



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS**

**CARRER DE EDUCACION INICIAL**

**TEMA**

---

LOS JUEGOS TRANQUILOS EN EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “ANGEL POLIBIO CHAVEZ” DEL CANTON SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023

---

**AUTORES:**

CAJO CHÁVEZ TANIA ELIZABETH

GARCIA CALUÑA MISHEL ABIGAIL

**TUTORA:**

MARTHA LÓPEZ QUINCHA

**TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACION,  
PREVIO A LA OBTECION DE TITULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACION INICIAL.**

**Noviembre 2022- marzo 2023**



## I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo con mucho amor a mi esposo, por su amor y comprensión y confianza por a verme tenida paciencia que deposito en mi para perseguir mis sueños porque ha estado a mi lado cuando más lo necesitaba y por darme su apoyo incondicional.

A mis padres y hermanos por ser un apoyo constante y haber confiado en mí todo el tiempo.

A mis hijas Alejandra y Samantha que de una u otra manera me apoyaron día a día con amor y paciencia y siempre esperando, siendo un motivo más para la inspiración para culminar este proyecto.

**Cajo Chávez Tania Elizabeth**

Dedico mi trabajo de titulación a mi madre ya que siempre ha sido mi modelo a seguir mi amiga mi confidente un apoyo absoluto e incondicional en los momentos más difíciles de mi vida, sabiendo entenderme, guiarme y ayudarme a recorrer el camino de la vida.

También dedico este trabajo a mi padre ya que sido un pilar fundamental sabiéndome guiarme, por su comprensión e incondicional apoyo, el que a echo posible que este trabajo se realice.

Por ultimo a mis hermanos y sobrina quienes con sus bromas y ocurrencias han cambiado mi estado de ánimo haciéndome reír en los momentos difíciles, por su comprensión al darme espacio y entender que hay obligaciones y responsabilidades que se deben cumplir.

**Garcia Caluña Mishel Abigail**



## II. AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios que me has bendecido y poder culminar una meta más en nuestra vida.

Agradezco a nuestra tutora de tesis Lic. Martha López quien hizo posible el presente trabajo a través de su orientación con sus amplios conocimientos.

Agradezco a nuestros familiares y amigos por su apoyo incondicional.

A la Universidad Estatal de Bolívar por abrirme las puertas y dejarme ser parte de esta comunidad universitaria por irme formando día a día y permitirme cumplir mis sueños.

**Cajo Chávez Tania Elizabeth**

Agradezco principalmente a Dios por darme la vida y darme otra oportunidad para vivir cuando sentía que ya no podía seguir y la lámpara de mi vida se apagaba, fue mi luz mi esperanza y cura con su bendición lograre formarme como una profesional.

Agradezco a todas aquellas personas profesores, familia y amigos por ayudarme a aprender de mis errores, superar mis expectativas y lograr mis mestas.

Agradezco también la licenciada Martha López quien con su vasta experiencia profesional supo guiarme y acompañarme para hacer posible este trabajo de titulación.

Finalmente agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por abrirme las puertas y dejarme ser parte de esta comunidad universitaria donde me ayudaron en mi formación académica como también en una ciudadana encaminada en principios y valores.

**Garcia Caluña Mishel Abigail**



#### IV.AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas propuestas, criterios expuestos en el presente informe final del proyecto de investigación el tema: **‘LOS JUEGOS TRANQUILOS EN EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “ANGEL POLIBIO CHAVEZ” DEL CANTON SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023.** Elaborado por **Cajo Chávez Tania Elizabeth y García Caluña Mishel Abigail**, previo a obtener el título a licenciada en ciencias de la Educación, es inédito y garantizada su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

**Cajo Chávez Tania Elizabeth**

**C.I. 0202096707**

**García Caluña Mishel Abigail**

**C.I. 0202503199**

**ESCRITURA - NÚMERO: 20230205002P00831**

**DECLARACION JURAMENTADA**

**QUE OTORGA: TANIA ELIZABETH CAJO CHAVEZ y MISHEL ABIGAIL GARCIA CALUÑA**

**CUANTIA: INDETERMINADA**

**DI: (2) COPIAS**

En San Miguel de Bolívar, en la República del Ecuador, hoy día jueves veintisiete de julio del año dos mil veintitrés. Ante mí **DOCTOR TELMO ELÍAS YÁÑEZ OLALLA, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN**, comparece con plena capacidad, libertad y conocimiento, las señoritas **TANIA ELIZABETH CAJO CHAVEZ** y **MISHEL ABIGAIL GARCIA CALUÑA**, de estado civil solteras, de ocupación estudiantes. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliadas en el cantón San Miguel, provincia de Bolívar, teléfono celular número: cero nueve tres nueve ocho siete uno cero siete seis; legalmente capaces para contratar y obligarse, a quien de conocerla doy fe, en virtud de haberme presentado sus respectivos documentos de identidad. Advertida la compareciente por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura así como examinada que fue de que comparece al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, juramentada en debida forma, prevenida de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, me pide que eleve a escritura pública la declaración juramentada contenida en los siguientes términos: Previo a la obtención del Título de "**LICENCIADAS EN CIENCIA DE LA EDUCACION**", que los criterios, ideas y propuestas emitidas en el presente proyecto de investigación, con el tema "**LOS JUEGO TRANQUILOS EN EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO ANGEL POLIBIO CHAVEZ DEL CANTON SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2023**", son de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras. Declaración que la realizamos para los fines legales pertinentes.- HASTA AQUI la declaración juramentada, que las comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes. Para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que le fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifica y firma conmigo en unidad de acto quedando incorporado en el protocolo de esta Notaría, de todo cuanto doy fe.-



**MISHEL ABIGAIL GARCIA CALUÑA**  
C.C. 0202503199



**TANIA ELIZABETH CAJO CHAVEZ**  
C.C. 0202096707



**DR. TELMO ELÍAS YÁÑEZ OLALLA**  
**NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR**



### III.CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

#### CERTIFICADO DEL TUTOR

Licda. Martha López Quincha MsC.

Guaranda, 30 de marzo del 2023

#### CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: **“LOS JUEGOS TRANQUILOS EN EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “ANGEL POLIBIO CHAVEZ” DEL CANTON SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023”**, elaborado por los autores: Cajo Chávez Tania Elizabeth y García Caluña Mishel Abigail, egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las observaciones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.



Lic. Martha López Quincha MsC.

**TUTORA**



## V. INDICE

<b>1. TEMA.....</b>	<b>10</b>
<b>2. ANTECEDENTES .....</b>	<b>11</b>
<b>3. PROBLEMA.....</b>	<b>12</b>
3.1. Descripción del problema.....	12
3.2. Formulación del problema .....	12
<b>4. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>13</b>
<b>5. OBJETIVOS.....</b>	<b>14</b>
5.1. Objetivo general .....	14
5.2. Objetivos Específicos .....	14
<b>6. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>15</b>
6.1. Teoría Científica.....	15
6.1.1. ¿Qué es juego? .....	15
6.1.2. Tipos de juegos .....	16
6.1.3. ¿Que son los juegos tranquilos?.....	17
6.1.4. Materiales de los juegos tranquilos.....	19
6.1.5. ¿Qué es la motricidad fina.....	20
6.1.6. Beneficios a la motricidad fina.....	22
6.1.7. Desarrollo visomotor.....	23
6.1.8. La motricidad fina ayuda significativamente al niño .....	24
6.2. Teoría legal .....	25
6.3. Teoría referencial.....	30



<b>7. METODOLOGIA .....</b>	<b>32</b>
<b>7.1. Enfoque de la investigación.....</b>	<b>32</b>
<b>7.2. Tipos de estudio.....</b>	<b>32</b>
<b>7.2.1. Bibliográfico.....</b>	<b>32</b>
<b>7.2.2. Estudio Descriptiva .....</b>	<b>32</b>
<b>7.2.3. Estudio Explicativo .....</b>	<b>33</b>
<b>7.3. Métodos de investigación.....</b>	<b>33</b>
<b>7.3.1. Método Inductivo-deductivo .....</b>	<b>33</b>
<b>7.3.2. Método analítico .....</b>	<b>33</b>
<b>7.3.3. Método científico .....</b>	<b>33</b>
<b>7.4. Técnicas de investigación.....</b>	<b>34</b>
<b>7.4.1. Encuesta .....</b>	<b>34</b>
<b>7.4.2. Ficha de observación.....</b>	<b>34</b>
<b>7.5. Población Objeto de Estudio.....</b>	<b>34</b>
<b>7.6. Análisis e Interpretación de Resultados.....</b>	<b>35</b>
<b>8. Conclusiones .....</b>	<b>57</b>
<b>9. PROPUESTA.....</b>	<b>58</b>
<b>10. BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>78</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>81</b>





## VI. RESUMEN

El presente trabajo investigativo cuyo título es Los Juegos Tranquilos en el Desarrollo de Motricidad fina en niños de 3 a 4 años de edad Inicial I de la Unidad Educativa del Milenio “Angel Polibio Chaves” en el primer capítulo se identificó el problema del desconocimiento por parte de la docente y el mal manejo e implementación de estos juegos en los niños. Se sustentó bibliográficamente para lo que se acudió a sitios web confiables, libros, artículos científicos, etc. para conocer la importancia de la implementación de los juegos tranquilos en el aula y como beneficia en el desarrollo de la motricidad fina. Se utilizó metodologías de investigación científico, descriptivo, inductivo, deductivo, los mismos que permitieron desarrollar en forma organizada el proceso, los instrumentos utilizados fueron, encuesta dirigida a las docentes y la ficha de observación aplicada a los niños. Como solución al problema se propuso una guía didáctica de juegos tranquilos que beneficia el desarrollo de la motricidad fina en aspectos como habilidades manuales, ejercitación de las manos y dedos, coordinación ojo mano, pinza digital, presión, precisión y agilidad para poder realizar actividades en el aula.

**PALABRAS CLAVES:** juegos tranquilos, motricidad fina, coordinación ojo mano, precisión, pinza digital, agilidad.



## VII. ABSTRACT

The present investigative work whose title is Quiet Games in the Development of Fine Motor Skills in children from 3 to 4 years of age Initial I of the Millennium Educational Unit "Angel Polibio Chaves" in the first chapter the problem of ignorance on the part of the teacher and the mismanagement and implementation of these games in children. It was supported bibliographically, for which reliable websites, books, scientific articles, etc. were used. to know the importance of the implementation of quiet games in the classroom and how it benefits the development of fine motor skills. Scientific, descriptive, inductive, deductive research methodologies were improved, the same ones that allowed the process to be developed in an organized way, the instruments used were the survey directed to teachers and the observation sheet applied to children. As a solution to the problem, there will be a didactic guide of calm games that benefits the development of fine motor skills in aspects such as manual skills, exercise of the hands and fingers hand-eye coordination, digital clamp, pressure, precision and agility to be able to carry out activities. in the classroom.

**KEY WORDS:** quiet games, fine motor skills, hand-eye coordination, precision, digital clamp, agility.



## VIII. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación acerca de los juegos tranquilos en el desarrollo de la motricidad fina, empleamos varias fuentes bibliográficas que fueron de gran utilidad para conocer y describir la importancia que tienen estos juegos para ayudar a fomentar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de edad y a su vez dar nuestro punto de vista y aportar de una manera significativa a los docentes de Inicial I de dicha institución.

El tema tratado es de mucho valor ya que a través de una guía de juegos tranquilos podemos lograr que los niños se interesen por experimentar cosas nuevas, divertidas y a su vez que vayan desarrollando su motricidad fina, ya que se ha evidenciado que las docentes de la institución no utilizan los juegos tranquilos en el aula.



## 1. TEMA

Los juegos tranquilos en el desarrollo de motricidad fina de los de niños de 3 a 4 años de Inicial 1 de la Unidad Educativa de milenio “Angel Polibio Chaves” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, Periodo 2023.



## 2. ANTECEDENTES

Con relación al proyecto de investigación se encontró: “Juegos tranquilos y su incidencia en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de la unidad de atención creciendo con nuestros hijos C.N.H. del cantón Otavalo, Provincia de Imbabura en el año 2014 - 2015”, donde habla de los juegos tranquilos en que se propone una serie de actividades innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Los juegos tranquilos son estrategias didácticas que permite a los niños desarrollar su área cognitiva, mejorando la concentración y atención. Los docentes para utilizar estas estrategias deben crear en su institución el rincón adecuado para aplicar estas actividades, donde el entorno de los juegos tranquilos debe ser aceptado por los niños y niñas, además, el rincón debe tener todo el material necesario para la ejecución. El pensamiento lógico matemático se enmarca en el aspecto sensomotriz y se desarrolla, principalmente, a través de los sentidos. (Gualasaqui)

Con relación al proyecto de investigación se encontró también: El juego como medio para favorecer el desarrollo de motricidad fina en niños de segundo grado de preescolar. Donde se pretende conocer alternativas que estimulen el desarrollo de motricidad fina, alcanzado excelencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Una de las finalidades en la educación preescolar es propiciar a los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en la vida cotidiana, cuando los niños ingresan a la escuela van adquiriendo habilidades, capacidades, conocimientos importantes que le ayudaran aclarar sus dudas, además para el preescolar uno de los propósitos es el trabajo sistematice donde cada niño se desempeña a su propio ritmo. (Martinez)



### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

Se realiza este proyecto de investigación por la problemática que se observó en la institución educativa, el escaso conocimiento de los juegos tranquilos por parte de las docentes, el mal manejo e implementación de esto juegos provoca en los infantes una serie de reacciones como el descontento y aburrimiento, ya que todo el proceso de aprendizaje se lo realiza de una manera monótona y escolarizada, dejando de lado la parte divertida.

La falta de material didáctico para el desarrollo de la motricidad fina es otra problemática dentro de la institución, ya que poseen material insuficiente para practicar un juego tranquilo dentro del aula, lo que recae en que los niños les privan de este insumo pedagógico muy necesario en el trabajo del subnivel inicial.

En los útiles escolares uno de los pedidos de la docente son legos, los mismo que son entregados por los respectivos padres de familia, se creería que la docente utiliza este material para desarrollar en los niños la motricidad fina con un proceso didáctico pero la realidad es que los utiliza para que jueguen a su manera y a un corto plazo deje de interesarles por la falta de iniciativa de la docente en el empleo de estos.

#### **3.2. Planteamiento del problema**

De qué manera los juegos tranquilos afectan al desarrollo de la motricidad fina de los de niños de 3 a 4 de Inicial 1 de la Unidad Educativa de milenio “Angel Polibio Chaves” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, periodo 2023



## 4. JUSTIFICACIÓN

Nuestro trabajo de investigación es de gran importancia porque la docente podrá utilizar la guía en generaciones futuras y desarrollar en los niños al máximo su psicomotricidad fina que es preámbulo de la lectoescritura

Es necesario que la docente cuente con este apoyo didáctico para que se incorpore en sus planificaciones las actividades propuestas especialmente en el desarrollo de la motricidad fina. va permitir que nosotras como futuras docentes no cometamos los mismos errores que ha cometido la docente en su accionar profesional.

Los beneficiarios con esta investigación principalmente serán los niños de 3 a 4 años de edad del subnivel inicial 1 la Unidad Educativa del milenio Angel Polibio Chaves ya que en la propuesta entregaremos una guía didáctica con juegos tranquilos que ayudarán al desarrollo de su motricidad fina, por otra parte, también la docente es beneficiaria porque podrá disponer de conocimientos suficientes para mejorar la motricidad fina en nuevas generaciones y de esa manera cumplir con procesos de enseñanza aprendizaje óptimos, los padres también serán beneficiarios ya que con esto sus hijos no tendrán problema en procesos motores finos y nosotros como futuras docentes conoceremos más sobre los juegos tranquilos y el papel que cumplen para el desarrollo de la motricidad fina.



## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

Identificar los juegos tranquilos en el desarrollo de motricidad fina de los niños de 3 a 4 años de edad inicial 1 de la Unidad Educativa de milenio “Angel Polibio Chaves” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, Periodo 2023.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Fundamentar teóricamente las variables en estudio los juegos tranquilos y la motricidad fina.
- Establecer diferentes tipos de juegos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de inicial 1 de la Unidad Educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”
- Proponer una guía de juegos tranquilos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años.





## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría Científica**

#### **6.1.1. ¿Qué es juego?**

En cualquier tipo de juego el niño se educa a sí mismo, ya que el juego es educativo en su esencia, y sumamente necesaria para el proceso de desarrollo humano. Tiene una función vital para el individuo principalmente como una forma de asimilar la realidad, además de ser culturalmente útil a la sociedad como expresión de ideales comunitarios. Carrión Andrade (2020) menciona que por la importancia del juego para la educación, ya se discutía entre romanos y griegos, mostrándonos la antigüedad de la relación entre juegos, educación y desarrollo infantil.

En la revisión de la literatura, se encuentra que los juegos eran muy notables en Roma y Grecia. Entre los romanos hay referencias de juegos destinados a la preparación física, en Grecia, Platón se refiere a la importancia de aprender jugando.

Al incorporar el juego a la educación, la práctica pedagógica crea la figura del juego educativo. Ardila Muñoz (2019) sostiene que el juego es fundamental como recurso pedagógico, porque jugando el niño articula teoría y práctica, formula hipótesis y experiencias, haciendo atractivo e interesante el aprendizaje. De este modo, la construcción de un espacio de juego, interacción y creatividad brindaría un aprendizaje con sentido y significado, en el que estaría presente el querer y el querer.

Es muy probable que los niños que han pasado por la experiencia de un aprendizaje lúdico están mejor preparados para hacer frente a los miedos y fracasos inherentes al proceso educativo. La práctica del juego representa un apoyo privilegiado de la imaginación y de todas las formas de



las expresiones, siendo una forma renovada de educación cuando se lo plantea de forma propositiva.

### **6.1.2. Tipos de juegos**

Ramírez Cerón (2021) añade que existe una gran variedad de juegos educativos para enseñar conceptos que pueden ser difíciles de comprender para el estudiante. Sin embargo, también destaca el problema con los juegos es que la competencia puede desviar la atención de un niño del concepto involucrado en el juego.

Los juegos de construcción, según Azúa Menéndez and Pincay Pinales (2019) son aquellos que llevan al sujeto a una situación desconocida haciendo que, a través de su práctica, el estudiante sienta la necesidad de buscar nuevos conocimientos para resolver las cuestiones propuestas. Los juegos de este tipo permiten la construcción de aprendizajes, despertando la curiosidad y llevar al alumno a la búsqueda de nuevos conocimientos.

Los juegos de entrenamiento, ayudan en el desarrollo de un pensamiento más rápido deductivo o lógico, también son muy útiles, ya que se sabe que incluso si el estudiante ha construido el conocimiento a través de su pensamiento que necesita para ejercicio para practicarlos, ampliarlos, aumentar la confianza en uno mismo y familiarizarse con el mismo.

Es a través del ejercicio repetitivo que el alumno se dé cuenta de la existencia de otro camino de resolución que se podría seguir, aumentando así sus posibilidades de acción e intervención.



Los juegos de profundización, según Bauza Barreda, Hechavarría Espinosa, and Peña Hernández (2020), pueden explorarse, después de haber construido o trabajado sobre ciertas materias, de manera que los estudiantes aplican procesos en momentos posteriores.

Juegos estratégicos, son actividades lúdicas que hacen que el estudiante cree estrategias de acción para un mejor desempeño como jugador, donde tiene que crear hipótesis y desarrollar el pensamiento sistémico, siendo capaz de pensar en múltiples alternativas para resolver un determinado problema.

Todo juego debe ser analizado por el docente antes de ser aplicado con los alumnos. Clavijo Navarrete (2019) también agrega que el juego no debe ser obligatorio; y se debe buscar juegos en los que el factor suerte no interfiera en las jugadas. Así, permitir que el sujeto gane al descubrir las mejores estrategias; establecer reglas, las cuales pueden ser modificadas en el curso del juego; trabajar la frustración de la derrota en el niño, en el sentido de minimizarla, estudiando el juego antes de jugarlo y analizando las jugadas durante y después de la práctica.

El juego en el aula puede ser un rico recurso de aprendizaje, explorado en diferentes formas según las situaciones y los objetivos que se persiguen, favoreciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje. Martínez Sánchez and Cara Muñoz (2021) señala que los juegos educativos tienen como objetivo permitir el entretenimiento para el usuario, pudiendo también influir en su desarrollo socio-afectivo y cognitivo.

### **6.1.3. ¿Que son los juegos tranquilos?**

Son aquellas actividades lúdicas que desarrollan la motricidad, la mente, la creatividad, del niño de forma natural, porque jugando aprende a socializando con otros niños, sin cargo o miedo,



de forma espontánea y con placer. Es necesario tomar en cuenta el conocimiento de las situaciones de aplicación de los juegos en el aula, para desarrollar la psicomotricidad en los menores.

Estas actividades lúdicas permiten al estudiante experimentar diferentes sentimientos como alegría, celos, envidia y experiencias de trabajo en equipo, hacen posible la interacción, la competencia y el estímulo a la astucia. Los juegos también aportan interdisciplinariedad, y la simpatía no solo entre los estudiantes, sino todo el cuerpo docente que de alguna manera se involucra para la celebración de eventos

Toda actividad lúdica que haga uso de recursos manipulables puede traer aprendizaje al niño, incluso si es realizado independientemente del acompañamiento de un adulto, solo el niño puede descubrir e inventar nuevas formas de jugar con un determinado juguete, aunque de esta manera el niño puede tardar más en relacionarse en los juegos de grupo, o que es llevado a cabo de manera dirigida e intencional por el adulto que lo llevará a adquirir ciertas habilidades. Pero la mejor forma de que los niños aprendan a jugar es respetando a su propio ritmo, ayudándoles y animándoles si es necesario.

Según Herrera Melo (2020) diferentes enfoques pedagógicos basados tanto en el juego como en los estudios de psicología infantil dirigidos a lo lúdico, permitieron la constitución del niño como un ser lúdico. Así, el juego debe ser utilizado como una actividad esencial y significativo para la educación de la primera infancia.



Ante lo enunciado se menciona que, jugando el niño desarrolla su sentido de compañía con amigos, aprende a vivir juntos, ganando o perdiendo, tratando de aprender las reglas y obtener una participación satisfactoria en los juegos.

En el juego, aprende a aceptar reglas, esperar su turno, aceptar el resultado, lidiar con las frustraciones y elevar el nivel de motivación. El niño vive diferentes situaciones, ampliando su comprensión de los diferentes roles y en las interrelaciones humanas.

#### **6.1.4. Materiales de los juegos tranquilos**

En la intervención educativa, el juego ocupa un lugar central, ya que favorece el aprendizaje y el desarrollo del niño, por tanto, “El recurso didáctico se entiende en una perspectiva holística, en que las diferentes experiencias que llenan la vida del niño influyen en la forma en que se desarrolla en sí mismo” (Chávez Manrique & Espinoza Flores, 2021, p. 42). Sin embargo, en muchos contextos educativos, los recursos no son variados, teniendo en cuenta que es fundamental que el docente considere las potencialidades del material didáctico, y hacer uso de ello, enriqueciendo y potenciando el aprendizaje en el aula.

A continuación, se sugiere algunos materiales que poder ser utilizados dentro de los juegos tranquilos tomado de Herrera Aguilar and Sánchez Castro (2018):

**Para clasificar:** Loterías, bloques lógicos, frascos para reconocer y clasificar, dominós, juguetes para encajar, enhebrado y ensartar, tacos con letras, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas, etc.



**Para seriar:** Cubos de tamaños en serie, aros de colores para seriar por tamaño, cilindros para encajar por tamaño, latas o potes forrados en papel adhesivo de diversos tamaños, etc.

**Para encajar:** Rompecabezas, juegos de ensamble, teléfonos, relojes, llaves, cilindros y cubos para armar y encajar, candados, trenzas.

**Para ensartar:** Cordón plano, trenzado, cordón víbora, encerado, cordón de seda, soutage, cordón de pvc, hilo chino taiwanés. (Martinez)

Es necesario indicar que el desarrollo motor y el desarrollo cognitivo tienen una estrecha relación ya que, la comprensión del mundo se adquiere a partir de las interacciones y descubrimientos de los niños. De la manipulación de los objetos descritos anteriormente el niño obtiene conocimiento por analogía con lo que le rodea.

Cuando el niño juega espontáneamente, éste no sólo se divierte, sino que recrea e interpreta el mundo que le rodea, desarrollando y articulando los elementos de su experiencia, memoria e imaginación y produciendo nuevos significados sobre la realidad, recreando y reinterpretando activamente el entorno en el que se inserta

#### **6.1.5. ¿Qué es la motricidad fina**

El desarrollo motor es un cambio continuo en el comportamiento a lo largo de la vida que sucede a través de las necesidades de la tarea, la biología del individuo y el entorno en el que vive (Cabrera Valdés & Dupeyrón García, 2019, p. 32). Así, se considera que una evolución neural proporciona una evolución o integración sensorio motora que se da a través del sistema nervioso central en operaciones cada vez más complejas (Laruta Gutierrez, 2019).



A inicios de la escolaridad el movimiento adquiere características significativas y la adquisición o aparición de determinadas conductas motrices tiene importantes repercusiones en el desarrollo del niño.

Todo comportamiento involucra procesos neuronales específicos, que ocurren desde la percepción del estímulo hasta la ejecución de la respuesta seleccionada. Estos procesos neuronales hacen posible el comportamiento y el aprendizaje, que ocurren de diferentes maneras en el cerebro. Desde que nacemos, la maduración del sistema nervioso posibilita el aprendizaje progresivo de habilidades. A medida que madura una determinada área del cerebro, la persona exhibe comportamientos correspondientes a esa área madura, siempre que se estimule esa función.

Los niños de la primera infancia, es decir, de los 2 a los 6 años, tienen habilidades perceptivo-motoras en pleno desarrollo, pero aún confunden la dirección, el esquema corporal, temporal y espacial. Se está desarrollando una variabilidad en las habilidades fundamentales, de modo que los movimientos bilaterales, como saltar, no son tan consistentes como las actividades unilaterales. El control de la motricidad fina aún no está completamente establecido, aunque se está desarrollando rápidamente.

Para Piaget, a esta edad los niños deberían estar en el período pre operacional, es decir, de percepción agudizada, comportamiento social autocomplaciente y rudimentario.

La coordinación motora de un simple movimiento de agarrar un objeto, levantarlo y volver a colocarlo sobre la mesa puede representar un arduo trabajo del sistema nervioso central. Las actividades necesarias para la ejecución del movimiento incluyen leer las propiedades físicas del objeto, buscar referencias antiguas sobre el mismo, enviar impulsos a los músculos para aplicar



una determinada fuerza, contraer los músculos, dejar de contraerse lentamente, soltar el objeto en el momento adecuado para que no se caiga o golpee la mesa demasiado fuerte. Molina Alcíva and Vergara Moreira (2022) menciona que en los niños, el éxito de las actividades de coordinación en cada una de sus etapas varía según el nivel de aprendizaje y la evolución de su desarrollo motor.

#### **6.1.6. Beneficios a la motricidad fina**

Batista García and García Hernández (2018) el desarrollo de la motricidad fina contribuye en los aspectos, cognitivos, sociales, afectivos del niño, y los convierte en individuos más autónomos y activos con respecto al logro de actividades. Por tanto, es evidente que la psicomotricidad aporta numerosos beneficios en el que se refiere al avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en el desarrollo global del niño, por lo que debe abordarse con énfasis en los primeros años de escolaridad.

Además, el mejor rendimiento en motricidad es fundamental para el aprendizaje de habilidades más complejas utilizadas tanto en la vida cotidiana como en los deportes y prácticas, así como apoyar el mantenimiento de un estilo de vida activo y saludable.

Las habilidades motoras del niño son beneficiosas para su desarrollo motor. Más aún, que los beneficios pueden extenderse también para niños con discapacidades y retrasos motores severos y no solo para un grupo heterogéneo de niños con desarrollo típico. En este sentido, promover un entorno inclusivo, planificar actividades adecuadas al nivel de desarrollo motor del niño, dar retroalimentación realista y positiva cuando sea necesario, planificar actividades con diferentes niveles de desafío, proporcionando suficiente tiempo para que el niño practique la





habilidad varias veces, y con grupos heterogéneos son esenciales para el aprendizaje de nuevas habilidades motrices y socio psicológicas.

### **6.1.7. Desarrollo visomotor**

Tantaruna Miguez (2019) señala que las funciones cognitivas se intensifican con el desarrollo de la lúdica y permite descubrir nuevas formas de conocimiento, que se dan en la interacción con los juegos. Así, el desarrollo de habilidades sensorio motoras, como la coordinación visomotora, es importante en sí misma, siendo fundamental para que el jugador interactúe con los participantes.

Las habilidades motoras visuales se encuentran asociadas con otras funciones cognitivas, como la percepción visual, las habilidades motoras manuales, conceptos temporales y espaciales y organización o representación. Además, la percepción y reproducción de las figuras influenciadas por principios biológicos y acción sensorio-motora, que varían de un individuo a otro individuo.

Falcon Zavala (2019) menciona que el desarrollo viso-motor ha sido descrito como multifacético e influenciado por factores tales como funciones visuales receptivos, funciones cognitivas visuales, capacidad habilidades motoras finas e integración. Tienen una influencia directa en la realización de las tareas diarias que requieren integración visomotora. En este sentido, la terapia de juego ofrece entrenar funciones importantes para mejorar la integración función visual-motora del alumnado.



### **6.1.8. La motricidad fina ayuda significativamente al niño**

La coordinación motora y el equilibrio son esenciales para la adquisición de habilidades motoras idóneas y, en consecuencia, unas personas con buenas habilidades motoras se sienten más comprometidos a participar en actividades físicas, hacer la tarea y buscar actividades positivas. Así, la persona con un grado de desarrollo motriz adecuado se sentirá confiado para demostrar sus habilidades motricidad cuando lo requiere alguna tarea, ya sea en el día a día o en alguna actividad escolar o en su vida cotidiana.

### **6.1.9. Actividades para el desarrollo neuromotor**

El desarrollo neuromotor en la infancia busca brindar a los niños las condiciones necesarias para un buen el rendimiento escolar. Existen dos corrientes principales de intervención psicomotriz, la psicomotricidad funcional, que sigue una línea tradicional de método dirigido que tiene como objetivo el desarrollo de las principales áreas psicomotrices, y la psicomotricidad relacional, que se centra en la espontaneidad, basada en la creatividad, los descubrimientos motores y en la expresividad.

De esta forma, el objetivo es promover el desarrollo neuro-psicomotor integral y el potencial individual a través de actividades lúdicas específicas para los niños.



## 6.2. Teoría legal

### **Ley orgánica de educación intercultural**

Según (LOEI, 2017) “El Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible 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. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

Para (LOEI, 2017) “Los Artículos 39 y 45 de la Constitución de la República garantizan el derecho a la educación de jóvenes y niños, niñas y adolescentes, respectivamente”

### **Código de la Niñez y Adolescencia**

**Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.** - La educación básica y media aseguraran los conocimientos, valores y aptitudes indispensables para:

- a. Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.
- b. Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y educación.
- c. Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;



- d. Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, ¡en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e. Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, ¡la paternidad y maternidad responsables y la conservación de la salud;
- f. Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;
- g. ¡Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;
- h. ¡La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos;
- i. El respeto al medio ambiente.(Adolescencia, 2017)

### **Ley Orgánica de Educación Superior**

**Art. 17.-** Reconocimiento de la autonomía responsable. - El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República.

**Art. 87.-** Requisitos previos a la obtención del grado académico. - Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías pre profesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad.

En el caso de las y los egresados de las facultades de jurisprudencia, derecho y ciencias jurídicas se estará a lo dispuesto en el Código Orgánico de la Función Judicial.("Ces.gob.ec," 2010)



# REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

## TÍTULO II

### DÉ LA TITULACIÓN

#### CAPÍTULO I

#### UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**Art.6.- Duración** - La unidad de integración curricular en todas las carreras, se planificará y se desarrollará en doscientas cuarentas (240) horas, equivalentes a cinco (5) créditos.

**Art.9.- Ingreso a la Unidad de Integración Curricular** - Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

- a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular
- b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas.

**Art.10.- Aprobación de la unidad de integración curricular.** - La aprobación de la Unidad de Integración Curricular se realizará a través de las siguientes opciones: a) el desarrollo de un trabajo de integración curricular; o, b) La aprobación de un examen de grado de carácter complejo en donde el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación. La Unidad de Integración Curricular, tendrá una escala de aprobación Cuantitativo y cualitativo (Mayor o igual a siete (7) Aprobado - Menor que siete (7)



Reprobado), el mismo que será registrado por las secretarías de carrera una vez emitida el Acta de grado.

## **CAPITULO II**

### **DE LAS MODALIDADES DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Art.14.- Modalidad.** - Las modalidades de la unidad de integración curricular que podrán optar un estudiante regular para su titulación son las siguientes:

1. Desarrollo de un trabajo de integración curricular; o,
2. La aprobación de un examen de carácter complejo, mediante el cual el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación.

La institución podrá ofrecer una o ambas opciones de los literales anteriores para la aprobación de la unidad de integración curricular. De igual manera se deberá asegurar la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

## **CAPITULO III**

### **OPCIONES DE TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Art.17.-** La Universidad Estatal de Bolívar establece las opciones de trabajo de integración curricular que cada carrera dependiendo de su naturaleza podrá emplear y diversificar entre cada periodo académico ordinario y son las siguientes:

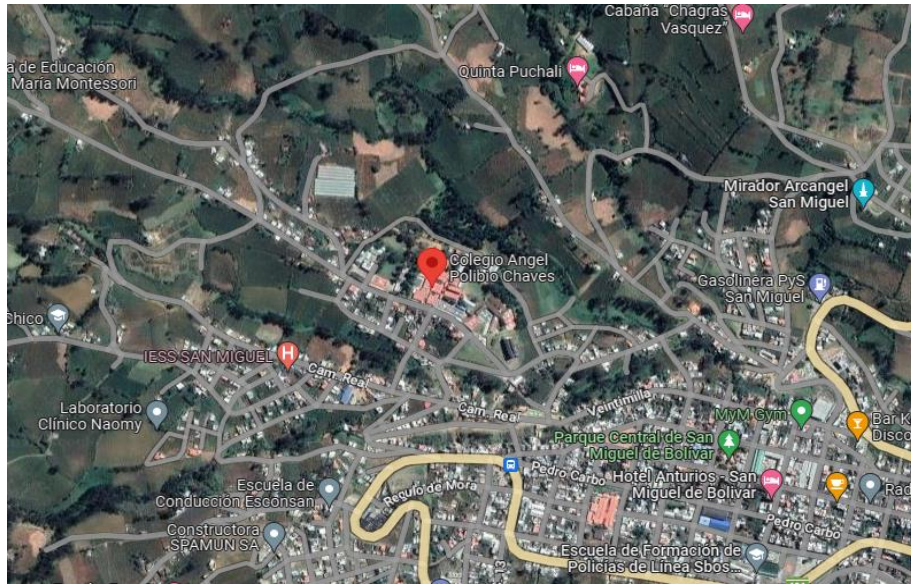
- a) **Proyectos de Investigación y/o semilleros de investigación.** - Utiliza la metodología de la investigación para resolver problemas de la realidad natural y/o social del contexto con



su respectiva propuesta de solución. El enfoque de la investigación puede ser cualitativo o cuantitativo dependiendo del tipo de investigación asociado a los dominios y líneas de investigación de la Universidad.

[ESTATUTO-UNIVERSIDAD-ESTATAL-DE-BOLIVAR-JULIO-2019 \(2\).pdf](#)

### 6.3. Teoría referencial



*Ubicación Geográfica: de la Unidad Educativa del Milenio “Ángel Polibio Chaves” del cantón San Miguel, Provincia Bolívar.*

El cantón San Miguel es uno de los más prósperos de la provincia Bolívar por sus comercios, hospedajes con su arquitectura colonial, atractivos turísticos como: la gruta de la Virgen de Lourdes, el Bosque Protector Casaca Totaras, el Bosque los Arrayanes, la Cascada Milagrosa en Balsapamba, el mirador del atardecer en recinto Yagui Grande, la Caverna de los Guardias entre otras atracciones donde se puede pasar disfrutar entre amigos y familia. El cantón es reconocido por sus festividades, costumbres y tradiciones: como el carnaval, festividades del patrón San Miguel entre otras, además de ser un buen proveedor de productos agrícolas como: las papas, maíz, cholo, trigo, cebada entre otros.





## **Reseña histórica de la Unidad educativa del milenio “Ángel Polibio Chaves”**

Es en el cantón San Miguel Provincia Bolívar es donde se encuentra ubicada la Unidad Educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”. En esta prestigiosa institución el 22 de Diciembre de 1938 fue firmado el decreto de creación de la Normal Rural de San Miguel de Bolívar, en marzo de 1939 se integra el Personal Docente con el señor Alfredo León Velasco como Primer Director de la institución, se inaugura el 4 de mayo y abriéndose las matrículas en octubre del mismo año con la concurrencia de 45 estudiantes entre hombres y mujeres funcionando en el edificio del Concejo Municipal, pocos días después el 27 de mayo se realiza la compra de la quinta Poroto pamba, propiedad del sacerdote Leónidas Verdezoto con un valor de \$3500.

En el año de 1943 La Junta General de Profesores del Normal Rural, acuerda poner a la institución el nombre de “Ángel Polibio Chaves”, en homenaje y gratitud al Dr. Jaime Cháves, hijo del fundador de la provincia de Bolívar, que fue uno de los gestores de la creación del Normal Rural. En 1975 pasa a llamarse Colegio Nacional “Ángel Polibio Chaves, pero el 17 de julio del 2013 se fusiona con la Unidad Educativa del Milenio “Rodrigo Riofrío Jiménez”, por lo que pasa a denominarse “Unidad Educativa del Milenio “Ángel Polibio Chaves”

En la actualidad oferta Educación Inicial, Educación Básica, Bachillerato General Unificado, Bachillerato Técnico de Servicios en Sistemas, Bachillerato Técnico Contabilidad y Administración, también Bachillerato Internacional. El Tipo de Educación es Regular, la Unidad Educativa es Fiscal, está ubicado en una Zona Urbana y es de jurisprudencia Hispana, con una Modalidad Presencial, Jornada Matutina, la forma de acceso Terrestre, con 92 docentes y 1743 estudiantes, Se encuentra ubicado en la Avenida El Maestro y Augusto Zavala; Barrio 13 de abril del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar (Uemapch.blogspot.com, 2016).



## 7. METODOLOGIA

### 7.1. Enfoque de la investigación

**Enfoque Cualitativo:** Porque está basado en la observación directa hacia los niños de su comportamiento y actitudes, para recolectar la información nos basamos en indicadores que revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación de resultados donde el instrumento es la ficha de observación.

**Enfoque Cuantitativo:** Porque se aplicó una encuesta a las docentes de Inicial I con la finalidad de recolectar información sobre el conocimiento y aplicación de los juegos tranquilos donde el análisis estadístico y numérico.

### 7.2. Tipos de estudio

#### 7.2.1. Bibliográfico

La investigación es bibliográfica porque nos permite sustentar teóricamente nuestro proyecto de investigación basándonos en libros, textos, sitios web, tesis, toda la recolección de información que sea necesaria para realizar nuestra investigación.

#### 7.2.2. Estudio Descriptiva

Nos permitir detallar las características de los comportamientos, actitudes de los niños y docentes, además de la aplicación de los instrumentos de investigación que son la encuesta con un cuestionario de preguntas y ficha de observación con los indicadores que se observa en los niños.



### **7.2.3. Estudio Explicativo**

Nos permite explicar, argumentar, comentar, indagar la importancia que tienen los juegos tranquilos y como afectan al desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 a 4 años de edad de inicial I.

## **7.3. Métodos de investigación**

### **7.3.1. Método Inductivo-deductivo**

En la elaboración del proyecto de investigación se utilizó el método deductivo-inductivo ya que se trabajó partiendo de las experiencias que se ha vivido dentro la unidad educativa que nos permite ir de lo general a lo particular, para verificar como afectan los juegos tranquilos para desarrollo de la motricidad fina y así poder realizar conclusiones lógicas a partir de una serie de principios para adaptación y flexibilidad.

### **7.3.2. Método analítico**

Consiste en detectar y analizar el desconocimiento por parte de la docente y mala implementación de los juegos tranquilos en los niños de 3 a 4 años de edad de inicial I.

### **7.3.3. Método científico**

Es un proceso de obtener información relevante y fidedigna, para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento de la causa y el efecto de nuestra investigación.



## 7.4. Técnicas de investigación

### 7.4.1. Encuesta

La investigación cuenta con una encuesta porque vamos aplicar preguntas al docente de los conocimientos de los espacios de juegos tranquilos para el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas.

### 7.4.2. Ficha de observación

La investigación también contará con una ficha de observación que será aplicada a los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de la unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves” en donde observaremos como es el comportamiento, desenvolvimiento escolar de los niños y las dificultades de motricidad fina.

## 7.5. Población Objeto de Estudio

La población en nuestra investigación consta de los niños y niñas de la inicial 1 en la unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Tabla 1: Población objeto de estudio

COMPONENTES DE ESTUDIO				
ESTUDIANTES		DOCENTES		TOTAL
HOMBRES	MUJERES	HOMBRES	MUJERES	
8	10	0	2	18

Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel



## 7.6. Análisis e Interpretación de Resultados

Una vez que apliquemos las técnicas de investigación procederemos a su análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación y de los cuestionarios que se aplican mediante una encuesta para hacer una recolección de datos y representar mediante gráficos que se realizaron a cabo mediante programas para poder representar de manera gráfica el más común Excel con el fin de sustentar la problemática de nuestra investigación y poder dar una solución y formular conclusiones.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA

**Población:** 2 docentes

**Pregunta N° 1:** A que considera usted un juego tranquilo

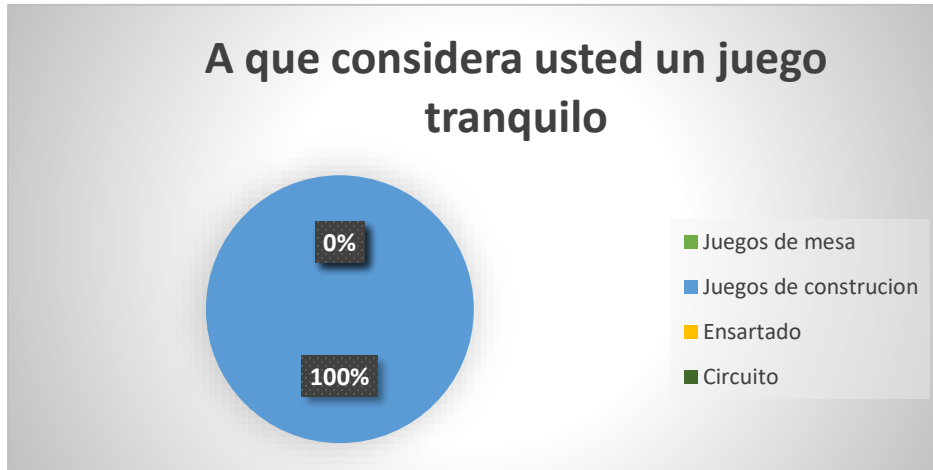
*Tabla 1. A que considera usted un juego tranquilo.*

<b>Cuadro N° 1</b>		
<b>Variable</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Juegos de mesa	0	0%
Juegos de construcción	2	100%
Ensartado	0	0%
Circuito	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 1. A que considera usted un juego tranquilo.



Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

### Análisis e interpretación de resultados:

Las docentes encuestadas consideran que los juegos tranquilos son los juegos de construcción como legos, bloque de diferentes formas, y manifiesta que los juegos de mesa, ensartados y circuitos son considerados más juegos de reglas.

**Pregunta N° 2: Qué juego tranquilo aplica con más frecuencia**

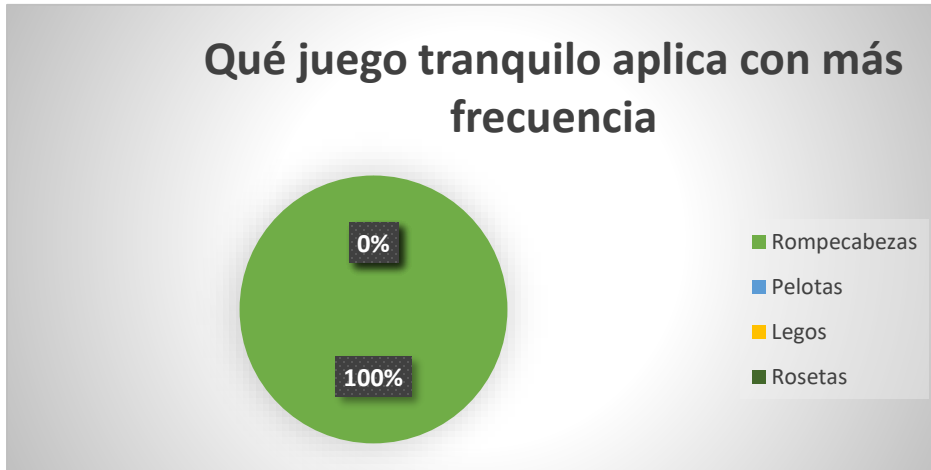
Tabla 2. *Qué juego tranquilo aplica con más frecuencia.*

Cuadro N° 2		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Rompecabezas	2	0%
Pelotas	0	0%
Legos	0	50%
Rosetas	0	50%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 2. *Qué juego tranquilo aplica con más frecuencia.*



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación de resultados:**

Las docentes encuestadas señalan que los rompecabezas son los materiales que usan en el aula. En cuanto a las rosetas, pelotas y legos no hacen uso. De lo que se deduce el escaso uso de materiales didáctico. Quedando vulnerado el desarrollo motriz fino.

**Pregunta N° 3:** En un juego tranquilo inician con la copia de un modelo

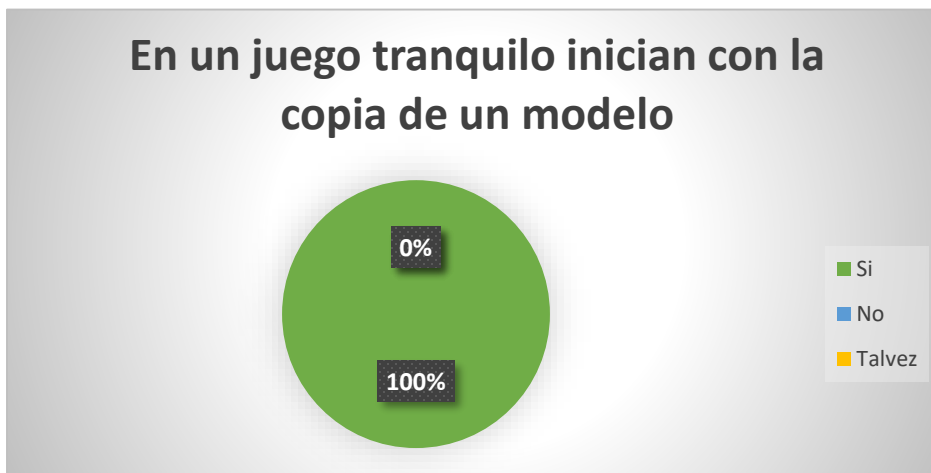
Tabla 3. En un juego tranquilo inician con la copia de un modelo.

Cuadro N° 3		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
Talvez	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 3. En un juego tranquilo inician con la copia de un modelo.



Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

### Análisis e interpretación de resultados:

Los docentes encuestados manifiestan siempre hay que iniciar con la copia de un modelo porque hay que explicarles de que se trata cada actividad o juego que se vaya a realizar.



**Pregunta N° 4:** Un juego compuesto por un eje ayuda en el desarrollo motriz fino

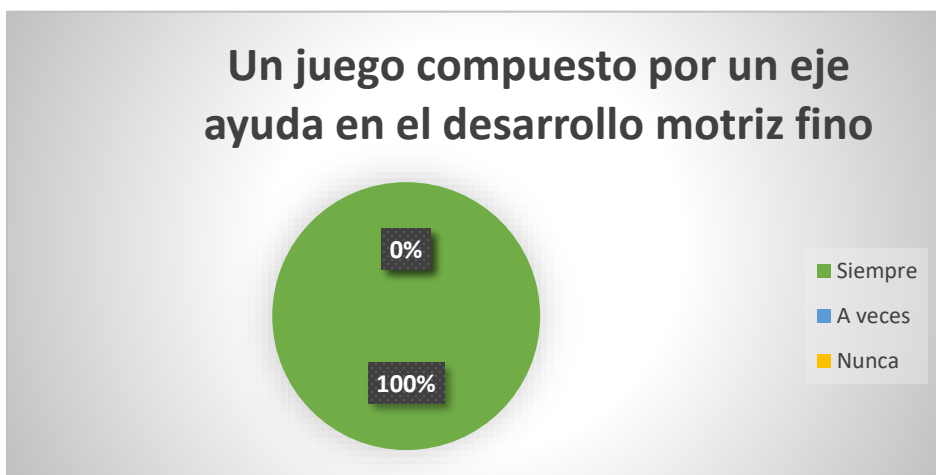
Tabla 4. Un juego compuesto por un eje ayuda en el desarrollo motriz fino

Cuadro N° 4		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 4. Un juego compuesto por un eje ayuda en el desarrollo motriz fino.



Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación de resultados:**

En la encuesta las docentes manifiestan que siempre un juego ayuda al desarrollo motriz fino. Sin embargo, a pesar de existir el conocimiento de esta incidencia, las docentes prestan mucho interés hacia el aplicación constante de los juegos compuestos.

**Pregunta N° 5:** La motricidad fina y la discriminación visual son empleados en los juegos tranquilos

*Tabla 5. La motricidad fina y la discriminación visual son empleados en los juegos tranquilos*

Cuadro N° 5		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	50%
A veces	0	0%
En ocasiones	0	0%
Siempre	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

*Gráfico 4. La motricidad fina y la discriminación visual son empleados en los juegos tranquilos.*



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

### **Análisis e interpretación de resultados:**

Los docentes manifiestan que siempre se emplea la coordinación ojo mano para cualquier actividad dentro del aula, si no existe una buena coordinación óculo manual el niño sentirá cada actividad es difícil de realizar

**Pregunta N° 6:** Un juego tranquilo produce un producto bidimensional

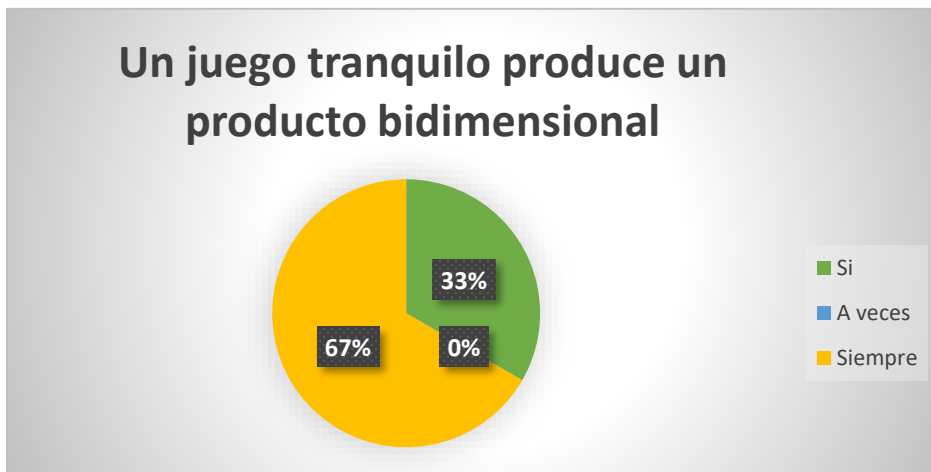
Tabla 6. Un juego tranquilo produce un producto bidimensional

Cuadro N° 6		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	50%
A veces	0	0%
En ocasiones	0	0%
Siempre	1	50%
TOTAL	2	100%

Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 6. Un juego tranquilo produce un producto bidimensional



Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación de resultados:**

De acuerdo a las respuestas obtenidas los docentes manifiestan que los rompecabezas son un producto bidimensional y por esta razón siempre son empleados para que los niños jueguen.

**Pregunta N° 7:** Las creaciones en los juegos tranquilos los aprovechan con otros temas

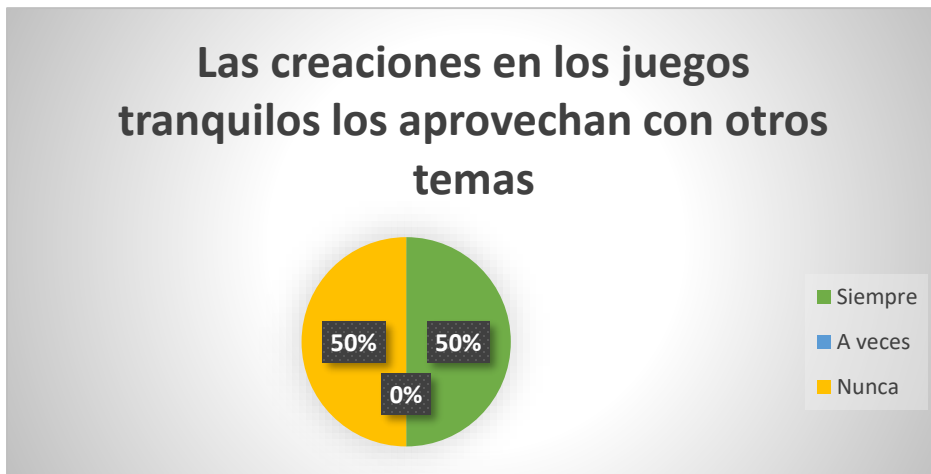
Tabla 7. Las creaciones en los juegos tranquilos los aprovechan con otros temas

Cuadro N° 7		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	50%
A veces	1	50%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 7. Las creaciones en los juegos tranquilos los aprovechan con otros temas



Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

## Análisis e interpretación de resultados

Una docente nos supo manifestar que siempre las creaciones de los juegos tranquilos son aprovechados para otros temas porque favorece a su creatividad e imaginación y desarrolla no solo su motricidad fina sino también de lenguaje y cognitivo, mientras que la otra docente manifiesta que a veces son aprovechados las creaciones de los juegos tranquilos porque considera que el niño solo se divierte.

**Pregunta N° 8:** ¿Con un juego tranquilos exploran formas

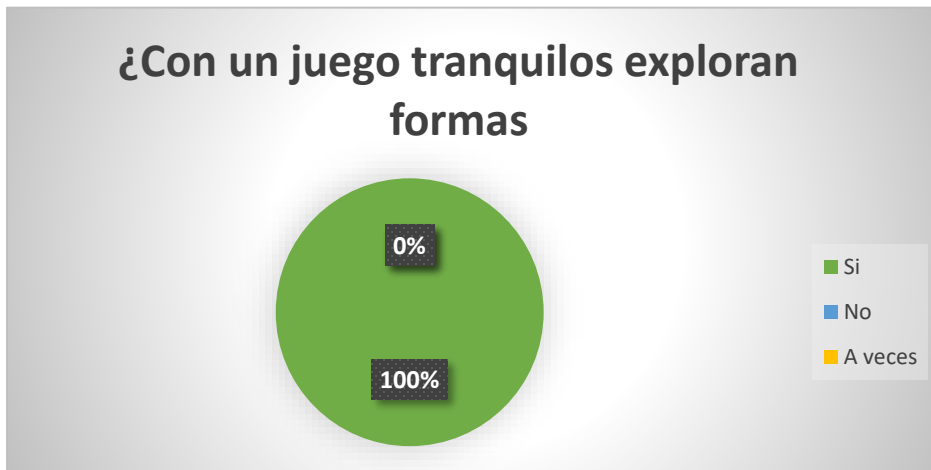
Tabla 8. ¿Con un juego tranquilos exploran formas

Cuadro N° 8		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 8. ¿Con un juego tranquilos exploran formas



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación de resultados:**

Las docentes manifiestan que en todos los juegos se exploran las formas y nos solo eso sino también las texturas, tamaños incluso colores.

**Pregunta N° 9:** ¿Al armar un juego tranquilo utilizaría la pinza

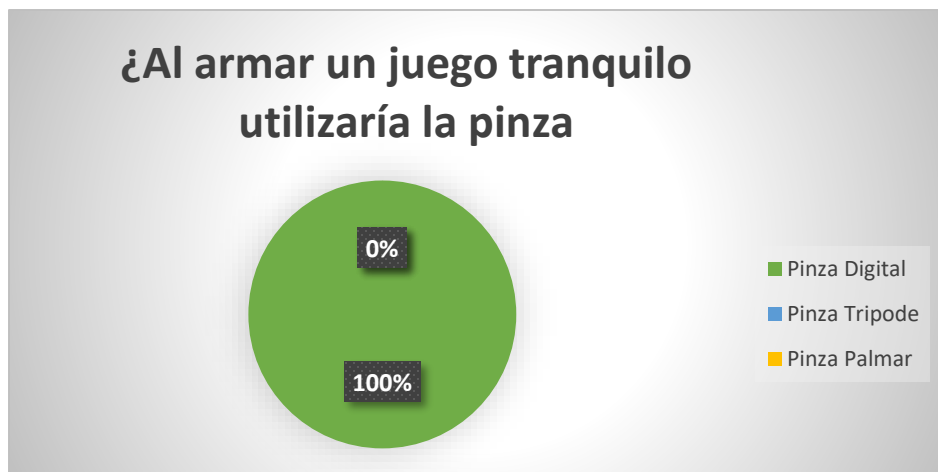
Tabla 9. ¿Al armar un juego tranquilo utilizaría la pinza

Cuadro N° 9		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Pinza Trípode	2	100%
Pinza Digital	0	0%
Pinza Palmar	0	0%
TOTAL	2	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 9. ¿Al armar un juego tranquilo utilizaría la pinza



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

### **Análisis e interpretación de resultados:**

Las docentes manifiestan que es muy esencial que los niños dominen la pinza digital ya que los prepara para la adquisición de la lecto escritura.

**Pregunta N° 10:** En la jornada diaria cuantas veces realiza ustedes los juegos

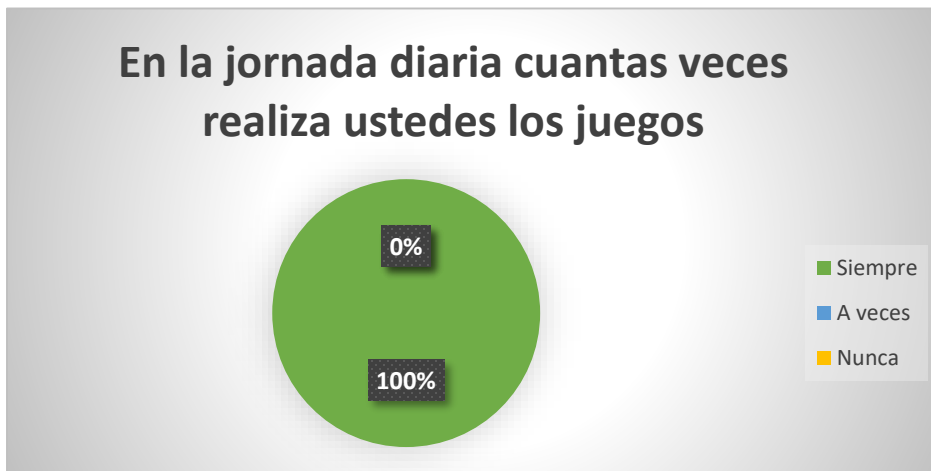
Tabla 10. En la jornada diaria cuantas veces realiza ustedes los juegos.

Cuadro N° 10		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 10. En la jornada diaria cuantas veces realiza ustedes los juegos



Fuente: Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

Elaborado: Cajo Tania y Garcia Mishel

### Análisis e interpretación de resultados:

En la encuesta aplicada las docentes manifiestan que todos los días aplica los juegos tranquilos, pero se puede observar que un día no lo realizo otro día sino por lo que se llegó a la conclusión de que los juegos tranquilos no son utilizados constante mente.



## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a los niños de Educación Inicial I de la Unidad Educativa del milenio “Angel Polibio Chaves” del Cantón San Miguel provincia Bolívar.

**Población:** Se evaluaron a 18 niños de 3 a 4 años de edad.

**Pregunta N° 1:** Trabaja con rosetas.

*Tabla 11. Trabaja con rosetas*

Cuadro N° 11		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	18	100%
NO	0	0%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

*Gráfico 1. Trabaja con rosetas*



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel





## **Análisis e interpretación**

En la tabla se demuestra que 18 niños que representa al 100 % trabaja con las rosetas para forma figuras semejantes a la realidad como su personaje favorito, agrupa las rosetas según el color, arma figuras del mismo color, arman figuras con uno o más colores, coloca una sobre otra cada roseta, agrupa y desagrupa las rosetas, la forma circulada de las rosetas les gusta ya que piensan que son flores y llantas de un auto donde ponen a flote su creatividad e imaginación, ejerce presión con sus manos para juntar las rosetas haciendo coincidir en sus orificios, utilizando su pinza digital como la pinza palmar logrando ejercitar los músculos finos de las manos.

**Pregunta N° 2:** Juega solo o acompañado con legos.

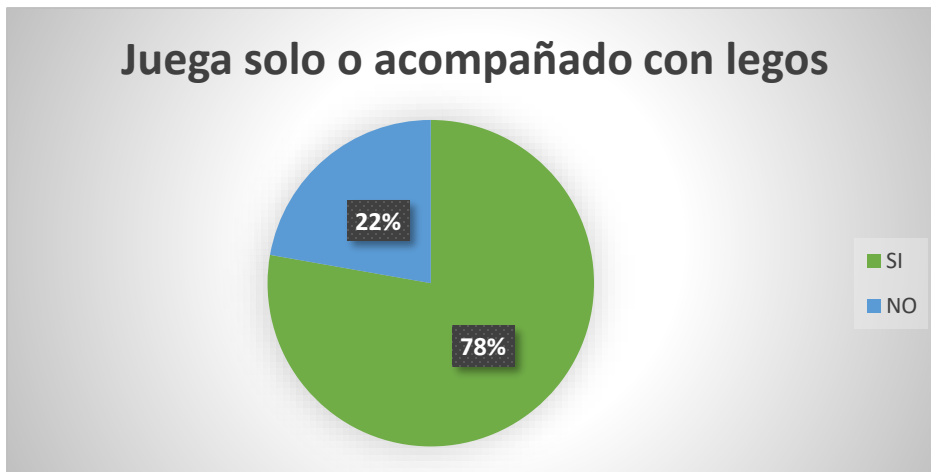
Tabla 12. Juega solo o acompañado con legos

Cuadro N° 12		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	14	78%
NO	4	22%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 12. Juega solo o acompañado con legos



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

En la tabla se demostró que 14 niños que corresponde al 78% si juega acompañado con los legos y que además le gusta compartir con sus compañeros y mientras interactúa con otros niños se divierten y hacen de la actividad más divertida, mientras que 4 niños que corresponde al 22% les gusta jugar solos con los legos y que además no le gusta compartir porque piensan que no tiene muchos legos y arman figuras de lo que ellos prefieren.

**Pregunta N° 3: Juega en rincones.**

Tabla 13. Juega en rincones

Cuadro N° 13		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	17	94%
NO	1	6%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 13. Juega en rincones



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

En la tabla se demostró que 17 niños que corresponde 94% si juegan en los rincones de manera libre y espontánea compartiendo los objetos con los demás y formándose grupos entre compañeritos para elegir cosas con las cuales jugar, mientras que 1 niño que corresponde al 6% demostró no sentirse a gusto en algunos rincones sobre todo en el rincón de lectura y prefería quedarse sentado y agarrar un cuento pasar las hojas por hojas y mirar con la ayuda de sus compañeros poco a poco se integró a jugar con los demás.

**Pregunta N° 4:** Arma rompecabezas.

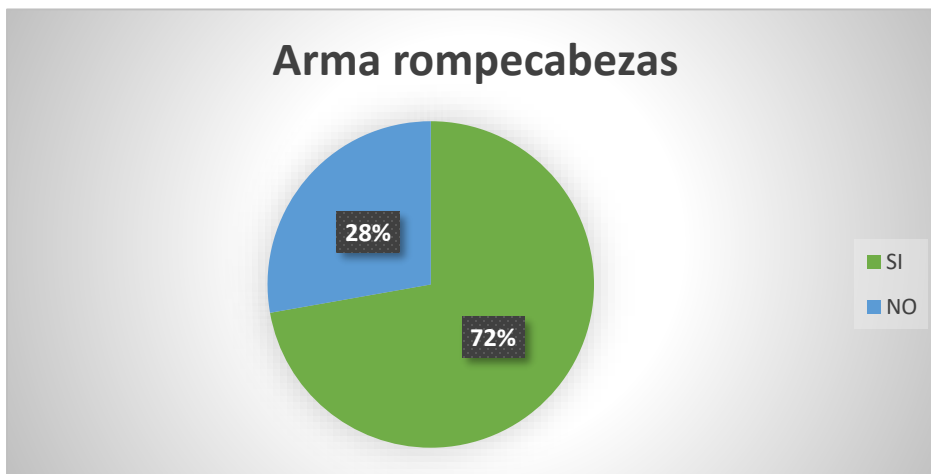
Tabla 14. Arma rompecabezas.

Cuadro N° 14		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	13	72%
NO	5	28%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 14. Arma rompecabezas



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

En la tabla se demostró que 13 niños arman los rompecabezas en grupo en el primer intento les cuesta armar el rompecabezas, pero con la cooperación de sus compañeros logran armar el rompecabezas cada vez más rápido con agilidad y precisión al volver armarlo varias veces, mientras que 5 niños que corresponde al 28% se estresan al no poder armar el rompecabezas y que si arman en grupo empiezan a quitarse de las manos las piezas para utilizarlas el solo por lo que entre tanto conflicto no terminan de armar el rompecabezas.

**Pregunta N° 5:** Apila bloques.

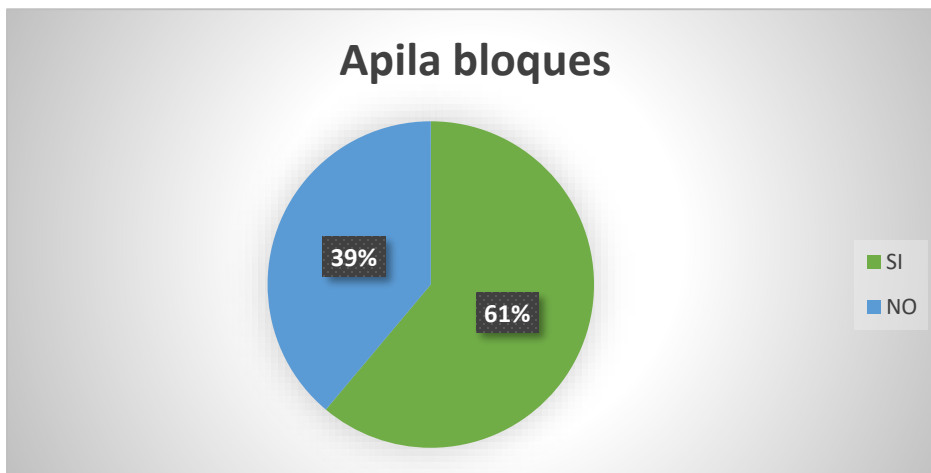
Tabla 15. Apila bloques.

Cuadro N° 15		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	11	61%
NO	7	39%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 15. Apila bloques



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

En la tabla se demostró que 11 niños que corresponde al 61% apilan los bloques para empezar armar figuras semejantes a la realidad, colocar uno sobre otro, cuando utilizan todos los bloques que se les dio la docente los agrupan y desagrupan, mientras que 7 niños que corresponde al 39% consideran aburrido apilar bloques por lo que en vez de apilarlos empiezan a lanzarlos y perderlos por el aula causando descontento al tener los bloques incompletos.

**Pregunta N° 6:** Arma figuras con legos.

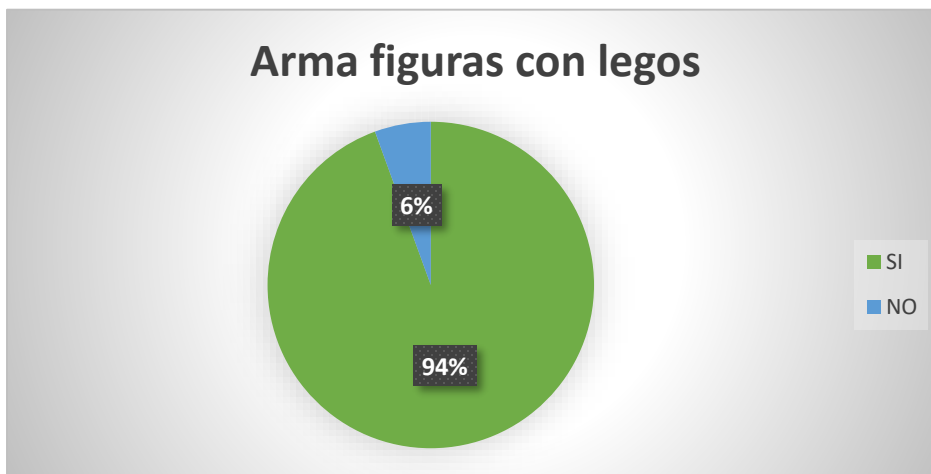
Tabla 16. Arma figuras con legos.

Cuadro N° 16		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	17	94%
NO	1	6%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 16. Arma figuras con legos



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

Se demostró en la tabla que 17 niños que corresponde al 94% arman figuras con legos semejantes a la realidad además de armar figuras e imaginarse que es su juguete favorito de modo que juegan con sus compañeros y se divierten, mientras que 1 niño que corresponde a la 6% arma figuras, pero no puede identificar qué es lo que ha creado ya que considera que no se parece a la realidad por lo que termina por aburrirse y dejar a un lado los legos.

**Pregunta N° 7:** La docente juega con los niños.

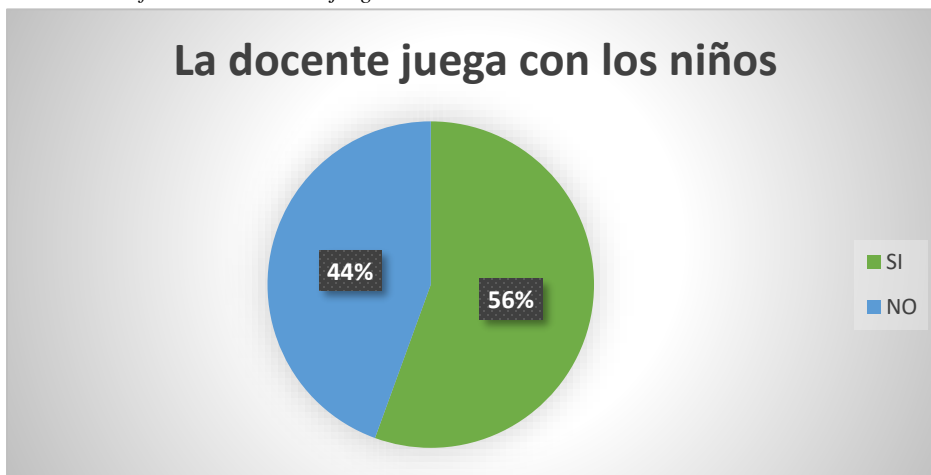
Tabla 17. La docente juega con los niños.

Cuadro N° 17		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	56%
NO	8	44%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 17. La docente juega con los niños



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

En la tabla se demostró que 10 niños que corresponde al 56% necesita que la docente juegue con ellos o al menos agá una demostración del juego que se va a realizar, además de que siempre quieren que la docente este cerca para poder preguntar si lo hacen bien, mientras que 8 niños que corresponde al 44% solo necesita que la docente les de una demostración y luego ellos solos empiezan a jugar libremente.

**Pregunta N° 8:** Comparten figuras con otros niños.

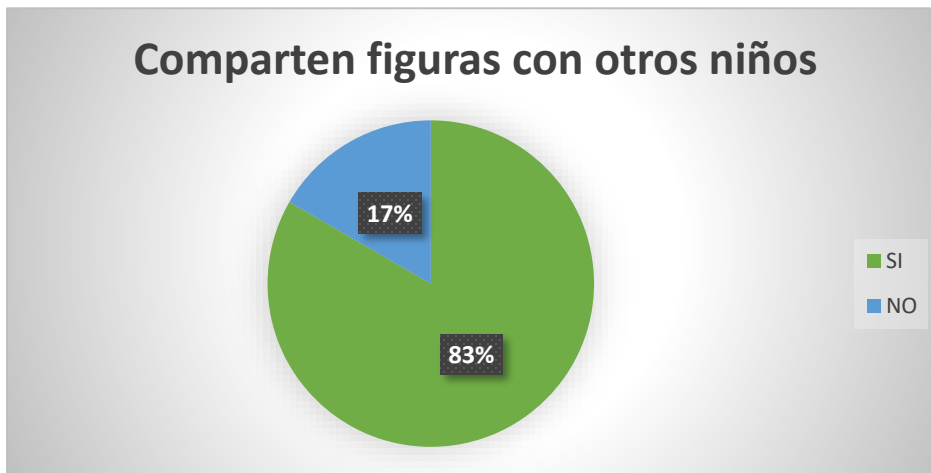
Tabla 18. Comparten figuras con otros niños.

Cuadro N° 18		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	83%
NO	3	17%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 18. Comparten figuras con otros niños



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

Se demostró en la tabla que 15 niños que corresponde al 83% comparten o intercambian piezas como legos, rosetas, bloques, plastilina, masa, limpias pipas, con fines de divertirse y probar cosas nuevas compartiendo no solo piezas sino también ideas para poder jugar, mientras que 3 niños que corresponde al 17% no le gusta compartir y que prefieren quitarles las piezas a los demás niños demostrando no estar satisfechos con lo que la docente les da y provocando en los demás niños pequeños conflictos.



**Pregunta N° 9:** Usan fichas de ajedrez con agilidad.

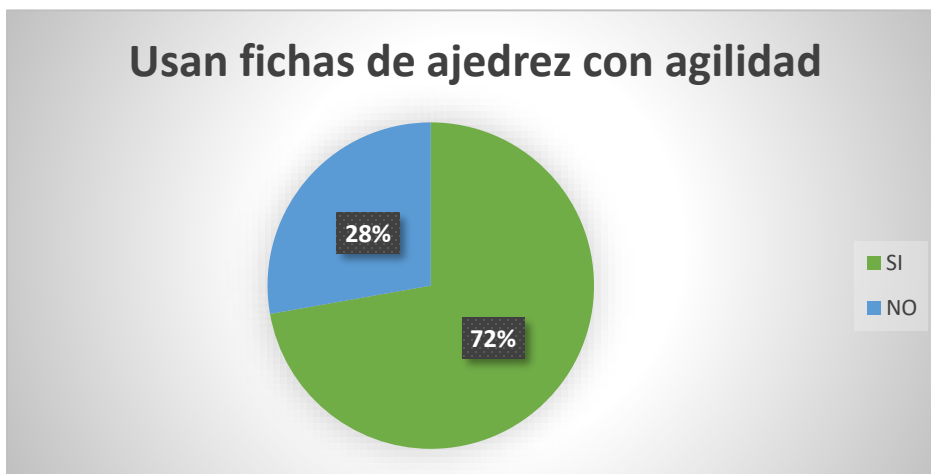
Tabla 19. Usan fichas de ajedrez con agilidad.

Cuadro N° 19		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	13	72%
NO	5	28%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 19. Usan fichas de ajedrez con agilidad



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

Se demostró en la tabla que 13 niños que corresponde al 72% demuestran agarrar las piezas de ajedrez con precisión, presión y agilidad al colocar en el lugar que corresponde utilizando los dedos índice y pulgar, mientras que 5 niños que corresponde al 28% sujetan las piezas con toda la mano incluso con la pinza trípode esto a veces causándoles dificultad para colocar en lugar que corresponde.

**Pregunta N° 10:** Muestran cansancio en sus manos al utilizar plastilina.

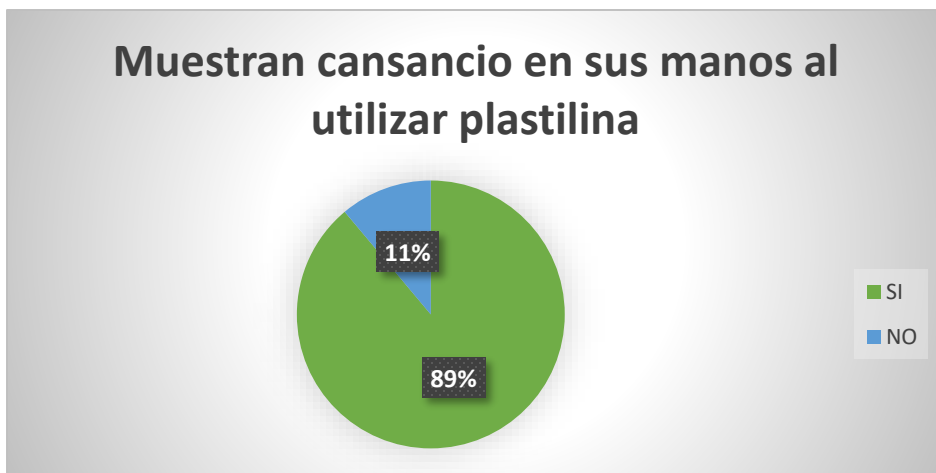
Tabla 20. Muestran cansancio en sus manos al utilizar plastilina.

Cuadro N° 20		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
SI	16	89%
NO	2	11%
TOTAL	18	100%

**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

Gráfico 20. Muestran cansancio en sus manos al utilizar plastilina



**Fuente:** Unidad educativa del milenio “Angel Polibio Chaves”

**Elaborado:** Cajo Tania y Garcia Mishel

**Análisis e interpretación**

En la tabla se demostró que 16 niños que corresponde al 89% muestra cansancio al manipular la plastilina o la masa ya que al estar masajeados sus manos muestran cansancio lo que provoca que ya no quieran realizar más la actividad y prefieran hacer otra cosa, mientras que 2 niños que corresponde al 11% no mostraba estar cansados y por lo que pedían a la docente que le diga que nomás podrían realizar, despertando el interés en el niño por la actividad que se está realizando y de esta manera ir adquiriendo un aprendizaje de manera divertida.



## 8. Conclusiones

- Se concluye que los juegos tranquilos son de vital importancia porque el niño aprende jugando y es necesario que las docentes los apliquen de manera innovadora y pedagógica.
- Se concluye que, al elaborar nuevos juegos tranquilos, ayuda a que las docentes brinden a los niños un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de adquirir habilidades y destrezas en el ámbito de la motricidad fina.
- Se concluye que proponer una guía didáctica con juegos tranquilos mejora el desarrollo de la motricidad fina de los niños, estimulando los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo manual, la pinza digital preparándolos para la lectoescritura.

## **9. PROPUESTA**

# **JUGANDO CON MIS MANITOS**

**Guía de los juegos tranquilos para el desarrollo de motricidad fina  
de los de niños de 3 a 4 años de edad Inicial 1**

### **AUTORES:**

**Cajo Chávez Tania Elizabeth**

**Garcia Caluña Mishel Abigail**

### **TUTORA:**

**Martha López Quincha MsC**

### **PERIODO ACADEMICO**

**Noviembre 2022- marzo 2023**

### **GUARANDA-ECUADOR**

## **Introducción**

Los juegos tranquilos en el desarrollo de la motricidad fina es una actividad del gusto de los niños porque su participación es activa permitiendo ser los protagonistas de todas las actividades que pueden realizar en estos juegos.

Los juegos tranquilos deben ser variados de diferentes tamaños para que los niños utilicen su pinza palmar, trípode y digital, es decir su motricidad fina y la coordinación óculo manual.

Emplear los juegos tranquilos en el aula benefician en el desarrollo motriz fino, más si es utilizado de manera pedagógica por ello esta propuesta es una guía didáctica de actividades de juegos tranquilos con el fin de desarrollar de manera significativa la motricidad fina.

Con la guía cada actividad tiene un propósito pedagógico donde se detalla el objetivo, la duración de actividad, los recursos el procedimiento, y como esto va a beneficiar al niño.

## **Justificación**

Los juegos tranquilos para el desarrollo de la motricidad fina de los niños son muy importantes por fomenta su concentración, memoria de una manera positiva y entretenida, ayudándolo a socializar aprender utilizando su imaginación y creatividad con la ayuda de actividades llamativas para los niños.

La guía de actividades de juegos tranquilos tiene como finalidad desarrollar la motricidad fina de los niños ayudándoles a tener movimientos finos más coordinados y estables de este modo les preparara para adquisición de la lecto-escritura.

Con el uso de esta guía de juegos tranquilos los principales beneficiarios serán los niños porque les resultara actividades nuevas y llamativas y la docente porque de esta manera no volverá a cometer los mismos errores y empezara a innovar.

## **Objetivo**

Desarrollar en los niños del inicial I de 3 a 4 años de edad la motricidad fina a través de los juegos tranquilos.

## DESARROLLO

### Juego N # 1

**Nombre:** Casita de legos

**Objetivo:** Favorecer el desarrollo de diversas capacidades cognitivas especialmente la motricidad fina

**Materiales:**

Legos de diferentes formas y colores



**Procedimiento**

- Empezamos formando a los niños en grupos de 3 personas
- A cada grupo les entregamos una porción de legos
- Explicamos que se deben utilizar todos los legos en la creación
- Pedirles que formen una casita de legos donde van a ir agrupando cada lego haciéndolo lo más semejante a la realidad.

**Evaluación**

Ejercita los músculos de manos, estimula la presión, precisión, el agarre y la pinza palmar, mejora la atención y concentración, además de aprender a utilizar toda la mano lo que favorece al desarrollo de la motricidad fina.

## Juego N # 2

**Nombre:** Jugando Ajedrez

**Objetivo:** Despertar sus capacidades intelectuales y desarrollar la motricidad fina.

**Materiales:** con un tablero cuadrado de 64 casillas y 32 piezas 16 blancas y 16 negras.



### Procedimiento:

- Formamos grupos de 2 niños colocándoles en una mesa frente a frente.
- Enseñar el tablero de ajedrez
- Explicarle de que se trata la actividad y como deben jugar
- Jugar libremente colocando la pieza del ajedrez para tratar de introducir en el orificio del tablero.
- Avanzar con una pieza un niño y luego el otro niño hasta el otro extremo del tablero

### Evaluación

El niño agarra cada pieza de ajedrez con sus dedos en ciertas ocasiones luego apretar en exceso la pieza, esta actividad les ayuda para fortalecer los músculos de los dedos y mejorar la precisión porque al final ya lo hicieron mejor.



### Actividad N # 3

**Nombre:** Jugando a las cocinitas.

**Objetivo:** Aprende a controlar los movimientos de los dedos y la mano.

**Materiales:** ollas, sartenes, cubiertos, tetera con tazas, alimentos de plástico horno, nevera-congelador, microondas y lavadora de juguete.



#### Procedimiento

- Se preparó el material adecuado como delantales gorros todo lo necesario para ir rincón del hogar
- Se explica a los niños que deben preparar la comida
- Los niños van a jugar libremente simulando las actividades del hogar
- Después de un cierto tiempo vamos a pedirles que nos sirvan la comida que prepararon y preguntarles que hicieron ayudándoles a utilizar nuevo vocabulario.

#### Evaluación

Simulan actividades del hogar donde el niño muestra tener coordinación y estabilidad a la hora de manipular los objetos y desenvolvimiento en los movimientos de la mano es decir tienen equilibrio.

## Juego N # 4

**Nombre:** Armar el rompecabezas

**Objetivo:** resolver problemas a través del uso de un rompecabezas y desarrollar la motricidad fina

**Materiales:**

Rompecabezas



**Procedimiento:**

- Sé formaran pequeños grupos de 3 niños
- Explicar la actividad y el proceso a seguir
- A cada grupo se le entrega un rompecabezas en primer lugar deben observar las figuras del rompecabezas
- Una vez observado se procede a sacar todas las piezas en pastel.
- Pedirles que vayan ubicando las piezas frente a ellos.
- Otro día se pedirá que armen mezclando las piezas.
- Vamos a volver hacer armar otra vez el rompecabezas esta

**Evaluación:**

El niño utiliza sus manos agarrando con todos los dedos las piezas para introducir en el rompecabezas, ejerce presión cuando algunas piezas no son introducidas con facilidad por lo que hay que estar observando y ayudándoles, tiene mayor soltura y desenvolvimiento de las manos al volver a repetir la actividad logrando completarla en menos tiempo

## Juego N # 5

**Nombre:** Amasado de colores

**Objetivo:** Ejercitar las manos y mejorar la coordinación óculo-manual para el desarrollo de la motricidad fina

**Materiales:**

Masa

Colorante



**Procedimiento:**

- A cada niño vamos a darle una porción de masa
- Pedirle que esa porción la separe en dos porciones.
- Colocar un distinto colorante en cada porción
- Pedir que amasen las dos porciones por separado, para revelar los colores
- Sacar un pedazo de cada color y mezclarlos bien para conseguir otro color.
- Modelar y jugar con la masa.

**Evaluación:**

Utilizan toda su mano y los dedos cuando la porción es más pequeña, ejercitan la presión en sus movimientos al momento de amasar se divierten cuando ven que el color se muestra en toda la masa.

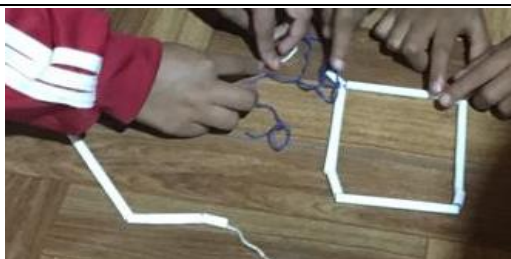
## Juego N # 6

**Nombre:** collares de sorbetes

**Objetivo:** Desarrollar la pinza digital mediante el ensartado para desarrollar de la motricidad fina.

**Materiales:**

Sorbetes bolas, hilo



**Procedimiento:**

- A cada niño se le entrega una porción de sorbetes cortados en trocitos pequeños y una porción de cuentas de colores.
- Se le da un pedazo de hilo de unos 30 centímetros
- Demostrar cómo vamos a introducir un pedacito de sorbete por el hilo y luego una bolita usando el dedo índice y dedo pulgar.
- Entregarles el hilo pasado en aguja punta roma y que comiencen hacer su collar.
- Una vez terminado de pasar los pedacitos de sorbetes y bolitas ayudamos a unir los dos lados.

**Evaluación:**

Utiliza la pinza digital para introducir los pedacitos de sorbetes sin dañarlos o aplastarlos por el hilo, mejora la aprensión y coordinación óculo-manual, al repetir la actividad van realizando los movimientos con mayor soltura y precisión haciéndolo cada vez mejor

## Juego N # 7

**Nombre:** Bloques de madera

**Objetivo:** Aprende a agrupar bloques de madera ejercitando los músculos de la mano

**Materiales:**

Bloques de madera de diferentes formas.



**Procedimiento:**

- Formar grupos pequeños de 5 niños.
- Entregar una porción de bloques de madera a cada grupo.
- Dejarles jugar libremente
- Explicar que se deben utilizar todos bloques de madera.
- Apilar para crear

**Evaluación**

Agrupar y desagrupar, coloca uno sobre otro cada bloque agarra con toda la mano ejerciendo presión al sujetar cada figura ejercitando los músculos de las manos, utiliza su criticidad al momento de colocar los bloques para mantener el equilibrio de las piezas



## Juego N # 8

**Nombre:** Armando mis Rosetas

**Objetivo:** Realiza diferentes formas con las rosetas para el desarrollo la motricidad fina

**Materiales:**

Roseta de diferentes colores



**Procedimiento:**

- A cada niño entregar una porción de rosetas
- Explicar que se debe utilizar todas las rosetas y no hacer perder ninguna
- Coincidir las aberturas de la roseta.
- Formar figuras pequeñas y grandes.

**Evaluación**

El niño forma figuras semejantes a la realidad como su personaje favorito o el que más le gusta en ciertas ocasiones no utiliza todas las rosetas agrupa según el color, coloca una sobre otra cada roseta, ejerce presión con sus manos para juntar las rosetas ejercitando los músculos finos



## Juego N # 9

**Nombre:** Plastilina

**Objetivo:** ejercita las manos y los dedos mediante la manipulación de la plastilina para mejorar el desarrollo de la motricidad fina

**Materiales:**

Plastilina

Figuras de diferentes formas



**Procedimiento:**

- Formar grupos de 3 niños
- Entregar una porción de plastilina a cada niño
- Explicarles de deben amasar la plastilina hasta que quede suave.
- Pedirles que formen una tortilla.
- Le entregamos plantillas con forma de círculo, cuadrado, etc
- Colocar la plantilla sobre la masa extendida de la plastilina y aplastarla para desprenderla
- Repetir el proceso, utilizando diferentes figuras hasta terminar la plastilina.
- Colocar la pieza extraída en otro lugar para jugar con él.

**Evaluación**

Ejercita sus manos y dedos, ejercen presión al amasar se divierten al revelar la figura en la plastilina estimula su motricidad fina.

## Juego N # 10

**Nombre:** Torre de tubos de papel higiénico

**Objetivo:** Utiliza la pinza palmar para colocar uno sobre otro los tubos.

**Materiales:**

Tubo de papel higiénico



**Procedimiento:**

- Formar grupos de 5 niños.
- Entregarles los tubos de papel higiénico a cada grupo
- Explicar que deben utilizar todos los tubos.
- Hacer coincidir en cada abertura.
- Formar una torre colocando uno encima de otro.
- Dejar libertad para que construyan su torre

**Evaluación**

Con la pinza palmar coloca uno encima de otro los tubos de papel higiénico, coincidiendo las aberturas ejercitando sus manos, favoreciendo la concentración y coordinación óculo-manual.



## Juego N # 11

**Nombre:** Guardando mis figuritas

**Objetivo:** Introduce cada figura en el orificio que corresponde utilizando la pinza digital.

### Materiales:

Figuras geométricas

Caja de figuras geométricas



### Procedimiento

- Explicamos que se debe introducir cada figura geométrica en la caja.
- Cada niño agarra una figura
- Debe introducir dentro de la caja
- La figura debe ser igual al del orificio de la caja
- Deben utilizarse todas las figuras
- Todos los niños deben participar.

### Evaluación

Busca la figura geométrica que tiene la misma forma de la caja para introducirla, ejercita sus manos y estimula los músculos finos, reconoce formas similares, identifica colores.

## Juego N # 12

**Nombre:** Laberinto

**Objetivo:** Ejercitar las manos y coordina los movimientos de los músculos finos

### Materiales

Laberinto de juego

Bolicha



### Procedimiento

- Explicamos a los niño de que trata el juego
- El niño debe hacer llegar la bolicha de un extremo al otro extremo de la caja
- Debe inclinarla en todas direcciones para que la bolicha pueda pasar por laberinto
- Reperir varias veces hasta conseguir el objetivo.
- Se puede hacer variaciones con tuneles y pasillos.

### Evaluacion

Ejercita manos y brazos, algunos logran realizar la actividad rapidamente mientras otros niños no lo logran con facilidad, muestran felicidad al realizar esta juego.



## Juego N # 13

**Nombre:** Encajes geométricos

**Objetivo:** Ensarta figuras de madera por su color, forma, tamaño, para estimular la motricidad fina.

### Materiales

Figuras de diferente forma



### Procedimiento:

- Formar dos filas de niños
- Apilar las figuras en el centro del aula
- Colocar en cada extremo del aula el trencito
- Explicamos que de las dos filas va a salir un niño,
- Agarran una figura en cada mano
- Se dirigen donde el tren
- Insertan la figura donde corresponda y regresan al final de la fila.
- Repetir la actividad hasta terminar las figuras
- Todos niños deben participar.

### Evaluación

Utiliza la pinza palmar, ejercita los musculo psicomotrices, introduce las figuras según su color y forma, juega de manera libre y se divierte

## Juego N # 14

**Nombre:** Circuito divertido

**Objetivo:** Ejercita sus manos, desarrollo la coordinación óculo manual.

### Materiales

Circuito de madera



### Procedimiento:

- Hacer que los niños se formen en parejas.
- Mostrar el circuito por un momento.
- Demostrar cómo debemos iniciar y terminar el circuito
- Cada niño debe jugar en todos los espacios del circuito.
- Variar con cada niño utilizando diferentes colores y figuras

### Evaluación:

Estimula los músculos finos al jugar con los circuitos, ejercita sus manos, identifica colores, formas, favorece la motricidad fina.

## Juego N # 15

**Nombre:** Pesca magnética

**Objetivo:** Ejercita hombro, codo, muñeca para el desarrollo de la motricidad fina

### Materiales

Caña de pescar, peces de juguete



### Procedimiento:

- Se prepara el material como cañas de pescar, peces en la piscina
- Hacer que los niños formen parejas.
- A cada niño se le entrega una caña de pescar y cubeta con peces
- Pedirles que pesquen la mayor cantidad de peces
- Ver que niño lo hace más rápido.
- Todos niños deben participar.

### Evaluación

Utiliza hombros, codos, muñecas para manipular la caña de pescar, expresa felicidad al lograr pescar, mejora la coordinación y concentración.

## Juego N # 16

**Nombre:** Torre y el dado

**Objetivo:** Ejercita la pinza digital, mediante la manipulación de las piezas de madera.

**Materiales:**

Piezas de madera de color

Dado



**Procedimiento:**

- Se prepara el material haciendo una torre con las piezas de madera.
- Explicamos que el dado y las piezas tienen los mismos colores.
- El niño va a lanzar el dado.
- El color que salga en el dado es el color que el niño va a buscar en la torre.
- El niño debe sacar una pieza con mucho cuidado del mismo color que le salió en el dado.
- Si el niño hace caer la torre, pierde y la volvemos a construir.
- Se vuelve a repetir el juego para que todos los niños participen.

**Evaluación**

Utiliza sus dedos para sacar la pieza con mucho cuidado sin hacer caer la torre, mejora la precisión y coordinación óculo-manual, al repetir la actividad lo hacen mejor.



## Juego N # 17

**Nombre:** Cien pies

**Objetivo:** Mejorar la coordinación oculo manual al introducir los limpia pipas por el tubo de carto.

**Materiales:**

Tubo de cartón

Limpia pipas



**Procedimiento:**

- A cada niño entregar un tubo de cartón hecho pequeños orificios.
- Darles una porción de limpia pipas.
- Explicar que por dos orificios se debe introducir una limpia pipa.
- Al terminar jugar libremente.

**Evaluación**

El niño se pone contento al momento de realizar la actividad y ver que se parece a unos cien pies juega libremente y se divierte ejercitas su mano mejorando la motricidad fina.





## 10. BIBLIOGRAFIA

Aicad. (28 de Agosto de 2020). Inteligencia cognitiva y emocional. Obtenido de

<https://www.aicad.es/inteligencia-cognitiva-y-emocional/>

Alameda. (2018). Obtenido de <https://alamedakids.org/es/el-desarrollo-infantil>

Carrillo, M. (27 de Septiembre de 2017). *Prezi.com*. Obtenido de Prezi.com:

[https://prezi.com/p/hrb\\_w9sk4ytb/rincon-de-juegos-tranquilos/](https://prezi.com/p/hrb_w9sk4ytb/rincon-de-juegos-tranquilos/)

Código de la Niñez y Adolescencia. (21 de Abril de 2017). Obtenido de

<https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>

Delgado, J. (19 de Diciembre de 2021). *Etapainfantil.com*. Obtenido de Etapainfantil.com:

<https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>

Espacios del ser. (2 de Noviembre de 2020). Qué es Motricidad Fina. Obtenido de

<https://www.robotica.com.py/que-es-motricidad-fina-en-que-ayuda-al-nino-o-nina/>

Espinosa, P. (26 de Enero de 2017). *Redcenit.com*. Obtenido de Redcenit.com:

<https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>

Fasinarm. (20 de Junio de 2021). La importancia de la motricidad fina en la etapa infantil.

Obtenido de <https://www.fasinarm.edu.ec/motricidad-fina/>

Fonema. (18 de Octubre de 2021). La necesidad de una correcta motricidad fina y su importancia para el desarrollo de las AVD's. Obtenido de <https://www.logopediafonema.com/blog/la->





necesidad-de-una-correcta-motricidad-fina-y-su-importancia-para-el-desarrollo-de-las-avds/

Gualasaqui, I. (s.f.). *Juegos tranquilos y su incidencia en el desarrollo lógico matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de la unidad de atención creciendo con nuestros hijos C.N.H. del cantón Otavalo, Provincia de Imbabura en el año 2014 - 2015*. Repositorio Institucional.

Ley Organica de Educacion Superior. (6 de Octubre de 2010). *Ces.gob.ec*. Obtenido de Ces.gob.ec: <https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>

LOEI. (19 de Mayo de 2017). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN*. Obtenido de Ministerio de Educacion : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Martinez, E. (s.f.). *El juego como medio para favorecer el desarrollo de motricidad fina en niños de segundo grado de preescolar*. Repositorio Institucional.

Medline. (2019). Control de la motricidad fina. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002364.htm>

Nicuesa, M. (26 de Febrero de 2021). *Unomasenlafamilia.com*. Obtenido de Unomasenlafamilia.com: <https://www.unomasenlafamilia.com/juego-funcional-o-de-ejercicio-que-es-y-que-beneficios-ofrece.html>

Perez, M. (15 de Octubre de 2021). *Concepto definicion.de*. Obtenido de Concepto definicion.de: <https://concepto definicion.de/juego/>



Revilla, L. L. (2014). Desarrollo de la coordinación visomotora en. Obtenido de

<https://www.efdeportes.com/efd194/coordinacion-visomotora-en-retraso-mental-moderado.htm>

Revilla, Lic. Lorena Soledad. (2014). Desarrollo de la coordinación visomotora en. Obtenido de

<https://www.efdeportes.com/efd194/coordinacion-visomotora-en-retraso-mental-moderado.htm>

Robotica.com.py. (2 de Noviembre de 2020). *Robotica.com.py*. Obtenido de Robotica.com.py:

<https://www.robotica.com.py/que-es-motricidad-fina-en-que-ayuda-al-nino-o-nina/>

Tarres, S. (23 de Septiembre de 2021). *Guiainfantil.com*. Obtenido de Guiainfantil.com:

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>

Uemapch.blogspot.com. (30 de Marzo de 2016). *Uemapch.blogspot.com*. Obtenido de

Uemapch.blogspot.com: [http://uemapch.blogspot.com/p/blog-page\\_2.html](http://uemapch.blogspot.com/p/blog-page_2.html)

Unir. (25 de Noviembre de 2020). La importancia de trabajar la psicomotricidad gruesa y fina en

Educación Infantil. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/psicomotricidad-fina-y-gruesa/>

Villaseñor, P. (13 de Junio de 2017). ¿Cómo pueden los maestros fomentar (o impedir) el

desarrollo de habilidades socioemocionales en sus estudiantes? Obtenido de

<https://blogs.worldbank.org/es/voices/como-pueden-los-maestros-fomentar-o-impedir-el-desarrollo-de-habilidades-socioemocionales-en-sus-estudiantes>



# ANEXOS



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y**  
**HUMANÍSTICAS.**  
**CARERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL NIVEL I**

**Objetivo:** Obtener información de los juegos tranquilos para el desarrollo de la motricidad fina de los de niños de 3 a 4 inicial 1 de la Unidad Educativa de milenio “Angel Polibio Chaves” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, periodo 2023

**Instrucciones:** Marque X según corresponda su respuesta.

1. ¿A que considera usted un juego tranquilo?

Juegos de mesa

Juegos de construcción

Ensartado

Circuitos

2. ¿Qué juego tranquilo aplica con más frecuencia?

Rompecabezas

Rosetas



Pelotas

Legos

3. ¿En un juego tranquilo inician con la copia de un modelo?

Si

No

Talvez

4. ¿Un juego compuesto por un eje ayuda en el desarrollo motriz fino?

Siempre

A veces

Nunca

5. ¿La motricidad fina y la discriminación visual son empleados en los juegos tranquilos?

Si

A veces

Ocasiones

Siempre



6. ¿Un juego tranquilo produce un producto bidimensional?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Las creaciones en los juegos tranquilos los aprovechan con otros temas?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿Con un juego tranquilos exploran formas?

Si

No

A veces

9. ¿Al armar un juego tranquilo utilizaría la pinza?

Pinza trípode

Pinza digital



Pinza palmar

10. ¿En la jornada diaria cuantas veces realiza ustedes los juegos?

A veces

Siempre

Nunca



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO “ANGEL POLIBIO CHAVEZ”**

**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE INICIAL I**

**Objetivo:** Diagnosticar como se utilizan los juegos tranquilos para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de inicial I

**Instrucciones:** Leer determinadamente cada uno de los indicadores a evaluar y marque con una x la respuesta correcta según lo observado.

N°	Estudiantes	Trabaja con rosetas		Juega solo o acompaña do con legos		Juega en rincones		Arma rompecab ezas		Apila bloques		Arma figuras con legos		La docente juega con los niños		Comparten figuras con otros niños		Usan fichas de ajedrez con agilidad		Muestran cansancio en sus manos al utilizar plastilina.		
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	i	No	





1	Arévalo Matías																			
2	Barragán Elie																			
3	Caluña Matías																			
4	Guerrero Jeremy																			
5	Gómez Ariel																			
6	Coles Maite																			
7	Muguicha Mayerly																			
8	Mullo Jaylin																			
9	Pazmiño Bianca																			
10	Patín Pedro																			



11	Patín Aileth																			
12	Ochoa Yarely																			
13	Ramírez Raisa																			
14	Ramírez Ninary																			
15	Saltos Matías																			
16	Yáñez Lían																			
17	Yazuma Aylin																			
18	Yumeciba Dilan																			
	<b>Total</b>																			
	<b>Porcentaje</b>																			