



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN
MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

**EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN
NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL MUNDO DE ILUSIONES DE LA PARROQUIA
RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS**

AUTORA:

MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ

TUTOR:

DR. HÉCTOR DEL POZO, MS.C.

2018



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

**EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO
PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE
DESARROLLO INFANTIL MUNDO DE ILUSIONES DE LA
PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS
RÍOS**

AUTORA:

MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ

2018

Ab. Germania
Martinez Salazar
NOTARÍA PÚBLICA PRIMERA DE
CATARAMA - URDANETA

III. AUTORÍA NOTARIADA

Yo, LIC. MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ, Autora del Trabajo de Titulación: **EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MUNDO DE ILUSIONES DE LA PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS.**, declaro que el trabajo aquí escrito es de mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado o calificación profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluye ha sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según lo establecido en la ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.



LIC. MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ

C.I. 1207065770

AUTORA



DERECHOS DE AUTOR

Yo, Lic. **MARMOLEJO MUÑOZ MARTHA PRISCILA**, en calidad de autora del proyecto de investigación: **“EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MUNDO DE ILUSIONES DE LA PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS”**, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a vuestro favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8; 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Asimismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:



Lic. Marmolejo Muñoz Martha Priscila

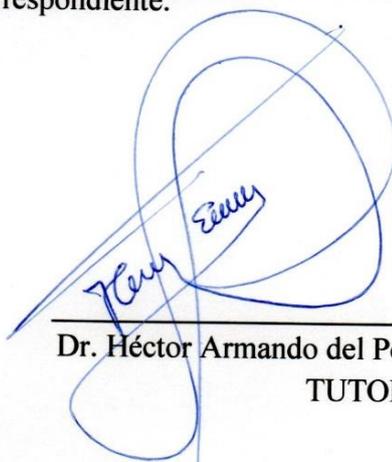
C.I. 120706577-0

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

DR. HÉCTOR ARMANDO DEL POZO CAMPANA, MS.C. TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que el presente: “EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS” EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “MUNDO DE ILUSIONES DE LA PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS”, de autoría de la Lic. Martha Priscila Marmolejo Muñoz, estudiante del Programa de Maestría en Educación Inicial, de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporadas las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas, en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existen y se dé el trámite legal correspondiente.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Hector', is written over a horizontal line. The signature is stylized and somewhat circular.

Guaranda, 8 de octubre de 2018

Dr. Héctor Armando del Pozo Campana, MS.C.
TUTOR

IV. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN INVESTIGACIÓN

Yo, MARYURI PILAR BUSTAMANTE HUILCAPI, en mi calidad de Directora del MIES. Del Distrito Babahoyo, a petición de la parte interesada,

CERTIFICO:

Que la LIC. **MARMOLEJO MUÑOZ MARTHA PRISCILA**, estudiante de la Maestría en Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutó en esta institución el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MUNDO DE ILUSIONES DE LA PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

CDI. Mundo de Ilusiones, 28 de septiembre del 2018



Psic. Maryuri Pilar Bustamante Huilcapi
Directora Distrital Babahoyo

V. DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a Dios quien como guía estuvo presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mi meta. A mi hijo NEYSER ERNESTO SAÑAY MARMOLEJO, quien es mi motivación, inspiración y felicidad, A mis padres que, con su apoyo, consejos, comprensión, amor y confianza, me permitieron continuar pese a los obstáculos presentados en el trayecto de estudios, A toda mi familia, por el apoyo incondicional brindado.

Martha Priscila

VI. AGRADECIMIENTO

Como prioridad en mi vida agradezco a Dios por su infinita bondad, y por haber estado conmigo en los momentos que más lo necesitaba, por darme salud, fortaleza, responsabilidad y sabiduría, por haberme permitido culminar un peldaño más de mis metas,

De igual manera mi agradecimiento va la Universidad Estatal de Bolívar, a mis queridos Docentes y a mi tutor el Dr. Héctor del Pozo Campana, MS.C., por todos sus conocimientos y orientación en mi trabajo de investigación, hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional, y amistad.

Gracias a mis padres, hermanos, sobrinas, familia, amigos por su comprensión y apoyo moral de caminar y no desmayar.

“Vive como si fuese a morir mañana, aprende como si fuera a vivir para siempre”

VII. ÍNDICE

I. AUTORÍA NOTARIADA	iii
II. DERECHOS DEL AUTOR	iv
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	v
IV. CERTIFICADO DE EJECUCIÓN INVESTIGACIÓN	vi
V. DEDICATORIA	vii
VI. AGRADECIMIENTO	viii
VII. ÍNDICE	ix
Índice de tablas, gráficos e ilustraciones	xii
VIII. RESUMEN	xiii
IX. ABSTRACT	xiv
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	4
1. PROBLEMA	4
1.1. Tema	4
1.2. Contextualización	4
1.3. Formulación del problema	5
1.4. Justificación	5
1.5. Objetivos	6
1.5.1 General	6

1.5.2. Específicos.....	7
CAPITULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes investigativos.....	8
2.2. Fundamentación epistemológica.....	10
2.2.1 Teorías del desarrollo psicomotriz al inicio.....	10
2.2.2. El desarrollo psicomotriz.....	12
2.2.3. Psicomotricidad gruesa.....	13
2.2.4. Motricidad fina.....	15
2.2.5. Origen del juego.....	16
2.2.6. Definición del juego.....	16
2.2.7. Clasificación del juego.....	18
2.2.8. Importancia del juego.....	23
2.2.9. El valor del juego.....	23
2.2.10. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz.....	24
2.2.11. El papel del docente en el juego.....	25
2.3. Fundamentación legal.....	26
2.3.1. Los Centros de Desarrollo Infantil-CDI.....	27
2.3.2. Planificación curricular.....	28
2.4. Hipótesis.....	28
2.5. Sistemas de variables.....	28

CAPÍTULO III	29
3. METODOLOGÍA	29
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	29
3.2. Población/Muestra	30
2.3. Técnica.....	30
3.4. Instrumento	30
3.5. Procedimiento para toma de datos	30
3.6. Procedimiento para la interpretación de los datos	30
CAPITULO IV	34
4. RESULTADOS	34
4.1. Resultado del objetivo específico 1:	34
4.2. Resultado del objetivo específico 2:	34
4.3 Resultado del objetivo específico 3:	36
CAPITULO V	40
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	40
5.1. Discusión.....	40
5.2. Conclusiones	42
6 Bibliografía	44
7 ANEXOS	46

Índice de tablas, gráficos, ilustraciones y anexos

Tabla 1: Nivel de desarrollo psicomotriz de los niños al momento de ser integrados	34
Tabla 2: Desarrollo psicomotriz de los niños durante la estancia en el C.D.I.	34
Tabla 4: Incremento de la psicomotricidad con aplicación del juego desde 2016 a 2018 ..	35
Gráfico 1: Desarrollo psicomotriz de los niños durante la estancia en el C.D.I.	35
Gráfico 2: Incremento de la psicomotricidad con aplicación del juego periodo 2016-2018	36
Ilustración 1: Registro de datos Desarrollo Psicomotriz año 2016	31
Ilustración 2: Registro de Datos desarrollo Psicomotriz año 2017	32
Ilustración 3: Registro de datos desarrollo psicomotriz año 2018.....	33
Anexo 1: Ficha de indicadores del logro del desarrollo infantil integral – IDI	45
Anexo 2: Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotriz en edad infantil.....	47
Anexo 3: Certificación de ejecución de la investigación	53

VIII. RESUMEN

Evaluar la relación del juego como recurso para el desarrollo psicomotriz de niños en edad de 1 a 3 años, para mostrar los beneficios de su aplicación, fue el propósito de la investigación; esto debido a que el momento de ser integrados los niños al Centro de Desarrollo Infantil (C.D.I.) presentaron una heterogeneidad del desarrollo psicomotriz. La población de estudio está conformada por la totalidad de los niños que asisten al C.D.I. sujetos de estudio fueron: 33 niños en 2016, 32 niños en 2017; y 33 niños hasta mayo de 2018 con uso de la estrategia aplicación del juego. El enfoque de la investigación fue cualitativa porque permitió determinar el desarrollo psicomotriz, tipo explicativa porque se conoció las causas y los efectos del objeto de estudio, la relación del juego y el desarrollo psicomotriz; como técnica la observación, el instrumento ficha de indicadores de logro adoptada por el Ministerio de Inclusión Económica y Social – M.I.E.S.; La investigación se fundamentó en la teoría de Groos que sostiene que el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia; los resultados determinaron que en los niños existe una heterogeneidad en el desarrollo psicomotriz, aplicando una serie de actividades del juego, desarrollando en los niños la motricidad gruesa y fina con la realización de desplazamientos largos, cortos, saltos, trepar, lanzar objetos adquiriendo seguridad, dominio y equilibrio de su cuerpo. En síntesis, diremos que existe relación directa entre el juego y el desarrollo psicomotriz; transformándose el juego en un recurso didáctico para el desarrollo psicomotriz.

Palabras clave: desarrollo psicomotriz, juegos, motricidad, observación, recurso.

IX. ABSTRACT

To evaluate the relationship of the game as a resource for the psychomotor development of children aged 1 to 3 years, to show the benefits of its application, was the purpose of the investigation; this is because the moment of being integrated the children to the Center of Child Development (C.D.I.) presented a heterogeneity of psychomotor development. The study population is made up of all the children who attend the C.D.I. Study subjects were: 33 children in 2016, 32 children in 2017; and 33 children until May 2018 with use of the game application strategy.

The focus of the research was qualitative because it allowed to determine the psychomotor development, explanatory type because the causes and effects of the object of study, the relationship of the game and the psychomotor development were known; as a technique, observation, the instrument of indicators of achievement adopted by the Ministry of Economic and Social Inclusion - M.I.E.S. ;

The research was based on Groos theory that the game is a preparation for adult life and survival; the results determined that in children there is a heterogeneity in psychomotor development, applying a series of activities of the game, developing in the children gross and fine motor skills with the realization of long, short trips, jumping, climbing, throwing objects acquiring safety, domain and balance of your body. In short, we will say that there is a direct relationship between the game and psychomotor development; transforming the game into a didactic resource for psychomotor development.

Keywords: psychomotor development, games, motor skills, observation, resource.

INTRODUCCION.

La presente investigación “El juego como recurso para el desarrollo psicomotriz en niños de 1 a 3 años en el C.D.I. Mundo de Ilusiones”, tuvo como propósito evaluar la relación del juego con el desarrollo psicomotriz en niños de 1 a 3 años de educación infantil; así también establecer el nivel de desarrollo psicomotriz al momento de ser integrados al C.D.I., y determinar el desarrollo motor durante la estancia en el centro. Para dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿Qué factores del juego se relacionan con el desarrollo psicomotriz en niños de 1 a 3 años? La población de estudio fueron 33 niños el 2016, 32 el 2017 y 33 hasta mayo de 2018 con uso de la estrategia aplicación del juego; los mismos que al momento de ser integrados presentan heterogeneidad del desarrollo psicomotriz. De lo anteriormente descrito, resulta relevante fortalecer la psicomotricidad de los niños, a través del juego. Se utiliza el método explicativo, cualitativo. La investigación se fundamentó en la teoría de Groos: Concibe al juego como valor adaptativo, que tiene como objeto desarrollar instintos útiles para la vida; el desarrollo de los órganos y los instintos se debe a la selección natural necesarios para la formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

El juego es una de las actividades más cargadas de sentido, para los niños como para la cultura, los niños son felices jugando, jugar supone hacer algo que proporciona satisfacción. Ortega manifiesta que el juego acumula dentro de si todos los elementos que Vygotski definió como creadores de desarrollo; actividad, pensamiento y lenguaje.

En los juegos se articulan ciertos elementos fundamentales que confluyen en dar respuesta a esta actividad un valor especial para el desarrollo psicomotriz. De la misma manera, Bruner, Casado y Cali consideran que el juego constituye un marco de aprendizaje, un escenario en el cual, bajo un ambiente estimulante, los niños se permiten la

improvisación, la recreación de conocimientos ya adquiridos, la experimentación de nociones o habilidades inestablemente aún no adquiridas y el reto de inventar otras nuevas. Para Bruner el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo.

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

El desarrollo psicomotriz de 2 a 3 años empieza a montar en triciclo. Sube escaleras alternando los dos pies, aunque bajar le resulta un poco más difícil. Puede desvestirse y vestirse. Prácticamente come sin ayuda. Alrededor de los tres años hace garabatos, rayas y le gusta pintar, gran espontaneidad, soltura y armonía en sus movimientos. Mayor dominio del propio cuerpo. Diferencia segmentos y elementos corporales en sí mismo, en los demás y en los objetos. Desplazamientos: carrera, parada. Mayor coordinación y precisión en las tareas de psicomotricidad fina. Pasa del garabateo en trazos circulares a completar dibujos y figuras. Comienza a manejar nociones espacio-temporales básicas como arriba - abajo, delante - atrás, antes - después, deprisa - despacio entre otras.

Los resultados obtenidos fueron en base a observaciones, y datos registrados en la ficha de Indicadores de Logro adoptada por el Ministerio de Inclusión Económica y Social, sistematizados en la lista de cotejo; estableciéndose que la importancia del juego radica en la estimulación y potenciación de todas las habilidades y destrezas,

llegando a la consecución de beneficios que se visibiliza en el incremento del dominio del logro.

En conclusión, existe relación directa de las variables objeto de estudio, proceso con el que se consolida el desarrollo psicomotriz a través del juego que los niños realizan de manera voluntaria, cabe indicar que durante el juego deben cumplirse las reglas absolutamente obligatorias, las mismas que son aceptadas libremente; transformándose el juego en una herramienta didáctica importante que debe apropiarse los docentes para hacer más eficiente su trabajo.

CAPITULO I

1. PROBLEMA

1.1. Tema

El juego recurso para el desarrollo psicomotriz en niños de 1 a 3 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Mundo de Ilusiones” de la parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

1.2. Contextualización

Las investigaciones han mostrado que para poder evaluar el desarrollo psicomotriz se debe considerar las secuencias de desarrollo normal del niño en los ámbitos de: exploración del cuerpo y motricidad, Descubrimiento del medio natural y cultural, Vinculación emocional y social; y, lenguaje verbal y no verbal. Lo que conlleva a considerar normal o existe un retraso en el desarrollo de la motricidad de los niños, es decir, son señales de alerta para tener en cuenta; se hace necesario fortalecer los conocimientos de los docentes para evaluar el desarrollo psicomotriz e identificar estas señales de alerta. Así también, para la planificación y aplicación de estrategias que contribuyan a solucionar estas alertas identificadas, justamente, el juego es una herramienta educativa que permite realizar actividades recreativas y diversión con la participación de los niños, lo que permite satisfacer las necesidades del niño para enfrentar un mundo lleno de experiencias y sensaciones.

Cabe recalcar, el juego comienza desde los primeros años de vida, empieza a conocer su cuerpo y juega con su propio cuerpo, entre el niño y la madre entablándose una sinfonía de miradas produciendo un vínculo afectivo; con el crecimiento diario los niños deben recibir estímulos a través del juego diario. De la misma manera, al convertirse en

adulto el ser humano pierde su capacidad de imaginar, crear, explorar el mundo por medio de su cuerpo, sentidos y sensaciones, abandonando la esencia de la infancia y convertirse en adulto con poca capacidad para jugar libremente.

Se debe aclarar que el juego y el desarrollo psicomotriz de los niños es un tema de investigación a todo nivel, por lo que el presente trabajo investigativo se considera como una continuidad a investigaciones anteriores; pero resulta oportuno aclarar que, en el C.D.I. “Mundo de Ilusiones” Zona 5, Distrito 12D01, Circuito 12, Provincia Los Ríos, Cantón Urdaneta, Parroquia Ricaurte, ni en contextos similares se han realizado investigaciones sobre esta temática; de lo anteriormente señalado surge la necesidad de investigar acerca de la importancia del juego como recurso para el desarrollo psicomotriz en niños de 1 a 3 años.

1.3. Formulación del problema

¿Qué factores del juego se relacionan con el desarrollo psicomotriz en niños de 1 a 3 años?

1.4. Justificación

Al momento de ser integrados en el centro los niños presentan un limitado desarrollo psicomotriz propios de la edad y su desarrollo muscular, e ahí la importancia de realizar el trabajo investigativo para contribuir con los niños a través del juego, medio natural por el que; los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de manera voluntaria y placentera, para se debe favorecer el diseño y aplicación de nuevas técnicas de intervención basadas en el juego entendiendo a la motricidad como la capacidad de movimiento. El abordaje del problema desde esa perspectiva permitirá que, a través del juego los niños buscan, exploran y descubren el mundo por sí mismos, convirtiéndose en un recurso eficaz para la educación infantil.

El interés de esta investigación fue el entender que el fin del desarrollo psicomotriz es conseguir el dominio y control del propio cuerpo hasta lograr del mismo todas las posibilidades de acción, cuyo desarrollo se pone de manifiesto a través de la función motriz. La investigación fue factible porque la participación de los niños, el interés de las familias, los conocimientos y colaboración de docentes.

La trascendencia de la presente investigación se visibiliza en el campo socioeducativo, social porque los niños desarrollaran necesidades sociales, comunicativas, solucionar problemas, los niños empiezan a entender como es el mundo y su forma de integrarse; y, en lo educativo generan desarrollo de destrezas mejor coordinación en la motricidad fina y gruesa, mejoran su vocabulario entre otros. Los beneficiarios directos son los niños ya que ellos afianzan los logros del desarrollo psicomotriz, que posibilitan la maduración relacionados al control del cuerpo, desde la consolidación de la postura y movimientos amplios y locomotrices hasta aquellos movimientos precisos que facilitan diversas modificaciones de acción; y al mismo tiempo favorece el proceso de representación del cuerpo y de la coordinación espacio - temporales en las que se desatolla la acción motriz.

1.5 Objetivos

1.5.1 General

Evaluar la relación del juego en el desarrollo psicomotriz de niños de 1 a 3 años en el C. D. I. "Mundo de Ilusiones" de la parroquia Ricaurte, cantón Urdaneta, provincia Los Ríos.

1.5.2. Específicos

Establecer el nivel de desarrollo psicomotriz de niños de 1 a 3 años al momento de ser integrados en el Centro de Desarrollo Infantil “Mundo de Ilusiones”

Determinar el desarrollo psicomotriz de niños de 1 a 3 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Mundo de Ilusiones”

Sistematizar la estrategia y métodos aplicados para el desarrollo psicomotriz

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

La investigación se fundamentó en la teoría de Groos (1898) citado por (López, 2010) : Concibe el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Basando su teoría en estudios de Darwin quien sostiene que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Sobre la base de las consideraciones anteriores, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. El juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que prearan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará en la edad adulta, es decir, la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y prepara al niño para desarrollar su motricidad, lo cual va a contribuir para que el niño desarrolle sus actividades en la etapa de adulto; es como valor adaptativo, que tiene como objeto desarrollar instintos útiles para la vida; el desarrollo de los órganos y los instintos, se debe a la selección natural necesarios para la formación y adquisición de aptitudes y conocimientos. Como sostienen (Manjón, 2017) (Pérez, 2010) los mismos que afirman que: el juego es importante para el crecimiento psicomotriz en niños.

El juego es una de las actividades más cargadas de sentido para los niños como para la cultura, los niños son felices jugando, jugar supone hacer algo que proporciona satisfacción, lo que se convierte en una experiencia automotivada e interesante por sí misma (Ortega, 1997). El juego acumula dentro de si todos los elementos que Vygotski

definió como creadores de desarrollo; actividad, pensamiento y lenguaje, citado por (López, 2010)

En los juegos se articulan ciertos elementos fundamentales, que confluyen en dar respuesta a esta actividad un valor especial para el desarrollo psicomotriz. Como manifiesta Vygotski, citado por Bruner (1984) (Casado, 2015) (Cali, 2018) considera que el juego constituye un marco de aprendizaje, un escenario en el cual, bajo un ambiente estimulante, los niños se permiten la improvisación, la recreación de conocimientos ya adquiridos, la experimentación de nociones o habilidades inestablemente aún no adquiridas y el reto de inventar otras nuevas (Jambrina, 2012) (Angulo, 2012). Para Bruner el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo, citado por (Ortega, 1997).

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación, en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda (López, 2010).

Entre los 2 a 3 años empieza a montar en triciclo. Sube escaleras alternando los dos pies, aunque bajar le resulta un poco más difícil. Puede desvestirse y vestirse. Prácticamente come sin ayuda. Alrededor de los tres años hace garabatos, rayas y le gusta pintar. En definitiva, es la “edad de gracia” (gran espontaneidad, soltura y armonía en sus movimientos). Mayor dominio del propio cuerpo. Diferencia segmentos y elementos corporales en sí mismo, en los demás y en los objetos. Desplazamientos: carrera, parada.

Mayor coordinación y precisión en las tareas de psicomotricidad fina. Pasa del garabateo en trazos circulares a completar dibujos y figuras. Comienza a manejar nociones espacio - temporales básicas como arriba - abajo, delante - atrás, antes - después, deprisa - despacio entre otras; según sostienen. (Ardanaz, 2009) (Ortega, 1997) (Madrona, 2008).

2.2. Fundamentación epistemológica

Se ha tomado en consideración varias teorías que hacen referencia al desarrollo psicomotriz de los niños a través del juego.

2.2.1 Teorías del desarrollo psicomotriz al inicio

(Manjón, 2017) en su investigación recoge las teorías del desarrollo psicomotriz:

Groos: el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Considerando que el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, por cuanto contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta teoría de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida. En suma, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que 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 bebe cuando sea grande.

Piaget: lo define en dos periodos.

Periodo senso motriz. - adquisición de capacidades sensoriomotoras, perceptivas, lingüísticas y manipulativas, hay falta de control, indiferenciación de comportamientos, falta de autonomía dominan las actividades relativas a los sentidos y al movimiento del cuerpo, coordinación de esquemas de acción y comprensión del espacio.

Periodo preoperatorio (periodo simbólico-preconceptual de 24 años). - capacidad representativa, simbolismos, conciencia de uno mismo, reconstrucción de los esquemas de acción en el plano mental.

Wallon: el desarrollo psicomotriz se da por estadios.

Estadio impulsivo y emocional (6-12 meses). – la motricidad tiene significado fisiológico, descargas de reflejos o automatismos, las emociones se manifiestan por el tono muscular, la afectividad juega un rol importante, el movimiento se basa en formas elementales de comunicación.

Estadio senso-motor (12-24 meses). – el movimiento se organiza hacia el exterior del bebe.

Estadio proyectivo (2-3 años). - utilización de la motricidad como elemento de acción sobre lo que le rodea.

Bruner: manifiesta el desarrollo psicomotriz de la siguiente manera

Secuenciación (0-1 año). - reorganización de subrutinas para alcanzar el acto, actuaciones menos variables y más automáticas.

Modulación (10-11/20-22 meses). - interactúan con el entorno, muestra las acciones sincronizadas.

Sincronización (2-4 años). - los movimientos aprendidos se combinan con acciones más complejas de forma sincronizada.

Índice sobre las rutinas. - junto a la interacción con el ambiente como punto de partida para sincronizar y reorganizar.

Gessel: “la maduración es la protagonista del desarrollo adaptativo, social, motriz y verbal”. Da importancia al movimiento y al cuerpo porque influye en las relaciones interpersonales ya que la vivencia con otras personas ayuda a construir el yo del niño.

(Meza, 2012) la educación integral de calidad es pensada como la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano, centrados en un desenvolvimiento mejor en el contexto que se desenvuelve, en efecto resulta importante el desarrollo psicomotor.

A partir de la primera etapa de vida se realizan estudios psicomotrices atendiendo prioritariamente los campos de la salud y de la educación. En el área de la salud, la Organización Mundial de la Salud (O.M.S.) igualmente el Ministerio de Salud (MINSA), a través de programas sociales y otras organizaciones e instituciones tanto públicas como privadas, generando estrategias para la protección de los niños e inversión en su desarrollo integral, especialmente en el desarrollo psicomotor.

Trabajos investigativos sobre el desarrollo psicomotor, se encuentra más información en el sector de la salud, no obstante, en el campo educativo, donde evidentemente es el campo que debe existir más información, para ofrecer a cada niño una educación integral y de calidad.

2.2.2. El desarrollo psicomotriz

De acuerdo con datos procedentes de la investigación de (Meza, 2012) se originan en los años 1905 teniendo como punto de partida estudios del médico neurólogo francés Dupré, quien al observar particularidades de niños débiles mentales relaciona las anomalías neurológicas y psíquicas con las motoras, descubriendo el primer cuadro clínico específico, seguidamente Henri Wallon y los aportes de la psicobiología descubren el valor del desarrollo emocional del niño, fundamentándose en la unidad psicobiológica del ser humano, de todo esto se desprende que el psiquismo y motricidad son expresión de las

relaciones del individuo con el medio, en tal sentido se destaca la importancia del desarrollo psíquico del niño y esquema corporal como una construcción. Por su parte Guilmain toma enunciados de Wallon y las concordancias psicomotoras creando en 1935 el primer método de evaluación psicomotora.

Posteriormente Piaget, en 1970, reafirma que en la cimentación de la inteligencia es primordial el movimiento, considerándolo como el mismo psiquismo debido a que en los primeros años esta inteligencia es sensorio motriz, en consecuencia, el conocimiento corporal está directamente relacionado con el propio cuerpo y hace referencia constante al cuerpo del otro.

En este mismo sentido, el aporte de Julián de Ajuriaguerra es el elemento del psicoanálisis y desarrollo en la función motora y acción corpórea; en efecto otros autores definen el desarrollo psicomotor como la madurez psicológica y motora que tiene un niño con relación a las tres áreas básicas: coordinación visomotora, lenguaje y motricidad; relacionadas a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria; estableciéndose un desarrollo en los niños en lo que se refiere a:

2.2.3. Psicomotricidad gruesa

(Ardanaz, 2009) en su trabajo La psicomotricidad en educación infantil manifiesta, que es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos, caminar, correr, rodar, saltar, girar, expresión corporal; en esta última podemos distinguir:

El dominio corporal dinámico: es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, es decir, hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos,

superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera armónica, precisa y sin rigideces ni brusquedades. Este dominio corporal dinámico proporcionará a los niños una confianza en sí mismos y mayor seguridad, ya que se da cuenta de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo. y el dominio corporal estático. esto implica en el niño:

- un dominio segmentario del cuerpo.
- no tener temor o inhibición.
- Madurez neurológica, que solo conseguirá con la edad.
- Estimulación y ambiente propicio.
- Atención en el movimiento y representación mental del mismo.
- Integración progresiva del esquema corporal.

Dominio corporal estático: hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

La tonicidad: es el grado de tensión muscular necesaria para realizar cualquier actividad. está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.

El autocontrol: es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que le lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como es una postura determinada.

La respiración: es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprender el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular; a los dos o tres años el niño tomará conciencia de su respiración y a los cuatro o

cinco podrá controlarla con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.

La Relajación: es la reducción voluntaria del tono muscular, puede realizarse de forma global o segmentaria; en la educación infantil se utiliza, entre otras cosas, para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad. Para conseguir una buena relajación es necesario silencio, una temperatura agradable, llevar ropa cómoda y, sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades.

2.2.4. Motricidad fina

(Ardanaz, 2009) sostiene que corresponde con las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo; dentro de ella, podemos tratar:

Coordinación viso-manual: la cual conduce a los niños al dominio de la mano. la coordinación viso-manual es la capacidad de realizar ejercicios con la mano de acuerdo con lo que ha visto. En ella intervienen el brazo, el antebrazo, la muñeca y la mano; una vez adquirida una buena coordinación viso-manual, el niño podrá dominar la escritura. Las actividades que contribuyen son numerosas: recortar, punzar, pintar, hacer bolitas, modelar.

Fonética: todo lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo al acto de fonación, la motricidad general de cada uno de los órganos que intervienen en él, a la coordinación de los movimientos necesarios y a la automatización progresiva del proceso fonético de habla.

Motricidad gestual: la mano, además de los aspectos citados, para adquirir un dominio de la psicomotricidad fina es una condición imprescindible el dominio parcial de cada elemento que compone la mano.

Motricidad facial: la motricidad facial es importante desde el punto de vista del dominio de la musculatura y de la posibilidad de comunicarse y relacionarse. El dominio de los músculos de la cara permitirá acentuar unos movimientos que nos llevará a poder exteriorizar nuestros sentimientos y emociones, por lo que es un instrumento fundamental para comunicarnos con la gente que nos rodea.

2.2.5. Origen del juego

(Antunes, 2006) la palabra juego proviene del origen latino jocu, cuyo significado es pillería inofensiva o gracia, por lo tanto, expresa una diversión, una broma, un pasatiempo sometido a reglas que se debe respetar cuando se juega.

2.2.6. Definición del juego

(Meza, 2012) concibe como las actividades que desarrollan los niños en juegos psicomotrices, juegos simbólicos y expresión oral alcanzando un mejor nivel de desarrollo psicomotor. A través del juego los niños desarrollan destrezas físicas y aprende a controlar sus movimientos, su coordinación, motricidad, aportando a su autodisciplina mediante la ejercitación libre, a afirmar su conciencia en sí mismo, desarrollando el sentido de colaboración y cooperación, generando oportunidades para la integración progresiva a los grupos.

Asimismo, los niños desarrollan su capacidad de lenguaje y expresión, ganan confianza y seguridad de sí mismos mediante los juegos simbólicos, explorando sus posibilidades motrices, expresivas y sensitivas, ayudándoles a pasar del egocentrismo a

actitudes más abiertas, estimulando la imaginación y llenando sus espacios fantasiosos, representando fundamentalmente las vivencias de su mundo.

Mediante los juegos de expresión oral, los niños pueden expresarse mencionando sus ideas, sentimientos, intereses, pensamientos con fluidez y coherencia.

Como se puede entender cada juego que se aplique es valorado para evidenciar los resultados de incremento del desarrollo psicomotor en un post test.

(Pérez, 2010) describe al juego como una actividad inherente del ser humano, en tal sentido considera que es la primera y principal actividad por la que nos relacionamos con los demás, exploramos y observamos la realidad del contexto, se establece relaciones con los objetos, lo que demuestra que es el medio para integrarse y comprender el mundo; comúnmente se le identifica con diversión, pero su trascendencia es mucho mayor, debido a que la infancia es el periodo de mayor crecimiento, al jugar desarrollan sus aptitudes físicas, su creatividad, su inteligencia emocional, su capacidad intelectual, su imaginación, afianzan su personalidad, sus habilidades sociales transmitiendo valores culturales, normas de conducta al tiempo que desarrollan todo lo descrito anteriormente, disfrutan y se entienden.

(Jambrina, 2012) en tal sentido define al juego como una actividad natural, que efectúan todos los animales superiores, a través de él asimilan sus crías y practican, en un contexto seguro, todas y cada una de aquellas actividades que propician la supervivencia y adaptación al medio.

En las personas el juego alcanza una dimensión especial porque contribuye al desarrollo intelectual y físico, el equilibrio emocional, la creatividad, la socialización y el aprendizaje. En consecuencia, el juego se desarrolla a lo largo de todo el ciclo vital de las

personas, con rasgos comunes y características diferentes en las distintas sociedades y épocas.

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil y oportuno reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito cuando hablamos, por ejemplo, de juego limpio, abrir el juego, es un juego de niños, jugar es salud. De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando el juego engloba una enorme variedad de conductas y actividades que, se acepta de manera voluntaria pero que se respetan las normas.

2.2.7. Clasificación del juego

Los juegos se clasifican de una manera fundamentada en la estructura, que sigue estrechamente la evolución de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que si embargo el juego tiene su fin en sí mismo, Piaget clasifica:

Juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 años): casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por “asimilación pura”, es decir, por puro placer funcional obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo el tacto, la vista, el sonido. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensoriomotores:

Estadio de reflejos (0 -1 mes): no considera juegos a los ejercicios de reflejo.

Estadio de las reacciones circulares primarias (1 – 4 meses): estas reacciones circulares se continúan en juegos, al repetir las acciones causales continuamente.

Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 -8 meses): la acción sobre las cosas se torna en juego, y se experimenta el placer funcional, el placer de “ser causa”, pues repite las acciones con intencionalidad.

Estadio de coordinación de esquemas secundarios (8 – 12 meses): aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas susceptibles de ejecución por el placer de actuar y al tener mayor movilidad podrá combinar acciones lúdicas.

El estadio de las reacciones circulares terciarias (12 – 18 meses): imita sistemáticamente, explora lo nuevo y los juegos se convierten en tales.

Estadio de invención de nuevos medios mediante combinaciones mentales (18 – 24 meses): transición del juego motor al juego simbólico.

El juego simbólico (2- 7 años): Piaget se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. los niños adquieren capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos:

1. Apogeo del juego simbólico (2 – 4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde comienza haciendo el “como si” de acciones que habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas.

2. Declinación del juego simbólico (4 – 7 años): el símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo.

Según Guy Jacquin (Moreno, 2012) el juego sufre una evolución a lo largo del periodo infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de juegos agrupados por edades:

1. Etapa de 3 a 5 años: Juegos de proeza en solitario.
2. Etapa de 5 a 6 años: juegos de imitación exacta.
3. Etapa de 6 a 7 años: juegos de imitación ficticia.
4. Etapa de 8 a 9 años: juegos de proeza en grupo y juegos descendentes.
5. Etapa de 8 a 9 años: juego colectivo ascendente.
6. Etapa de 10 a 22 años: juegos en grandes colectivos

El juego según Jean Chateau (Moreno, 2012) se clasifica tomando en consideración unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño, un elemento fundamental para clasificar los distintos tipos de juego en el periodo infantil es la regla y su aparición en el mundo del juego. Su clasificación queda agrupada en: juegos no reglados y juegos reglados.

1. **Juegos no reglados:** se encuentran englobados en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años, entre estos juegos se incluyen los siguientes tipos:

Juegos funcionales. - Estos juegos se dan inmediatamente después del nacimiento e incluso con anterioridad, pues queda demostrado que los pataleos del feto en el vientre materno poseen una importancia vital para dar tono muscular al futuro niño. Siendo la principal característica de estos juegos los movimientos espontáneos que de una manera

instintiva los niños repiten, contribuyendo al desarrollo de las funciones típicamente humanas como la marcha en posición bípeda, el lenguaje.

Juegos hedonísticos. - Este tipo de juegos se producen de forma casi simultánea con los juegos funcionales, contribuyendo enormemente al conocimiento del propio cuerpo. Siendo características de estos juegos la búsqueda de placer mediante actividades que estimulen los sentidos; dentro de los juegos hedonísticos más característicos encontramos el chuparse las manos, el producir ruido o el tocar cualquier objeto.

Juegos nuevos. – con estos juegos los niños comienzan a conocer todo aquello que le rodea, desde el entorno más inmediato hasta sus compañeros de juego. Al poner en práctica los juegos con los nuevos los niños adquieren unos valores totalmente distintos, que propiciarán la autoafirmación y la búsqueda del desarrollo de la personalidad.

Juegos de destrucción, desorden y arrebató. – Gracias a la continua búsqueda de la autoafirmación y búsqueda de sí mismo, los niños entran en una fase en la que desean afirmarse, utilizando para ello el placer y la destrucción.

2. **Juegos reglados:** una vez superada la etapa en la que los juegos de desorden y arrebató son predominantes, nos adentramos en la fase donde los juegos empiezan a estructurarse bajo una normativa operativa, la regla. A partir de este momento el juego adquiere un carácter totalmente distinto. Los juegos reglados se dividen en:

Juegos de imitación. – para este tipo de juegos es necesario retomar los juegos funcionales, descritos anteriormente, pues los juegos de imitación tienen una relación directa con el modelo de imitación a los padres, familiares allegados y adultos en general. Por consiguiente, los juegos de imitación adquieren un carácter totalmente distinto; aproximadamente a los 6 ó 7 años la imitación ya no es de los adultos sino de seres imaginarios. Esta complejidad creciente de los modelos imitativos hace que los niños, que

hasta ahora jugaban solos, busquen y deseen la relación social con sus iguales, ocasionando una organización de grupo.

Juegos de construcción. – Adquieren su máxima intensidad entre los 2 y 4 años y hacen su aparición conjuntamente con los juegos de imitación. Todos ellos proceden de una tendencia instintiva al orden, que se plasma en la colocación sistemática de objetos o cosas.

Juegos de regla arbitraria. – se localizan entre los 4 y 6 años, los niños crean reglas que surgen de la propia naturaleza o características de objetos particulares usados en el juego.

En este mismo sentido, manifiesta que el juego tiene un desarrollo evolutivo en los niños, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado. Estas fases se las puede entender como etapas concadenadas y dependientes de la marcha general del juego protagonizado, siendo el nivel de acatamiento de la regla dependiente, de forma directa, de la experiencia lúdica de los niños.

1ª Fase: No hay reglas, ya que, de hecho, tampoco hay papel. En estos casos los niños se rigen por impulsos directos o el deseo momentáneo.

2ª Fase: La regla aún no se manifiesta claramente, pero en los casos de conflicto vence ya el deseo directo de actuar con el objeto.

3ª Fase: La regla entra claramente en función, pero aún no determina del todo la conducta y se infringe el deseo súbito de hacer otra acción atractiva, deseo que aparece durante el juego o debido a la propuesta del educador. Desde fuera tales infracciones suelen ser advertidas por otros participantes en el juego.

4ª fase: La conducta viene determinada por los papeles asumidos, en el seno de los cuales se manifiesta claramente la regla de conducta.

2.2.8. Importancia del juego

(Antunes, 2006) sostiene que la edad del niño está subordinada a las condiciones económicas de la familia y del entorno, es decir, un niño perteneciente a una clase social alta de la gran ciudad es quien ha recibido más estímulos que un niño de la misma edad que vive en una comunidad deprimida, del mismo modo en otra instancia como resultado de las diversidades de estímulos ambientales que interfieren en el desarrollo cognitivo, físico e intelectual, sobre todo la parte emocional del niño, generando amplias diferencias individuales.

(Pérez, 2010) manifiesta que la inclusión del juego en la etapa escolar no llega hasta el siglo XIX, al no existir una auténtica integración a pesar de que ya se conocían los beneficios que aporta el juego para el desarrollo integral de los niños. Durante este siglo el juego queda relegado al tiempo de ocio de los niños, sin que exista la utilización del juego como instrumento educativo.

2.2.9. El valor del juego

Por sobre todas las cosas el juego es la potencialización y estimulación de todas las destrezas y habilidades, logrando alcanzar el desarrollo integral de los niños, estimula el desarrollo:

a. Motriz: al jugar los niños corren, saltan, suben escaleras, pedalean, en efecto favorecen la motricidad gruesa y la motricidad fina.

b. Físico: con el juego se promueve el crecimiento y desarrollo de todas las partes de nuestro cuerpo, de tal manera que las van controlando. Obtienen medidas de higiene y protección de peligros, de la misma manera una mayor autonomía en alimentarse, vestirse y asearse.

c. Cognitivo: los niños a la hora de jugar. Observan, exploran, manipulan objetos, imaginan, les ayuda a pensar desde diferentes puntos de vista, a solucionar los problemas de una manera eficaz, a recapacitar antes de actuar, a su autocontrol, los juegos favorecen el aprender a aprender, el aprendizaje funcional y el aprendizaje por descubrimiento.

d. Psicológico: favorece a los procesos psicológicos básicos, la capacidad de tomar decisiones, la autorrealización y crecimiento interior. Ayuda a los niños a prepararse para adaptarse y afrontar problemas y cambios que se presentan a lo largo de su vida.

e. Afectivo: los niños expresan sus necesidades y sentimientos, afirmando su personalidad, la autoconfianza en sí mismo, se consolida el auto concepto, favorece la empatía en la representación de roles.

f. Lingüístico: favorece la adquisición del lenguaje, continuamente se expresa de forma oral esas imaginaciones o sentimientos que le sugiere a los niños cuando están jugando.

g. Sociológico: en la integración social el juego es esencial, los niños interactúan con las demás personas que les rodea, se representan situaciones reales que potencia el respeto hacia los demás, la conservación de costumbres, la cooperación y tradiciones propias de la cultura a la que pertenece.

2.2.10. Factores que influyen en el desarrollo psicomotriz

(Manjón, 2017) los factores que influyen en el desarrollo psicomotor de los infantes en la etapa prenatal, perinatal y postnatal se detallan a continuación:

- a. Herencia: oligofrenia, epilepsia, angiomas.
- b. Embarazo: amenaza de aborto, hemorragias, motilidad anormal del niño in útero (en mayor o en menor grado), rubeola, sífilis, intoxicaciones.

- c. Parto: hemorragia meningítica, traumatismos, anoxemia, prematuridad, duración y ritmos de los dolores del parto, cesárea, fórceps.
- d. Después del nacimiento: falsas latencias, cianosis, trastornos de succión, deglución del sueño del tono y regulación térmica.
- e. Desarrollo en los primeros meses: su desarrollo hasta el día del examen, condiciones de crianza, secuencias del desarrollo motor (maduración postulocomotriz, presión voluntaria, desarrollo visual, juego).
- f. Ambiente familiar: embarazo deseado o no, familias numerosas, madres adolescentes o premenopáusicas, madres solteras, depresiones pre y postparto, afecto recibido durante la niñez, personalidad de los padres, tipo de vivienda, profesión de los padres, relación madre-hijo.

2.2.11. El papel del docente en el juego

El papel de los maestros ante el juego al igual que en el contexto familiar, el C.D.I., es uno de los contextos donde surgen de manera espontánea la actividad lúdica. Este hecho hace que los maestros sean mediadores en el juego, convirtiéndolo en una actividad constructiva esencial para el crecimiento integral de los niños. (Pérez, 2010) manifiesta que, para enfocar el juego y la utilización de determinados juguetes de forma constructiva, los maestros intervienen en el juego infantil desde tres perspectivas diferentes:

1. Según en el momento en el juego que se produce.
2. Según el tipo de juego que los niños desarrollan.
3. Según la estructura de la actividad lúdica.

En el orden de las ideas anteriores, lo ideal es llevar a cabo estos tres tipos de intervención para enriquecer el juego en los niños, para lo cual debe existir la intervención planificada de los maestros en el juego infantil es esencial para el enriquecimiento del

juego. Para ello, necesitamos unas estrategias que fomenten el juego en la etapa de educación infantil. Estas estrategias son:

1. Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen: disponer de un espacio adecuado para jugar, dedicar tiempo para el juego, seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales.
2. Enunciar las normas básicas del juego.
3. Presenciar el juego de los niños.
4. Enseñar los juegos tradicionales.
5. Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se tratará de enseñar también a los pequeños a resolver conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar o a compartir.
6. Respetar las preferencias del juego de cada niño.
7. Promover la igualdad.
8. Fomentar en las familias de los niños el interés por el juego.
9. Observar el juego de los niños.

Mediante la observación del juego, el educador puede seguir la evolución del niño en la motricidad, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, su comportamiento.

2.3. Fundamentación legal

En la Sección Quinta, Educación en la Constitución del Ecuador (Constituyente, 2008), artículo 26 señala que “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inaudible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. La personas, las familias y la sociedad tienen y

la responsabilidad de participar en el proceso educativo”; en este mismo sentido el artículo 27 dispone que la educación debe centrarse en el ser humano que esta debe ser garantizándole el desarrollo holístico, que se propicie el respeto a los derechos humanos, al ambiente y la democracia, con una característica participativa, obligatoria, intercultural, democrática , incluyente y diversa, de calidad y calidez, que impulse la equidad de género , la justicia la solidaridad y la paz, que estimule el sentido crítico, el arte y la cultura física a través de iniciativas individuales y colectivas, y el desarrollo de competencias para crecer y trabajar.

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, Toda una vida, en el Eje 1: Derechos para Todos Durante Toda la Vida, objetivo 1) Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas, Políticas 1.4 y 1.5 establece: Garantizar del desarrollo infantil integral para estimular las capacidades de los niños y niñas considerando los contextos territoriales, la interculturalidad, el género y las discapacidades; así también, fortalecer los sistemas de atención integral a la infancia con el fin de estimular las capacidades de las niñas y niños, considerando los contextos territoriales, la interculturalidad y el género.

2.3.1. Los Centros de Desarrollo Infantil-CDI

Son servicios de atención ejecutados por diversos tipos de organizaciones, tanto privadas como públicas, que cuentan con financiamiento propio, no dependen económicamente del M.I.E.S. y atienden a niñas y niños desde los 45 días hasta los 36 meses de edad. Tanto los Centros Infantiles del Buen Vivir como los Centros de Desarrollo Infantil, se conciben como instituciones dirigidas a atender y promover un desarrollo integral de niños y niñas, con el apoyo de profesionales idóneos que orientan y ejecutan procesos educativos integrales.

En lo concerniente a la atención a la diversidad, los servicios institucionalizados de Desarrollo Infantil Integral atenderán a niñas y niños con discapacidad leve o moderada, previo a una evaluación e informe de una entidad autorizada, que garantice un grado de autonomía. Atienden a niñas y niños desde los 45 días hasta los 36 meses.

2.3.2. Planificación curricular

En las unidades de atención de desarrollo infantil se cuenta con un diagnóstico inicial, una planificación curricular acorde a las necesidades de cada niña o niño, seguimiento y evaluación en el marco del currículo de educación inicial vigente. Se utilizan herramientas que permiten determinar el nivel de desarrollo del niño según su edad, de acuerdo con los ámbitos: vinculación emocional y social; descubrimiento del medio natural y cultural; exploración del cuerpo y motricidad lenguaje verbal y no verbal.

2.4. Hipótesis

Hipótesis de estudio: los factores del juego que se relaciona con el desarrollo psicomotriz de los niños son el desplazamiento, la coordinación y el equilibrio.

H₀: el juego carece de relación en el desarrollo psicomotriz de los niños.

H₁: El juego tiene relación con el desarrollo psicomotriz de los niños.

2.5. Sistemas de variables

Variable independiente

El juego

Variable dependiente

Desarrollo psicomotriz

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

El enfoque de la presente investigación es cualitativo porque permitió determinar la relación del juego con el desarrollo psicomotriz de los niños, tipo explicativa debido a que propicia una descripción del efecto de los juegos en la construcción del desarrollo psicomotriz de niños de 1 a 3 años, en este caso transferimos la información de los aportes de la teoría de Groos y generamos evidencias para justificar su vigencia y aplicabilidad.

Finalmente, de acuerdo con su metódica, la investigación es retrospectiva; el primer momento consiste en la recopilación, selección y procesamiento de la información secundaria, en todos los campos que involucra el estudio, la investigación el juego como un recurso para el desarrollo psicomotriz, de la misma manera, se tomó los datos de los años 2016 y 2017 del sistema de información del M.I.E.S. lo que permitió hacer un análisis, una comparación y un registro, es decir, una descripción detallada y fundamentada del desarrollo psicomotriz de los niños desde el momento de ser integrados y durante su permanencia en el centro. Para luego con el uso de la estrategia aplicación del juego hasta mayo de 2018 determinar el desarrollo psicomotriz de los niños.

3.2. Población/Muestra

La población considerada fueron la totalidad de los niños integrados en el C.D.I. durante los años 2016 y 2017, con edades de 1 a 3 años; y 33 niños en el 2018

2.3. Técnica

La técnica que se utilizó en esta investigación es la observación de los datos registrados en la plataforma del M.I.E.S con la finalidad de registrar un diagnóstico pedagógico sobre el desarrollo psicomotriz, de los niños al momento de ser integrados y diariamente durante su permanencia en el C.D.I.

3.4. Instrumento

El instrumento utilizado en la presente investigación para el registro los datos es la Ficha de Indicadores del Desarrollo Infantil Integral, adoptada por el M.I.E.S. y que es de uso único y obligatorio por las unidades operativas.

3.5. Procedimiento para toma de datos

Mediante la observación sistemática diariamente son recogidos en un registro personal del docente y seguidamente registrar en la ficha de indicadores del desarrollo integral infantil y tener un banco de datos en el portal del M.I.E.S.

3.6. Procedimiento para la interpretación de los datos

Con los resultados obtenidos durante en los 2 años se hace una comparación de medias tomando en consideración los tres aspectos a evaluar: no lo consigue, en proceso de dominio y domina el logro, determinando de esta manera el desarrollo psicomotriz de los niños a través del juego; y, con la implementación de la estrategia de aplicación del juego para el desarrollo psicomotriz en el año 2018 hasta el mes de mayo.

Ilustración 1: Registro de datos Desarrollo Psicomotriz año 2016

 MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL		 GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR											
Zona:	Zona Planificación 5												
Distrito:	DIRECCIÓN DISTRITAL 12D01 - BABAHOYO - MIES												
Servicio:	CDI												
Educadora CNH:	MARTHA MARMOLEJO M												
Coordinador CDI:													
Cobertura de Atención:	33												
Cobertura con registro ID	33												
Análisis General SE REPORTA 10 Q NO DOMINAN EL LOGRO													
DATOS DE IDENTIFICACION DE LA NIÑA O NIÑO				AMBITO DE APRENDIZAJE								Porcentaje del Nivel de Logro	
N.	CEDULA	APELLIDOS	NOMBRES	FECHA DE TOMA	VINCULACIÓN EMOCIONAL Y SOCIAL	DETALLE DE LOGRO	EXPLORACIÓN DEL CUERPO Y MOTRICIDAD	DETALLE DE LOGRO2	DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	DETALLE DE LOGRO3	LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL	DETALLE DE LOGRO4	<=66%: NO LO CONSIGUE >66 y <=86%: EN PROCESO DE DOMINIO >86: DOMINA EL LOGRO
1	1251284301	JULIO ALEJANDRO	GUERRERO ANDRADE	17/10/2016	50%	NO LO CONSIGUE	56%	NO LO CONSIGUE	93%	DOMINA EL LOGRO	67%	EN PROCESO DE D	67%
2	1251191597	BRYAN OBETH	MUNSKRATZ revelón	17/10/2016	40%	NO LO CONSIGUE	55%	NO LO CONSIGUE	87%	DOMINA EL LOGRO	47%	NO LO CONSIGUE	57%
3	1251515902	EDINSON NEMIAS	DUQUEVERA	17/10/2016	92%	DOMINA EL LOGRO	56%	NO LO CONSIGUE	77%	EN PROCESO DE D	77%	EN PROCESO DE D	66%
4	1251420400	ANGEL ISAIAS	VALLE RODRIGUEZ	17/10/2016	92%	DOMINA EL LOGRO	89%	DOMINA EL LOGRO	55%	NO LO CONSIGUE	50%	NO LO CONSIGUE	71%
5	1251292924	BIANCA BELEN	AGUIRRESALAS	17/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	65%	NO LO CONSIGUE	92%	DOMINA EL LOGRO	76%	EN PROCESO DE D	79%
6	1251547541	DANILLO ALEJANDRO	FAJARDO BAJAÑA	17/10/2016	89%	DOMINA EL LOGRO	76%	EN PROCESO DE D	55%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	72%
7	1251382576	ANA LUCIA	MERO FAJARDO	17/10/2016	78%	EN PROCESO DE D	55%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	76%	EN PROCESO DE D	69%
8	1251382626	CRISTOFER ANDRES	MERO FAJARDO	17/10/2016	78%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	93%	DOMINA EL LOGRO	67%	EN PROCESO DE D	76%
9	1250804414	LISS AILYN	ARIAS BELTRAN	17/10/2016	92%	DOMINA EL LOGRO	67%	EN PROCESO DE D	93%	DOMINA EL LOGRO	89%	DOMINA EL LOGRO	85%
10	1251493497	BRITTANNY MARIBEL	MAZACON QUIROZ	17/10/2016	78%	EN PROCESO DE D	83%	EN PROCESO DE D	83%	EN PROCESO DE D	76%	EN PROCESO DE D	80%
11	1251303309	ROCIO GUADALUPE	VERA PIN	17/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	56%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	89%	DOMINA EL LOGRO	74%
12	1251439756	WAGNER ISAI	VERGARA CERVANTES	18/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	89%	DOMINA EL LOGRO	83%	EN PROCESO DE D	79%	EN PROCESO DE D	84%
13	1251465520	MAITE ALEXA	CEDEÑO BAJAÑA	18/10/2016	92%	DOMINA EL LOGRO	67%	EN PROCESO DE D	93%	DOMINA EL LOGRO	100%	DOMINA EL LOGRO	88%
14	1251685283	NADITH ALEJANDRA	VILLEGAS VERDEZOTO	18/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	76%	EN PROCESO DE D	78%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	76%
15	1251481303	EVELYN JACEELY	VASCONEZ MANZO	18/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	66%	NO LO CONSIGUE	83%	EN PROCESO DE D	50%	NO LO CONSIGUE	71%
16	1251579296	CRISTHIAN JIRMAL	GARCIA PEREZ	18/10/2016	67%	EN PROCESO DE D	66%	NO LO CONSIGUE	92%	DOMINA EL LOGRO	89%	DOMINA EL LOGRO	78%
17	1251594063	MAYERLY LUCIA	ARRIAGA PONCE	18/10/2016	100%	DOMINA EL LOGRO	66%	NO LO CONSIGUE	66%	NO LO CONSIGUE	55%	NO LO CONSIGUE	45%
18	960062800	IKER CHARLIE	SILVA TORRES	18/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	64%	NO LO CONSIGUE	83%	EN PROCESO DE D	89%	DOMINA EL LOGRO	55%
19	1251443626	ASHLEY ESTEFANI	CASAL PAZMIÑO	18/10/2016	83%	EN PROCESO DE D	65%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	89%	DOMINA EL LOGRO	67%
20	1251590244	KENNETH ZAHIR	ARAGUNDI JAEN	18/10/2016	92%	DOMINA EL LOGRO	65%	NO LO CONSIGUE	93%	DOMINA EL LOGRO	50%	NO LO CONSIGUE	75%
21	960846996	ANNIE FARLEY	ICAZA POVEDA	18/10/2016	92%	DOMINA EL LOGRO	67%	EN PROCESO DE D	80%	EN PROCESO DE D	76%	EN PROCESO DE D	68%
22	1251575070	ALEXA YANELA	FRANCO GARCIA	19/10/2016	100%	DOMINA EL LOGRO	78%	EN PROCESO DE D	78%	EN PROCESO DE D	76%	EN PROCESO DE D	83%
23	1251550743	DONNY DANIEL	GUILLÉN BURGOS	19/10/2016	78%	EN PROCESO DE D	76%	EN PROCESO DE D	77%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	56%
24	1251259139	DOMENICA ELIZABETH	VERA BERMUDEZ	19/10/2016	77%	EN PROCESO DE D	66%	NO LO CONSIGUE	77%	EN PROCESO DE D	83%	EN PROCESO DE D	555%
25	1251604920	AILYN SARAI	PONCE SARMIENTO	19/10/2016	87%	DOMINA EL LOGRO	67%	EN PROCESO DE D	89%	DOMINA EL LOGRO	89%	DOMINA EL LOGRO	83%
26	1650211657	JENNIFER ROMINA	MORAN TIVI	19/10/2016	74%	EN PROCESO DE D	66%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	55%	NO LO CONSIGUE	76%
27	1251627509	GUILLERMO ALFONSO	SANCHEZ ARIAS	19/10/2016	49%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	77%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	55%
28	1251816094	BELLA MARLY	MORAN CHINKIUN	19/10/2016	77%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	78%	EN PROCESO DE D	56%	NO LO CONSIGUE	55%
29	1251775860	LESLY JANETH	TROYA PERALTA	19/10/2016	65%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	79%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	55%
30	1251731186	MIA LUCERO	ALDÁZ POVEDA	19/10/2016	89%	DOMINA EL LOGRO	78%	EN PROCESO DE D	55%	NO LO CONSIGUE	67%	EN PROCESO DE D	65%
31	1251755706	ROBERTA JAMILLETH	VELIZ AGUILAR	19/10/2016	50%	NO LO CONSIGUE	76%	EN PROCESO DE D	89%	DOMINA EL LOGRO	45%	NO LO CONSIGUE	88%
32	1251418925	CAMILA JORDANA	TORRES PARRAGA	19/10/2016	55%	NO LO CONSIGUE	69%	EN PROCESO DE D	73%	EN PROCESO DE D	67%	EN PROCESO DE D	78%
33	1250721105	LUIS FERNANDO	CHAVEZ CHAMORRO	19/10/2016	55%	NO LO CONSIGUE	73%	EN PROCESO DE D	55%	NO LO CONSIGUE	55%	NO LO CONSIGUE	66%

Ilustración 3: Registro de datos desarrollo psicomotriz año 2018

MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL													
													
Zona:		Zona Planificación 5											
Distrito:		DIRECCIÓN DISTRITAL 12001 - BABAHYOY - MIES											
Servicio:		CDI											
Educadora CNH: Coordinador CDI:		MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ											
Cobertura de Atención:		33											
Cobertura con registro IDII:		33											
Análisis General:		SE REPORTA 8 QUE NO DOMINAN EL LOGRO											
DATOS DE IDENTIFICACION DE LA NIÑA O NIÑO					AMBITO DE APRENDIZAJE							NIVEL DEL NIVEL	
N.	CEDULA	APELLIDOS	NOMBRES	FECHA DE TOMA	VINCULACIÓN EMOCIONAL Y SOCIAL	DETALLE DE LOGRO	EXPLORACIÓN DEL CUERPO Y MOTRICIDAD	DETALLE DE LOGRO2	DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	DETALLE DE LOGRO3	LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL	DETALLE DE LOGRO4	<=66%: NO LO CONSIGUE >66 y <=86%: EN PROCESO DE DOMINIO >86: DOMINA EL LOGRO
1	1251656276	MONSERRATE	BRITHANNY LUPE	10/04/2018	50%	NO LO CONSI	89%	DOMINA EL L	93%	DOMINA EL L	100%	DOMINA EL L	83%
2	1251547541	FAJARDO BAJAÑA	DANILO ALEJANDRO	10/04/2018	76%	EN PROCESO	98%	DOMINA EL L	87%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	92%
3	1251603096	ICAZA SUAREZ	MEYBILYN JASBLEIDY	10/04/2018	77%	EN PROCESO	78%	EN PROCESO	77%	EN PROCESO	100%	DOMINA EL L	66%
4	1251589337	MARMOLEJO YEPEZ	ALVARO MANUEL	10/04/2018	77%	EN PROCESO	84%	DOMINA EL L	93%	DOMINA EL L	87%	DOMINA EL L	87%
5	1251594063	ARRIAGA PONCE	MAYERLY LUCIA	10/04/2018	87%	DOMINA EL L	89%	EN PROCESO	76%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	84%
6	960062800	SILVA TORRES	IKER CHARLIE	10/04/2018	89%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	77%	EN PROCESO	92%	DOMINA EL L	92%
7	1251699433	ESPINOZA CHOMPOL	DANIELA ESTEFANIA	10/04/2018	78%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	77%	EN PROCESO	88%	DOMINA EL L	83%
8	1251745798	TROYA VASQUEZ	EMILY LUCIANA	10/04/2018	88%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	78%	EN PROCESO	67%	EN PROCESO	80%
9	960197796	PINCAV ROSERO	ITZEL AITANA	10/04/2018	76%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	93%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	87%
10	1251745673	ALCIVAR LLUGUAY	GUADALUPE TRINIDAD	10/04/2018	89%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	83%	EN PROCESO	76%	EN PROCESO	84%
11	1251775860	TROYA PERALTA	LESLEY JANETH	10/04/2018	84%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	67%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	82%
12	1251731186	ALDAZ POVEDA	MIA LUCERO	10/04/2018	98%	DOMINA EL L	77%	EN PROCESO	83%	EN PROCESO	79%	EN PROCESO	84%
13	1650211467	MORAN TIVI	BRYAN ALEXIS	10/04/2018	92%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	93%	DOMINA EL L	100%	DOMINA EL L	93%
14	1251816094	MORAN CHINKIUN	BELLA MAILY	11/04/2018	83%	EN PROCESO	94%	DOMINA EL L	78%	EN PROCESO	100%	DOMINA EL L	89%
15	1251809859	BARAHONA VILLEGAS	NAYBELIS ALEXANDRA	11/04/2018	83%	EN PROCESO	95%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	70%	EN PROCESO	84%
16	2451054445	REYES OLMEDO	AGHATA DOMINIC	11/04/2018	88%	DOMINA EL L	87%	DOMINA EL L	92%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%
17	1251870125	BARRAGAN VASQUEZ	CONNY LILIBETH	11/04/2018	88%	DOMINA EL L	90%	DOMINA EL L	66%	NO LO CONSI	88%	DOMINA EL L	88%
18	1251833958	CHERNES HIDALGO	JULIO JOSE	11/04/2018	89%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%
19	1251913222	PALACIOS ACOSTA	JEFFERSON JOAN	11/04/2018	88%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	93%	DOMINA EL L	67%	EN PROCESO	67%
20	1251920698	PALACIOS VERA	MAYENSI ELIZABETH	11/04/2018	92%	DOMINA EL L	65%	NO LO CONSI	93%	DOMINA EL L	78%	EN PROCESO	82%
21	1251921183	MALDONADO TROYA	ALINA JUNETH	11/04/2018	92%	DOMINA EL L	77%	EN PROCESO	88%	DOMINA EL L	76%	EN PROCESO	76%
22	1251785141	BURGOS GARCIA	AHYTANA PAULETTE	11/04/2018	100%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	76%	EN PROCESO	89%
23	1251732978	BARRAGAN CARRERA	LIAN FARID	11/04/2018	55%	NO LO CONSI	88%	DOMINA EL L	55%	NO LO CONSI	67%	EN PROCESO	67%
24	1251670806	BRIONES VERA	AIMEE JULIANA	11/04/2018	83%	EN PROCESO	87%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	90%	DOMINA EL L	90%
25	1251633564	VASQUEZ MACIAS	JUSTIN ISAAC	11/04/2018	83%	EN PROCESO	67%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	82%
26	1251871065	CRUZ RUBIO	NARELYS GABRIELA	11/04/2018	55%	NO LO CONSI	100%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%
27	1252038391	CHICA OROZCO	LUIS ANGEL	11/04/2018	100%	DOMINA EL L	67%	EN PROCESO	100%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%
28	1650241423	MORAN CHINKIUN	ESCARLETH BRISLEY	11/04/2018	87%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	99%	DOMINA EL L	89%
29	1251882286	ALVAREZ SILVA	VICTORIA LISBETH	11/04/2018	77%	EN PROCESO	67%	EN PROCESO	88%	DOMINA EL L	66%	NO LO CONSI	66%
30	961567229	BAJAÑA LITARDO	BRISA SAILING	11/04/2018	76%	EN PROCESO	89%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%
31	1251593255	BAJAÑA LITARDO	NATASHA SHAIRIT	11/04/2018	66%	NO LO CONSI	88%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%
32	1251954515	FAJARDO CERVANTES	MAXIMILIANO DANIEL	11/04/2018	78%	EN PROCESO	88%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	88%
33	1251917819	PICO QUIROZ	DYLAN FABRICIO	11/04/2018	100%	DOMINA EL L	88%	DOMINA EL L	100%	DOMINA EL L	89%	DOMINA EL L	89%
Elaborado por:		MARTHA MARMOLEJO MUÑOZ											
Fecha de elaboración:		2018-05-02											
DIRECCIÓN DE SERVICIOS DE CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL													
SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL													

CAPITULO IV

4. RESULTADOS

4.1. Resultado del objetivo específico 1:

Para dar respuesta al objetivo: establecer el nivel de desarrollo psicomotriz de niños de 1 a 3 años al momento de ser integrados en el C.D.I. se partió del registro del año 2016

Tabla 1: Nivel de desarrollo psicomotriz de los niños al momento de ser integrados

Desarrollo Psicomotriz	ni	%
No lo consigue	14	42%
En proceso de dominio	17	52%
Domina el logro	2	6%
Total	33	100%

Elaborado por: autora de la investigación

Interpretación: Como se observa en la tabla el aspecto no lo consigue aprovechar el juego para el desarrollo psicomotriz es del 42,42%; así también en proceso de dominio, considerando que está iniciando la estimulación, es el 51,52%; y, en el aspecto de domina el logro del desarrollo motor, del 6,06%; y para el desarrollo psicomotriz con la colaboración de sus compañeros y docentes irán desarrollando el movimiento.

4.2. Resultado del objetivo específico 2:

Para responder al objetivo: Determinar el desarrollo psicomotriz de niños de 1 a 3 años en el C.D.I. se tomó en consideración los registros de los años 2016, 2017 y los datos recolectados hasta mayo de 2018.

Tabla 2: Desarrollo psicomotriz de los niños durante la estancia en el C.D.I.

Año 2016	Año 2017	Año 2018
42,42	40,63	3,03
51,52	40,63	21,21
6,06	18,75	75,76
100,00	100,00	100,00

Elaborado por: autora de la investigación

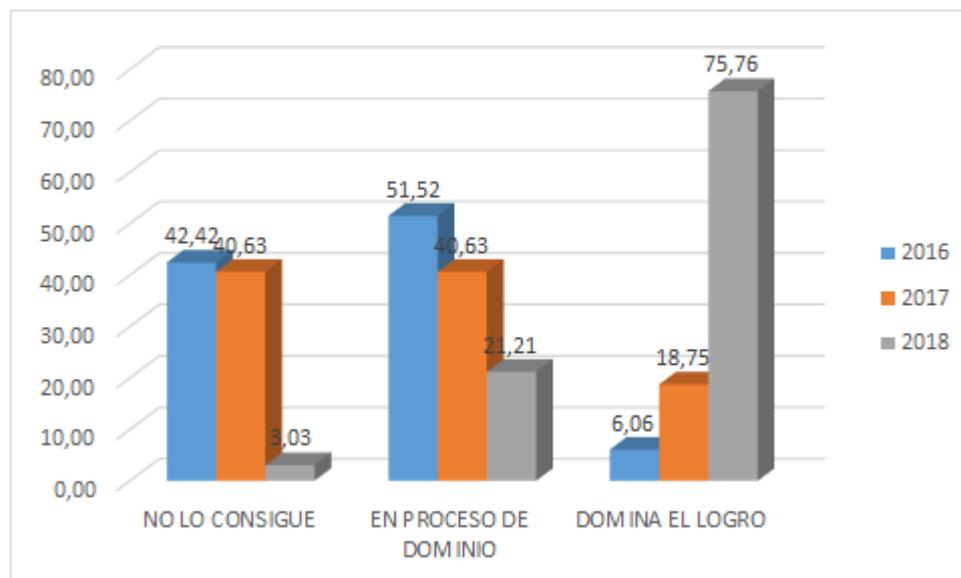


Gráfico 1: Desarrollo psicomotriz de los niños durante la estancia en el C.D.I.

Interpretación: Según los parámetros de los indicadores de evaluación del logro se determina que el nivel de desarrollo psicomotriz al momento de ser integrados los niños en el C.D.I. y tomando en consideración su estancia hasta mayo de 2018, en el aspecto no lo consigue aprovechar el juego para el desarrollo psicomotriz pasa 42,42% al 3,03%; así también en proceso de dominio, considerando que está iniciando la estimulación, el desarrollo de percepción y la confianza en el uso del cuerpo para del 51,52% al 21,21%; esto hace que se genere un incremento en el aspecto de domina el logro del desarrollo motor y toma conciencia de las emociones, registro de los valores, autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño, del 6,06% al 75,76%. Con lo que determina que el conjunto de actividades que se desarrollan en el juego son aspectos importantes para el desarrollo psicomotriz de los niños.

Tabla 3: Incremento de la psicomotricidad con aplicación del juego desde 2016 a 2018

Año 2016	$\Delta\%$ 16-17	$\Delta\%$ 17-18
0%	-1,8%	-38%
0%	-10,9%	-19%
0%	12,7%	57%

Elaborado: autora de la investigación

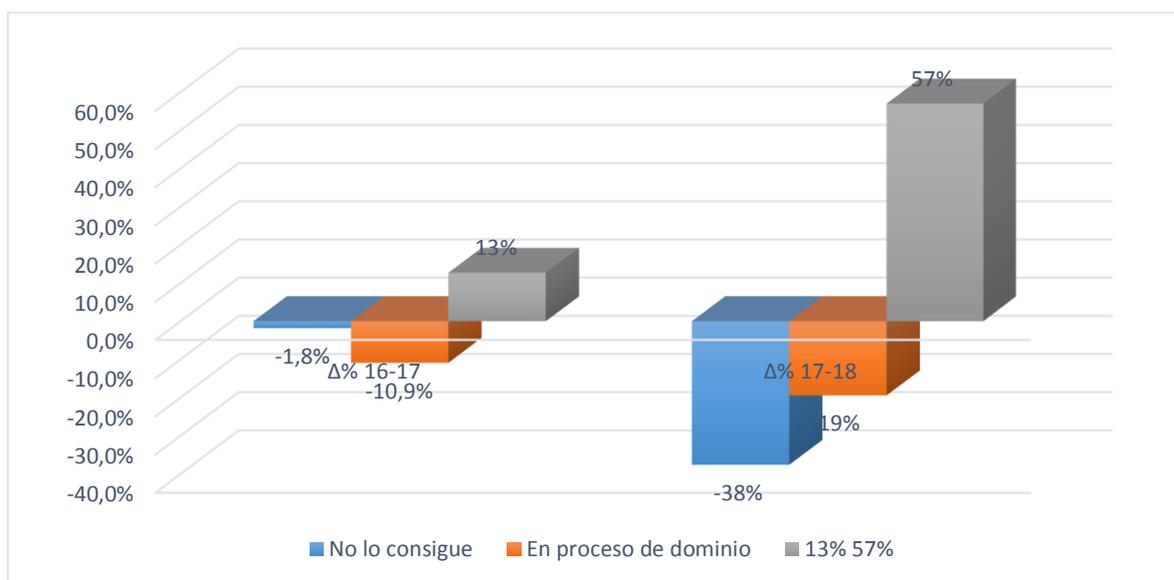


Gráfico 2: Incremento de la psicomotricidad con aplicación del juego periodo 2016-2018

Interpretación: Como se observa en el gráfico, el incremento de la psicomotricidad desde cuando fueron acogidos los niños en el CBV año 2016 hasta mayo del 2018, existe un incremento significativo de 70%, del desarrollo psicomotriz siendo un elemento principal la utilización del juego sumado al desarrollo muscular por el cambio de edad.

4.3 Resultado del objetivo específico 3:

Para dar respuesta a este objetivo se construye una estrategia que deberá ser aplicada en otros Centros de Desarrollo Infantil del M.I.E.S.

ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ

1. Fundamentación

El juego se presenta de manera cotidiana en un lenguaje hablado o escrito, haciendo referencias a un sinnúmero de situaciones, emociones, sentimientos o pensamientos, con significados muy diversos. En nuestro diario vivir a nivel personal y profesional,

observamos muchas situaciones en las que tanto los niños como los adultos están jugando. Necesitamos jugar y lo hacemos por diversión, por entretenimiento, por pasar el rato, o para aprender algo nuevo. Es evidente entonces que los motivos son muy variados y dependen tanto de cada persona como del contexto social en el que esta se encuentra, es decir, todas las situaciones que se ha mencionado anteriormente son situaciones de juego, aunque dependiendo de la edad, cultura o etapa de desarrollo madurativo, el ser humano juega de manera diferente.

Los niños juegan por los mismos motivos que los adultos: necesitan aprender (aprenden, manipulan y tiran objetos para comprender cómo son y cuáles son sus características); se entretienen moviéndose y bailando delante de un espejo durante mucho tiempo; expresan sentimientos como cuando juegan a los papás y a las mamás, o a los maestros; experimentan sensaciones por ejemplo manipulando barro y arena; viven la fantasía jugando a ser personajes de cuentos, a ser mayores o pequeños; transforman los objetos y la realidad al hacer bolas de barro, palotes de plastilina, muñecos de nieve, torres y construcciones; conocen su cuerpo mirándose en un espejo y pintándose la cara; conocen sus posibilidades físicas y las de otros como cuando saltan para ver quién llega más lejos o quién sube más las manos, o quién lanza más un balón más lejos.

Como base de las consideraciones anteriores, podríamos encontrar multitud de ejemplos en los que los niños juegan solos o en compañía de los adultos u otros niños, empleando materiales o no, con juguetes o sin ellos. En el juego no imprescindible el material, poden bailar o mover las manos mientras cantan, pero también se puede utilizar diferentes recursos un juguete, una canasta, una portería.

Jugar es la actividad principal de los niños y, aunque los adultos no juegan tanto, también lo necesitan. Además, sabemos que los niños y adultos de todas las culturas

juegan y han jugado siempre, por lo que afirmamos que es una característica intrínseca al ser humano, y en los niños permite su desarrollo psicomotriz.

2. Justificación

Teniendo como propósito el desarrollo psicomotriz de los niños a través del juego, mismo que es importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea, ya que el juego permite desarrollar destrezas, estimular la alegría, la autoestima y el crecimiento personal para de esta manera resolver problemas y enfrentar la vida.

3. Objetivos

Objetivo general

Sistematizar la estrategia y métodos aplicados para el desarrollo psicomotriz.

Objetivos específicos.

Fundamentar las estrategias metodológicas para la aplicación del juego

Señalar el proceso para la ejecución del juego

Evaluar el desarrollo psicomotriz con el desarrollo del juego.

Plan de aplicación del juego (acción)

Juego/Recurso	Actividades	Objetivos	Contenidos	Indicadores de logro
“EL MARINERO BAILA” Baila, baila, baila, Baila el marinero, Con el dedo, dedo, dedo. Con el dedo, dedo, dedo. Así baila el marinero. Baila, baila, baila, Baila el marinero. Con la mano, mano, mano. Con el dedo, dedo, dedo. Así baila el marinero. Baila, baila, baila,	Los niños se colocarán en parejas y tendrán que imitar a los docentes. Al ritmo de la música, deberán realizar diferentes movimientos corporales por parejas, con cada parte del cuerpo nombrada.	Favorecer la progresiva adquisición de movimientos que favorezcan la expresión de la emocionalidad y la imaginación. Trabajar el esquema corporal. Desarrollar la capacidad auditiva y sensorial.	Las partes del cuerpo. La danza, el ritmo, el movimiento y el compás. La expresión corporal mediante el juego dinámico. Exploración de los movimientos del cuerpo y del espacio. Exploración de la calidad del movimiento: velocidad, intensidad y	Mejora la coordinación motora: controlan mejor el cuerpo, desarrollan el equilibrio y mejoran la postura Integración a través del movimiento para que logren comunicarse corporalmente con su pareja. Desarrollo de la creatividad y la sensibilidad de los niños.

<p>Baila el marinero. Con el codo, codo, codo, Con la mano, mano, mano. Con el dedo, dedo, dedo. Así baila el marinero. ASÍ SUCESIVAMENTE CON LAS DIFERENTES PARTES DEL CUERPO (mano, codo, hombro, cabeza, cola, rodilla, pies).</p>			<p>dirección.</p>	<p>Aprendizaje de partes corporales. Aumento de la densidad ósea en las piernas</p>
--	--	--	-------------------	---

CAPITULO V

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

5.1. Discusión

Se presentan los resultados obtenidos en la lista de cotejo, la que permite reforzar las investigaciones que se manifiestan que el desarrollo psicomotriz se logra a través del juego. La teoría del pre-ejercicio de Groos: se convierte en el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Sobre la base de los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por esta razón el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

En efecto, para Groos el juego es preejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, puesto que, contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta teoría de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para el desarrollo psicomotriz, que no alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, este sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida. *Teoría que comparto ya que todo niño fundamenta la acción en el pre-ejercicio relacionado con habilidades de agilidad, equilibrio, coordinación y velocidad.*

Manjón al igual que Pérez, en sus trabajos investigativos sostienen que el juego es importante para el crecimiento psicomotriz en niños. Consideramos que el juego es un aspecto esencial del crecimiento y favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. En este mismo sentido Ortega manifiesta que el juego es una de las actividades más cargadas de sentido para los niños, ellos son felices jugando. *Por lo dicho*

anteriormente es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de modo espontáneo y placentero.

Para López el juego acumula dentro de sí todos los elementos que Vygotski definió como creadores de desarrollo; actividad, pensamiento y lenguaje. *Es evidente entonces que, a través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación, el mismo que está incluido ha sido considerado en el Currículo Operativo para la Educación Inicial del Ministerio de Educación*

Tomando en consideración el criterio de Vygotski, quién sostiene que en los juegos se articulan ciertos elementos fundamentales que confluyen en dar un valor especial para el desarrollo psicomotriz. *Corroborando que los juegos constituyen un valor educativo por la exploración del propio entorno y las relaciones lógicas que favorecen de interactuar con los objetos, el medio, con otras personas y consigo mismo.*

Para Jambrina el juego constituye un marco de aprendizaje, un escenario y ambiente estimulante, permiten la improvisación, la recreación de conocimientos ya adquiridos y el reto de inventar otras nuevas. *En efecto contribuye a la adquisición del mayor número de patrones motores básicos para construir nuevos movimientos y desarrollar correctamente las capacidades motrices y habilidades básicas*

Bruner el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo.

Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Es decir, los juegos propician la activación de mecanismos cognitivos y motrices mediante la exploración de las propias capacidades corporales y de resolución de problemas motrices. Como manifiesta López toda adaptación inteligente a la realidad y el

paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con la realidad que le desborda. *Por lo tanto, a través de los juegos los niños convierten en realidad sus sueños.*

Ardanaz juntamente con Ortega y Madrona sostienen que el desarrollo psicomotriz de 2 a 3 años empieza a montar en triciclo. Sube escaleras alternando los dos pies. Puede desvestirse y vestirse. Prácticamente come sin ayuda. Alrededor de los tres años hace garabatos, rayas y le gusta pintar. Desplazamientos: carrera, parada. Mayor coordinación y precisión en las tareas de psicomotricidad fina. Pasa del garabateo en trazos circulares a completar dibujos y figuras. Comienza a manejar nociones espacio - temporales básicas como arriba - abajo, delante - atrás, antes - después, deprisa - despacio entre otras. *En efecto, el desarrollo psicomotriz es parte del desarrollo integral del niño.*

5.2. Conclusiones

Existe una dualidad entre el juego y el desarrollo psicomotriz, el juego contribuye al dominio de destrezas y habilidades motoras, transformándose en herramientas didácticas que los docentes deben aprovecharlas en el desempeño profesional; toda vez que la aplicación del juego crece en los niños el desarrollo motor partiendo desde que no lo consigue, en proceso de dominio hasta dominar el proceso.

Con la estrategia de aplicación del juego se determina que su importancia radica en que éste, en los niños desarrolla capacidades, valores, destrezas, estimular la alegría, la autoestima y el crecimiento personal; incidiendo en la mejora de la interrelación de pares haciendo más afectiva la convivencia en el C.D.I.

El desarrollo psicomotriz a través del juego en la escolaridad ayuda al desarrollo de la imaginación, comprensión, lenguaje y la solución de problemas; ya que el juego es una actividad natural tanto para adultos como para niños.

Los datos de esta investigación deben ser aprovechados en trabajos investigativos, para determinar el juego y el desarrollo psicomotriz en niños con necesidades educativas especiales, ya sean físicas o mentales; o igualmente continuar con esta investigación en diferentes contextos y poblaciones.

6 Bibliografía

- Angulo, A. H. (2012). Retrasos del desarrollo psicomotriz en niños y niñas urbanos de 0 a 5 años: Estudio de caso en la zona urbana de Cuenca, Ecuador. *MAskana, Vol. 3*, 13-28.
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea, s.a. Ediciones.
- Ardanaz, T. (2009). La psicomotricidad en la educación infantil. *Innvocación y experiencias educativas*.
- Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. Bogotá.
- Cali, Y. T. (6 de 09 de 2018). *google*. Obtenido de repositorio.ug.edu.ec
- Casado, Y. L.-S.-F. (2015). Inteligencias múltiples, creatividad y lateralidad, nuevos retos en metodologías docentes enfocados a la innovación educativa. *ReiDoCrea. Volúmen 4*, 343-358.
- Constituyente, A. (2008). Constitución del Ecuador. Distrito Metropolitano de Quito, Pichincha, Ecuador: Registro Oficial.
- Fontaines, T. (2012). *Metodología de la investigación*. Caracas: Júpiter Editores C.A.
- Jambrina, R. (2012). El juego en la infancia. En R. JAMBRINA, *El juego en la Infancia*. Fuerteventura - Islas Canarias.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*.
- Madrona, P. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Iberoamericana de Educación N° 47*, 71-96.

- Manjón, V. (2017). *Indicadores del desarrollo de la dimensión psicomotriz (0-3 años)*. Salamanca: Vniversidad D Salamanca.
- Mendieta, L. M. (2017). Incidencia de los movimientos ritmicos en el desarrollo de la coordinación global del cuerpo. *Ciencia y Desarrollo. Universidad Alas Peruana*, 85-92.
- Meza, J. A. (2012). *Juego, cooperoy aprendo Programa para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años en una I.E. del Callao*. Lima.
- Ortega, R. F. (1997). Desarrollo, aprendizaje y currículum de educación infantil: el papel del juego. *Universidad de Sevilla*.
- Pérez, C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. *Autodidacta*, 10-20.

7 ANEXOS

Anexo 1: Ficha de indicadores del logro del desarrollo infantil integral - IDII

 <p>Ministerio de Inclusión Económica y Social</p> <p>SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR - CBV CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS - CNH</p> <p>FICHA DE INDICADORES DEL DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL - IDII</p> <p>1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN:</p> <p>ZONA: _____ CANTÓN: _____</p> <p>PROVINCIA: _____</p> <p>PARROQUIA: _____</p> <p>DISTRITO: _____</p> <p>TELÉFONOS: _____</p> <p>NOMBRE DE LA UNIDAD DE ATENCIÓN: _____</p> <p>CODIGO SIIMIES: _____</p> <p>NOMBRE DE LA NIÑA O NIÑO: _____</p> <p>NÚMERO DE C.C. NN: _____</p> <p>FECHA DE NACIMIENTO: _____</p> <p>ÁMBITOS DEL APRENDIZAJE</p> <p>Vinculación emocional y social</p> <p>Exploración del cuerpo y motricidad</p> <p>Descubrimiento del medio natural y cultural</p> <p>Lenguaje verbal y no verbal</p> <p>VALORACIÓN/SEMAFORIZACIÓN</p> <table border="1"> <tr> <td>No lo Consigue</td> <td></td> </tr> <tr> <td>En Proceso</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Domina el Logro</td> <td></td> </tr> </table>	No lo Consigue		En Proceso		Domina el Logro		<p>5. GRUPO DE EDAD DE 12 MESES Y 16 DÍAS A 18 MESES Y 15 DÍAS</p> <p>FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____</p> <p>EDAD DE LA NIÑA O NIÑO: ____/____/____</p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>1. Muestra agrado al relacionarse con personas conocidas. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Colabora espontáneamente con los adultos en actividades y situaciones sencillas. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL, LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>1. Dice su nombre cuando le preguntan 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD / VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>1. Utiliza la cuchara. (autonomía) 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>1. Camina con mayor seguridad en diferentes direcciones. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Sube y baja gradas con apoyo. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Agarra, lanza, rueda, mete, saca objetos. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p> <p>1. Reconoce los sonidos de los animales de su entorno cercano 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Señala y nombra objetos de su entorno más cercano 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>1. Utiliza gestos y movimientos para expresar sus deseos (salir, subir, bajar, comer). 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Responde preguntas sencillas con sonidos y movimientos. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Cuando esta cerca de un lugar u objeto prohibido, dice "NO" y se retira. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>OBSERVACIONES:</p> <p>APLICADORA O APLICADOR:</p> <p>FIRMA:</p>	<p>6. GRUPO DE EDAD DE 18 MESES Y 16 DÍAS A 24 MESES Y 15 DÍAS</p> <p>FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____</p> <p>EDAD DE LA NIÑA O NIÑO: ____/____/____</p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>1. Se relaciona con niñas, niños y adultos conocidos y acepta relacionarse con personas desconocidas. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Avisa de alguna manera el deseo de orinar o caca. (autonomía) 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>1. Coge objetos utilizando la pinza. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Lanza con una y dos manos hacia abajo, al frente y hacia arriba. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD / VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>1. Mueve su cuerpo o da palmadas al escuchar la música. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL / EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>1. Realiza acciones con objetos: meter y sacar, tapar y destapar. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Hace torres con tres o más bloques. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Hace garabatos. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL / LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>1. Reconoce su imagen corporal. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>1. Se comunica con frases cortas y/o utiliza el lenguaje gestual: hola, chao, ven, toma, dame.... 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Cumple hasta tres órdenes sencillas, de manera simultánea. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Responde a preguntas sencillas. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>OBSERVACIONES:</p> <p>APLICADORA O APLICADOR:</p> <p>FIRMA:</p>	<p>7. GRUPO DE EDAD DE 24 MESES Y 16 DÍAS A 36 MESES Y 15 DÍAS</p> <p>FECHA DE APLICACIÓN: ____/____/____</p> <p>EDAD DE LA NIÑA O NIÑO: ____/____/____</p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>1. Participa en juegos grupales propuestos por el adulto. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Se reconoce como niña o niño. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Controla esfínteres en el día. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>4. Se lava las manos, cara y dientes. (autonomía) 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>1. Corre con seguridad. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Salta con dos pies. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Patea con el pie la pelota colocada en el piso. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p> <p>1. Manifiesta curiosidad y pregunta con insistencia ¿por qué? 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Comprende algunas relaciones espaciales arriba - abajo, dentro - fuera, abierto - cerrado. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>3. Agrupa objetos iguales por su color y forma. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>4. Utiliza un instrumento para alcanzar un objeto: un palo, una cuchara, una caña de "pescar"... 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL / EXPLORACION DEL CUERPO Y MOTRICIDAD</p> <p>1. Hace construcciones hasta con 6 bloques: torres, caminitos, puentes.... 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL</p> <p>1. Comprende y establece conversaciones sencillas. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>2. Describe imágenes de su entorno. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL / VINCULACION EMOCIONAL Y SOCIAL</p> <p>1. Canta y sigue el ritmo con movimiento corporal. 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/></p> <p>OBSERVACIONES:</p> <p>APLICADORA O APLICADOR:</p> <p>FIRMA:</p>
	No lo Consigue								
	En Proceso								
	Domina el Logro								

Anexo 2: Juegos dinámicos para el desarrollo psicomotriz en edad infantil**Centro de Desarrollo Infantil “Mundo de Ilusiones”**

Estrategia de aplicación del juego para el desarrollo psicomotriz

Autora: Licenciada Martha Priscila Marmolejo Muñoz

Nombre del juego: “El Lobo”

Objetivo: Desarrollar la psicomotricidad gruesa a través del juego el lobo.

Indicaciones: Todos, menos el lobo que está afuera rondando, avanza en círculo y cantan:

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está,
porque si el lobo viene
enteros nos comerá.

Lobo, ¿estás ahí?

_ Me estoy bañando.

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está,
porque si el lobo viene
enteros nos comerá.

Lobo, ¿estás ahí?

_ Me estoy secando

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está,
porque si el lobo viene

enteros nos comerá.

Lobo, ¿estás ahí?

_ Me estoy vistiendo

Se repite diciendo: peinando, calzando o cualquier otra cosa que se les ocurra, hasta que los niños gritan: **¡Aquí está! ¡Aquí está!**

Para el segundo: “**¡Aquí está!**”, los demás deben correr para que el lobo no les alcance, pues al primero que logre tocar, deberá, como castigo, hacer el papel del lobo la siguiente vez.

Nombre del juego: “El barco chiquito”

Objetivo: Reforzar el aprendizaje con el desarrollo psicomotriz.

Desarrollo:

Había una vez un barco chiquito,
 había una vez un barco chiquito,
 había una vez un barco chiquito,
 tan chiquito, tan chiquito,
 que no podía navegar.

Pasaron una, dos, tres, cuatro, cinco seis, siete semanas.

Pasaron una, dos, tres, cuatro, cinco seis, siete semanas
 y los víveres, y los víveres
 comenzaron a escasear.

Si mi canción no les parece mala,
 si mi canción no les parece mala,
 si mi canción no les parece mala,

volveremos, volveremos,

volveremos a empezar.

Había una vez...

Nombre del juego: “El Marinero Baila”

Objetivos: Favorecer la progresiva adquisición de movimientos que favorezcan la expresión de la emocionalidad y la imaginación.

Trabajar el esquema corporal.

Desarrollar la capacidad auditiva y sensorial.

Indicaciones: para llevar a cabo esta actividad, los alumnos se colocarán por parejas y tendrán que imitar a los docentes. Al ritmo de la música, deberán realizar diferentes movimientos corporales por parejas, con cada parte del cuerpo nombrada.

Contenidos:

Las partes del cuerpo.

La danza, el ritmo, el movimiento y el compás.

La expresión corporal mediante el juego dinámico.

Exploración de los movimientos del cuerpo y del espacio.

Exploración de la calidad del movimiento: velocidad, intensidad y dirección.

Desarrollo:

Baila, baila, baila,

Baila el marinero,

Con el dedo, dedo, dedo.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila el marinero.

Baila, baila, baila,

Baila el marinero.

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila el marinero.

Baila, baila, baila,

Baila el marinero.

Con el codo, codo, codo,

Con la mano, mano, mano.

Con el dedo, dedo, dedo.

Así baila el marinero.

ASÍ SUCESIVAMENTE CON LAS DIFERENTES PARTES DEL CUERPO (mano, codo, hombro, cabeza, cola, rodilla, pies).

Indicadores del logro:

Mejora la coordinación motora: controlan mejor el cuerpo, desarrollan el equilibrio y mejoran la postura.

Integración a través del movimiento para que logren comunicarse corporalmente con su pareja.

Desarrollo de la creatividad y la sensibilidad de los niños.

Aprendizaje de partes corporales.

Aumento de la densidad ósea en las piernas.

Nombre del Juego: “Balonmano”

Objetivo: Desarrollar habilidades motrices básicas: correr, saltar, lanzar, patear, trepar, botar una pelota, pasar, recibir, driblear.

Indicaciones: Lanzar con una mano a un círculo dibujado en la pared, Ídem anterior, saltando y lanzando en el aire, hacer rodar una pelota grande, con una mano lanzar una pelota pequeña intentando golpear a la grande; driblear la pelota por una fila de conos, tomar la pelota y lanzar a la portería. Pasar la pelota a un compañero, correr hacia adelante mientras el compañero devuelve la pelota, recibirla y lanzarla a la portería.

Estos ejemplos de actividades te permiten conocer los gestos específicos del balonmano que luego utilizarás en la competición para poder superar a tu oponente.

Indicadores del logro: Un niño de sólo dos o tres años, sin que le hayan enseñado ningún gesto específico, si se le arroja una pelota, intentará atraparla, patearla o tomarla y luego lanzarla, esto demuestra que hay movimientos que están incorporados y sólo esperan que se complete la maduración nerviosa para estimularlos y poder desarrollarlos al máximo.

Juego con obstáculos

Los tres años son también una buena edad para comenzar a disfrutar al máximo de los juegos al aire libre.

Objetivo: Preparar una carrera de obstáculos sencilla es una buena forma de pasar un rato genial, tanto con sus amigos como en familia

Nombre del juego: Cartulina de Colores

Objetivo: Tener mayor coordinación y equilibrio en nuestro cuerpo a través de juego.

Indicaciones: Con una cartulina de colores podemos crear este juego para que los niños aprendan los conceptos especiales de la izquierda y derecha, al tiempo que mejoren su coordinación y equilibrio.

Procedimiento: Una vez hechas las planillas pegarlas al suelo con un poco de cinta adhesiva. Empieza por circuito de poco dificultad salteado alguna huella para que salta o

dar pasos grandes. Cuando el niño supere esta prueba combinar en una misma línea pies izquierdos y derecho para obligarles a cruzar las piernas. Puedes crear combinaciones en base a la necesidad del niño.

Nombre del juego: Los bolos

Objetivo: Determinar la coordinación visual y motora en el desarrollo psicomotriz de los niños mediante el juego de bolos.

Indicaciones: Con este juego popular los niños trabajan los brazos y las piernas en el lanzamiento. Además, aprenden a coordinar los movimientos con la intención de tirar el mayor número de bolos posibles. Una vez que dominen tirar los bolos de plásticos con menos peso, podemos complicar los juegos poniendo en su lugar botellas con arena para que tenga que esforzarse más.

Nombre del juego: La Carretilla

Objetivo: Fortalecer el desarrollo psicomotriz de los niños de 2 a 3 años.

Indicaciones: Hacer una carretilla es un juego sencillo que suele gustar a todos los niños. Además, sirve para que sus brazos tomen fuerza y mejoren la motricidad gruesa. Aunque pueda ser más. Esta actividad se ejecuta entre pares,

Nombre del juego: Jugar a la pelota

Objetivo: Jugar a coger la pelota con otra persona.

Indicaciones: Desarrollar las destrezas con movimientos de los brazos y la interacción social y adecuada. Pon al niño frente a ti, mirándote a un paso de distancia. Sostén sus manos delante suya, con las palmas hacia arriba y dale la pelota. Mantén tus manos en la misma posición y dile “dame” la pelota (nombre de niño)

Nombre del juego: Carrera de Tortuga

Objetivo: Que el niño ejecute con precisión su coordinación viso - motora y mantener el equilibrio.

Indicaciones: Se delimitará una línea de partida y una línea horizontal en el patio. Cada niño traerá una almohada pequeña para simular el caparazón de la tortuga, los niños se colocarán en las líneas que se les asignen en cuatro patas; la educadora dará la orden de partida y las tortugas comenzaran a avanzar. Si se les cae el almohadón volverán a comenzar

Nombre del juego: Jugamos con el Cuerpo

Objetivo: Lograr que el niño ejecute movimientos alternados y coordinación para mantener el equilibrio de su cuerpo.

Indicaciones: Se dividirá el grupo en 2 equipos, una de niñas y otros de niños. Se colocarán en fila dentro del salan. La educadora tendrá en un sobre de tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y escogerán una tarjeta y deberán de realizar los movimientos, ejemplo: mano derecha en el oído, mano izquierda en la cabeza luego saltamos en un pie.

Nombre del juego: Laberintos

Objetivo: Fortalecer la coordinación y el equilibrio para desarrollar la motricidad gruesa.

Indicaciones: Seguir rutas trazadas en el piso “tizas” para desarrollar su capacidad motora. Al inicio deben ser rutas sencillas, ir aumentando la complejidad del recorrido. Caminar dentro del recorrido coordinando el movimiento de brazos y piernas en su tiempo establecido.

Anexo 3: Certificación de ejecución de investigación

Yo, MARYURI PILAR BUSTAMANTE HUILCAPI, en mi calidad de Directora del MIES. Del Distrito Babahoyo, a petición de la parte interesada,

CERTIFICO:

Que la LIC. **MARMOLEJO MUÑOZ MARTHA PRISCILA**, estudiante de la Maestría en Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutó en esta institución el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO RECURSO PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ EN NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MUNDO DE ILUSIONES DE LA PARROQUIA RICAURTE, CANTÓN URDANETA, PROVINCIA LOS RÍOS”**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

CDI. Mundo de Ilusiones, 28 de septiembre del 2018



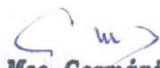
Psic. Maryuri Pilar Bustamante Huilcapi
Directora Distrital Babahoyo

CODIGO NÚMERO: 20181206000D00403

DILIGENCIA.- En la ciudad de Catarama, Cabecera del Cantón Urdaneta, en la Provincia de Los Ríos, en la República del Ecuador, el día de hoy martes seis de noviembre del año dos mil dieciocho, ante mi Abogada Germania Martínez Salazar, Notaria Primera del Cantón Urdaneta, comparece **MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ**, de estado civil soltera, de profesión Licenciada, domiciliada en el cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, en tránsito por esta ciudad, con el objeto de reconocer su firma y rubrica que consta como suya en el presente documento; y, dice ser la suya propia, la que utiliza en todos sus actos públicos y privados. Con lo cual termina la presente diligencia y firman con la suscrita notaria. Doy Fe.-


MARTHA PRISCILA MARMOLEJO MUÑOZ
C.C # 120706577-0
C.V # 029-314




Abg. Msc. Germania
Martínez Salazar
NOTARÍA PÚBLICA PRIMERA DE
CATARAMA - URDANETA