotor\\_y\\_signos\\_de\\_alarma.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf)

Gonz, B. (21 de 05 de 2015). *Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional*. Obtenido de ClubEnsayos: <https://www.clubensayos.com/Acontecimientos-Sociales/Karl-Gross-Teor%C3%ADa-del-Juego-Como-Anticipaci%C3%B3n-Funcional/2538842.html>

Martínez, N. (05 de 2014). Estrategias didácticas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de preescolar. *Proyecto de Intervención*, 66. Ciudad de México, México D.F. Recuperado el 27 de 07 de 2019, de <http://200.23.113.51/pdf/30627.pdf>

Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 42-63. Recuperado el 09 de 08 de 2019, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Mendoza, A. (04 de 2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Espirales*, 8-17. Recuperado el 06 de 08 de 2019, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/11-93-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/11-93-1-PB%20(2).pdf)

- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en la etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 1-5. Recuperado el 27 de 07 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/25-82-1-PB.pdf
- Monsalvo, J., Pinto, Y. , González, T., Padilla, A., & Noguera, L. (2018). Características de la motricidad fina en niños en el jardín acción católica de la ciudad de Barranquilla. *Revista Salud mov.*, 69-81. Recuperado el 05 de 08 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1646-1873-1-SM.pdf
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 75-92.
- Nuevo, M. (2019). *La importancia del juego en el desarrollo del niño*. Obtenido de Hacer familia : <https://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. Quito-Ecuador: 978-9942-21-591-8.
- Piaget, J. (1991). *Seis Estudios de Psicología*. España: Labor.S.A. Recuperado el 03 de 08 de 2019, de [http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052. Recuperado el 09 de 09 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047.pdf
- Ritzer, G. (1993). *Teoría Clásica Sociológica*. (M. T. Casado, Trad.) Madrid-España: Mc Graw-Hill. Recuperado el 09 de 08 de 2019
- Rodríguez, Z., & Arredondo, L. (09 de 2014). *Estrategia lúdica para favorecer al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 3 y 4 años*. Recuperado el 04 de 08 de 2019, de EFdeportes.com: <https://www.efdeportes.com/efd196/desarrollo-de-las-habilidades-motrices-basicas.htm>

- Salinas, Z., & Macías, J. (2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. *Ciencia UNEMI*, 110-118. Recuperado el 05 de 08 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstimulacionTempranaParaPotenciarLaInteligenciaPsi-5269474%20(9).pdf
- Sarlé, P., Ivaldi, E., & Hernández, L. (2014). *Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias*. Madrid-España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Recuperado el 09 de 08 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/LibroMetasInfantil.pdf
- Seger, D., Bravo, S., Moreira, T., García, F., Villafuerte, J., Sancan, M., & Barcia, E. (2018). Estado Psicomotriz de Niños y Niñas del Cantón Jaramijó, en 2016. *Revista Hallazgos*, 3(21), 1-16. Recuperado el 09 de 08 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/242-Texto%20del%20art%C3%ADculo-475-1-10-20180611%20(2).pdf
- Steves, Z., Toala, V., & Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA Research Journal*, 3(8), 155-167. Recuperado el 09 de 08 de 2019, de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaImportanciaDeLaEducacionMotrizEnElProcesoDeEnsen-6777533%20(1).pdf
- Tamayo, G., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 106-128.
- Vásquez, D. (20). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS. *Cientifi-k*, 70-76.
- Vázquez, C. (23 de 09 de 2015). *¿Por qué el juego es tan importante para los niños?* Obtenido de Consumer: <https://www.consumer.es/bebe/por-que-el-juego-es-tan-importante-para-los-ninos.html>

Winnicott, D. (1993). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa. Obtenido de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT\\_Winnicott\\_Unidad\\_4.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT_Winnicott_Unidad_4.pdf)

## ANEXOS

### ANEXO 1. Formato de la ficha de observación



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

### FICHA DE OBSERVACION MOTRICIDAD FINA Y GRUESA

**Objetivo:** Determinar el tipo de incidencia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años con el fin de mejorar las estrategias de aprendizaje.

Para ello se observará y se evaluará de la siguiente manera.

- A. LOGRO PREVISTO
- B. PROCESO
- C. INICIO

**Instrucciones:**

La evaluadora debe observar a los niños y seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

#### MOTRICIDAD FINA

TÉCNICA DEL DELINEADO	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1.- Permite establecer la lateralidad y direccionalidad.			
2.- Controla sus movimientos.			
3.- Refuerza la estructuración espacial.			
4.-Respeto el contorno del dibujo.			

TECNICA DEL RASGADO	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Desarrolla coordinación óculo – manual			
2. Utiliza la pinza de sus dedos (índice y pulgar).			
3. Diferencia la forma y tamaño del material a utilizar.			
4. Dominio del espacio grafico del dibujo indicado.			

TECNICA DEL EMBOLILLADO	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Usa los dedos pulgar e índice en forma de pinza.			
2. Desarrolla su fuerza muscular de los dedos.			
3. Dominio específico del espacio gráfico.			

TECNICA DEL ENSARTADO	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Reconoce diferentes texturas, (lana, sorbete).			
2. Fortalece el dominio de la pinza.			
3. Coordina el dominio del movimiento muscular.			

### **MOTRICIDAD GRUESA**

SALTAR EL ELÁSTICO	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Entiende las reglas del juego			
2. Participa voluntariamente			
3. Coordina los pasos para saltar las barreras			

BAILAR	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Sigue el ritmo de la música			
2. Identifica los pasos de la danza			
3. Se integra con los compañeros de baile			

JUGAR	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Participa voluntariamente			
2. Conoce las reglas del juego			
3. Reconoce cuando pierde o gana la partida			

DRAMATIZAR	LOGRO PREVISTO	PROCESO	INICIO
1. Desea participar voluntariamente			

2. Se identifica con el personaje			
3. Trabaja en equipo			

Criterios de evaluación		
<b>A (16-20)</b>	LOGRO PREVISTO	El estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
<b>B (11-15)</b>	EN PROCESO	El estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento
<b>C (10-0)</b>	EN INICIO	El estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos, necesitando mayor tiempo acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL OBSERVADOR:** \_\_\_\_\_

**TOTAL, DE ESTUDIANTES:** \_\_\_\_\_ **NIÑAS:** \_\_\_\_\_ **NIÑOS:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**FECHA DE APLICACIÓN:** \_\_\_\_\_

# Primera entrega

## INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE  
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[www.redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Fuente de Internet

1%

2

[www.exactas.unlpam.edu.ar](http://www.exactas.unlpam.edu.ar)

Fuente de Internet

1%

3

[www.rosarioeduca.com.ar](http://www.rosarioeduca.com.ar)

Fuente de Internet

<1%

4

[exploredoc.com](http://exploredoc.com)

Fuente de Internet

<1%

5

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Fuente de Internet

<1%

6

Submitted to Universidad Nacional del Santa

Trabajo del estudiante

<1%

7

[docplayer.es](http://docplayer.es)

Fuente de Internet

<1%

8

Submitted to Universidad Catolica de Santo

Domingo

Trabajo del estudiante

<1%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo