



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

“LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERÍODO 2023 – 2024”

**AUTOR:**

ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY

**TUTOR:**

**DR. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO, PhD**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**2024**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



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

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

“LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERÍODO 2023 – 2024”

**AUTOR:**

ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY

**TUTOR:**

**DR. GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO, PhD**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**2024**

## **I. DEDICATORIA**

A mamá, gracias por ser mi roca y mi guía. Su sacrificio han sido mi motor para seguir adelante. Sin ti, no sería la persona valiente que soy hoy.

Abuela, gracias por sus palabras de sabiduría, su apoyo ha sido fundamental en mi camino hacia el éxito.

Lic. Catalina Ayala, quiero expresar mi gratitud por su amor incondicional, usted es como una madre para mí, brindándome orientación en cada paso del camino.

Padres Danny Peña y Eduardo Zambrano, gracias por ser mi ejemplo de perseverancia y trabajo duro. Sus consejos me han motivado a dar lo mejor de mí en cada desafío que enfrento.

Hermanas, gracias por ser mis compañeras, confidentes, siempre han estado ahí para celebrar mis logros y consolarme en las derrotas.

Amigas/os, gracias por estar a mi lado en cada paso del camino. Su amistad inquebrantable me ha dado fuerzas cuando más las necesitaba.

Y finalmente, a ti, mi amada pareja. Gracias por ser mi apoyo incondicional, mi mayor admirador, tu amor, paciencia, comprensión han sido mi refugio en los momentos de estrés y presión. Tu presencia en mi vida ha sido un regalo invaluable.

A todos ustedes, les dedico este logro que no solo es mío, sino también suyo. Sin su amor, aliento y apoyo, no habría llegado hasta aquí. Gracias

*Nayelhy Imalahy Zambrano Neira*

## II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a mi Dios y Virgen del Cisne por permitirme alcanzar mi meta.

Agradezco a mis padres, abuela, hermanas, quienes son mi mayor ejemplo de fortaleza, por confiar en mí y brindarme su apoyo incondicional durante mi carrera universitaria.

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis docentes por su invaluable apoyo durante mi proceso de investigación. Gracias a su dedicación.

A mi tutor de tesis, quiero agradecerle especialmente por su paciencia, orientación y compromiso. Su apoyo constante, sus comentarios constructivos, su dedicación a mi proyecto de investigación han sido fundamentales para su éxito. Gracias por creer en mí a lo largo de este proceso.

Mi más sincero agradecimiento a la Lic. Marcelita Naranjo por todo el apoyo emocional que me brindo en momentos difíciles. Su presencia, junto a palabras de aliento fueron un faro de luz, recordándome que rendirse no es, ni será la mejor opción.

Así mismo, quiero expresar mi reconocimiento a la prestigiosa Universidad Estatal de Bolívar por darme la oportunidad de formar parte de ella. Por último, gratifico al Centro de Educación Inicial "Teresa León de Noboa" y a las autoridades por permitirme llevar a cabo mi investigación.

### III. CERTIFICADO DEL TUTOR

**DOCTOR GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO, PHD.**

**TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

#### C E R T I F I C A

Que, el presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado: **“LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LAS PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACION INICIAL “TERESA LEÓN DE NOBOA” DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERIODO 2023 -2024”**, de autoría de: **ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY**, estudiante de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado 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 que para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

**Guaranda, 15 de mayo de 2024**

  
Firma Tutor

## DERECHOS DE AUTOR

Yo, **ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY**, portadora de la Cedula de Identidad No **1105075806**, en calidad de autor de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: "LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERIODO 2023 -2024", modalidad trabajo de integración curricular, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedo a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecida en la norma citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio digital, de conformidad a los dispuesto en el Art. 114 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Nayelhy Zambrano', with a stylized flourish above it.

Nayelhy Zambrano

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

### AUTORÍA



Yo, ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY C.I. 1105075806, egresada de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la Facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: “LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “TERESA LEÓN DE NOBOA” DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERIODO 2023 -2024”, es de mi autoría.

Atentamente.

Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

C.I. 1105075806



**Notaria Tercera del Cantón Guaranda**  
**Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez**  
**Notario**



....rio

**N° ESCRITURA 20240201003P01287**

**DECLARACION JURAMENTADA**

**OTORGADA POR:**

**NAYELHY IMALAHY ZAMBRANO NEIRA**

**INDETERMINADA**

**DI: 2 COPIAS L.L.**

Factura: 001-001-000015450

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintiuno de mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado Magister HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señorita NAYELHY IMALAHY ZAMBRANO NEIRA soltera, celular 0939837874, correo electrónico es [zambrownayelhy@gmail.com](mailto:zambrownayelhy@gmail.com), domiciliada en el Cantón Catamayo y de paso por esta ciudad de Guaranda, por sus propios derechos, obligarse a quien de conocerla doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertida de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente "Previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, de la carrera de Educación Inicial, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, manifestó que los criterios e ideas emitidas en el presente estudio de caso titulado: "LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERIODO 2023- 2024. es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora". Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue a la compareciente por mí el Notario en unidad de acto, se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

**NAYELHY IMALAHY ZAMBRANO NEIRA**

**c.c. 110507580-6**

**AB. HENRY ROJAS NARVAEZ**

**NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA**



## V. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA .....	1
II.	AGRADECIMIENTO.....	2
III.	CERTIFICADO DEL TUTOR .....	3
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	14
VII.	ABSTRACT .....	15
VIII.	INTRODUCCIÓN.....	16
1.	TEMA .....	17
2.	ANTECEDENTES.....	18
3.	PROBLEMA .....	21
3.1.	Descripción del problema .....	21
3.2.	Formulación del problema.....	22
4.	JUSTIFICACIÓN.....	23
5.	OBJETIVOS .....	25
5.1.	Objetivo general.....	25
5.2.	Objetivos específicos.....	25
6.	MARCO TEÓRICO .....	26
6.1.	Teoría científica .....	26
6.1.1.	¿Qué es el juego según varios autores?.....	26
6.1.1.2	El juego, un derecho de todos los niños .....	27

6.1.1.3. La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil.....	28
A) La afectividad .....	28
B) La motricidad .....	28
C) La inteligencia .....	29
D) La creatividad.....	29
E) La sociabilidad.....	29
6.1.1.4 Juegos y desarrollo motor .....	29
Juegos motrices.....	29
Habilidades motrices.....	30
Desarrollo motor del niño.....	30
6.1.1.5 El juego al aire libre y sus beneficios para los niños.....	31
6.1.1.6 Creando un ambiente estimulante.....	32
6.1.1.7 Juegos Digitales para Niños.....	33
6.1.1.8 ¿Qué son los juegos educativos virtuales? .....	33
6.1.1.9 ¿Cómo influyen los videojuegos en la educación?.....	33
6.1.1.2 Los juegos interactivos.....	34
¿Qué son los juegos interactivos? .....	34
6.1.1.2 Características de los juegos interactivos en niños de preescolar.....	35
A) Desarrollo de habilidades cognitivas: .....	35
B) Estimulación del aprendizaje .....	35

C)	Desarrollo de habilidades motoras.....	35
D)	Fomento de la socialización. ....	35
E)	Estimulación de la creatividad. ....	35
6.1.1.2	Tipos de juegos interactivos .....	36
<input type="checkbox"/>	Juegos de aventura interactiva.....	36
<input type="checkbox"/>	Juegos de habilidad y destreza .....	36
<input type="checkbox"/>	Juegos de preguntas y respuestas.....	36
<input type="checkbox"/>	Juegos de construcción y creatividad.....	36
6.1.1.2	¿Por qué utilizar juegos interactivos para la etapa infantil? .....	36
6.1.2.5	La influencia de los juegos interactivos en el desarrollo de habilidades motoras en los niños. ....	38
<input type="checkbox"/>	Impacto en la coordinación mano-ojo .....	38
<input type="checkbox"/>	Desarrollo de la motricidad gruesa.....	38
<input type="checkbox"/>	Exploración de Juegos Específicos.....	38
<input type="checkbox"/>	Influencia en la motivación y participación .....	38
6.1.3.1	La psicomotricidad infantil.....	39
6.1.3.2	Objetivos de la psicomotricidad infantil .....	40
6.1.3.1	¿Qué es la estimulación psicomotriz?.....	41
6.1.3.1	La importancia de la estimulación psicomotricidad en niños.....	41
6.1.3.1	Los tipos de psicomotricidad y sus beneficios.....	42
6.1.5.1	Desarrollo del ámbito de expresión corporal y motricidad de 3 a 5 años de edad en base al currículo de educación inicial 2014 .....	43

6.1.6.1	Influencia del juego en la estimulación temprana.....	45
6.1.6.2	Razones para estimular el juego durante la infancia.....	46
A)	Desarrolla las habilidades motoras .....	46
B)	Estimula el desarrollo intelectual y cognitivo .....	47
C)	Modela la personalidad .....	47
D)	Favorece la comunicación e interacción social.....	47
E)	Potencia la autonomía .....	48
6.1.3.1	La estimulación psicomotriz y los juegos interactivos .....	48
6.2.1.	Constitución de la República del Ecuador .....	50
6.2.2.	Ley Orgánica de Educación Superior, LOES .....	51
6.2.3.	Ley Orgánica de Educación Intercultural.....	51
	reglamento del regimen académico .....	51
6.2.4.	Reglamento de la unidad de integración curricular de la Universidad Estatal de Bolívar.....	52
6.2.5.	Guía metodológica para el desarrollo del trabajo de integración curricular: 52	
6.3.	Teoría Referencial .....	53
7.	MARCO METODOLÓGICO .....	56
7.1.	Enfoque de la investigación .....	56
7.1.1.	Enfoque cualitativo .....	56
7.1.2.	Enfoque cuantitativo .....	56
7.2.	DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO .....	57

7.2.1.	Estudio bibliográfico .....	57
7.2.2.	Estudio descriptivo .....	58
7.2.3.	Estudio explicativo.....	58
7.3.	MÉTODOS .....	59
7.3.1.	Método inductivo .....	59
7.3.2.	Método deductivo .....	59
7.3.3.	Análisis síntesis .....	60
7.3.4.	Investigación acción.....	60
7.4.	TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
7.5.	Población objeto de estudio .....	62
7.6.	Procesamiento de la información .....	62
9.	CONCLUSIONES .....	82
10.	Propuesta .....	84
11.	Bibliografía .....	102
12.	Anexos.....	107

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Utilización de juegos interactivos en clases.....	63
<b>Tabla 2</b> Efectividad de los juegos interactivos en el desarrollo de la estimulación psicomotriz.....	64
<b>Tabla 3</b> Impacto en la motivación y el compromiso de los niños a través de los juegos interactivos.....	65
<b>Tabla 4</b> Mejora en la comprensión y retención de los contenidos. ....	66
<b>Tabla 5</b> Uso de herramientas para la ejecución de juegos interactivos.....	67
<b>Tabla 6</b> Influencia de los juegos interactivos en las habilidades psicomotrices. ..	68
<b>Tabla 7</b> Maduración cognitiva de los niños con el uso de juegos interactivos en el aula. ....	69
<b>Tabla 8</b> Desarrollo integral de los niños con los juegos interactivos. ....	70
<b>Tabla 9</b> Utilización de fuentes bibliográficas para adquirir información sobre la psicomotricidad.....	71
<b>Tabla 10</b> Desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales.....	72
<b>Tabla 11</b> Juegos interactivos más efectivos para fortalecer la psicomotricidad. ..	73
<b>Tabla 12</b> Adquisición de los logros positivos que beneficien la vida futura de los niños. ....	75

## Índice de gráficos

Gráfico 1 Utilización de juegos interactivos en clases.....	63
Gráfico 2 Efectividad de los juegos interactivos en el desarrollo de la estimulación psicomotriz.....	64
Gráfico 3 Impacto en la motivación y el compromiso de los niños a través de los juegos interactivos.....	65
Gráfico 4 Mejora en la comprensión y retención de los contenidos. ....	66
Gráfico 5 Uso de herramientas para la ejecución de juegos interactivos.....	67
Gráfico 6 Influencia de los juegos interactivos en las habilidades psicomotrices. ....	68
Gráfico 7 Maduración cognitiva de los niños con el uso de juegos interactivos en el aula. ....	69
Gráfico 8 Desarrollo integral de los niños con los juegos interactivos.....	70
Gráfico 9 Utilización de fuentes bibliográficas para adquirir información sobre la psicomotricidad.....	71
Gráfico 10 Desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales.....	72
Gráfico 11 Juegos interactivos más efectivos para fortalecer la psicomotricidad. ....	74
Gráfico 12 Adquisición de los logros positivos que beneficien la vida futura de los niños. ....	75

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

La presente investigación se centra en el uso de juegos interactivos para fortalecer la estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 a 4 años de edad. En la actualidad, la educación pretende innovar, transformar y permitir que los niños sean los actores de su propio aprendizaje. Se busca que los niños se diviertan mientras aprenden, ya que la educación busca promover el compromiso, responsabilidad, libertad, convivencia y creatividad a través del proceso de aprendizaje.

Esta investigación se basa en la revisión de autores confiables que han estudiado los beneficios de los juegos interactivos en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños. Se evidencia que este desarrollo va más allá de los aspectos psíquicos y motrices, ya que proporciona las bases necesarias y enseña a los niños a dominar su movimiento corporal, mejorar la memoria, la atención y la concentración

Como resultado de esta investigación, se ha creado una guía metodológica de actividades manipulables e interactivas que promueven el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de Educación Inicial del Centro de Educación Inicial "Teresa León de Noboa" en la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar. Este estudio se realizó con un grupo de 15 niños y niñas.

**Palabras claves:** juegos interactivos – desarrollo – actividades - estimulación – psicomotricidad.

## VII. ABSTRACT

The present research focuses on the use of interactive games to strengthen early stimulation in the development of psychomotor skills in children from 3 to 4 years of age. Currently, education seeks to innovate, transform and allow children to be the actors of their own learning. The present investigation is based on the review of the psychomotor skills of children from the age of 3 to 4 years old, which is based on the review of the psychomotor skills of children.

This research is based on the review of reliable authors who have studied the benefits of interactive games in the development of psychomotor skills in children. It is evident that this development goes beyond the psychic and motor aspects, since it provides the necessary foundations and teaches children to master their body movement, improve memory, attention and concentration.

As a result of this research, a methodological guide of manipulative and interactive activities has been created to promote the development of psychomotor skills in early childhood education children at the "Teresa León de Noboa" Early Education Center in the city of Guaranda, Bolívar province. This study was carried out with a group of 15 children.

**Key words:** interactive games - development - activities - stimulation - psychomotor skills.

## **VIII. INTRODUCCIÓN**

Es importante destacar la importancia de trabajar en el desarrollo de la psicomotricidad desde la etapa inicial, ya que sienta las bases para el aprendizaje en etapas posteriores. El desarrollo de la psicomotricidad no se limita únicamente al ámbito psíquicos y motrices, sino que abarca aspectos más amplios, como la capacidad de coordinar los movimientos de forma voluntaria, la orientación en el espacio y el tiempo, la conciencia y representación del propio cuerpo.

El trabajo de investigación se llevó a cabo en el Centro de Educación Inicial "Teresa León de Noboa", donde se identificó una falta de desarrollo psicomotriz a través de juegos interactivos. Se observó que la insuficiente utilización de materiales manipulables e interactivos había llevado a una escasa responsabilidad, autonomía y creatividad en los niños.

El objetivo principal de esta investigación fue desarrollar el área psicomotora de los niños para permitir que los mismos sean más autónomos y puedan tomar decisiones correctas en el futuro, basadas en la resolución de problemas.

Para llevar a cabo esta investigación, se trabajó con bases teóricas relacionadas con el tema y problema planteado lo que posibilitó establecer objetivos generales y específicos, justificando las razones para continuar con la investigación, se elaboró un marco teórico, además se determinó la metodología utilizada, logrando analizar e interpretar los resultados obtenidos, permitiendo redactaron las conclusiones del proyecto investigativo y en la propuesta se planteó una serie de pasos a seguir, que incluyen la introducción, los objetivos y el desarrollo.

## **1. TEMA**

Los juegos interactivos para la estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años de edad en el Centro de Educación Inicial "Teresa León de Noboa" de la provincia de Bolívar ciudad de Guaranda en el período 2023 – 2024.

## **2. ANTECEDENTES**

En esta sección, se exponen de manera clara los temas más importantes que se abordó en esta investigación en relación con los juegos interactivos para el desarrollo de la psicomotricidad. En la investigación, se consideró estudios realizados tanto a nivel internacional como nacional, ya que muchos de estos estudios revelan diversas realidades y resultados al implementarlos en la práctica.

En el Ecuador, la educación desempeña un papel fundamental a lo largo de toda vida, ya que sin educación no puede haber progreso tanto individual como social. Además, es importante tener en cuenta que la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) y la Constitución establecen que la educación está sujeta a cambios constantes. En este sentido, los juegos interactivos no solo contribuyen a que los niños aprendan de manera efectiva, sino que también ayudan a mejorar la calidad educativa en general.

Por ese motivo, los juegos interactivos tienen como objetivo transformar el método de enseñanza para los niños, mejorando su proceso de aprendizaje de una manera divertida y creativa. Por lo tanto, (Vite, 2016) en su investigación sobre los “Juegos interactivos”, explica que los juegos son una forma de enseñanza en la que los estudiantes participan activamente y desarrollan aspectos relevantes a través de los mismos, ya que los juegos favorecen el aprendizaje significativo y promueve un desarrollo integral a través de clases dinámicas y tecnológicas, lo que mejora significativamente la calidad educativa.

Pues, hoy en día, lo que busca esta educación es fomentar la autonomía en los niños y, de igual manera, hacer que los docentes sean responsables al impartir clases

y tengan la libertad de reflexionar sobre los recursos y materiales que utilizan en el aula. Si el docente utiliza los juegos interactivos de manera adecuada, está enseñando al niño a ser comprometido, reflexivo, curioso y constante.

De tal modo, la educación nos brinda la oportunidad de realizar modificaciones en las clases, convirtiéndolas en experiencias más alegres y significativas. En este sentido, el papel del docente es fundamental, ya que la forma en que imparte las clases determina la motivación de los niños a la hora de aprender.

Así mismo, (MonteRozas06., 2020), menciona que: la estimulación psicomotriz, lleva al niño a través del movimiento a la formación de las estructuras cognitivas de atención, memoria, percepción, lenguaje y a los niveles de pensamiento superiores que le irán permitiendo interpretar las nociones de espacialidad, temporalidad, velocidad, entre otras, al mismo tiempo que su movimiento se hace más autónomo y consciente a través de la expresión y del lenguaje.

Al desarrollar esta habilidad en los niños, también les permite tomar conciencia de su propio cuerpo y expresarse de una manera más efectiva, sintiéndose capaces de tomar iniciativas y ser autónomos. Su conocimiento intuitivo se vuelve significativo al manipular, observar, reflexionar y representar objetos.

En conclusión, entendemos que abordar la utilización de juegos interactivos para fomentar el área psicomotriz en el desarrollo infantil es un asunto complejo. Este enfoque no solo influye en la metodología educativa aplicada a los niños, sino también en los fundamentos básicos de los movimientos y aspectos psíquicos, los cuales se convertirán en elementos centrales en el desarrollo integral de los niños.

Este aspecto se vuelve crucial en el ámbito educativo, ya que contribuye al desarrollo de la identidad, independencia e integralidad de cada individuo.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1.Descripción del problema**

La influencia de los juegos interactivos en el desarrollo psicomotriz, ya sean, virtuales o físicos, en la actualidad son muy significativos y abarca diferentes aspectos que se detallaran a continuación.

La no utilización de juegos interactivos puede tener varios impactos en el desarrollo psicomotor de niños de tres a cuatro años de edad, lo que posibilitaría un deficiente desarrollo en las habilidades físicas, cognitivas y sociales tales como correr, saltar, trepar y equilibrarse; por consiguiente, la falta de participación en estos juegos podría limitar las oportunidades para que los niños practiquen y perfeccionen estas habilidades fundamentales.

También, se determina que la no participación en juegos que implican manipulación de objetos pequeños podría afectar negativamente el desarrollo de estas habilidades, además se ha identificado que la falta de exposición de estímulos podría influir en el desarrollo cognitivo general de los niños.

Es importante recalcar que, la falta de oportunidades para jugar puede tener consecuencias en el desarrollo psicomotor, social y emocional de un niño. Es crucial promover entornos que ofrezcan una amplia variedad de experiencias lúdicas y actividades físicas para respaldar un desarrollo saludable.

La carencia de estas experiencias y actividades puede llevar a dificultades en la percepción espacial y la comprensión del entorno, lo que podría influir en la capacidad del niño para relacionarse con otros.

### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo influye los juegos interactivos en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años de edad en el Centro de Educación "Teresa León de Noboa" de la provincia de Bolívar ciudad de Guaranda en el período 2023 – 2024?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se enfocará en la importancia de cómo influyen los juegos interactivos para la estimulación en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años de edad, teniendo en cuenta que es un tema de estudio que causa gran impacto en la sociedad.

El trabajo permitirá mostrar los cambios que presentaran los niños, dentro de su desarrollo psicomotriz, tomando en cuenta que hoy en día, los juegos interactivos se han convertido en un beneficio en la salud y el bienestar de los niños, ya que varios estudios revelan que el juego ayuda a reducir el estrés tóxico y promueve relaciones seguras y estables, lo que favorece a la resiliencia socioemocional de los niños.

Adicional a ello va enfocado en ofrecer ayuda, ante la necesidad de mejorar el aprendizaje innovador con los juegos interactivos lo que permitirá investigar la evolución de los niños a través de las concepciones teóricas sobre la estimulación, desarrollo psicomotriz y juegos interactivos, pues se considera que son aportes importantes para la realización del presente proyecto, porque existe la necesidad de conocer cómo los juegos interactivos ya sean virtuales o físicos, influyen en una adecuada estimulación psicomotriz dentro de su hogar, escuela y sociedad.

Los juegos interactivos pueden fomentar el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como correr, saltar, trepar y equilibrarse, así mismo pueden contribuir al desarrollo de habilidades motoras finas, como la coordinación mano-ojo y la destreza manual.

Otra de las razones para la elección de la temática, ha sido reflexionar sobre el impacto de los juegos interactivos en la educación infantil ya que los mismos transforman el aprendizaje en un juego divertido, emocionante y sin clases aburridas. Esto hace que los niños asimilen y retengan los contenidos casi sin darse cuenta.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1.Objetivo general**

Establecer la incidencia de los juegos interactivos en el desarrollo psicomotriz de niños de 3 a 4 años de edad del centro de educación inicial "Teresa León de Noboa" de la provincia de Bolívar ciudad de Guaranda en el período 2023 – 2024.

### **5.2.Objetivos específicos**

**OE1:** Determinar las diferentes corrientes teóricas epistemológicas de estimulación psicomotriz mediante los juegos interactivos para conocer y obtener conocimientos significativos sobre la importancia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

**OE2:** Identificar los principales juegos interactivos que permitan el desarrollo eficiente de la psicomotricidad en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 3 a 4 años de edad en el centro de educación "Teresa León de Noboa".

**OE3:** Crear una guía metodológica que permita el uso adecuado de los juegos interactivos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo psicomotriz de los niños de 3 a 4 años de edad.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría científica**

#### **6.1.1. ¿Qué es el juego según varios autores?**

El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, que se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante el desarrollo infantil

A continuación, teorías psicológicas que explican el juego y sus beneficios:

- El juego es un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia en el niño (Erikson, 1963, 1977).
- El juego es una forma en la que el niño encuentra una interacción social (Parten, 1932).
- A través del juego hay un crecimiento en el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de impulsos, la curiosidad, las estrategias para la solución de problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal (Shefatya y Smilansky, 1990).
- El juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta (Vygotsky, 1933).

Con el criterio de los diversos autores, se recalca que el juego es una herramienta sumamente importante para el desarrollo de los niños, y más aún cuando va enfocado a un correcto desenvolvimiento motor – cognitivo, llegando así, a satisfacer las necesidades educativas de los alumnos, recordando que el juego es una de las mejores metodologías de aprendizaje ya que los niños aprenden a través de la exploración y la manipulación de objetos.

### **6.1.1.2 El juego, un derecho de todos los niños**

El derecho al juego se define en el artículo 31 de la Convención sobre los derechos del Niño como *“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.”*

Los niños tienen derecho al juego. El juego es espontáneo, gratuito, creativo, socializador y les permite a los niños explorar, indagar e incluso resolver problemas. Si bien en las vacaciones la presencia del juego en la vida de los niños se hace más evidente, es importante que el juego no se limite a los momentos de “esparcimiento o descanso” o a ser una motivación para una actividad. El juego está presente en las distintas dimensiones de los niños y su relación con el mundo.

(Maguared, 2017)

El derecho al juego es de gran importancia ya que se reconoce como un derecho fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. A pesar de su importancia, a menudo se observa una falta de reconocimiento formal y de apoyo suficiente a este derecho. El juego no solo es una actividad recreativa, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños. Además, proporciona un espacio para la expresión, la creatividad, el aprendizaje y la interacción social, lo que es crucial para su bienestar general. Es fundamental promover y proteger el derecho al juego, garantizando que los niños tengan acceso a entornos seguros y adecuados para jugar, así como oportunidades para participar en actividades lúdicas que enriquezcan su desarrollo.

### **6.1.1.3. La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil**

Sabemos los múltiples beneficios del juego, este facilita a los niños el uso de su creatividad a la par que el desarrollo de su imaginación y las habilidades y destrezas físicas, cognitivas y emocionales. Pero nos interesa clasificar dichos beneficios en función de las áreas de desarrollo infantil. En este sentido, se establece una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego:

#### **A) La afectividad**

En las etapas iniciales del desarrollo infantil la afectividad cobra un papel clave, ya que es en ese momento cuando comienza a forjarse la identidad y personalidad con el fomento de la autonomía. A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone un recurso primordial que permite al niño la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones. Mediante el juego, el niño está involucrado no sólo en la autoexpresión sino también en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo.

#### **B) La motricidad**

El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños deben jugar. El poder del juego como motor del aprendizaje en la primera infancia y como una fuerza vital para el físico de los niños pequeños, el desarrollo social y emocional está fuera de toda duda. Gracias al juego los niños van comprendiendo su funcionamiento corporal de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación.

### **C) La inteligencia**

El desarrollo sensoriomotor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas. Asimismo, el juego influye positivamente en el desarrollo psicológico con grandes aportaciones a las áreas de lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado.

### **D) La creatividad**

El juego educativo produce incrementos en el pensamiento creativo favoreciendo el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. El juego en sí mismo constituye un modo de expresión de la creatividad de modo espontáneo y natural, a través de él el niño otorga protagonismo a sus fantasías e imaginación.

### **E) La sociabilidad**

El juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos. Igualmente, mediante el juego el niño socializa, formula y da solución a problemas propios de su edad.

(García, 2020)

## **6.1.1.4 Juegos y desarrollo motor**

### **Juegos motrices**

El juego motor es un medio que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices

significativas y pueden cumplir distintos objetivos ya sean pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales y deportivos.

Los juegos motrices permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, así como el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones. Representan una unión entre percepción, pensamiento, acción y la filogénesis biológica y motriz del movimiento humano.

### **Habilidades motrices**

Las habilidades motoras es la competencia adquirida por un sujeto para realizar una tarea concreta, reciben este nombre porque son habilidades desarrolladas por todos los individuos, que han permitido su supervivencia y porque es el pilar fundamental en el que se apoyan los aprendizajes motores posteriores.

(Pol-Rondón , Durruthy-Rivera , & Robert-Gómez , 2021)

### **Desarrollo motor del niño**

Por otro lado, entre los 0 y los 3 años, los niños experimentan y exploran el entorno utilizando su cuerpo, aprendiendo, probando y equivocándose, aunque en esta etapa aún no se ha desarrollado una percepción consciente del cuerpo en el espacio. Entre los 0 y los 12 años, los niños desarrollan la conciencia de su cuerpo, y evoluciona la conciencia del cuerpo en estados estáticos o dinámicos, especialmente en relación con el espacio y los objetos que lo rodean.

Como hemos visto, intentar, caer, levantarse y volver a intentarlo son actividades sumamente valiosas que favorecen el desarrollo de la motricidad de los pequeños. Cada movimiento les ayuda a ir mejorando el equilibrio y la coordinación, además de contribuir con la seguridad y la autoestima.

(Chicco, s.f.)

#### **6.1.1.5 El juego al aire libre y sus beneficios para los niños**

El juego al aire libre es considerado muy importante para el desarrollo intelectual, motor emocional y social de los niños. Equilibra e armoniza los aprendizajes intelectuales y los motores, integrando estas habilidades de manera coherente en la conducta del niño. Además, ofrece beneficios a la familia como un todo.

*El juego al aire libre ofrece beneficios tanto para los niños como para toda la familia:*

- **Conexión:** el tiempo juntos en familia en entornos abiertos (si es en la naturaleza, mejor), en general significa tiempo de calidad y de atención plena a los niños, momentos que siempre recordarán.
- **Ejercicio físico:** jugar en la naturaleza o en el exterior nos hace movernos a todos, lo que previene la obesidad y promueve el bienestar físico y psicológico.

*Para los peques jugar en la naturaleza (montaña, playa, campo, nieve), o en parques al aire libre les estimula en muchos aspectos:*

- **Creatividad:** al jugar con materiales diversos y de manera menos estructurada, el juego al aire libre favorece la imaginación y la creatividad.

- **Autonomía:** los niños tienen que proponer juegos o soluciones ya que en el exterior no todo está controlado, lo que fomenta su autonomía, iniciativa e independencia.

(Minto, 2021)

#### **6.1.1.6 Creando un ambiente estimulante**

Para promover el desarrollo de las niñas y los niños es importante que satisfagas su curiosidad y les brindes atención, afecto, tiempo, espacio y materiales que enriquezcan sus capacidades facilitándoles espacios para jugar.

Para lograrlo toma en cuenta los siguientes puntos:

- Observa y reconoce sus intereses para proponer actividades afines a éstos.
- Escoge objetos variados que tengan formas, tallas, pesos y texturas diferentes para jugar.
- Muéstrales diferentes juegos a través de los cuales puedan divertirse y experimentar que involucren sensaciones y movimientos.
- Inventen juntos historias y dibujos sobre seres imaginarios que promuevan el uso de la imaginación.
- Mientras juegan bríndales atención, disfruta la actividad y dales tiempo suficiente para jugar.
- Procura que toda tu familia participe en los juegos como parte de una convivencia sana
- Muéstrales los juegos tradicionales de tu comunidad.

(Silim, 2022)

### **6.1.1.7 Juegos Digitales para Niños**

#### **6.1.1.8 ¿Qué son los juegos educativos virtuales?**

Se trata de juegos hechos para soportes o dispositivos digitales (ordenadores, tabletas y smartphones) en los que hay una doble finalidad: entretener y enseñar al usuario. Por eso, lo habitual es que el consumidor de los videojuegos educativos virtuales sean los más pequeños, quienes pueden disfrutar de estos videojuegos en el aula, en casa o desde cualquier lugar con conexión a Internet.

En definitiva, los videojuegos educativos son productos que, ya sean para los más pequeños o para usuarios especializados a los que se les quiere dar una formación, sirven de herramienta para el desarrollo de habilidades. No solo eso, sino que estos videojuegos son la vía más divertida para hacerlo, puesto que con ellos se potencia la interacción y otras capacidades del usuario.

#### **6.1.1.9 ¿Cómo influyen los videojuegos en la educación?**

Antiguamente eran los balones, los juegos en parques y plazas o las bicicletas, entre otros, los entretenimientos de los más pequeños. No obstante, hace ya algunas décadas, el videojuego comenzó a sustituirlos o, por lo menos, a complementar esta clase de actividades.

Hoy hablamos de muchas aplicaciones para móviles, tabletas y smartphones, además de los videojuegos que se continúan desarrollando. Los juegos virtuales se han consolidado como una vía de entretenimiento. Y no solo eso, sino que son muchos los padres que apoyan los videojuegos educativos para niños por razones como:

- Fomentan el desarrollo capacidades de los más pequeños.
- Permiten a los niños familiarizarse con plataformas y nuevas tecnologías que serán esenciales en sus actividades del mañana.
- Al jugar con dispositivos conectados a Internet, ofrecen a los padres la posibilidad de tener “controlados” a sus hijos en lo que a proximidad física se refiere.

(Gunka Studios, 2021)

### **6.1.1.2 Los juegos interactivos**

#### **¿Qué son los juegos interactivos?**

Los juegos interactivos son una forma de enseñanza en la que los estudiantes participan activamente y desarrollan aspectos relevantes a través del juego. Estos juegos favorecen el aprendizaje significativo y tienen características específicas.

(Vite, 2016)

En la etapa infantil, los juegos interactivos facilitan la formación de habilidades y conocimientos de manera creativa y didáctica. Ayudan a los niños a memorizar nuevas palabras, aprender números, colores, canciones y expresar emociones. Además, los juegos interactivos estimulan la mente y la memoria de los niños, permitiéndoles incorporar conocimientos de manera más rápida y demostrando sus capacidades a los padres.

(School, 2023)

Los juegos interactivos para niños deben ser dinámicos, flexibles y participativos. Estas actividades no solo son medios de entretenimiento, sino que también pueden educar y promover la reflexión. Los juegos interactivos son

especialmente importantes en la vida de los niños, ya que provocan cambios notorios en su conducta. Pueden realizarse en diferentes lugares, como el hogar.

#### **6.1.1.2 Características de los juegos interactivos en niños de preescolar**

Los juegos interactivos en edad preescolar constan de varias características importantes y relevantes. A continuación se detalla alguna de ellas:

- A) Desarrollo de habilidades cognitivas:** Los juegos interactivos en edad preescolar pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.
- B) Estimulación del aprendizaje:** Estos juegos pueden ser una forma divertida de estimular el aprendizaje en los niños en edad preescolar. Pueden ayudar a los niños a aprender conceptos básicos como los números, las formas, los colores y las letras.
- C) Desarrollo de habilidades motoras:** Los juegos interactivos también pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras finas y gruesas. Al jugar con dispositivos táctiles o con juguetes interactivos, los niños pueden mejorar su coordinación mano-ojo y su destreza manual.
- D) Fomento de la socialización:** Los juegos interactivos en edad preescolar pueden promover la interacción social entre los niños. Al jugar juntos, los niños pueden aprender a compartir, a tomar turnos y a trabajar en equipo.
- E) Estimulación de la creatividad:** Los juegos interactivos pueden fomentar la creatividad en los niños al permitirles explorar diferentes escenarios y soluciones.

(Mundo Primaria, 2023)

Es crucial considerar que estas características no son mutuamente excluyentes, y los juegos interactivos pueden combinar varias de ellas. También es fundamental que los juegos interactivos en edad preescolar sean apropiados para la edad y desarrollo de los niños, y que se utilicen de manera equilibrada junto con otras actividades de aprendizaje y juego.

#### **6.1.1.2 Tipos de juegos interactivos**

Existen varios tipos de juegos interactivos. Algunos de ellos incluyen:

- **Juegos de aventura interactiva:** Estos juegos permiten a los jugadores tomar decisiones y resolver puzzles mientras avanzan en una historia. Los jugadores pueden influir en el desarrollo de la trama y el resultado del juego.
- **Juegos de habilidad y destreza:** Estos juegos se centran en el desarrollo de habilidades motoras y coordinación mano-ojo. Pueden incluir actividades como lanzar, atrapar, saltar o mover objetos en la pantalla.
- **Juegos de preguntas y respuestas:** Estos juegos desafían a los jugadores a responder preguntas en diferentes áreas de conocimiento. Pueden ser juegos de trivia, crucigramas, adivinanzas, entre otros.
- **Juegos de construcción y creatividad:** Estos juegos permiten a los niños construir y crear diferentes estructuras, objetos o mundos virtuales. Pueden fomentar la imaginación, la resolución de problemas y la creatividad.

La elección de un juego interactivo adecuado dependerá de los intereses y necesidades de los niños, así como de su edad y nivel de desarrollo.

#### **6.1.1.2 ¿Por qué utilizar juegos interactivos para la etapa infantil?**

Los juegos interactivos son beneficiosos para la etapa infantil por varias razones:

- Estimulan el aprendizaje: Los juegos interactivos permiten a los niños explorar, experimentar y dar sentido al mundo que les rodea. A través del juego, pueden desarrollar habilidades cognitivas, motoras, sociales y emocionales.
- Fomentan la creatividad: Los juegos interactivos ofrecen a los niños la oportunidad de utilizar su imaginación y creatividad. Pueden inventar historias, resolver problemas y tomar decisiones, lo que promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Mejoran la motivación y el compromiso: Los juegos interactivos son divertidos y atractivos para los niños. Al estar activamente involucrados en el juego, se sienten motivados y comprometidos, lo que facilita el proceso de aprendizaje.
- Desarrollan habilidades sociales: Los juegos interactivos a menudo implican la colaboración y la interacción con otros niños. Esto ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía.
- Refuerzan el contenido educativo: Los juegos interactivos pueden ser diseñados específicamente para enseñar conceptos y habilidades específicas. Pueden ayudar a los niños a aprender letras, números, colores, formas y otros conceptos importantes de una manera divertida y atractiva.

(Unicef, 2018)

En resumen, los juegos interactivos son una herramienta valiosa en la etapa infantil, ya que estimulan el aprendizaje, fomentan la creatividad, mejoran la motivación y el compromiso, desarrollan habilidades sociales y refuerzan el contenido educativo. Estos juegos permiten a los niños aprender de manera activa y participativa, lo que facilita su desarrollo integral.

### **6.1.2.5 La influencia de los juegos interactivos en el desarrollo de habilidades motoras en los niños.**

La influencia de los juegos interactivos en el desarrollo de habilidades motoras en los niños es un tema significativo y ha sido objeto de numerosas investigaciones. Estos juegos tienen varios impactos positivos en el desarrollo motor de los niños. A continuación, se detallan algunos de ellos:

- **Impacto en la coordinación mano-ojo**

Los juegos interactivos pueden ayudar a mejorar la coordinación mano-ojo en los niños. Estos juegos requieren que los niños utilicen sus manos y ojos de manera sincronizada para completar tareas y alcanzar objetivos dentro del juego.

- **Desarrollo de la motricidad gruesa**

Los juegos interactivos también pueden contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Estos juegos suelen involucrar movimientos físicos, como saltar, correr o balancearse, lo que ayuda a fortalecer los músculos y mejorar la coordinación motora.

- **Exploración de Juegos Específicos**

Los juegos interactivos ofrecen una variedad de opciones y temáticas, lo que permite a los niños explorar diferentes tipos de juegos y actividades. Esta exploración les brinda la oportunidad de desarrollar y perfeccionar habilidades motoras específicas, como la destreza manual o la percepción de colores y formas.

- **Influencia en la motivación y participación**

Los juegos interactivos suelen ser divertidos y atractivos, lo que aumenta su motivación y participación en las actividades. Esta mayor motivación puede llevar a un mayor compromiso con el juego y, como resultado, a un mayor desarrollo de habilidades motoras.

(García Márquez & Alarcón Adalid, 2011)

### **6.1.3.1 La psicomotricidad infantil**

La psicomotricidad infantil hace referencia al nivel de desarrollo motriz del sistema nervioso central como principal regulador de los movimientos corporales y el funcionamiento cognitivo y emocional. Así pues, la psicomotricidad infantil es un aspecto clave en el desarrollo infantil que va a condicionar para siempre a los seres humanos, puesto que se han de adquirir habilidades imprescindibles para llevar a cabo tareas del día a día de un adulto.

(Euroinnova Business School, 2023)

Se calcula que a los 5 años los niños ya han de tener completamente afinadas sus destrezas psicomotrices. Algunas de ellas incluyen escribir, saltar de un lado a otro, esbozar reacciones faciales, enroscar botellas, dibujar, entre otras actividades habituales. Además, distinguimos entre psicomotricidad fina y psicomotricidad gruesa. La psicomotricidad gruesa hace referencia a habilidades motoras más generales como sentarse, gatear, correr o subir escaleras. Por su parte, la psicomotricidad fina alude a otras destrezas motoras mucho más precisas o focalizadas como recortar con tijeras o cerrar una cremallera.

### **6.1.3.2 Objetivos de la psicomotricidad infantil**

- Motivar los sentidos a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior.
- Cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- Hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- Ampliar y valorar la identidad propia y la autoestima dentro de la pluralidad grupal.
- Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible.
- Crear una conciencia y un respeto a la presencia y al espacio de los demás.

(Esteban, 2021)

La psicomotricidad en los niños se centra en la relación entre el cuerpo y el entorno, y busca estimular los sentidos a través de sensaciones y conexiones. Algunos aspectos clave de la psicomotricidad incluyen desarrollar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y las respuestas del cuerpo, permitir que los niños descubran y expresen sus habilidades a través de la creatividad y la expresión emocional. Además, la psicomotricidad contribuye a fortalecer la identidad y la autoestima de los niños dentro de un grupo diverso, brindándoles seguridad al expresarse de diversas formas como seres valiosos, únicos e irrepetibles.

### **6.1.3.1 ¿Qué es la estimulación psicomotriz?**

La estimulación psicomotriz, lleva al niño a través del movimiento a la formación de las estructuras cognitivas de atención, memoria, percepción, lenguaje y a los niveles de pensamiento superiores que le irán permitiendo interpretar las nociones de espacialidad, temporalidad, velocidad, entre otras, al mismo tiempo que su movimiento se hace más autónomo y consciente a través de la expresión y del lenguaje.

Todo movimiento es indisoluble de psiquismo que lo produce e implica por este hecho a la personalidad completa.

Por esto trabajar adecuadamente la psicomotricidad del niño en la etapa 0-6 años que nos ocupa es de suma importancia. Conocer la evolución del desarrollo del niño es la base de la que debemos partir para entender cómo evoluciona la motricidad de este.

(MonteRozas06., 2020)

### **6.1.3.1 La importancia de la estimulación psicomotricidad en niños**

Trabajar y potenciar la psicomotricidad en niños durante su etapa infantil es vital para el desarrollo afectivo, cognitivo y motriz, ya que los más pequeños aprenderán, jugarán y crecerán en función de la relación que tengan con el entorno y las demás personas.

Por otro lado, hay que destacar la figura del educador infantil en el desarrollo de la psicomotricidad. Estos especialistas serán los encargados de detectar los puntos fuertes y débiles en los más pequeños para ayudarles a desarrollar sus

capacidades, así como una gran confianza mediante la aplicación de las herramientas necesarias.

La psicomotricidad infantil también ayudará a los más pequeños a estimular sus destrezas musculares y a desarrollar un pensamiento crítico, mejorando la concentración. Asimismo, esta disciplina aplicada en el ámbito de la educación infantil también facilita la perfilación del control postural, estimula la percepción y fortalece la autoestima de los niños.

#### **6.1.3.1 Los tipos de psicomotricidad y sus beneficios**

Hay dos tipos de psicomotricidad en los que se divide esta disciplina. En primer lugar, se encuentra la *psicomotricidad fina*, la cual trabaja los movimientos en detalles centrándose en tareas pequeñas y delicadas como las que se pueden realizar con los dedos o músculos de la cara. En segundo lugar, está la *psicomotricidad gruesa* que se refiere a los grandes movimientos que los más pequeños pueden llevar a cabo con su cuerpo como jugar, saltar o correr.

Por otro lado, los beneficios de la psicomotricidad infantil se vinculan a las tres grandes áreas del desarrollo como son la cognitiva, la motora y la socio-afectiva, aportando las siguientes ayudas a los infantes en su aprendizaje:

- Favorecer el control sobre el cuerpo.
- Ayudar en la coordinación motora, equilibrio y sentido del espacio.
- Mejorar la memoria y la creatividad.
- Estimular la percepción y exploración del entorno.
- Mejorar la autoestima, tanto grupal como individual.

(Heredia, 2023)

**6.1.5.1 Desarrollo del ámbito de expresión corporal y motricidad de 3 a 5 años de edad en base al currículo de educación inicial 2014**

**6.1.5.2 Las destrezas que el niño debe lograr de 3 a 4 años de edad son:**

**Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.**

- Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.
- Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 15 a 25 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 40 a 60 cm.
- Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas con apoyo.
- Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

**Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.**

- Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.

**Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.**

- Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.

- Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, y curvas con altura (aprox. 5 cm) intentando mantener el control postural.
- Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).

**Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras). Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).**

- Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).

**Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.**

- Realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.
- Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.
- Realizar representaciones gráficas utilizando el garabateo con nombre.
- Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como: patear pelotas hacia diferentes direcciones.

**Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.**

- Identificar en su cuerpo y en el de las demás partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial.

- Utilizar frecuentemente una de las dos manos o pies al realizar las actividades.

**Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).**

- Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.

**Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.**

- Ubicar algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo, adelante atrás.
- Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.
- Realizar desplazamientos y movimientos utilizando el espacio total a diferentes distancias (largas-cortas).
- Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gráficas.
- Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).

#### **6.1.6.1 Influencia del juego en la estimulación temprana**

La influencia del juego en la estimulación temprana es significativa para el desarrollo psicomotor de los niños. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de involucrarse en actividades enriquecedoras que promueven la

estimulación temprana. El juego no solo es placentero y divertido, sino que también es una forma de aprendizaje. Al permitir que los niños elijan las actividades en las que desean participar, se fomenta su compromiso y participación activa, lo que contribuye a su desarrollo psicomotor. Además, el juego es una herramienta para que los niños exploren el mundo que les rodea, se conozcan a sí mismos y adquieran habilidades y destrezas para el futuro

El juego también es fundamental para el desarrollo infantil, ya que es la actividad principal a la que los niños dedican la mayor parte de su tiempo despiertos. A través del juego, los niños interactúan con su entorno, desarrollan habilidades y aprenden sobre el mundo que les rodea. Se considera que el juego es el primer ensayo de la vida, y a través de él, los niños comienzan a desarrollar sus habilidades y a interactuar con su entorno, lo que influye en su desarrollo psicomotor y cognitivo.

(Delgado, 2021)

#### **6.1.6.2 Razones para estimular el juego durante la infancia**

##### **A) Desarrolla las habilidades motoras**

La actividad lúdica es un ejercicio estupendo para que el niño desarrolle sus habilidades motoras gruesas. Permite mejorar el equilibrio y la coordinación mano-ojo, a la vez que se convierte en un entrenamiento perfecto para consolidar los ejercicios físicos como la marcha, el salto y la carrera. Además, es perfecto para estimular las habilidades motoras finas a través del agarre de los juguetes y del dibujo.

### **B) Estimula el desarrollo intelectual y cognitivo**

El juego es una actividad vital en el desarrollo cognitivo e intelectual de un niño. A través de la actividad lúdica el pequeño puede representar al mundo que le rodea estableciendo sus propios símbolos para imitar las actitudes y comportamientos de los adultos. De hecho, mediante ese juego de imitación el niño va asimilando el contenido de su entorno partiendo de modelos concretos para, más tarde, recrear situaciones más abstractas y creativas. A lo largo de ese proceso, la percepción, el pensamiento, la creatividad y la imaginación se desarrollan, a la vez que aprende nuevas estrategias de solución de problemas.

### **C) Modela la personalidad**

Mediante el juego el niño va asimilando diferentes actitudes y maneras de actuar adecuadas a su entorno y poco a poco, va desarrollando sus propios gustos, intereses, formas de comportarse y de relacionarse con los demás; es decir, va moldeando su personalidad. En este proceso también se forma y consolida el autoconcepto, la autoestima y la autovaloración.

### **D) Favorece la comunicación e interacción social**

Interactuar con los adultos y con otros niños mediante el juego es mucho más fácil que hacerlo de forma directa. Por eso, los niños utilizan las actividades lúdicas como una herramienta para comunicarse con las personas que le rodean y hacer nuevos amigos. Por consiguiente, el juego se convierte en el primer agente socializador porque es a través de este que el niño, que aún no ha aprendido a relacionarse con los demás, logra establecer nuevas relaciones. Además, es una forma estupenda para desarrollar las habilidades comunicativas y el lenguaje.

### **E) Potencia la autonomía**

A medida que el niño crece y comienza a explorar su entorno, aprender de este. Empieza a conocer objetos diferentes, a experimentar nuevas vivencias y a descubrir cosas que no conocía. También descubre lo que le gusta y lo que no, y establece pautas personales que lo diferencian de los demás. De esta manera, el niño se empieza a interesar por lo que en verdad le gusta y le dedica especial atención a los juegos que prefiere. En ese proceso va desarrollando cierto nivel de autonomía, separándose de los padres y ganando en independencia.

(Farias, 2023)

#### **6.1.3.1 La estimulación psicomotriz y los juegos interactivos**

La estimulación psicomotriz y los juegos interactivos son recursos importantes en el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas en niños y adultos. La estimulación psicomotriz se refiere a la promoción del desarrollo de habilidades motoras y cognitivas a través de actividades lúdicas y de movimiento. Los juegos interactivos, por otro lado, son actividades que involucran la participación activa del jugador y pueden ser utilizados como herramientas educativas para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades específicas.

La estimulación psicomotriz a través de juegos interactivos puede tener varios beneficios. Estos juegos pueden ayudar a mejorar la coordinación motora, la concentración, la memoria, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales. Además, los juegos interactivos pueden ser una forma divertida y motivadora de aprender y practicar habilidades motoras y cognitivas.

Algunos ejemplos de juegos interactivos que pueden la psicomotricidad incluyen juegos de movimiento que requieren saltar, correr o hacer movimientos específicos, juegos de construcción que promueven la coordinación mano-ojo y la destreza manual, y juegos de memoria y resolución de problemas que estimulan el pensamiento lógico y la concentración.

(Simbaña, 2021)

Es importante destacar que la estimulación psicomotriz y los juegos interactivos deben adaptarse a las necesidades y capacidades individuales de cada persona. Es recomendable la orientación de profesionales especializados en el desarrollo psicomotor para diseñar actividades y juegos adecuados.

## **6.2. Teoría legal**

### **6.2.1. Constitución de la República del Ecuador**

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

1. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
2. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias.

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo 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.

**Art. 386.-** El sistema comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales.

(Asamblea Nacional del Ecuador, 2008)

### **6.2.2. Ley Orgánica de Educación Superior, LOES**

**Art. 3.-** Fines de la Educación Superior. - La educación superior de carácter humanista, cultural y científica constituye un derecho de las personas y un bien público social que, de conformidad con la Constitución de la República, responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

(Asamblea Nacional , 2010)

### **6.2.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 40** de la LOEI, orienta las actividades del nivel educativo básico a diferentes aspectos, incluyendo la autonomía de los niños de 3 a 5 años, para asegurar y respetar sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo y potencia de su crecimiento y aprendizaje, sus habilidades, talentos y capacidades.

reglamento del regimen académico

**Art. 29.-** Aprendizaje práctico-experimental.- El aprendizaje práctico-experimental es el conjunto de actividades (individuales o grupales) de aplicación de contenidos conceptuales, procedimentales, técnicos, entre otros, a la resolución de problemas prácticos, comprobación, experimentación, contrastación, replicación y demás que defina la IES; de casos, fenómenos, métodos y otros, que pueden requerir uso de infraestructura (física o virtual), equipos, instrumentos, y demás material, que serán facilitados por las IES.

(Consejo de Educación Superior, 2017)

#### **6.2.4. Reglamento de la unidad de integración curricular de la Universidad Estatal de Bolívar**

**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 período académico ordinario y son las siguientes:

**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.

(Universidad Estatal de Bolívar)

#### **6.2.5. Guía metodológica para el desarrollo del trabajo de integración curricular:**

**Art 31.-** Unidades de organización curricular del tercer nivel. - del Reglamento de Régimen Académico (2020) establece que “Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel corresponden a las asignaturas o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuras conforme al modelo educativo de casa IES.

**Art 44.-** Atribuciones del Consejo Directivo literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculadas a la Facultad acorde a la normativa legal.

### **6.3. Teoría Referencial**

El papel crucial de los juegos interactivos en la formación del desarrollo psicomotriz de los niños de tres a cuatro años de edad es un aspecto destacado en la presente investigación. En esta fase de estudio, se ha identificado con claridad los temas más significativos relacionados con los juegos interactivos, en base a la consulta de libros y artículos científicos contemporáneos.

Según (Vite, 2016) menciona que los juegos interactivos para niños deben ser dinámicos, flexibles y participativos. Estas actividades no solo son medios de entretenimiento, sino que también pueden educar y promover la reflexión. Los juegos interactivos son especialmente importantes en la vida de los niños, ya que provocan cambios notorios en su conducta. Al relacionar los juegos interactivos con el desarrollo de la psicomotricidad dentro de la institución se logra verificar que mediante las actividades creativas se puede desarrollar habilidades y capacidades de los infantes promoviendo su libertad y solución ante algún problema de su diario vivir.

Ya que, la nueva educación busca fomentar la autonomía de los niños mediante la creación de actividades atractivas, donde no solo se diviertan, sino que también aprendan de manera activa.

Por otro lado, (Farias, 2023), recalca que es sumamente importante estimular el juego durante la infancia ya que se logra desarrollar habilidades motoras, tanto, finas como gruesas y a la vez que se convierte en un entrenamiento perfecto para consolidar los ejercicios físicos como la marcha, el salto y la carrera, así mismo se logra estimular el desarrollo intelectual y cognitivo ya que el juego a través de la

actividad lúdica el pequeño puede representar al mundo que le rodea estableciendo sus propios símbolos para imitar las actitudes y comportamientos de los adultos. De tal manera, al aplicar el juego como herramienta educativa favorece el desarrollo integral de los niños de la institución.

En conclusión, los juegos interactivos no solo promueven el área psíquica y motriz, sino que también ayudan a los niños a desarrollar responsabilidad y autonomía. A través de esta investigación, se buscó una estrategia innovadora que beneficie el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños, utilizando juegos interactivos. El objetivo principal es romper con enfoques tradicionales y buscar un aprendizaje divertido y duradero como docentes.

### **DATOS INFORMATIVOS**

El Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa es una institución educativa ubicada en Miguel Ángel Arregui 229, Johnson City, en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Gabriel Ignacio Veintimilla.

Ofrece educación inicial en modalidad presencial y pertenece al régimen escolar de la Sierra.

Es una unidad educativa fiscal de tipo educación regular y se encuentra en la zona urbana según el INEC. La jornada escolar es matutina y el acceso a la escuela es terrestre. Cuenta con 4 docentes y tiene un total de 76 estudiantes.

Dentro del establecimiento se trabaja por áreas o rincones educativos cuenta con los siguientes rincones: Rincón de lectura, dónde se encuentran varios cuentos educativos infantiles una televisión teatros títeres máscaras disfraces entre otro artículos que facilitan el aprendizaje dentro del área de lectura.

Por otro lado, el rincón de artes plásticas donde se basan en trabajos que desarrollen la imaginación y creatividad de cada uno de los niños cuenta con varios materiales didáctico.

De la misma manera, también, está el rincón de construcción donde se pretende lograr un desarrollo motor fino y motor grueso con los diferentes artefactos e instrumentos adecuados para la edad y nivel de los niños.

Así mismo la institución cuenta con el rincón de música donde se encuentran diferentes instrumentos musicales, una caja musical y computadoras que ayudan a mejorar y estimular el desarrollo emocional y social a través de la música

Se cuenta también con el rincón de expresión corporal el cual posee materiales para el desarrollo motriz grueso y también se comparte en conjunto con la cancha infantil de la institución.

Finalmente, se encuentra el comedor y áreas verdes para los momentos de integración con todos los alumnos de la institución. El código AMIE de la institución es 02H00037.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la investigación**

El enfoque utilizado en la presente investigación es mixto ya que permitió determinar los siguientes aspectos:

#### **7.1.1. Enfoque cualitativo**

Investigación cualitativa ya que se utiliza para entender cómo las personas experimentan el mundo. Para comprender o explicar el comportamiento, las motivaciones y características de personas de un grupo objetivo, los investigadores optan por la investigación cualitativa. Genera ideas y suposiciones que pueden ayudar a entender cómo es percibido un problema por la población objetivo, así como a definir o identificar opciones relacionadas con ese problema.

(QuestionPro, s.f.)

Con el enfoque cualitativo se logró sustentar de manera clara las habilidades y destrezas que se desarrollan con la ayuda de los juegos interactivos, es importante destacar que dentro del presente proyecto para poder utilizar dicho enfoque se realiza una ficha de observación a los niños de 3 a 4 años del CEI “Teresa León de Noboa”.

#### **7.1.2. Enfoque cuantitativo**

La investigación cuantitativa es un método de investigación que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos. Mediante la realización de una investigación cuantitativa se pueden recopilar datos objetivos. Además, la recopilación de valores

numéricos permite medir la frecuencia de un fenómeno y observar condiciones reales.

(Investigación cuantitativa: definición y procedimiento , 2022)

Dicho enfoque crucial para la investigación ya que al momento de aplicar la encuesta a las 4 docentes de la institución se necesita datos verídicos, como es el análisis de las respuestas y con ayuda de esas poder llegar a describir y explicar los datos de una manera clara y concisa.

## **7.2.DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO**

### **7.2.1. Estudio bibliográfico**

Según (Ocampo, 2019), argumenta lo siguiente:

Un estudio bibliográfico con autor es una investigación que se realiza para recopilar y analizar la información existente en fuentes bibliográficas sobre un tema específico, y que incluye la identificación de los autores de los documentos consultados.

En el presente trabajo se utilizara este tipo de investigación ya que es una de las herramientas más accesible en la cual se pone enfoque en lo que son los juegos interactivos y la estimulación psicomotriz en los niños de 3 a 4 años, por lo cual se pretende buscar información veraz con una revisión de documentos pertinentes, donde se realizará de una manera ordenada ya que el objetivo principal es obtener información que facilite los proceso de estimulación psicomotriz a través de los juegos interactivos.

### **7.2.2. Estudio descriptivo**

Según (Muguirra, 2023) argumenta lo siguiente:

La investigación descriptiva se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación.

Dentro de la presente investigación, se utilizó el estudio descriptivo ya que, en primer lugar, vamos a detallar cómo es el proceso de estimulación psicomotriz en base a los juegos interactivos en una niños/as de 3 a 4 años y así mismo dar una breve aclaración de cómo influye la estimulación de una manera positiva, permitiéndole desenvolverse de una mejor forma dentro de su hogar y/o en la escuela.

### **7.2.3. Estudio explicativo**

Según (Ortega, 2023) informa que:

La investigación explicativa se llevaba a cabo para investigar de forma puntual un fenómeno que no se había estudiado antes, o que no se había explicado bien con anterioridad. Su intención es proporcionar detalles donde existe una pequeña cantidad de información.

Lo que nos manifiesta Ortega da a entender que la investigación explicativa busca entablar el porqué de los fenómenos, como también se busca descubrir el origen y el suceso del por qué se dan estos fenómenos, es decir se indaga una respuesta concreta de lo que queremos investigar en este caso trataremos la influencia de los juegos interactivos dentro del proceso de estimulación psicomotriz para un buen desarrollo en los niños, en la cual buscaremos explicar de la manera

más detallada posible cada uno de los aspectos más relevantes acerca de la temática tratada dentro del proyecto.

### **7.3.MÉTODOS**

#### **7.3.1. Método inductivo**

Según el autor (Narvaez, 2023) manifiesta que:

El método inductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos. Se recolectan datos específicos a través de la observación y la experimentación, y luego se analizan y se buscan patrones o tendencias en esos datos.

Dentro del presente proyecto se utilizó este método inductivo, ya que se tuvo la necesidad de conocer particularmente el desarrollo que poseen los niños de 3 a 4, generalmente se pudo identificar la importancia e influencia de la estimulación psicomotriz y los juegos interactivos en el desenvolvimiento dentro de su hogar, escuela y sociedad.

#### **7.3.2. Método deductivo**

Según (Narvaez, Questionpro, 2023) indica que:

El método deductivo es un proceso para la obtención de conocimiento que consiste en desarrollar aplicaciones o consecuencias concretas a partir de principios generales. Este método de investigación parte de la elaboración de una o varias hipótesis a partir de teorías o principios existentes, tras lo cual trata de poner a prueba dichas hipótesis.

En el presente método, nos da a conocer de una manera más específica sobre la estimulación psicomotriz en lo cual los logros positivos benefician la vida de los niños, sobre todo garantizar el desarrollo de las actitudes y capacidades.

### **7.3.3. Análisis síntesis**

El análisis consiste en la separación de las partes de esas realidades hasta llegar a conocer sus elementos fundamentales y las relaciones que existen entre ellos. La síntesis, por otro lado, se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos.

(Innovación Educativa UPM., s.f.)

La presente investigación cuenta con una metodología de análisis síntesis ya que se llevará a cabo un proceso relativamente importante en la cual nos proyectamos identificar los procesos de estimulación psicomotriz en los niños, en donde además se buscará separar las partes más importantes y relevantes de cómo poder ofrecerles a los niños una mejora en su desarrollo mediante una buena los juegos interactivos.

Por otro lado, en el presente proyecto se utilizó este método, ya que el análisis síntesis busca separar la realidad, es por esto que, partiendo de este comentario, se hablará sobre la realidad actual de cómo es la tecnología.

### **7.3.4. Investigación acción**

Este tipo de metodología se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, escuela o empresa. Es apropiada para aquellos que realizan investigaciones en pequeña escala, preferentemente en las áreas de educación, salud

y asistencia social e incluso en administración. Constituye un método idóneo para emprender cambios en las organizaciones, por lo que es usada por aquellos investigadores que han identificado un problema en su centro de trabajo y desean estudiarlo para contribuir a la mejora.

(Universidad de Coloma , s.f.)

Referente a lo investigado y dando paso al criterio personal, esto nos dice que la Investigación Acción, está hecha para buscar la problemática de algún tema en específico, como lo es en este caso del impacto de los juegos interactivos como recurso para la estimulación psicomotriz de los niños.

#### **7.4.TÉCNICA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

##### **Encuesta**

(Gomez, 2022) nos argumentan el siguiente concepto:

Es una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de personas. Las encuestas proporcionan información sobre las opiniones, actitudes y comportamientos de los ciudadanos.

Se aplicará a 4 docentes de la institución.

##### **Instrumento: Ficha de observación estructurada**

Las fichas de observación o campo permiten llevar un registro ordenado de los datos de observaciones más importantes de una investigación. Además, sirven como una herramienta de aprendizaje. Es un instrumento de investigación de campo en el cual se realiza una descripción específica de lugares o personas. Para realizar esta observación el investigador necesita trasladarse a donde surgió el hecho o acontecimiento que es objeto de estudio.

(Olmedo, 2023)

La ficha de observación se aplicará a 15 infantes, 3 niñas - 12 niños, y a una docente que es la encargada del salón de clases.

### **7.5.Población objeto de estudio**

En la población objeto de estudio está conformada por 3 niñas y 12 niños, dando un total de 15 estudiantes a quienes se va aplicar la ficha de observación y una profesora a quien se le aplicará una entrevista estructurada.

<b>CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “TERESA LEÓN DE NOBOA”</b>	
<b>Niños</b>	12
<b>Niñas</b>	3
<b>Docentes:</b>	4
<b>Total:</b>	19

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

### **7.6.Procesamiento de la información**

Por medio de ello se pretende establecer un análisis de la información encontrada a través de las investigaciones, lo cual se plasme en gráficos estadísticos con su respectivo análisis y tabla de preguntas.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Resultados de la encuesta dirigido al personal docentes

### Ítem 1

¿Con que frecuencia usted utiliza juegos interactivos en sus clases como estrategia lúdica para el aprendizaje de sus estudiantes?

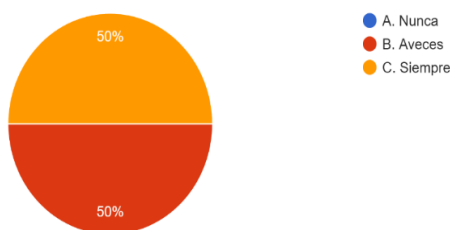
**Tabla 1** Utilización de juegos interactivos en clases.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>NUNCA</i>	0	0%
<i>A VECES</i>	2	50%
<i>SIEMPRE</i>	2	50%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 1** Utilización de juegos interactivos en clases.



**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

### Análisis e interpretación

Se puede evidenciar con claridad que el personal docente de Educación Inicial si utilizan los juegos interactivos en clases como estrategia lúdica para el aprendizaje de los niños, logrando identificar que el 50% lo hace a veces y el otro 50% los usan siempre, a los juegos interactivos.

## Ítem 2

¿Considera que los juegos interactivos son efectivos para mejorar el desarrollo de la estimulación psicomotriz de los estudiantes?

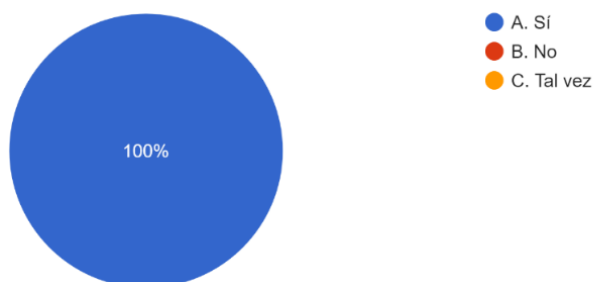
**Tabla 2** Efectividad de los juegos interactivos en el desarrollo de la estimulación psicomotriz.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>SI</i>	4	100%
<i>NO</i>	0	0%
<i>TAL VEZ</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 2** Efectividad de los juegos interactivos en el desarrollo de la estimulación psicomotriz.



### Análisis e interpretación

En la segunda pregunta planteada los docentes de Educación Inicial manifiestan en su totalidad que los juegos interactivos permiten el desarrollo psicomotriz en los niños permitiéndoles así promover el movimiento, coordinación, a través de las diferentes actividades y juegos lúdicos participativos, además mencionan que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo infantil ya que permiten explorar el mundo.

### Ítem 3

¿Ha observado un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los niños al incorporar juegos interactivos en sus clases?

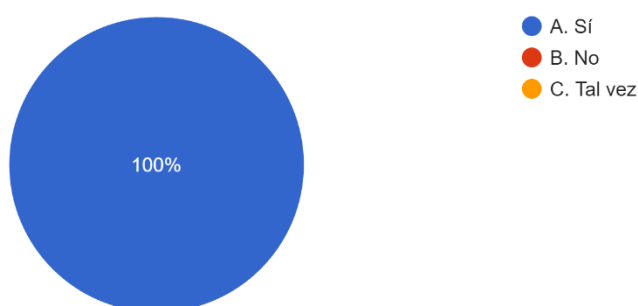
**Tabla 3** Impacto en la motivación y el compromiso de los niños a través de los juegos interactivos.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SI</i>	<i>4</i>	<i>100%</i>
<i>NO</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>TAL VEZ</i>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<i>TOTAL</i>	<i>4</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 3** Impacto en la motivación y el compromiso de los niños a través de los juegos interactivos.



#### **Análisis e interpretación**

Se indican que con la implementación de los juegos interactivos se si observa un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los niños, ya que al hacerlo se fortalece el trabajo en equipo, de la misma manera mencionaron que esto logra una innovación en el aprendizaje, pero exista la desventaja de captar el 100% de la atención de los infantes, ya que al ser nuevo tienen mucha curiosidad.

#### Ítem 4

¿Ha notado una mejora en la comprensión y retención de los contenidos por parte de los estudiantes al utilizar los juegos interactivos?

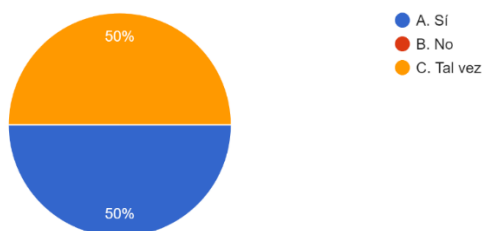
**Tabla 4** Mejora en la comprensión y retención de los contenidos.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	0	0%
TAL VEZ	2	50%
TOTAL	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 4** Mejora en la comprensión y retención de los contenidos.



#### Análisis e interpretación

La mayoría de docentes manifestaron que, si han observado una mejora en la comprensión y retención de los contenidos por parte de los estudiantes al utilizar juegos interactivos, esto está en línea con la idea de que el uso de estrategias interactivas puede fomentar un mayor compromiso y comprensión en el proceso de aprendizaje. Así mismo, otras, respondieron que tal vez han notado esta mejora, ya que, sugieren que, si bien los juegos interactivos pueden tener un impacto positivo en la comprensión y retención de contenidos, este efecto puede variar dependiendo de diversos factores, como el diseño de los juegos y la adaptación.

## Ítem 5

¿Usa herramientas específicas para la creación y ejecución de juegos interactivos en el aula?

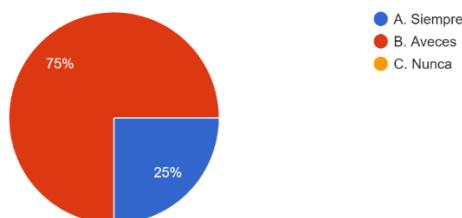
**Tabla 5** *Uso de herramientas para la ejecución de juegos interactivos.*

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SIEMPRE</i>	1	25%
<i>AVECES</i>	3	75%
<i>NUNCA</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 5** *Uso de herramientas para la ejecución de juegos interactivos.*



### Análisis e interpretación

Con la revisión de las respuestas se muestra que una docente afirmó que utiliza herramientas específicas para crear y llevar a cabo juegos interactivos en el aula, mientras que tres docentes mencionaron que a veces recurren a estas herramientas. Se pudo evidencia que las respuestas varían por las preferencias, necesidades y dinámicas individuales de las docentes, además, la disponibilidad y familiaridad con estas herramientas también pueden influyó en su utilización. Es importante considerar que la integración efectiva de estas herramientas en el aula puede requerir apoyo y capacitación adecuados para garantizar su uso óptimo en el proceso educativo.

## Ítem 6

¿Cómo percibe la influencia de los juegos interactivos en el desarrollo de estas habilidades?

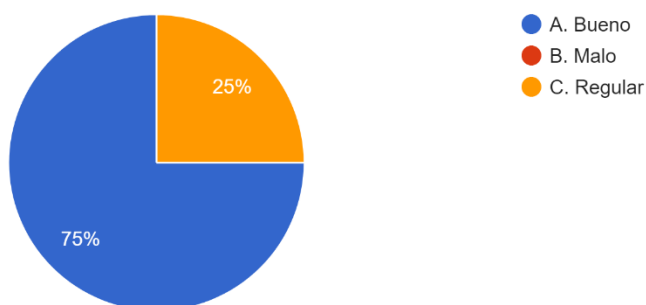
**Tabla 6** Influencia de los juegos interactivos en las habilidades psicomotrices.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>BUENO</i>	3	75%
<i>MALO</i>	0	0%
<i>REGULAR</i>	1	25%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 6** Influencia de los juegos interactivos en las habilidades psicomotrices.



### Análisis e interpretación

En la revisión de las respuestas se evidenció que la mayoría del personal considera que existe una influencia de los juegos interactivos en el desarrollo de habilidades con gran dominio positivo, mientras que uno lo considera regular. Con la realización de las prácticas se logró constatar que esto se debe a las experiencias individuales de las docentes y las dinámicas específicas de sus clases.

## Ítem 7

¿Ha observado cambios en la maduración cognitiva de los niños como resultado del uso de juegos interactivos en el aula?

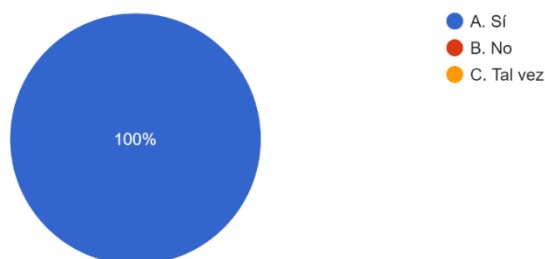
**Tabla 7** Maduración cognitiva de los niños con el uso de juegos interactivos en el aula.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SI</i>	4	100%
<i>NO</i>	0	0%
<i>TAL VEZ</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 7** Maduración cognitiva de los niños con el uso de juegos interactivos en el aula.



### Análisis e interpretación

El análisis de las respuestas sobre si se ha notado cambios en la maduración cognitiva de los niños como resultado del uso de juegos interactivos en el aula muestra que todas las docentes respondieron de manera afirmativa, ya que, existe una percepción generalizada de que el uso de juegos interactivos en el aula ha tenido un impacto positivo en la maduración cognitiva de los niños, se observó que este resultado destaca la importancia y el potencial de los juegos interactivos como herramienta para el desarrollo cognitivo en el entorno educativo.

## Ítem 8

¿Cree que el juego interactivo puede favorecer el desarrollo integral de los niños e incluye en su psicomotricidad?

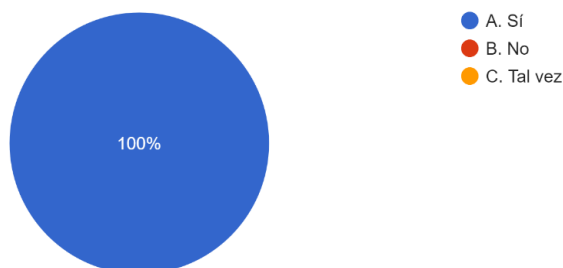
**Tabla 8** Desarrollo integral de los niños con los juegos interactivos.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SI</i>	4	100%
<i>NO</i>	0	0%
<i>TAL VEZ</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 8** Desarrollo integral de los niños con los juegos interactivos.



### Análisis e interpretación

Se determina con claridad que el personal docente encuestado afirma que los juegos interactivos favorecen el desarrollo integral de los niños, además se puede constatar que la psicomotricidad ha influido en su capacidad de expresión, creatividad, movilidad, desarrollo socioemocional y afectivo, entre otros aspectos importantes. Según la literatura especializada en psicomotricidad y educación infantil, los juegos interactivos pueden ser una herramienta efectiva para fomentar la psicomotricidad y contribuir al desarrollo integral de los niños.

## Ítem 9

¿Con que frecuencia usted ha usado fuentes bibliográficas, ya sean virtuales o físicas, para adquirir información necesaria sobre la psicomotricidad?

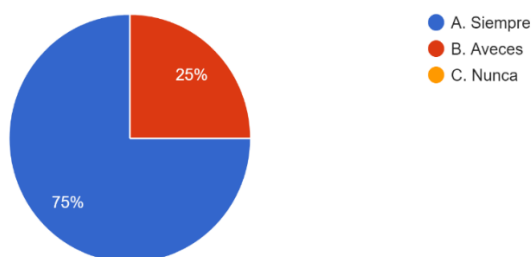
**Tabla 9** Utilización de fuentes bibliografías para adquirir información sobre la psicomotricidad.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SIEMPRE</i>	3	75%
<i>AVECES</i>	1	25%
<i>NUNCA</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 9** Utilización de fuentes bibliografías para adquirir información sobre la psicomotricidad.



### Análisis e interpretación

La mayoría de docentes manifestaron que siempre utilizan fuentes bibliográficas, ya sean virtuales o físicas, para adquirir información necesaria sobre la psicomotricidad, mientras que una menciona que lo hace a veces, pero al realizar las practicas se logró evidenciar que esto no es verdad ya que en su mayoría no tenía conocimiento sobre los juegos interactivos ni cómo usarlos, por lo cual se tuvo que realizar una breve reseña de información para poder trabajar con las docentes

### Ítem 10

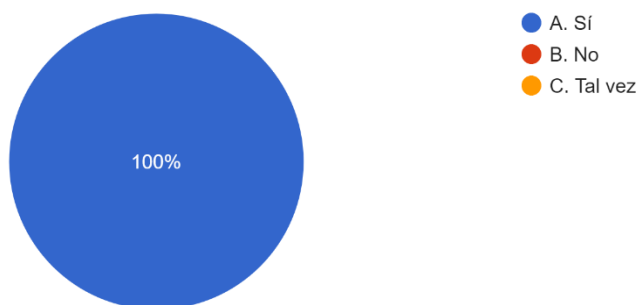
¿Considera usted que, a través de los juegos interactivos, los niños pueden desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales para su desarrollo integral?

**Tabla 10** Desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SI</i>	4	100%
<i>NO</i>	0	0%
<i>TAL VEZ</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa  
**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 10** Desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales.



#### Análisis e interpretación

Se evidenció que todas las personas que respondieron consideran que los juegos interactivos desarrollan habilidades motoras, cognitivas y sociales, ya que en las mismas se logran trabajar en la mayoría de rincones de la institución, para trabajar las habilidades motoras se usaban los rincones de expresión corporal y construcción, para las habilidades cognitivas y sociales se usaron los rincones de lectura, música y hogar.

## Ítem 11

¿Cuál de estos juegos interactivos considera más efectivos para fortalecer la psicomotricidad en los niños de edad preescolar?

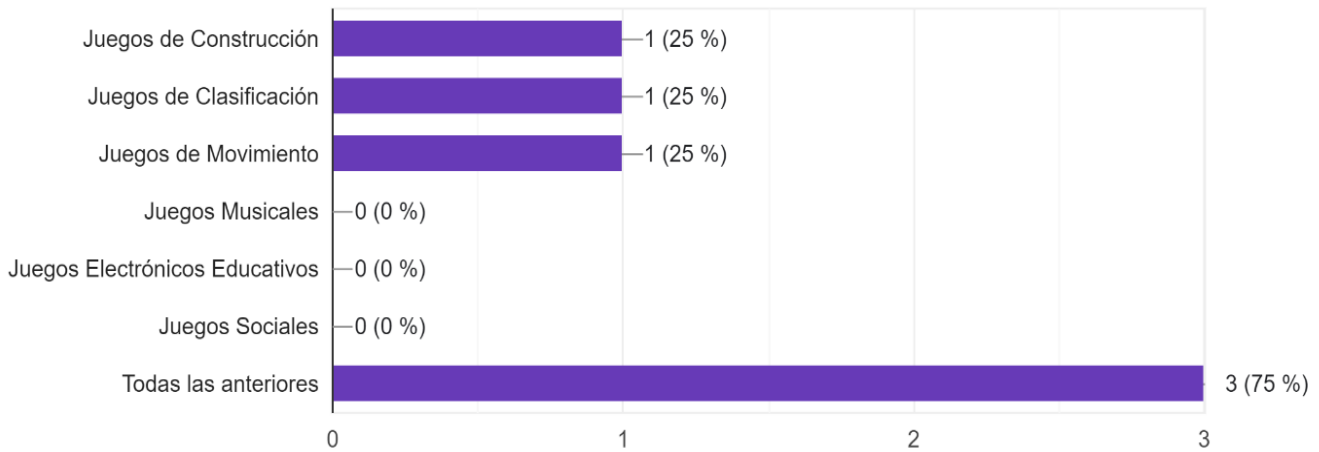
*Tabla 11 Juegos interactivos más efectivos para fortalecer la psicomotricidad.*

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<b>Juegos de construcción</b>	<i>1</i>	<i>25%</i>
<b>Juegos de clasificación</b>	<i>1</i>	<i>25%</i>
<b>Juegos de movimiento</b>	<i>1</i>	<i>25%</i>
<b>Juegos musicales</b>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<b>Juegos electrónicos educativos</b>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<b>Juegos sociales</b>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<b>Juegos de construcción</b>	<i>0</i>	<i>0%</i>
<b>Todas las anteriores</b>	<i>1</i>	<i>25%</i>
<b>TOTAL</b>	<i>4</i>	<i>100%</i>

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 11** Juegos interactivos más efectivos para fortalecer la psicomotricidad.



**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

### **Análisis e interpretación**

En esta pregunta de opción múltiple, las respuestas si variaron ya que, una docente menciona que considera a los juegos de construcción son más efectivos para fortalecer la psicomotricidad en los niños, por otro lado, otra docente prefiere los juegos de clasificación, sin embargo es importante mencionar que prefieren esos juegos que se desarrollan en el rincón de construcción, así mismo, otra docente, considera que los juegos de movimiento que se realizan en el rincón de expresión corporal son los adecuados para fortalecer la psicomotricidad y finalmente, una docente considera que el juego en cualquiera de los ámbitos es perfecto para desarrollar las habilidades psíquicas y motoras, ya que el juego les permite a los niños explorar.

## Ítem 12

¿Considera que los juegos interactivos ayudan a la adquisición de los logros positivos que beneficien la vida futura de los niños?

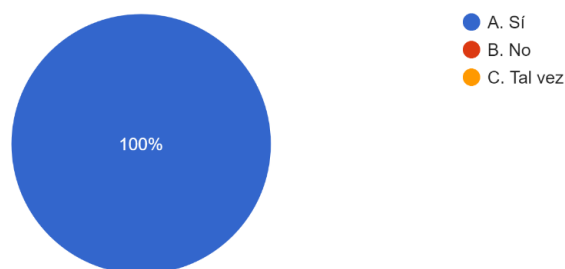
**Tabla 12** Adquisición de los logros positivos que beneficien la vida futura de los niños.

<i>ESCALA</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE</i>
<i>SI</i>	4	100%
<i>NO</i>	0	0%
<i>TAL VEZ</i>	0	0%
<i>TOTAL</i>	4	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Teresa León de Noboa

**Elaborado por:** Zambrano Neira Nayelhy Imalahy

**Gráfico 12** Adquisición de los logros positivos que beneficien la vida futura de los niños.



### **Análisis e interpretación de resultados.**

Todas consideran que los juegos interactivos si ayudan a las a la adquisición de los logros positivos que beneficien la vida futura de los niños, ya que en la actualidad se ve muy sumergida en la tecnología y parte de estos juegos tienen que ver con la misma, de tal manera que los niños adquieren aprendizajes significativos.

**Análisis e interpretación de resultados obtenidos de la ficha de observación realizada a los niños de 3 a 4 años de edad. Del Centro de Educación Inicial “Teresa León de Noboa”.**

- 1. Los juegos interactivos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.**

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

De acuerdo a la observación realizada se muestra que, los juegos interactivos siempre facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, por lo que se establece que los mismo proporciona un entorno de rico en estímulos y motivador donde se aprovecha la naturaleza ludia de los niños/as, promoviendo así una aprendizaje mas efectivo y duradero.

- 2. Los juegos interactivos ayudan en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y sobre todo motoras, mejorando la concentración, la coordinación mano - ojo y la resolución de problemas.**

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

Según la ficha de observación realizada se indica que, los juegos interactivos siempre ayudan en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y sobre todo motoras, con las practicas realizadas se concretó que en cualquier área de la institución podemos realizar dichos juegos donde se evidenciar que si existe una mejor en la concentración, coordinación mano – ojo y también la resolución de problemas.

- 3. Los niños se sienten motivados e interesados al momento de trabajar con los juegos interactivos.**

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

Los niños/as del Centro de Educación Inicial de acuerdo a la observación realizada muestra que siempre existe una motivación e interés al momento de trabajar con los juegos interactivos, ya que de alguna forma u otra son nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje y por ende, tienden a tener mucha curiosidad y ganas de experimentar todo aquello que sea novedoso.

- 4. Los niños se adaptan fácilmente a las actividades lúdicas mediante juegos interactivos sin dificultad.**

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

En la observación los niños/as registran que a veces se adaptan fácilmente a las actividades lúdicas mediante los juegos interactivos, ya que, al ser nuevos no conocen y se tardan días en lograr entender, con la observación realizada se puede justificar que este caso se da también por el ambiente de cada niño ya que cada uno es diferente y tiene distintos ritmos de aprendizaje, aludiendo que algunos niños no cuentan la experiencia suficiente.

- 5. Los niños consiguen mantener la atención al momento de desarrollarse los juegos interactivos de forma presencial y virtual.**

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

Según los resultados de la observación los niños/as registran que a veces logran mantener la atención al momento de desarrollarse los juegos interactivos ya sean de

forma presencial o virtual, ya que la combinación de elementos como la inmediatez de la retroalimentación, la naturaleza lúdica, la participación activa y la variedad de desafíos contribuyen a que los niños mantengan la atención durante el desarrollo de juegos interactivos.

- 6. El ambiente escolar es cálido y rico en estímulos que faciliten un adecuado desarrollo psicomotor en los niños.**

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

En la observación se registra que, el ambiente escolar a veces es cálido y rico en estímulos, ya que la docente no realiza actividades que faciliten un adecuado desarrollo psicomotor, esto se debe también a la falta de recursos y estímulos correspondientes, es importante recalcar que aquí lo docente juega el papel más importante ya que debe buscar la forma de adquirir materiales necesarios para una correcta enseñanza.

- 7. Con los juegos interactivos, se promueve la colaboración y la comunicación entre los niños, desarrollando su área social y emocional.**

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

Según la observación realizada se considera que los juegos interactivos siempre promueven la colaboración y la comunicación entre los niños, ya que estos les brindan la oportunidad de conocerse, aprender a trabajar en equipo, desarrollando así, sus habilidades sociales, es importante recalcar que se logró evidenciar que se fomenta nuevas formas de comunicas ya sean verbales o no verbales.

- 8. Se mantiene una comunicación abierta con los niños sobre sus experiencias con los juegos interactivos.**

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

En la observación realizada a los niños/as se logro constatar que a veces se mantenía una comunicación abierta con los niños sobre las experiencias con los juegos interactivos ya que en varias ocasiones la docente carecía de información sobre dichas actividades debido a que no dispone de una guía para poder trabajar, por ende, se limita a establecer un dialogo con los niños sobre sus experiencias.

- 9. Los niños interactúan con su entorno de una manera entretenida y estimulante, lo que hace que tengan un desarrollo psicomotriz positivo.**

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

Según la observación, se alude que los niños a veces interactuaban con su entorno de una manera entretenido y estimulante debido a que el ambiente donde se encontraban a veces carecía de los recursos necesarios para poder realizar las actividades, otra de las razones que se pude evidenciar fue la falta de estimulación y motivación por parte de la docente.

- 10. La docente logra involucrar elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años.**

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

Según la ficha de observación aplicada se logro evidenciar ya la docente a veces involucraba elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje de los niños, debido a diversos factores, entre ellos la falta de recurso,

falta de conocimiento y la falta de estrategias metodológicas y por ende se retrasa parte del desarrollo integral de los niños.

**11. Los juegos interactivos son seguros, fomenta la participación activa y promueve el disfrute durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.**

**Análisis e interpretación de resultados**

A través de la observación realizada, se evidencia que los juegos interactivos aplicados siempre han sido seguros y sobre todo han fomentado la participación activa de cada uno de los niños ya que al ser nuevo/innovadores llamaban la atención de los niños queriendo participar de los mismos y se observó que los niños/as disfrutaban del proceso de enseñanza – aprendizaje, logrando así un aprendizaje significativo.

**12. Las actividades que los niños realizan tienen juegos corporales como saltar, rodar, balancearse, lanzar, etc.**

**Análisis e interpretación de resultados**

En la observación se registra que las actividades que los niños realizaban siempre iban de la mano con los juegos corporales tales como saltar, rodar, balancearse, lanzar entre otras, mismas que facilitaban el desarrollo motor, es importante mencionar que dichas actividades se realizaron bajo la supervisión de la docente ya que al ser actividades innovadoras se necesitaba la ayuda del personal docente.

### **13. Se establecen límites de tiempos para cada uno de los juegos.**

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

Tras la ficha de observación aplicada se logro evidencias que a veces se establecían límites de tiempos para cada uno de los juegos, esto se debía principalmente a que, como era juegos nuevos no existía el conocimiento completo para poder realizarlas y hasta poder habituarse tocaba extenderse un poco con los tiempos, esto no sucedía siempre, se daba mas a inicios de la aplicación de los mismo.

## 9. CONCLUSIONES

Los juegos interactivos son una herramienta efectiva para estimular la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años. Al combinar elementos visuales, auditivos y táctiles, estos juegos pueden ayudar a mejorar la coordinación, el equilibrio y la destreza motora fina y gruesa de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

Las estrategias metodológicas pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada niño. Esto permite que se desarrollen habilidades específicas según las áreas de mejora identificadas, proporcionando un enfoque personalizado para la estimulación temprana de la psicomotricidad.

La introducción temprana de juegos interactivos en el entorno educativo y familiar puede tener beneficios a largo plazo en el desarrollo global de los niños. Estas experiencias pueden fomentar la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas, además de promover un estilo de vida activo y saludable desde una edad temprana.

The background is a white sheet of lined paper. It features several cartoon children and large, colorful pencils. At the top left, a purple pencil is shown. A girl with blonde hair in a pink dress is jumping. To her right, a green pencil is shown. At the top right, a girl with brown hair in pigtails is drawing orange swirls. In the middle left, a girl with blonde hair is holding a large pink pencil. In the middle right, a boy with blonde hair is holding a large blue pencil. At the bottom left, a girl with blonde hair is holding a purple pencil. At the bottom right, a girl with brown hair is holding a yellow pencil. The word 'PROPUESTA' is written in large, bold, blue capital letters in the center. Below it, the title 'Moviendo mentes: Juegos Interactivos para la psicomotricidad' is written in a black, cursive font.

# PROPUESTA

*Moviendo mentes:  
Juegos Interactivos  
para la psicomotricidad*

## 10. Propuesta

### Título: “*Moviendo mentes: Juegos interactivos para la psicomotricidad*”

Guía de actividades para el desarrollo de juegos interactivos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje en el área psicomotriz en los niños de 3 a 4 años de edad.

#### **Introducción:**

La presente propuesta fue planificada para desarrollar la estimulación psicomotriz, ya que contiene una descripción detallada de cada uno de los juegos, a su vez cuenta con las indicaciones específicas para que la docente pueda aplicarlos con facilidad, es importante mencionar que dichas actividades tienen como objetivo estimular su motricidad, habilidades cognitivas, la participación activa del niño a partir del uso de tecnologías, juguetes o actividades diseñadas para fomentar el aprendizaje y el desarrollo en diferentes áreas.

La presente guía tiene como finalidad dar a conocer diferentes actividades lúdicas que se pueden realizar en todas las áreas de la institución para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as de 3 a 4 años de edad.

Mediante lo mencionado anteriormente, con esta guía las docentes podrán contar con un material de apoyo para el desarrollo de estos juegos y así lograr que los niños obtengan un conocimiento significativo. Además, estos juegos están diseñados con el propósito de fomentar el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas, así como la coordinación mano-ojo y otras habilidades esenciales, se clasificará los juegos en 6 categorías



## Objetivos de la propuesta

- Desarrollar una guía metodológica para el diseño e la implementación de juegos interactivos que promuevan el desarrollo psicomotriz en los niños de 3 a 4 años del CEI “Teresa León de Noboa”.

- Identificar y seleccionar actividades lúdicas que estimulen el desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 4 años, considerando sus características cognitivas, emocionales y físicas.

- Diseñar una variedad de juegos interactivos adaptados a las necesidades y capacidades de los niños en edad preescolar, enfocados en aspectos como coordinación, equilibrio, percepción espacial y control motor.



## ACTIVIDAD N°01

### “Juego de construcción y manipulación”

Construyendo mi torre de colores

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Construcción

**Objetivo:** Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

**Destreza:** Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.

**Recursos:**

- Bloques de construcción grandes y coloridos.
- Cinta adhesiva con colores correspondientes a los bloques.
- Alfombras o mantas para delimitar espacios.

**Desarrollo de la actividad:**

*Inicio:*

- Coloca las alfombras o mantas en el suelo para delimitar áreas de juego.
- Coloca bloques de construcción grandes y coloridos en el centro de cada área.

*Asignación de colores:*

- Asignar un color específico a cada área utilizando cinta adhesiva del mismo color.

Por ejemplo, coloca cinta roja alrededor de un área y coloca bloques rojos en el centro

*Construcción de torres:*

- Invitar a los niños a construir torres utilizando solo los bloques del color asignado a su área. Esto fomenta el reconocimiento de colores y la coordinación ojo-mano.

*Juego libre:*

- Dejar que los niños exploren y construyan libremente dentro de sus áreas asignadas. Anima la creatividad y la experimentación con diferentes combinaciones de bloques.

**Evidencia**





. ACTIVIDAD N°02

*“Juego de movimientos y ejercicios”*

*“Juegos educativos digitales”*

"¡Animales en Acción!"

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Música

**Objetivo:** Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

**Destreza:** Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).

**Recursos:**


- Tarjetas con imágenes de animales según la canción
- Música alegre y animada de mi autoría.
- Plataforma “Wordwall” – “Zoom”.

**Desarrollo de la actividad:**

*Inicio:*

Mostar las tarjetas con imágenes de animales

*Elección de tarjetas:*

- Invita a los niños/as elegir una tarjeta con la imagen de un animal.
  - Explicarles qué movimiento deben imitar según el animal seleccionado.
- 



*Música y Movimiento:*

- Inicia la música y anima a los niños a imitar los movimientos de los animales que eligieron.
- Cambiar la música después de unos minutos para mantener la energía y la diversión.

*Juego de Imitación con canción de mi autoría:*

Mundo Animal en Movimiento

Vamos a comenzar, ¡muy emocionados y con muchos ánimos!

Conoceremos animales y sus movimientos, ¡será increíble!

¡Un elefante grande, da un paso gigante!

Imita el movimiento, es tan elegante.

Ahora como un pato, camina despacito,

Cuando llegues al agua, nada con poquito.

¡Un gorila fuerte, golpea su pecho con  
alegría!

Copiemos sus gestos, será un buen día.

Cantamos y bailamos, ¡qué divertido es!

Con los movimientos de los animales,  
todos a la vez.

Saltemos como los sapitos

Con saltitos suaves, nos divertiremos.

¡Un pingüino gracioso, deslízate a un lado!

Cantamos y bailamos, ¡qué divertido es!

Con los movimientos de los animales,  
todos a la vez.

Como jirafa, alarguemos el cuello alto,

Busca hojas en el árbol, así es el trato.

¡UN LEÓN MAJESTUOSO, RUGE  
FUERTE Y CLARO!

Hagamos su sonido, ¡será extraordinario!

Cantamos y bailamos, ¡qué divertido es!

Con los movimientos de los animales,  
todos a la vez.

Como serpiente, deslízate en el suelo,

Movimientos suaves, como un pañuelo.

¡Un canguro saltarán, salta y salta alto!

Imitemos su brinco, ¡será un gran salto!

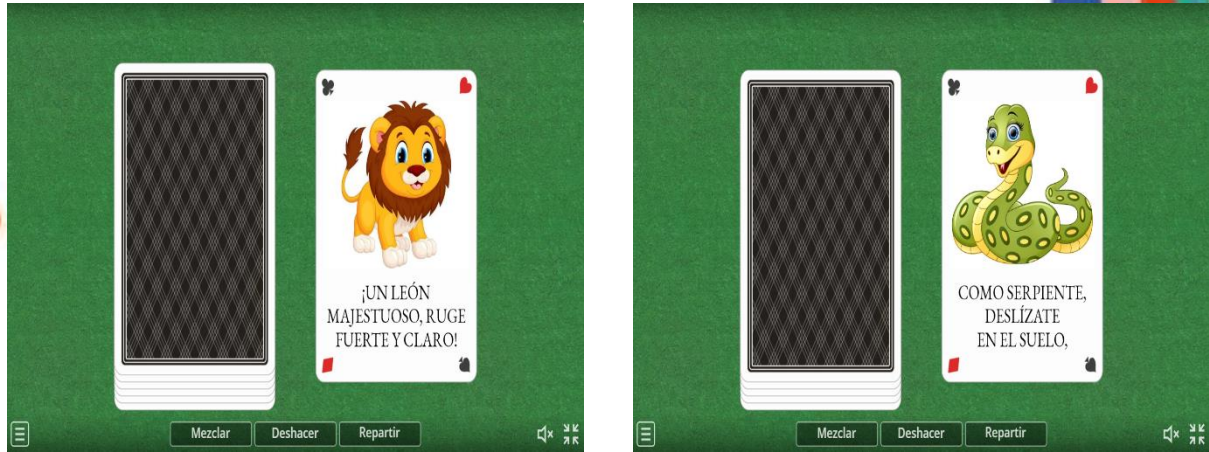
Cantamos y bailamos, ¡qué divertido es!

Con los movimientos de los animales,  
todos a la vez.



## Evidencia

<https://wordwall.net/es/resource/68569094>



**Evaluación:** Preguntar a los niños si les gusto la actividad y terminar la sesión con una actividad de relajación, como acostarse y respirar tranquilamente imitando a animales que descansan

# ACTIVIDAD N°03

*“Juego de movimientos y ejercicios”*

*“Juegos educativos digitales”*

"Mi Pelota Saltarina"

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Lectura

**Objetivo:** Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

**Destreza:** Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.

**Recursos:**

- Ruleta con la acción de la pelota
- Pelotas para cada niño.
- Plataforma “Wordwall” – “Zoom”.

**Desarrollo de la actividad:**

*Inicio:* Mostar la ruleta virtual con las acciones de las pelotas

*Introducción:*

- Anima a los niños a explorar el área de juego y girar la ruleta
- Cada niño debe tomar una pelota.
- Habla con ellos sobre las diferentes actividades que se van a desarrollar con la pelota.

#### *Acciones con las pelotas:*

- LANZAR LA PELOTA HACIA ARRIBA: Aquí los niños deben intentar lanzar la pelota hacia arriba sin que se caiga, el reto es que la lanzan lo mas alto posible.
- LANZAR LA PELOTA HACIA ABAJO: Los niños deberán agarrar la pelota y levantarla hacia arriba para posterior a ellos lanzarla hacia abajo y recogerla.
- LANZAR LA PELOTA MUY LEJOS: Todos los niños en recta horizontal deberán lanzar la pelota lo mas lejos posible que puedan.
- LANZAR LA PELOTA CERCA: Los niños se dispersan por toda el aula, cuando la ruleta indique el lanzamiento cerca tendrá que seguir las instrucciones, por ejemplo:  
Lanza la pelota cerca de Juan

#### **Evidencia**



**Evaluación:** Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias. Invitarles a jugar con la pelota de manera libre



## ACTIVIDAD N°04

### *“Juego de simulación y roles”*

"Rincón de Roles: Donde los Sueños se Hacen Realidad"

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Hogar

**Objetivo:** Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

**Destreza:** Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gráficas.

**Recursos:**

- Juguetes representativos de roles (muñecos, animales de peluche, vehículos pequeños, utensilios de cocina de juguete, etc.).
- Ropa o disfraces sencillos que representen diferentes profesiones o roles.
- Área de juego amplia con diferentes "zonas" para simular distintos entornos (cocina, sala de estar, dormitorio, espacio al aire libre, etc.).

**Desarrollo:**

*Inicio*





- Colocar los juguetes en diferentes áreas del espacio de juego, asignando roles específicos a cada zona (por ejemplo, cocina con utensilios, sala de estar con muñecos, área al aire libre con animales de peluche).
- Dejar los disfraces, accesibles para que los niños los usen.

#### *Introducción:*

- Anima a los niños a explorar el área de juego y escoger un juguete o disfraz que les interese.
- Habla con ellos sobre los diferentes roles y actividades que pueden simular en cada zona.

#### *Simulación de Roles:*

- Fomentar que los niños asuman roles específicos mientras interactúan con los juguetes. Por ejemplo, pueden ser chefs en la cocina, cuidadores de animales al aire libre, o lectores de cuentos en la sala de estar.

#### *Rotación de Roles:*

- Después de un tiempo, invitar a los niños a rotar y probar diferentes roles y áreas de juego. Esto promoverá la variedad y la exploración.

#### *Colaboración y Socialización:*

- Fomentar la colaboración y el juego en grupo. Por ejemplo, un niño puede ser el "doctor" y otro el "paciente" en la sala de estar.





- Anima a que se turnen y compartan roles, fortaleciendo las habilidades sociales.

### Evidencia



**Evaluación:** Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias. Preguntarles sobre los roles que más disfrutaron y qué nuevas cosas descubrieron.



## ACTIVIDAD N°05

### *“Juegos de coordinación mano-ojo”*

“Mi elefante mágico lleno de mariposas”

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Hogar

**Objetivo:** Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojomano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

**Destreza:** Realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.

**Recursos:**

- Un elefante de juguete con una trompa que pueda soplar aire.
- Mariposas de tela ligeras.
- Redes de pescar de juguete.
- Un espacio abierto o un área de juego designada.

**Desarrollo del juego:**

*Preparación:*

- Monta el elefante de juguete según las instrucciones.
- Coloca las mariposas de tela dentro de la trompa del elefante.
- Distribuye las redes de pescar a los niños.

*Reglas del juego:*

- Los niños se sientan alrededor del elefante, con las



- redes de pescar en sus manos.
- La docente debe soplar aire por la trompa del elefante y lograr que las mariposas salgan disparadas.
- Los niños deben usar sus redes de pescar para atrapar las mariposas mientras vuelan por el aire.
- Cada niño puede atrapar tantas mariposas como pueda durante un tiempo predeterminado o hasta que todas las mariposas hayan sido atrapadas.

### Evidencia



**Evaluación:** Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias. Preguntarles si la actividad fue de su agrado.





## ACTIVIDAD N°06

### “Juegos sensorial”


"TextuCajas Secretas"

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Artes Plásticas



**Objetivo:** Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

**Destreza:** Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.

**Recursos:**


- Varias cajas sorpresa pueden ser cajas de cartón.
- Materiales para texturas: algodón, papel de lija, esponjas, tela de terciopelo, papel arrugado, plástico de burbujas, etc.
- Una venda para los ojos.

**Desarrollo:**


*Preparación:*

- Prepara varias cajas sorpresa, asegurándote de que estén bien cerradas para mantener el secreto de su contenido.

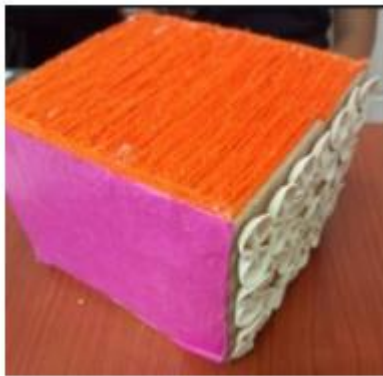


- 
- Colocar diferentes materiales sensoriales dentro de cada caja, uno por caja, asegurándose de que sean seguros y apropiados para la edad de los niños.

*Reglas del juego:*

- 
- Los niños se sientan en círculo alrededor de las cajas sorpresa.
  - Seleccionar a un niño para que elija una caja sorpresa.
  - El niño seleccionado siente el contenido de la caja con sus manos, con los ojos vendados para agregar un desafío adicional.
  - Después de explorar el contenido, el niño describe la textura y adivina qué material es.
  - Se revela el contenido de la caja y se discute sobre la textura y el material encontrado.
  - Se repite el proceso con cada niño hasta que todos hayan tenido la oportunidad de explorar una caja sorpresa.

**Evidencia**



## ACTIVIDAD N°07

### “Juego carrera de obstáculos”

"¡Aventura en Movimiento! Carrera de Niños"

**Grupo de edad:** 3 a 4 años de edad.

**Número de niños:** 15

**Tiempo de la actividad:** 20 minutos

**Rincón de aprendizaje:** Expresión Corporal en el patio.

**Objetivo:** Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

**Destreza:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

**Recursos:**

- Conos.
- Aros para saltar.
- Túneles para arrastrarse.
- Colchonetas.
- Otros obstáculos seguros y adecuados para la edad de los niños, como escalones bajos, barras de equilibrio, etc.

**Desarrollo del juego:**

*Preparación:*

- Diseñar un circuito de obstáculos en un área abierta o en un espacio designado, asegurándose de que sea seguro y apropiado para la edad de los niños.

- Colocar los obstáculos de manera que los niños puedan recorrer el circuito de manera fluida y segura.
- Marca el inicio y el final del circuito con conos.

#### *Reglas del juego:*

- Los niños se alinean en el punto de partida del circuito.
- Cuando se da la señal de inicio, los niños corren a través del circuito, superando cada obstáculo en el camino.
- Los niños deben saltar sobre los aros, arrastrarse a través de los túneles, saltar sobre las colchonetas.
- Los niños deben continuar con postas.

#### **Evidencia**



**Evaluación:** Al finalizar el juego, reunir a todos los niños para hablar sobre sus experiencias. Preguntarles si la actividad fue de su agrado y dejarlos jugar al aire libre.

## 11. Bibliografía

- Arias Gómez , J., & Miranda Novales , M. G. (2021). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 201-206.
- Asamblea Nacional . (2010). *Ley Orgánica de Educación Superior (LOES)* . Quito .
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito, Ecuador: Imprenta del Gobierno.
- Chicco. (s.f.). *Chicco*. Obtenido de El desarrollo motor a través del juego: <https://www.chicco.com.mx/Osservatorio-Chicco/Articulos/a-jugar/la-importancia-de-leerles-cuentos-a-tus-hijos1.html>
- Consejo de Educación Superior. (2017). *Reglamento del Regimen Academico* . Quito.
- Delgado, J. (14 de Junio de 2021). *Etapainfantil*. Obtenido de La importancia del juego en la etapa infantil: <https://www.etapainfantil.com/importancia-juego-etapa-infantil>
- Esteban, E. (10 de Junio de 2021). *Guiainfantil.com*. Obtenido de La psicomotricidad infantil: <https://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/index.htm>
- Euroinnova Business School. (27 de Diciembre de 2023). *Cursos de homeopatía*. Obtenido de <https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-la-psicomotricidad-infantil>
- Farias, I. (18 de Mayo de 2023). *PsicoActiva*. Obtenido de La importancia del juego en los niños y tipos de juegos: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-importancia-del-juego-en-los-ninos-y-tipos-de-juegos/>
- García Márquez, E., & Alarcón Adalid, M. J. (2011). Influencia del juego infantil en el . *Efdeportes*, 1.

García, P. S. (24 de Marzo de 2020). *Hal*. Obtenido de Hal: <https://hal.science/hal-02516612/>

Gomez, I. (6 de Junio de 2022). *Crehana*. Obtenido de Entrevista estructurada: ¡Conoce sus ventajas y empieza a implementarla!: <https://www.crehana.com>.  
<https://www.crehana.com/blog/reclutamiento-contratacion/entrevista-estructurada/>

Gunka Studios. (7 de Julio de 2021). *Gunka Studios*. Obtenido de Videojuegos educativos: ¿qué son, quién los crea y qué ventajas ofrecen?:  
<https://gunkastudios.com/videojuegos-educativos/#:~:text=Como%20su%20propio%20nombre%20indica,entretener%20y%20ense%C3%B1ar%20al%20usuario>.

Heredia, S. (13 de Junio de 2023). *MEDAC*. Obtenido de La importancia de fomentar la psicomotricidad infantil.: <https://medac.es/blogs/sociocultural/psicomotricidad-infantil>

Innovación Educativa UPM. (s.f.). *Análisis y síntesis* . Obtenido de <https://innovacioneducativa.upm.es/competencias-genericas/formacion-evaluacion/analisis-sintesis#:~:text=El%20an%C3%A1lisis%20consiste%20en%20la,de%20sus%20partes%20o%20elementos>.

Investigación cuantitativa: definición y procedimiento . (10 de Mayo de 2022). *Qualtrics*. Obtenido de Qualtrics: <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cuantitativa/>

López Roldán , P., & Fachelli , S. (2015). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL CUANTITATIVA*. Barcelona: Bellaterra (Cerdanyola del Vallès).

Maguared. (6 de Julio de 2017). *MaguaRED*. Obtenido de <https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>

Ministerio de Educación del Ecuador . (2014). *GUÍA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*. Quito: MinEduc.

Minto, N. (02 de Enero de 2021). *Redcenit*. Obtenido de El juego al aire libre y sus beneficios para los niños: <https://www.redcenit.com/el-juego-al-aire-libre-y-sus-beneficios-para-los-ninos/>

MonteRozas06., E. I. (17 de Noviembre de 2020). *Escuela Infantil en Las Rozas MonteRozas06*. Obtenido de [https://www.monterozas06.com/proyecto\\_educativo/estimulacion\\_psicomotriz](https://www.monterozas06.com/proyecto_educativo/estimulacion_psicomotriz)

Muguira, A. (23 de Febrero de 2023). *Questionpro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>

Muguira, A. (19 de Junio de 2023). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/estructura-de-una-encuesta/>

Mundo Primaria. (20 de Octubre de 2023). *Mundo Primaria*. Obtenido de Juegos didácticos y educativos para niños online: [https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos#google\\_vignette](https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos#google_vignette)

Narvaez, M. (26 de Junio de 2023). *Questionpro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-inductivo/>

Narvaez, M. (23 de Junio de 2023). *Questionpro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/metodo-deductivo/>

- Ocampo, D. S. (3 de Diciembre de 2019). *Investigaliacr*. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-bibliografica/>
- Olmedo, J. (15 de Septiembre de 2023). *Tipos de fichas*. Obtenido de Tipos de fichas: [https://tiposdefichas.com/ficha-de-observacion/?expand\\_article=1](https://tiposdefichas.com/ficha-de-observacion/?expand_article=1)
- Ortega, C. (15 de Febrero de 2023). *Questionpro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-explicativa/>
- Pol-Rondón , Y., Durruthy-Rivera , R., & Robert-Gómez , D. A. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas .  *Depor Vida*, 151.
- QuestionPro. (s.f.). *QuestionPro*. Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/es/investigacion-cualitativa.html>
- School, E. B. (26 de Octubre de 2023). *Euroinnova*. Obtenido de <https://www.euroinnova.us/blog/juegos-interactivos-para-infantil>
- Silim, C. (27 de Octubre de 2022). *Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>
- Simbaña, L. A. (01 de Octubre de 2021). *Repositorio*. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/19817>
- Unicef. (2018). The Lego Foundation. En Unicef, *Aprendizaje a través del juego* (pág. 36). New York: Sección de Educación, División de Programas.
- Universidad de Coloma . (s.f.). *El portal de la tesis* . Obtenido de [https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion\\_accion.php](https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion_accion.php)
- Universidad Estatal de Bolívar. (s.f.). *REGLAMENTO DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN*. Guaranda.

Vite, R. C. (16 de Abril de 2016). *Prezi*. Obtenido de [https://prezi.com/wrbh06\\_tw\\_mb/que-son-los-juegos-interactivos/](https://prezi.com/wrbh06_tw_mb/que-son-los-juegos-interactivos/)

## 12. Anexos

### ANEXO 1: ENCUESTA



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR**  
**Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales,  
Filosóficas y Humanísticas**



#### **Encuesta**

**Lugar:** Centro de Educación Inicial

**Motivo de Entrevista:** Conocimiento acerca la influencia de los juegos interactivos para la estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años de edad.

**Persona que realizara la entrevista:** Lic. Inés Duran

#### **Objetivo de la encuesta:**

Identificar cual es el grado de conocimiento de la docente, Lic. Inés acerca de la influencia de los juegos interactivos para la estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años de edad.

**Encuesta:**

*“Los juegos interactivos para la estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años”*

Soy estudiante de la carrera de Educación Inicial, octavo “A”, de la Universidad Estatal de Bolívar. Mi objetivo con la ayuda de la presente entrevista es conocer, a través de usted, una serie de datos relacionados con la influencia de juegos interactivos para la estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 a 4 años, con fines educativos y sustentación del trabajo de investigación de titulación. No esta demás enfatizar que los datos que usted exponga, serán tratados con discreción y responsabilidad.

Muchas Gracias

***Instrucciones. – Responda detenidamente las siguientes preguntas con la mayor veracidad posible.***

1. *¿Con que frecuencia usted utiliza juegos interactivos en sus clases como estrategia lúdica para el aprendizaje de sus estudiantes?* \*

- A. Nunca
- B. A veces
- C. Siempre

2. *¿Considera que los juegos interactivos son efectivos para mejorar el desarrollo de la estimulación psicomotriz de los estudiantes?* \*

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

3. *¿Ha observado un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los niños al incorporar juegos interactivos en sus clases?* \*

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

4. *¿Ha notado una mejora en la comprensión y retención de los contenidos por parte de los estudiantes al utilizar los juegos interactivos?* \*

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

5. *¿Usa herramientas específicas para la creación y ejecución de juegos interactivos en el aula?* \*

- A. Siempre
- B. A veces
- C. Nunca

6. *¿Cómo percibe la influencia de los juegos interactivos en el desarrollo de estas habilidades?* \*

- A. Bueno
- B. Malo
- C. Regular

7. *¿Ha observado cambios en la maduración cognitiva de los niños como resultado del uso de juegos interactivos en el aula?* \*

- A. Sí
  - B. No
  - C. Tal vez
- 

8. *¿Cree que el juego interactivo puede favorecer el desarrollo integral de los niños, incluyendo su psicomotricidad?* \*

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

9. *¿Con que frecuencia usted ha usado fuentes bibliográficas, ya sean virtuales o físicas, para adquirir información necesaria sobre la psicomotricidad?* \*

- A. Siempre
  - B. A veces
  - C. Nunca
- 

10. *¿Considera usted que a través de los juegos interactivos, los niños pueden desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales para su desarrollo integral?* \*

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

11. *¿Cuál de estos juegos interactivos considera más efectivos para fortalecer la psicomotricidad en los niños de edad preescolar?*

\*

- Juegos de Construcción
- Juegos de Clasificación
- Juegos de Movimiento
- Juegos Musicales
- Juegos Electrónicos Educativos
- Juegos Sociales
- Todas las anteriores

12. *¿Considera que los juegos interactivos ayudan a la adquisición de los logros positivos que benefician la vida futura de los niños?*

\*

- A. Sí
- B. No
- C. Tal vez

## ANEXO 2: FICHA DE OBSERVACIÓN

### Ficha de observación

**Lugar:** Centro de Educación Infantil “Teresa León de Noboa”

**Tiempo de observación:** Indefinido

**Motivo de Observación:** Desarrollo de los niños con los juegos interactivos para su desarrollo psicomotriz.

**Persona de observación:** Niños y niñas del CEI “Teresa León Noboa”

**Objetivo de la ficha de observación:** Reconocer a través de la técnica de observación las diferentes formas de desenvolvimiento que presentan los niños y niñas dentro y fuera del aula de clase, tomando en cuenta el rol que representa el docente con relación a la importancia del juego interactivos para el desarrollo de la estimulación psicomotriz, como estrategia pedagógica y así poder describirlas e interpretarlas en la ficha de observación.

### FICHA DE OBSERVACIÓN DIRECTA-NATURAL

N°	INDICADORES A OBSERVAR	VALORACIÓN			
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA	OBSERVACIONES
1	Los juegos interactivos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños	X			

2	Los juegos interactivos ayudan en el desarrollo de habilidades, cognitivas, sociales y sobre todo motoras, mejorando la concentración, la coordinación mano - ojo y la resolución de problemas.	X			
3	Los niños se sienten motivados e interesados al momento de trabajar con los juegos interactivos.	X			
4	Los niños se adaptan fácilmente a las actividades lúdicas mediante juegos interactivos sin dificultad		X		
5	Los niños consiguen mantener la atención al momento de desarrollarse con los juegos interactivos de forma presencial y virtual.		X		
6	El ambiente escolar es cálido y rico en estímulos que faciliten un adecuado desarrollo psicomotor en los niños.		X		
7	Con los juegos interactivos, se promueve la colaboración y la comunicación entre los niños, desarrollando su área social y emocional	X			
8	Se mantiene una comunicación abierta con los niños sobre sus experiencias con los juegos interactivos.		X		

9	Los niños interactúan con su entorno de una manera entretenida y estimulante, lo que hace que tengan un desarrollo psicomotriz positivo.		X		
10	La docente logra involucrar elementos y herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años.		X		
11	Los juegos interactivos son seguros, fomenta la participación activa y promueve el disfrute durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.	X			
12	Las actividades que los niños realizan tienen juegos corporales como saltar, rodar, balancearse, lanzar, etc.	X			
13	Se establecen límites de tiempos para cada uno de los juegos.		X		

**ANEXO 3.** Oficio del tema del proyecto realizado en la institución educativa.



**CENTRO DE EDUCACION INICIAL  
"TERESA LEÓN DE NOBOA"**

Provincia Bolívar - Cantón Guaranda - Parroquia Veintimilla  
Dirección Cdla. Las Colinas – Angel Miguel Arregui 229 y Jhonson City



YO, INES DURAN MILAN, LIDER DEL CENTRO DE EDUCACION INICIAL "TERESA LEON DE NOBOA", a petición verbal.

**CERTIFICA:**

Que la señorita **ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY**, con cédula de identidad N.º 1105075806 estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACION**, realizó el trabajo de Investigación Curricular. Proyecto de investigación con el tema: **LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERIODO 2023-2024.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

Guaranda, 20 de mayo del 2024

**Lic. Inés Durán**  
**LIDER INSTITUCIONAL**  
**CI. 0201143427**  
**TELEF: 0982699954**



## ANEXO 4: Resolución del Consejo Directivo

### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 29 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0469.4.9- 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO.** - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física de la Facultad.

#### EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: 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 (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: 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 (...)

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR** del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**CONSEJO DIRECTIVO**

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio. 053-UIC-2023 de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Dora Lliguisupa Pástor, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, en el que hace llegar los temas abalizados por los tutores de la Unidad de Integración de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024.

**RESUELVE:** "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, CIUDAD DE GUARANDA, EN EL PERÍODO 2023 - 2024", presentado por: ZAMBRANO NEIRA NAYELHY IMALAHY, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Inicial, revisado y aprobado por el tutor/a: Dr. Moreno del Pozo Francisco MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese.

Atentamente,

  
D. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
DECANO  
FMDP/Marcela N.  


ANEXO 5: Informe de Tutorías

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

<b>Facultad:</b> Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas			
<b>Carrera:</b> Educación Inicial			
<b>Modalidad de titulación:</b>		<b>Opción</b>	
<b>Título del proyecto:</b> "LOS JUEGOS INTERACTIVOS PARA LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TERESA LEÓN DE NOBOA" DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR CIUDAD DE GUARANDA EN EL PERIODO 2023 -2024"			
<b>Estudiante:</b> Zambrano Neira Nayelhy Imalahy	<b>Cédula:</b> 1105075806	<b>Teléfono:</b> 0939837874	<b>E – mail:</b> nazambrano@mailes.ueb.edu.ec
<b>Docente Tutor:</b> Dr. Guido Francisco Moreno del Pozo, PhD	<b>Cédula:</b> 020106044-9	<b>Teléfono:</b> 099 028 5542	<b>E – mail:</b> fmoreno@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	02/11/2023	Revisión del tema	17H00 18H00		
2	09/11/2023	Revisión de objetivos	17H00 18H00		
3	16/11/2023	Revisión del perfil	17H00 18H00		

4	23/11/2023	Revisión y corrección marco técnico	17H00 18H00 <sup>a</sup>		
5	30/11/2023	Revisión y corrección marco metodológico	17H00 <sup>a</sup> 18H00 <sup>a</sup>		
6	7/12/2023	Revisión avance del proyecto	17H00 <sup>a</sup> 18H00 <sup>a</sup>		
7	14/12/2023	Revisión de indicadores ficha y encuesta	17H00 <sup>a</sup> 18H00 <sup>a</sup>		
8	21/12/2023	Corrección ficha y encuesta	17H00 <sup>a</sup> 18H00 <sup>a</sup>		
9	18/01/2024	Corrección tablas y análisis	17H00 <sup>a</sup> 18H00 <sup>a</sup>		
10	25/01/2024	Revisión final del proyecto	17H00 <sup>a</sup> 18H00 <sup>a</sup>		

Docente Tutor/a

Firma

Coordinador de la Unidad Integración curricular

Firma

**ANEXO 6: Certificado del turnitin**

**Reporte de similitud**

---

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
<b>IMPRIMIR 1 - TESIS Angela - ZAMBRANO NAYELHYE 8VOA.docx</b>	<b>Nayelhy Zambrano</b>

---

RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
<b>18791 Words</b>	<b>103958 Characters</b>
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
<b>108 Pages</b>	<b>2.8MB</b>
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
<b>Feb 21, 2024 9:51 AM GMT-5</b>	<b>Feb 21, 2024 9:53 AM GMT-5</b>

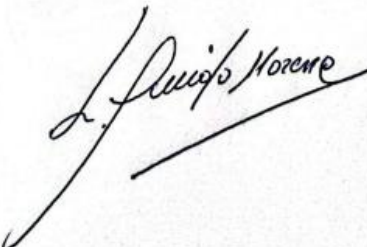
---

● **0% de similitud general**

Esta entrega no coincidió con ningún contenido comparado.

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados
- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



---

Resumen