UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024.

AUTORES:

LLUMIQUINGA AMOGUIMBA ODALIS GABRIELA

PAGUAY CANDO INGRID ALEXANDRA

TUTOR:

LIC. MARÍA DE LOS ÁNGELES BONILLA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

2024.

I. DEDICATORIA

A Dios, mi fortaleza, por darme salud, vida, bendición y sabiduría para perseverar en cada paso de este viaje.

Madre valiente y admirable, Verónica del Pilar Amoguimba Anagumbla, este proyecto es el resultado de todo tu amor, sacrificio y apoyo incondicional a lo largo de mi vida académica, compartir este triunfo junta, es algo incomparable, siempre fuiste y serás mi motivación más grande para seguir adelante, las palabras de aliento, consejos, noches de desvelo y sobre todo el ejemplo de trabajo arduo son tesoros que valoro profundamente, los cuales me han llevado a cumplir todo lo propuesto sin rendirme en el camino. Esta tesis es un tributo a tí, a todo lo que has ido marcando en mi vida de manera imborrable, por ende, mi éxito académico es el reflejo de tu inquebrantable dedicación. Te amo con todo mi corazón y te doy gracias por todo lo que haces por mí.

Luis Stiven Llumiquinga Amoguimba hermano gracias por enseñarme que la vida es más divertida cuando existe compañía.

Finalmente, a toda mi familia abuelos, tíos, tías, primos, así como a mi novio por ser ese pilar fundamental de ayuda y comprensión en cada momento. Sin cada uno de ustedes, todo esto no habría sido posible. Su amor junto al sacrificio diario han sido la luz que me encamino desde el momento en que decidí emprender este viaje lleno de aventuras y experiencias inolvidables.

Odalis Gabriela Llumiquinga Amoguimba

El presente trabajo de titulación va destinado primeramente a Dios y a mi Virgencita de Baños de Agua Santa por permitirme cumplir una meta que fui forjando día tras día.

Le dedico este logro con todo mi corazón a mis padres Verónica Cando, Fabricio Paguay, a mi madre porque, sin el amor, palabras de aliento, no lo hubiera

logrado, pues con su apoyo incondicional lucha para que nunca me falte nada a pesar de las adversidades.

Héctor quien, con sus palabras de aliento, consejos me ha dado fuerzas para seguir adelante y nunca rendirme. A mi abuelita María por las bendiciones que derramaba sobre mis todos los días.

Adrián hermano gracias por acompañarme y ser parte de esta etapa importante de mi vida, enseñarme que con amor, paciencia y perseverancia todas tus metas se pueden lograr

A mí mascota Ovito quien ha sido mi compañero de viaje en esta etapa universitaria con su amor incondicional, sin pedirme nada a cambio, con quien he pasado noche de desvelo y ha sido mi público en momentos de estudio.

A una persona especial A.G quien ha sido mi compañero de aventuras, alegrías y tristezas, un gran apoyo convirtiéndose en una luz de guía en mis noches de desvelo, gracias por hacer el esfuerzo en aprender cosas nuevas para ayudarme en esta etapa importante de mi vida.

Finalmente, a toda mi familia por convertirse en un pilar fundamental para poder lograr cumplir mis sueños de ser una profesional, quienes me enseñaron a ser la persona que soy hoy en día, con principios, valores, perseverancia y mi empeño, con un gran ejemplo de nunca darme por vencida, de luchar por mis sueños, educándome con una enorme dosis de amor sin pedir nada a cambio.

Ingrid Alexandra

Paguay Cando.

II. AGRADECIMIENTO

“Siembra en los niños ideas buenas, aunque no las entienda, los años se encargaran de descifrarlas en su entendimiento y de hacerlas florecer en su corazón”. María Montessori

Agradecemos a Dios, por darnos la vida, ser nuestro soporte en todo este largo proceso, brindarnos la confianza necesaria par2iswa seguir adelante y nunca darnos por vencidas, estar seguras en cada paso que dábamos.

Nuestros sinceros agradecimientos a la noble y altiva Universidad Estatal de Bolívar, por brindarnos el gran honor de ser parte de tan prestigiosa Institución, convirtiéndose en nuestro segundo hogar permitiéndonos la oportunidad de culminar nuestros estudios, nos transmitió conocimientos muy útiles que siempre llevaremos en nuestra vida profesional.

A las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, en la persona del Dr. Francisco Moreno del Pozo, Decano, por su sensibilidad, compresión, inteligencia y deseo de comunicar afecto a todos sus estudiantes.

Agradecemos a nuestra tutora la Licenciada María de los Ángeles Bonilla quien siempre estuvo presente apoyándonos constantemente en este trabajo de investigación. Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento y nunca dejarnos solas en este importante proceso.

A la carrera de Educación Inicial, a cada uno de sus docentes que la conforma, gracias por su apoyo y sus palabras de aliento, por estar presentes durante nuestra formación académica compartiéndonos sus conocimientos valiosos dentro del campo estudiantil y académico.

Odalis Gabriela Llumiquinga Amoguimba e Ingrid Alexandra Paguay Cando.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LIC. MARÍA DE LOS ANGELES BONILLA ROLDÁN. MSC

DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que el presente **PROYECTO** de investigación titulado: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024."**, de autoría de ODALIS GABRIELA LLUMIQUINGA AMOGUIMBA Y PAGUAY CANDO INGRID ALEXANDRA, estudiantes 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 virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existente y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 03/11/2024

LIC. MARÍA DE LOS ANGELES BONILLA ROLDÁN. MSC

IV. AUTORÍA NOTARIADA

20240201002P01787 DECLARACION JURAMENTADA
OTORGAN: ODALIS GABRIELA LLUMIQUINGA AMOGUIMBA y INGRID ALEXANDRA PAGUAY CANDO
CUANTIA: INDETERMINADA
DI 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día martes tres de diciembre de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen las señoritas Odalis Gabriela Llumiquinga Amoguimba y Ingrid Alexandra Paguay Cando, de estado civil solteras, por sus propios derechos. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, domiciliadas en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve siete nueve cero ocho cero uno dos siete y cero nueve nueve dos cero cinco ocho seis seis uno; correo electrónico: odalis99amoguimba@hotmail.com y apaguay737@gmail.com; a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidas por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentado que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Inicial, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Investigación, con el tema: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA DE BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024";** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que las comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

Odalis Gabriela Llumiquinga Amoguimba
C.C. 1751126978

Ingrid Alexandra Paguay Cando
C.C. 1850633883

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA

NOTARIA SEGUNDA · DR. HERNÁN CRIOLLO ARCOS · Guaranda · Ecuador

AUTORÍA

Nosotros: LLUMIQUINGA AMOGUIMBA ODALIS GABRIELA **C.I.** 175112697-8 y PAGUAY CANDO INGRID ALEXANDRA **C.I.** 185063383-3, egresadas 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: **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024."**, es de nuestra autoría.

Atentamente.

LLUMIQUINGA AMOGUIMBA ODALIS GABRIELA
C.I. 175112697-8

PAGUAY CANDO INGRID ALEXANDRA
C.I. 185063383-3

Se otorgó ante mi y en fe de ello confiero ésta Segunda copia certificada, firmada y sellada en 3 fs.
Guaranda, 03 de diciembre del 2024

Dr. Hernán Criollo Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras LLUMIQUINGA AMOGUIMBA ODALIS GABRIELA con C.I 1751126978 y INGRID ALEXANDRA PAGUAY CANDO con C.185063383-3 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024.", modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos 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. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos 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 lo dispuesto en el Art. 144 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.

Nombres y apellidos
LLUMIQUINGA AMOGUIMBA
ODALIS GABRIELA
C.I. 175112697-8

Llumiquinga Odalis

Nombres y apellidos
PAGUAY CANDO
INGRID ALEXANDRA
C.I. 185063383-3

Paguay Alexandra

INDICE

I. DEDICATORIA 2

II. AGRADECIMIENTO 4

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 5

IV. AUTORÍA NOTARIADA 6

V. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL. 15

VI. ABSTRACT 16

VII. INTRODUCCIÓN 17

1 TEMA: 19

2 ANTECEDENTES 20

3 PROBLEMA 21

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 21

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 21

4 JUSTIFICACIÓN 22

5 OBJETIVOS 24

5.1 OBJETIVO GENERAL 24

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 24

6 MARCO TEÓRICO 25

6.1 TEORÍA CIENTÍFICA 25

6.2 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO 28

Juego funcional: *28*

Juego simbólico: *28*

Juego reglado *28*

Juego configurativo: *28*

Juego de entrega: *28*

Juego de representación de personajes: *28*

Juego reglado: *28*

6.3 TIPOS DE JUEGO 30

6.3.1 El juego motor *30*
6.3.2 El juego simbólico *30*
6.3.3 El juego reglado *30*
6.3.4 El juego de construcción *31*
6.3.5 El juego organizado *31*
6.3.6 Los juegos activos. *31*
6.3.7 Los juegos pasivos. *31*
6.3.8 Juegos de actuación. *31*
6.3.9 Juegos vivenciales. *32*
6.3.10 Juego como recurso didáctico *32*
6.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO 33
6.4.1 Características del juego según Martin *34*
6.4.2 Características del juego según Sánchez *34*
6.5 DESARROLLO DEL JUEGO EN DIFERENTES ETAPAS 35
6.5.1 Juego motor *36*
6.5.2 Juego simbólico o de imitación (de 3 a 6 años aprox.) *36*
6.5.3 Juego de reglas (de 6 a 12 años) *36*
6.5.4 Tipos de juegos teniendo en cuenta la edad del niño *36*
6.6 JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE 37
6.7 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO 39
6.8 EL ROL DEL EDUCADOR EN EL JUEGO 39
6.9 EL PAPEL DEL ADULTO EN EL JUEGO 40
6.10 LOS BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS 40
6.11 ¿QUÉ SON LAS HABILIDADES EN EDUCACIÓN INICIAL? 41
6.11.1 Desarrollo cognitivo (aprendizaje y pensamiento). *41*
6.11.2 Desarrollo social y emocional. *42*
6.11.3 Desarrollo del habla y lenguaje *42*
6.11.4 El desarrollo físico *42*
6.12 ¿QUÉ INCLUYEN LAS HABILIDADES? 42
6.12.1 Adaptabilidad *42*
6.12.2 Colaboración *42*
6.12.3 Comunicación *43*
6.12.4 Creatividad *43*
6.13 ¿QUÉ SON Y CUÁLES SON LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS? 43

6.14 CONCEPTO DE LA HABILIDAD MOTORA 43
6.14.1 Motricidad gruesa 44
6.14.2 Motricidad fina 44
6.15 TEORÍA DE HABILIDAD MOTORA SEGÚN 45
6.16 ¿QUÉ ES LA HABILIDAD MOTORA GRUESA? 46
Antes de los 2 años: 46
Entre 2 y 4 años: 46
Entre 4 y 6 años: 46
Entre 6 y 12 años: 46
6.16.1 Ejemplos de motricidad gruesa incluyen: 47
6.17 HABILIDADES MOTORAS GRUESAS 47
6.17.1 Importancia de las habilidades motoras en educación inicial 49
6.17.2 Características 49
6.17.3 Desarrollo motor de los niños en Educación Inicial 49
6.17.4 Estrategias para fomentar el desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial 50
6.17.4.2 Estimular la coordinación mano-ojo 51
6.17.4.3 Promover el equilibrio y la coordinación 51
6.17.4.4 Fomentar el juego en grupo 51
6.17.4.5 Proporcionar retroalimentación y apoyo 51
6.17.4.6 Integrar el movimiento en el currículo 52
6.17.4.7 Utilizar materiales manipulativos 52
6.17.4.8 Fomentar la exploración sensorial 52
6.17.4.9 Practicar actividades de motricidad fina 52
6.17.4.10 Incentivar el movimiento en el aula 52
6.17.4.11 Promover el juego al aire libre 53
6.17.4.12 Fomentar la autorreflexión y la autoevaluación 53
6.18 APORTACIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO MOTOR 54
6.18.1 Juego-simulado 54
6.18.2 Juegos para el desarrollo de habilidades motoras: 54
6.19 TEORÍA LEGAL. 56
6.19.1 Constitución de La República Del Ecuador 56
6.19.2 Ley orgánica de Educación Intercultural 57
6.19.3 Reglamento del Régimen Académico 59

6.19.4 Unidad de Integración Curricular *60*
6.19.5 Del Trabajo de Integración Curricular *61*
6.19.6 Teoría Referencial. *63*
7 MARCO METODOLÓGICO 67
7.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 67
7.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO 67
7.2.1 Descriptivo *67*
7.2.2 Explicativo *67*
7.2.3 Bibliográfico *67*
7.3 MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN 68
7.3.1 Inductivo-deductivo. *68*
7.3.2 Analítico. *68*
7.3.3 Sintético. *68*
7.3.4 Investigación acción. *68*
7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS 68
7.4.1 Observación *68*
8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. 69
8.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO". 69
9 CONCLUSIONES 85
10 PROPUESTA 86
10.1 OBJETIVO GENERAL: 88
10.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 88
11 BIBLIOGRAFÍA 99
12 ANEXOS 102
ANEXO 1. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS PARA LA ENCUESTA. 102
ANEXO.2 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS PARA LA FICHA DE OBSERVACIÓN. 105

INDICE DE TABLAS

TABLA 1 LOS BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS 40

TABLA 2 DATOS DE LA ESCUELA 66

TABLA 3 POBLACIÓN 69

TABLA 4 DESARROLLO DE HABILIDADES 69

TABLA 5 MATERIAL DE APOYO 71

TABLA 6 TIPOS DE JUEGOS MOTORES 72

TABLA 7 FRECUENCIA DE ACTIVIDADES DENTRO DEL AULA 73

TABLA 8 INTERCAMBIO DE IDEAS 75

TABLA 9 OBJETIVO DE LOS JUEGOS MOTORES 76

TABLA 10 INTEGRACIÓN DE LA COMUNIDAD 77

TABLA 11 RITMO DE APRENDIZAJE 79

TABLA 12 MATERIALES PARA LAS HABILIDADES MOTORAS 80

TABLA 13 AMBIENTE DE LIBRE EXPRESIÓN 82

INDICE DE GRAFICOS

GRÁFICO 1 DESARROLLO DE HABILIDADES 70

GRÁFICO 2 MATERIAL DE APOYO 71

GRÁFICO 3 TIPOS DE JUEGOS MOTORES 72

GRÁFICO 4 JUEGOS MOTORES 74

GRÁFICO 5 INTERCAMBIO DE IDEAS 75

GRÁFICO 6 OBJETIVO DE LOS JUEGOS MOTORES 76

GRÁFICO 7 INTEGRACIÓN DE LA COMUNIDAD 78

GRÁFICO 8 RITMO DE APRENDIZAJE 79

GRÁFICO 9 MATERIALES PARA HABILIDADES MOTORAS 81

GRÁFICO 10 AMBIENTE DE LIBRE EXPRESIÓN 82

V. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación titulada el juego como herramienta efectiva para el aprendizaje de habilidades motoras en los niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Verbo Divino" provincia Bolívar, cantón Guaranda en el periodo 2024, tuvo como objetivo identificar la efectividad del juego como herramienta efectiva para el aprendizaje de habilidades motoras en los niños de 4 a 5 años, la investigación tiene un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo, mismo que nos permitió recopilar la información para nuestro proyecto para posteriormente analizar e interpretar los datos presentados y obtenidos. Las técnicas de recolección de datos incluirán observaciones directas, entrevistas con docentes, padres, y evaluaciones del desarrollo motor en los niños.

Se realizaron varias actividades en las cuales nos permitieron desarrollar las habilidades motoras en los niños, y se plantío finalmente una propuesta de juegos para que el niño pueda desarrollar sus diferentes habilidades dentro del aula de clases.

Palabras claves: Juego, herramientas educativas, habilidades motoras, desarrollo cognitivo, aprendizaje motor, enfoque, cualitativo, cuantitativo.

VI. ABSTRACT

The present investigation entitled PLAY AS AN EFFECTIVE TOOL FOR THE LEARNING OF MOTOR SKILLS IN CHILDREN IN INITIAL EDUCATION II OF THE EDUCATIONAL UNIT “VERBO DIVINO” BOLÍVAR PROVINCE, CANTON GUARANDA IN THE PERIOD 2024, The objective was to identify the effectiveness of the game as an effective tool for learning motor skills in children from 4 to 5 years old. The research has a mixed qualitative and quantitative approach, which allowed us to collect information for our project and then analyze and interpret the data presented and obtained. The data collection techniques will include direct observations, interviews with teachers, parents, and evaluations of the children's motor development.

Several activities were carried out which allowed us to develop motor skills in children, and finally a proposal of games was planted so that the child can develop different skills in the classroom.

Key words: Game, educational tools, motor skills, cognitive development, motor learning, approach, qualitative, quantitative.

VII. INTRODUCCIÓN

La presente investigación referente al tema El juego como herramienta efectiva para el aprendizaje de habilidades motoras en los niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Verbo Divino", el juego se puede definir como una actividad privilegiada de los infantes que les permite expresar sus vivencias, proporcionar conocimientos y experiencias enriquecedoras a través del movimiento, se debe considerar tiempo y espacio en donde puedan desarrollar estas actividades.

El desarrollo de habilidades motoras en la primera infancia es fundamental para el crecimiento integral de los niños, demostrando que estas habilidades no solo influyen en su capacidad física, sino también en su desarrollo cognitivo, social y emocional. A través de actividades lúdicas, los niños pueden mejorar su coordinación, equilibrio, fuerza, precisión, dado que estas habilidades son esenciales para el desarrollo físico. Además, el juego facilita el aprendizaje de conceptos básicos, fomentando la creatividad, las habilidades sociales y emocionales al promover la cooperación, el respeto y la resolución de conflictos.

Es necesario mencionar que el juego es un recurso educativo que favorece el aprendizaje de forma dinámica en varias facetas de las niñas y niños, es así que en nuestro país en lo que respecta al enfoque del currículo de educación inicial se han logrado procesos pedagógicos interactivos motivadores e innovadores mediante la metodología juego - trabajo en donde permitirá desarrollar las habilidades motoras, el darle poca importancia al juego así como al fortalecimiento del desarrollo de las habilidades motoras en niños y niñas, se ha decidido realizar esta investigación. Siendo el objetivo principal de esta investigación identificar el juego como herramienta efectiva para el desarrollo de las habilidades motoras, además de fundamentar teóricamente la importancia del juego y su intervención, finalmente elaborar una guía didáctica de juegos divertidos para el desarrollo de habilidades motoras en las niñas y niños, para mejorar la calidad de educación logrando que los infantes puedan desarrollar sus habilidades y destrezas para su progreso integral en un ambiente

adecuado y de calidad dejando un aporte significativo en la vida de cada uno de los infantes .

Este trabajo investigativo contiene información fundamentada del juego, un elemento necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje, este estudio radica en su potencial de la inclusión del juego en el currículo de educación inicial, no solo en la Unidad Educativa "Verbo Divino", sino también en otras Instituciones Educativas. De esta manera, se busca contribuir a la formación de niños más sanos, activos y preparados para enfrentar los desafíos de su desarrollo educativo como personal.

1 TEMA:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024.

2 ANTECEDENTES

De los resultados observados se obtiene que las docentes utilizan varios juegos, pero en mayor porcentaje el juego simbólico que ocupa el primer lugar, en segundo lugar, el juego motor, en tercer lugar, el juego de construcción y en cuarto lugar el juego de reglas.

El juego motor se expresa mediante la manipulación, coordinación visual y manual complementándose con actividades de trepar, saltar y correr.

Para este proyecto se partió en base a la investigación titulada *El juego motor como estímulo en Educación Infantil* realizada por Víctor Álvarez Hernández en la Universidad de Valladolid (2018), se concluye que:

Tras la realización del trabajo, se dedujo que el objetivo principal de este se ha cumplido a la perfección, logrando demostrar teóricamente a lo largo de la investigación, que el juego motor es una herramienta psicopedagógica que tiene un gran valor didáctico cuando está orientada al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Además de que busca defender el juego motor como un recurso completo y fundamental que se debe aplicar en el aula de Educación Infantil.

De la misma manera, se tomó como base la investigación titulada *Incidencia del juego en el desarrollo motor de los niños entre 2 y 4 años*, realizada por Yuliana María Betancur, Diana Jazmín Jiménez Arrubla y Sandra Liliana Mena Peña en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (2020), en la cual se concluye que:

Las actividades que tienen como eje vinculante el juego para fortalecer la motricidad en la coordinación fina y gruesa en niños de 2 a 4 años, deben partir de la estructuración de estrategias múltiples, que tengan en cuenta la diversidad presente en esta población, dándoles la oportunidad de expresar lo que sienten, piensan y las comprensiones que se lograron en el proceso, lo que permite que las actividades dirigidas de juego sean integradas por los niños mismo en sus juegos habituales, adaptadas según sus gustos, ritmos logrando de esta manera ser autorreguladas.

3 PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En la ciudad de Guaranda se ha evidenciado un porcentaje de niños que no han desarrollado completamente todas sus habilidades motoras como son las gruesas y finas, ya que existen padres de familia que desconocen el tema, y la importancia de la misma, por ello es necesario que conozcan cada uno de los factores que más afecta a este desarrollo. El uso excesivo de la tecnología por parte de los niños es uno de los causantes que no desarrollen este tipo de habilidades que son el saltar, correr, lanzar, caminar y atrapar, ya que estos son fundamentales para su coordinación y lateralidad.

Todas las habilidades motoras la podremos desarrollar mediante actividades como el juego siendo estas de manera seleccionada o adquiridos para el desarrollo, se debe tener en cuenta que queremos lograr el desarrollo de las habilidades motoras de una manera activa y efectiva evitando que se vuelva rutinaria y cansada para los niños.

3.2 Formulación del Problema

¿Cómo influye el juego como herramienta efectiva para desarrollar el aprendizaje de habilidades motoras en los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Verbo Divino" provincia Bolívar, Cantón Guaranda en el periodo 2024

4 JUSTIFICACIÓN

Es importante realizar un estudio del juego como herramienta efectiva para desarrollar el aprendizaje de habilidades motoras, tema considerado de gran interés en la actualidad en vista que se está perdiendo esta práctica motriz y está siendo suplantada por otras actividades académicas. Por ello resulta importante en los procesos de enseñanza aprendizaje la formación integral de un individuo la cual debe ser estimulada desde edades tempranas a fin de garantizar el desarrollo de nociones básicas que repercuten en su desarrollo.

Este tema es primordial, porque se aplicará el juego como herramienta necesaria en la panificación docentes considerando los diferentes ámbitos de aprendizaje para desarrollar eficazmente las destrezas y habilidades motoras de las niñas y niños a través del juego los infantes podrán ir mejorando sus capacidades motrices, además de estimular una buena autoestima.

Es factible por cuanto su exploración dará resultados positivos que permitirán resolver la problemática existente en la Unidad Educativa "Verbo Divino", ayudándonos a mejorar el contexto educativo mediante el juego para un desarrollo positivo y efectivo de sus habilidades motoras.

Esta investigación ayudara a todos los niños y niñas que forman parte de la Unidad Educativa "Verbo Divino", principalmente de las edades comprendidas entre 4 a 5 años de una forma directa con la ejecución de este proyecto el cual nos permitirá mejorar sus habilidades y destrezas motoras que no se encontraban desarrolladas adecuadamente.

En cuanto a la Novedad científica del proyecto

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2019) Nos dice lo siguiente:

Si bien es cierto que las capacidades del ser humano son inherentes a su naturaleza, en las edades tempranas están determinadas por el acelerado crecimiento, desarrollo y madurez de las estructuras nerviosas, así como, de las oportunidades y

vivencias que el ambiente le ofrece institución educativa, establecen un contexto cultural único en el proceso de socialización del niño.

Como factores básicos del proceso educativo están llamadas a potenciar las capacidades innatas, con el objetivo de lograr niñas y niños seguros de sí mismo y con elevada autoestima. En los cinco primeros años de vida, el cerebro alcanza la máxima intensidad para absorber información que una vez codificada quedará grabada indeleblemente en la multiplicidad de las neuronas involucradas en las correspondientes facultades de su cerebro, por lo que estas edades son determinantes en la vida del ser humano (págs. 4-5).

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar el uso del juego como herramienta efectiva para el aprendizaje de habilidades motoras en los niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa "Verbo Divino" Provincia Bolívar, cantón Guaranda en el periodo 2024.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigar los diferentes tipos de juegos que pueden ser utilizados en el nivel de Educación Inicial.

Valorar el desarrollo de las habilidades motoras que posee cada niño para incrementar un buen desempeño y sean capaces de resolver cualquier obstáculo presentado

Elaborar una guía didáctica con juegos divertidos para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños y niñas.

6 MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

El juego como actividad espontánea y voluntaria proporciona un cierto grado de alegría es un sistema que desarrolla en quien lo practica la capacidad de crear con libertad, a pesar de los lineamientos que se puedan generar para practicarlo o desarrollarlo, además de ello el juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales (Equipo de Enciclopedia Significados, 2018, párrafo primero).

Además, en su principio básico los juegos no están dirigidos al aprendizaje teórico, descriptivo y racional, sino al desarrollo de habilidades mediante la práctica. Por ejemplo, habilidades como la atención, la velocidad, la asociación de palabras, etc. Por eso, el juego es sumamente importante en la fase de la infancia, si bien está presente a lo largo de toda la vida (Equipo de Enciclopedia Significados, 2018, párrafo sexto).

Huizinga (1986) ha afirmado que**:** El juego es una acción voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría" (pág. 133).

Conceptualmente, se puede decir que el juego es una actividad libre sin beneficios materiales, realizada en un tiempo y espacio seguros, de acuerdo con normas libremente permitidas, pero plenamente dominantes, acompañada de sentimientos de dolor y placer.

El juego es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos, estas actividades han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. Además del disfrute que éstos pueden generar en las

personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio, especialmente en los más pequeños ya que define como una actividad que permite divertirse y disfrutar y es considerada una herramienta importante en la enseñanza-aprendizaje (Pérez, 2023).

Para Erik Erikson, el juego es una función del Yo que expresa su intento de sincronizar los procesos corporales y sociales en el sí mismo. Aunque reconoce que puede hacerse una lectura simbólica del juego, destaca la necesidad lloica de dominar las diferentes áreas de la vida, sobre todo en aquellas que el niño percibe que su sí mismo, su cuerpo y su rol social son incompletos y están rezagados. Así, el juego permite alucinar un dominio lloica, pero también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real. El juego es un medio de revelar la forma en que el niño experimenta y estructura su mundo y funciona dentro de él; también, Erikson le otorga valor terapéutico (págs. 160-161).

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa.

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001, pág. 118)

Según Jerome Bruner (1984).

El juego en los niños(as) es su actividad principal, su medio de conocerse y de descubrir su entorno, establecer conductas y relaciones con él. En esta etapa el niño comienza a aprender jugando. El aprendizaje es para él una especie de juegos de roles con determinadas reglas. El niño asimila sin darse cuenta los conocimientos elementales.

Jerome Bruner expresa el juego se reduce en la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos. En el fondo, el juego es una actividad seria que no tiene consecuencias frustrantes para el niño. Se trata, en suma, de una actividad que se justifica por sí misma. En consecuencia, el juego es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo.

Para Piaget "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"; así mismo, expresa que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando, donde el juego desempeña un papel decisivo para el desarrollo del niño. Por ello el juego y el aprendizaje deben ir acorde a la edad del niño para sacar el mayor provecho posible (Aparicio Roa , 2001, párrafo primero).

S. Freud (1914) señala que el juego es la ocupación favorita y más intensa del niño y que cuando éste juega se conduce como un poeta; no es una actividad menor y el niño la toma muy seriamente, invirtiendo grandes cantidades de afecto. Cuando el niño juega crea un mundo propio y grato. Además S. Freud postula que los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía insumida en la misma, y agrega que un deseo dominante influye en todo juego infantil: el deseo de ser grande y de poder hacer lo que hace la gente grande (Luzzi & Bardi, 2001 párrafo n°16).

Según (Calmel, 2019) María Montessori consideró el juego como una estrategia de aprendizaje muy importante, para lo cual diseñó materiales didácticos y propuso muebles adecuados al tamaño de los niños. También enfatizó la importancia de involucrar a los padres en el proceso educativo de sus hijos. El juego es una herramienta clave para fomentar el aprendizaje significativo en los niños y niñas. A través del juego, los niños y niñas exploran el mundo que les rodea, aprenden a resolver problemas, desarrollan su creatividad y adquieren habilidades sociales y emocionales.

6.2 Clasificación del juego

Al igual que el término, la clasificación depende del autor, el enfoque y el contexto donde se desarrolle la investigación, para Piaget citado por Balcázar (2018) el juego se distingue en tres tipos:

Juego funcional: se realiza con el propio cuerpo, con movimientos que dominan el espacio.

Juego simbólico: se imita situaciones de la vida real.

Juego reglado*:* se establecen reglas básicas previas para conseguir un objetivo.

Por su parte Russell, clasifica los juegos en cuatro categorías:

Juego configurativo: Está relacionado con el deseo infantil de crear, de hacer figuras o formas, está presente en todos los juegos, la diversión viene de la acción misma, no de terminar las obras.

Juego de entrega: tiene que ver con la entrega a las condiciones del material, o del juguete con el cual el jugador se relaciona.

Juego de representación de personajes*:* El niño representa a un personaje, animal, cosa o persona, enfocándose en las cualidades que le llaman la atención, significa vivir la vida de otra persona y olvidarse de la propia.

Juego reglado: las actividades se desarrollan en el marco de reglas o normas, limitan y promueven su acción, pero deja espacio a la actividad original.

Por otro lado, Mateo (2014), también divide en cuatro categorías, pero separadas: juegos psicomotrices que fomentan el uso de los sentidos, la percepción y el desarrollo físico motor, juegos cognitivos que estimulan la creatividad, la atención, la comunicación, la resolución de conflictos, que es el juego intelectual, social, que fomenta el juego simbólico y cooperativo, y el juego emocional, que se trata de desarrollar y gestionar las emociones.

En base a esta información, se puede concluir que los juegos tradicionales no se enmarcan en ninguna de las categorías aquí enumeradas, por lo que se puede decir que no es una categoría en sí misma.

Bermejo y Blázquez (2016) explican que para clasificar los juegos se debe tener en cuenta diferentes criterios, entre ellos:

a) Capacidades que los niños desarrollan a través de estos juegos: psicomotores, cognitivos, sociales, afectivo emocionales y sociales.

b) Estadio evolutivo en el que se encuentra el niño: sensorio motor: juego funcional o de ejercicio; estadio pre operacional: juego simbólico; estadio de operaciones concretas: juego de reglas.

c) Localización interior o exterior, dependiendo del espacio en el que se realiza el juego.

d) Papel del adulto en el desarrollo del juego: libre, dirigido o presenciado.

e) Ejecución de forma individual, por parejas o en grupo.

f) Relaciones que establecen los niños en la realización del juego: paralelas, asociativas, cooperativas y competitivas.

g) Materiales que se pueden necesitar o no para el desarrollo de los diferentes juegos. Ahora bien, los tipos de juegos Bermejo y Blázquez (2016) dicen que son:

-El juego educativo.

-Los juegos competitivos y los juegos cooperativos.

-El cesto de los tesoros.

-El juego heurístico.

-El juego por rincones.

-Los juegos psicomotores.

-Los juegos tradicionales.

-Los juegos multiculturales.

-Los juegos y las nuevas tecnologías.

6.3 Tipos De Juego

De acuerdo a Acedo y Vicente (2001) manifiestan que, en el año del 2013, González y Sotil, dividen a los juegos según las actividades escolares y preescolares, de los cuales se pueden aplicar dentro del aula o en el patio de la institución educativa, esto lo clasifica, así Pág. 28:

6.3.1 El juego motor

Los juegos motores son juegos que incluyen diferentes tipos de situaciones de movimiento en forma de actividades recreativas, estos juegos forman algunos comportamientos motores importantes y pueden lograr diversos propósitos, como educación, entretenimiento, vitalidad, cultura e incluso deportes Puntos básicos, el movimiento necesario de partes del cuerpo PAG 28.

6.3.2 El juego simbólico

El juego simbólico se vuelve completamente espontáneo y los niños usan sus habilidades mentales para crear una escena divertida, como un cajón que actúa como una especie de bote en el que juegan. La escoba puede usarse como un caballo y otras actividades, como hacen los niños, para distraerse y también imaginar y dar vida a objetos que claramente no cumplen la función obvia de su imaginación.

6.3.3 El juego reglado

Los juegos regulados son los juegos populares que Jean Piaget llamó juegos de reglas en 1932, juegos que son esencialmente actividades socialmente comunicadas con un conjunto de normas y reglas que los jugadores deben seguir. Desde una perspectiva sociocultural, estos juegos son sistemas de actividades y significados que trabajan en conjunto en el desarrollo y crecimiento del niño.

6.3.4 El juego de construcción

Los juegos de construcción son básicamente una serie de piezas de la misma o diferente forma que se pueden juntar en diferentes combinaciones para crear y construir estructuras, y son principalmente para jugar con niños pequeños en el suelo. Estos juegos de construcción desarrollan la motricidad de los niños y también desarrollan estructuras espaciales, resuelven conceptos como pequeño, largo, bajo, bajo, alto, diferentes formas geométricas, semejanzas y desigualdades y otros tipos de adquisición de conocimientos PAG 29.

6.3.5 El juego organizado

Los juegos organizados se refieren a juegos pres organizados que son principalmente planificados, planificados y ejecutados por maestros y niños juntos. Los profesores participan como guías y conducen los pedidos y actividades. Las reglas del juego estimulan, proporcionan resultados finales y otras actividades.

6.3.6 Los juegos activos.

Los juegos activos son aquellos juegos de actividad corporal, que realiza el niño de manera espontánea, donde también interviene de manera dinámica impulsado por su propia vitalidad y fuerza.

6.3.7 Los juegos pasivos.

Los juegos pasivos están constituidos por aquellos juegos que generan diversión y pasatiempo en los niños, a los cuales sienten agrado e tranquilidad al realizarlos, para ello emplean el esfuerzo físico mínimo, en el caso de aplicarlos de manera individual, este tipo de juegos comienza principalmente de forma independiente, luego con un compañero de juego.

6.3.8 Juegos de actuación.

Los juegos teatrales o juegos de actuación vienen a ser un juego dramático o un juego de rol, se basa principalmente en una breve representación teatral, acerca de una situación de la vida cotidiana real, como por ejemplo en las niñas, quienes juegan simulando ir al mercado, cocinando, vendiendo, entre otras actividades reales, pero

realizándolo de una forma ficticia, dentro de una institución educativa los niños ensayan y representan un papel en el cual van expresando sus sentimientos y emociones para luego generar opiniones, o realizar una serie de conversación entre sí.

6.3.9 Juegos vivenciales.

Son aquellos juegos que se realizan poniendo en práctica una situación, en la cual los niños se pueden involucrar y tomar ciertas actitudes de manera espontánea, como si el hecho estuviese sucediendo de forma real y verídica, una de las herramientas fundamentales de esta técnica viene a hacer el uso de los ambientes tanto pedagógicos como situaciones diferentes.

6.3.10 Juego como recurso didáctico

El juego es un aspecto importante dentro de la formación de un individuo, puesto que aborda una serie de instrucciones, recursos y momentos que contribuyen de forma directa en el enriquecimiento cognitivo, afectivo y psicosocial. Dentro del campo educativo, los juegos se consolidan como uno de los mejores recursos didácticos, puesto que son fáciles de acoplar a diferentes necesidades, contextos y circunstancias que infieren en el éxito de determinado proceso educativo.

El juego es un aspecto importante en el desarrollo de un individuo, ya que proporciona diversas instrucciones, recursos y momentos que contribuyen directamente al enriquecimiento cognitivo, emocional y psicosocial. En el campo de la educación, los juegos son considerados uno de los mejores recursos educativos porque se pueden adaptar fácilmente a diferentes necesidades, contextos y situaciones que afectan el éxito de un proceso educativo en particular.

En la enseñanza y el aprendizaje se potencia el juego como recurso pedagógico para descubrir la realidad que rodea al individuo como parte de dicho proceso, a través del cual el alumno forma y reestructura poco a poco sus ideas sobre el mundo, lo ayuda a descubrirse y aprender sobre sí mismo, crear tu personalidad. Finalmente, el juego o dinamismo tiene una influencia decisiva en el desarrollo de las capacidades motoras, psíquicas, sociales, afectivas y afectivas.

6.4 Características del juego

El juego es la actividad básica de los niños y fundamental para su desarrollo apropiado disponer de suficiente tiempo y espacio de acuerdo a su propia edad y necesidades.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución. Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa…en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el "como sí" de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduras que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo, para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento (García Márquez & Alarcón Adalid, 2011).

6.4.1 Características del juego según Martin

El juego es la actividad básica de los niños y fundamental para su desarrollo apropiado disponer de suficiente tiempo y espacio de acuerdo a su propia edad y necesidades.

Es una actividad de la infancia

Debe ser visto como una actitud, una forma de interactuar con la realidad.

El objetivo del juego es específico; los niños no juegan para otros fines.

Es espontáneo y no requiere motivación ni preparación.

Esto es un incentivo en sí mismo, cualquier acción que se convierta en un juego es correcto para un niño.

Es una elección libre, los niños y niñas no se sienten obligados a jugar es así es una acción espontánea, sin restricciones.

El juego aparte de tener un carácter de diversión también tiene enseñanza.

6.4.2 Características del juego según Sánchez

El juego cumple ciertas Características como son:

Se constituye en una actividad propia de la infancia

Se considera como una actitud, modo de interacción con lo real

Es intrínseco, espontaneo, se da cuando el niño lo considera

Es motivador y libre.

Su desarrollo en las capacidades físicas psíquicas, donde el adulto puede obtener información por medio de la observación.

Considerado un recurso necesario e indispensable en el ámbito educativo, favoreciendo el aprendizaje en las diferentes facetas.

En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.

El juego no siempre requiere de material.

Psicológicamente es considerado liberación de tensiones.

Cambia según la edad del ser humano.

Su función es integrar y rehabilitar.

Produce placer, y construye (Sánchez, 2023)

6.5 Desarrollo del juego en diferentes etapas

El juego es considerado una ocupación importante en las diferentes etapas de la vida y gracias a él se desarrollan gran cantidad de nuestras funciones sensoriales, motrices, cognitivas y socio-emocionales.

En la infancia comprendida entre los 0 y 11 años de edad, se recomienda dar inicio con juegos donde los niños deban involucrar sus sentidos, esto con el fin de desarrollar su componente sensorio motor, ya que, según Piaget (1936), es una de las etapas donde más se establecen conexiones neuronales. Posterior a esto continuar con el juego funcional o también llamado juego de roles, donde se aprende a dar uso a los objetos durante actividades como “la casita de té, o el juego a la escuelita” (Valenciano, 2017, párrafo tercero).

Según Piaget, el juego se puede distinguir en diferentes etapas en las que el niño desarrolla un aprendizaje nuevo dentro de sus ámbitos de desarrollo.

6.5.1 Juego motor

Propio de los niños hasta los 2-3 años. El cuerpo y el control de los movimientos son la base del juego.

6.5.2 Juego simbólico o de imitación (de 3 a 6 años aprox.)

El niño da vida a los objetos y a través de ellos imita el mundo de los mayores. Por eso en esta edad, aunque no tengan juguetes, se los inventa y no necesita de otras personas para sus juegos. En esta etapa se produce un gran enriquecimiento del lenguaje.

6.5.3 **Juego de reglas (de 6 a 12 años)**

El niño comienza a disfrutar en compañía de los otros y se interesa por las relaciones interpersonales reproduciéndolas en sus juegos. Hay una asignación de papeles, unas normas y unas reglas de acatar, pasando a una relación de cooperación e interacción con los demás niños. Son frecuentes los juegos competitivos donde unos ganan y otros pierden. En esta etapa los amigos empiezan a ocupar un lugar muy importante (Tomero, 2022).

6.5.4 Tipos de juegos teniendo en cuenta la edad del niño

Los niños juegan de diferentes maneras, todo depende de su personalidad, habilidades e intereses o incluso sus necesidades, pero el juego se presenta, principalmente, según la etapa de desarrollo en que se encuentre cada uno. Algunos ejemplos de acuerdo con su edad son los siguientes:

De 0 a 2 años: En esta etapa de juego el niño se centra en sí mismo, en su propia exploración se podría llamar “el juego solitario”. Avientan pelotas y suenan sonajas sin interactuar necesariamente con más personas.

De 2 a 3 años**:** A esta etapa del juego se le podría llamar “el juego paralelo”, ya que al niño le gusta jugar estando con más personas, sin embargo, no interactúan completamente con ellos.

De 4 años: En esta etapa, el niño empieza a interactuar con otros compañeros, pero cada uno le da un uso o rol diferente al juego, no hay objetivos específicos para cada uno. A esto se le llama “juego asociativo”.

De 5 años: En esta edad, el niño interactúa por completo y de forma más organizada con sus compañeros, asumiendo roles y teniendo un objetivo en común. A esto se denomina “juego cooperativo” (KÍNDERS DEL REAL, 2017, párrafo octavo).

6.6 Juego como herramienta de aprendizaje

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubre el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña

experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El profesor/a deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes (Aaprendiendo Juntos, 2020).

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño/a y juego sistematizado para el/la adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación. En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

-Potenciar la creatividad.

-Permitir el desarrollo global del niño/a.

-Eliminar el exceso de competitividad.

-Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.

-Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.

-Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable.

En fin, se puede decir que Podemos afirmar que el juego es un instrumento de aprendizaje, de y para la vida. Se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es un importante vehículo que tienen los niños/as para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias; por ello podemos decir, sin temor a equivocarnos, que es un instrumento primordial para la educación.

6.7 El juego en el desarrollo del niño

La evolución de estudios en el campo de la psicología, donde la aplicación y desarrollo de instrumentos para el conocimiento y desarrollo del niño avanza, se puede observar que estos estudios relatan el infante desde sus primeros momentos de vida inicia su aprendizaje, en los últimos años el conocimiento sobre como aprende se ha extendido, con diferentes herramientas y técnicas que el docente puede utilizar como metodología para fortalecer el desarrollo infantil (Juan, 2016).

6.8 El rol del educador en el juego

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, poner sus propias reglas. El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos. El intercambiar roles, profesor-alumno, Estudiantes profesor, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente

6.9 El papel del adulto en el juego

(Sánchez, 2023) afirma que:

El adulto es el guía del juego para el niño, se tiene en cuenta que el principal actor siempre es el infante, convirtiendo el juego fundamental, metodológico para adquirir y promover su desarrollo, con los juegos planificados para el alcance, como el fortalecimiento de las destrezas de aprendizajes, las condiciones que el adulto debe considerar, que el juego debe estar siempre en consideración, no debe ser impuesto.

6.10 Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños

Tabla 1

Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños

AUTORES	BENEFICIOS
Para Aizencang (2010)	Al compartir características con las distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida.
(Piaget, 1946).0	El juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las

	estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. El juego constituye una necesidad para el aprendizaje que no está restringida a ninguna edad, mejora la autoestima, desarrolla la creatividad, aporta bienestar y facilita la socialización.

Fuente: *Textos de pedagogía y psicología infantil de Jean Piaget*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

6.11 ¿Qué son las habilidades en Educación Inicial?

Es el proceso mediante el cual los niños aumentan sus capacidades para hacer cosas más difíciles. Al crecer, los niños aprenderán por ejemplo a hablar, realizar todo tipo de acciones o jugar. Es por eso que el lenguaje va tomando terreno, el pensamiento se desarrolla y las habilidades sociales y emocionales permiten una mayor interacción con otras personas.

Los niños desarrollan habilidades en 4 áreas principalmente:

6.11.1 Desarrollo cognitivo (aprendizaje y pensamiento).

Es la capacidad del niño para aprender, memorizar, razonar y resolver problemas.

6.11.2 Desarrollo social y emocional.

Es la capacidad del niño para establecer relaciones sociales y emocionales. Esto incluye manejo de sus emociones, gestos, etc.

6.11.3 Desarrollo del habla y lenguaje

Se trata de la capacidad del niño para comprender utilizar el lenguaje.

6.11.4 El desarrollo físico

Esta es la capacidad del niño para utilizar los músculos; coger cosas, correr, saltar, etc. (Cores, 2024).

6.12 ¿Qué incluyen las habilidades?

6.12.1 **Adaptabilidad**

Abrazar el cambio y prosperar en la incertidumbre. Incluye habilidades de actualización y actualización, detección de tendencias y adquisición de nuevas habilidades tecnológicas y digitales. La adaptabilidad a menudo comienza con la comprensión del objetivo final, de modo que cuando los planes fracasen, es importante que los niños puedan realinearse en el panorama general y adaptarse para alcanzar su objetivo de otra manera.

6.12.2 Colaboración

Trabajando juntos a través de las diferencias para lograr un objetivo común. Incluye la capacidad de sacar lo mejor de las personas, inspirarlas, coordinarlas y persuadirlas para que compren una idea. Es probable que ya esté enseñando la colaboración en casa a través de proyectos familiares o incluso durante el juego y el tiempo social, donde reina "compartir para cuidar". Para enfatizar aún más el trabajo en equipo en casa, considere hacer que la voz de su hijo se escuche a través de consenso. Muéstreles que las mejores decisiones se toman a través de conversaciones inclusivas y atractivas, en lugar de porque mamá o papá lo dijeron.

6.12.3 Comunicación

Transmitir información para impulsar la acción. Incluye escuchar activamente, conectarse emocionalmente con una audiencia, comunicarse bien para impulsar la acción a través de la palabra escrita y / o verbal. La comunicación escrita y verbal es fundamental para el éxito en el mundo. Parra ayudar a los niños a desarrollar la capacidad de escuchar y comunicarse con los demás de manera eficaz, cree rutinas que lo alienten a expresar sus sentimientos e ideas y, al mismo tiempo, empatizar con los demás.

6.12.4 Creatividad

Generando ideas y soluciones originales. Incluye encontrar nuevas formas de hacer las cosas. La capacidad de imaginar impulsa toda la creatividad, permite un pensamiento claro e inspira un sentido de humanidad (preparedparents, 2024).

6.13 ¿Qué son y cuáles son las habilidades motoras básicas?

Las habilidades motrices básicas son propias de la motricidad natural en los individuos y las más conocidas, son: correr, saltar, lanzar, atrapar, transportar, conducir, empujar, halar y sus combinaciones. Estas habilidades se identifican a partir de los movimientos específicos de cada deporte, de su naturaleza.

6.14 Concepto de la habilidad motora

Cabe mencionar que la edad preescolar, es una fase decisiva en la formación del individuo, pues en ella se estructuran las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad del niño - niña, el desarrollo físico crea las condiciones indispensables para la independencia, la asimilación de las nuevas formas de experiencia social en el proceso de educación. La etapa preescolar se caracteriza por grandes cambios en el desarrollo motor. Es la etapa de ejecución de una serie de movimientos comunes tales como: caminar, correr, saltar, escalar, trepar, reptación, lanzar y capturar, a estos movimientos habituales en nuestras vidas cotidianas les llamamos habilidades motrices básicas.

Cuando hablamos de habilidades motoras nos referimos a los movimientos o acciones de los músculos requeridos para llevar a cabo una actividad de manera voluntaria. Se denominan habilidades porque se adquieren mediante el aprendizaje y la práctica. Son el resultado de la constante interacción entre el ambiente y el niño. Por tanto, sin experiencias previas y sin estimulación no habría desarrollo motor.

La adquisición de las habilidades motoras en los primeros años de vida es fundamental ya que el movimiento es la base de acciones imprescindibles para la supervivencia como lo son comer o desplazarse. La capacidad de movernos nos permite explorar el entorno e interactuar con las personas y objetos que nos rodean, tener nuevas experiencias y aprender de ellas, por lo que además está muy relacionado con el posterior desarrollo de otras funciones cognitivas.

El desarrollo de las habilidades motoras comienza desde que los niños nacen y evoluciona progresivamente a lo largo de la infancia. Se inicia con movimientos básicos, amplios y poco precisos, que se van refinando conforme se consigue un mayor control motor, gracias a la repetición y la práctica. En relación a esto, distinguen dos tipos de motricidad, descritos a continuación:

6.14.1 Motricidad gruesa

Habilidad para manejar el cuerpo y hacer grandes movimientos con él (participan los grandes grupos de músculos). Requieren una buena percepción y domino del cuerpo respecto a sí mismo y al entorno, así como de coordinación y equilibrio. Actividades en las que participa la motricidad gruesa serían saltar, correr, subir y bajar escaleras o montar en bicicleta.

6.14.2 Motricidad fina

Habilidad para realizar movimientos pequeños y precisos (principalmente con manos, pies, dedos, labios y lengua) que necesitan coordinación ojo-mano y una mayor destreza motora. Su desarrollo depende de la motricidad gruesa. Ejemplos de acciones que implican motricidad fina serían coger cubiertos, escribir, pasar páginas de libros, encajar piezas de puzzle o abrir botellas.

La gran implicación de las habilidades motoras en el desarrollo de otros procesos cognitivos hace que sea fundamental trabajarlas desde las primeras etapas de la vida, pero ¿cómo podemos hacer esto? La clave es la estimulación, tenemos que dar a los niños y niñas la oportunidad de vivir nuevas experiencias que les permitan conocer mejor el mundo en el que viven y moverse dentro de él. Se pueden potenciar estas habilidades de manera lúdica con juegos tradicionales como el "Pilla-pilla" o "La rayuela", saltando a la comba, haciendo puzles y construcciones, con carreras de obstáculos, etc. (Aaprendiendo Juntos, 2020).

6.15 Teoría de habilidad motora según

Guthrie (1957, citado en Knapp, 1981) afirma que la habilidad motriz es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo acierto y, frecuentemente, con el mínimo dispendio de tiempo, de energía o de ambas cosas.

Durand (1988) no se aleja mucho de los otros autores ya citados:

Se trata de una competencia adquirida por una persona para realizar una tarea concreta. Se trata de la capacidad para resolver un problema motor físico, de elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, cuya finalidad es alcanzar un objetivo preciso (p. 123).

También Batalla (2000) define las habilidades motrices:

Por habilidad motriz entendemos la competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas) de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel primordial e insubstituible (p. 8) (Rubiera Fernández, 2020).

Tras haber analizado las definiciones de los diferentes autores podemos observar que la habilidad motriz es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de realizar distintas respuestas motoras intencionadas y precisas (con menor o mayor grado de destreza) ante un objetivo dado, siendo estas respuestas controladas y eficaces,

empleando el menor gasto de tiempo y energía y logrando la consecución de los objetivos propuestos.

6.16 ¿Qué es la habilidad motora gruesa?

Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes (tales como agitar un brazo o levantar una pierna). Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Caber, mencionar que los bebés desarrollan dicho control de la motricidad gruesa antes de desarrollar la capacidad para hacer movimientos precisos y pequeños, conocidos como control de la motricidad fina. (MedlinePlus enciclopedia médica, 2023)

El Sistema de Clasificación de la Función Motora Gruesa (GMFCS) evalúa los movimientos voluntarios como sentarse, caminar o usar dispositivos de movilidad en niños con parálisis cerebral. Se clasifica en cinco niveles, que van desde caminar sin limitaciones (nivel 1) hasta la necesidad de ser transportado en una silla de ruedas manual (nivel 5). Cada nivel describe las capacidades motoras actuales y futuras del niño y los dispositivos de ayuda.

Los niveles se adaptan a diferentes edades:

Antes de los 2 años: Pueden caminar en casa, en la escuela, en espacios exteriores y en la comunidad.

Entre 2 y 4 años: Caminan en la mayoría de los espacios, pero en la escuela y en el trabajo usan un dispositivo manual auxiliar para su seguridad.

Entre 4 y 6 años: Caminan con la ayuda de un dispositivo manual auxiliar y usan una silla de ruedas manual o una silla motorizada en la escuela y en la comunidad. A veces pueden subir y bajar escaleras con un pasamanos.

Entre 6 y 12 años: caminan distancias cortas en espacios interiores con la ayuda de un andador. (Palisano, Rosenbaum, & Bartlett, 2007)

La motricidad gruesa se refiere a la capacidad que una persona desarrolla desde la infancia para coordinar los músculos de su cuerpo de manera armoniosa y mantener

el equilibrio, así como para lograr agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Este desarrollo sigue un patrón de crecimiento de arriba hacia abajo, comenzando por el cuello, luego el tronco, después la cadera y finalizando con

6.16.1 Ejemplos de motricidad gruesa incluyen:

Saltar

Hacer muecas, gestos y reír.

Equilibre y monte en bicicleta.

Nadar y jugar

6.17 Habilidades motoras gruesas

Las habilidades motoras gruesas son fundamentales, ya que implican el uso de los grandes grupos musculares, como los brazos, las piernas, los pies y el torso, para mover el cuerpo. A través de la práctica, los niños aprenden a desarrollar y aplicar estas habilidades, lo que les permite explorar su entorno. Algunos ejemplos de habilidades motoras gruesas son: sentarse, gatear, correr, saltar, lanzar una pelota y subir escaleras.

Hay muchas actividades simples y divertidas que puedes hacer con tus hijos para promover el desarrollo de las habilidades motoras gruesas. Estas incluyen:

Juegos para mover el cuerpo: saltar la soga, la rayuela, los juegos de persecución o el escondite.

Cuando estén en el parque, ayuda a tus hijos a tirarse por el tobogán, trepar escaleras o mover las piernas para columpiarse.

Enséñales a tus hijos a arrojar, atrapar y patear pelotas de distintos tamaños.

Ayuda a tu niño pequeño a construir un fuerte colocando algunas mantas sobre las sillas o cajas de cartón apiladas (¡usen cajas más grandes para armar túneles!).

Arma una pista con obstáculos acorde a la edad de tus hijos. Para los niños pequeños, apila almohadas, almohadones y mantas en el suelo, y anímalos a que trepen las “colinas”. Para los niños en edad preescolar, coloca un aro de “hula hula” en el

suelo para que salten adentro o una caja vacía para que encesten la pelota. (first5california, 2024)

Existen muchas actividades

El desarrollo de la motricidad gruesa incluye el control y el movimiento de grupos de músculos grandes como los del torso, la cabeza, las piernas y los brazos. Los niños empiezan a desarrollar la motricidad gruesa en cuanto nacen. Estas destrezas se desarrollan de arriba para abajo.

Los niños que no tienen ningún problema del desarrollo ni de la salud logran primero controlar la cabeza. Luego dominan el control del torso y empiezan a aprender a equilibrarse, por lo que pueden darse vuelta y sentarse. Eventualmente, un niño es capaz de usar la mitad inferior del cuerpo cuando empieza a gatear, arrastrarse por los muebles y caminar.

Los niños necesitan tiempo y espacio para desarrollar estas habilidades muy importantes. Hasta a los recién nacidos, se les puede colocar boca abajo para que se fortalezca el cuello, lo que es esencial para el control de la cabeza. El tiempo que los niños pasan acostados de panza también ayuda a desarrollar los músculos del torso y eventualmente contribuirá a su capacidad de darse vuelta y empujarse hacia arriba. Una vez que pueden quedarse sentados, tienen un modo nuevo de observar y explorar su mundo. En esta posición los niños pueden apoyarse para arrastrarse sentados en el piso, gatear, trepar y eventualmente, caminar.

El desarrollo físico es un área que es muy afectada por discapacidades físicas o problemas de la salud. Los niños con discapacidades tal vez no dominen todas las habilidades de motricidad gruesa. Más bien, el crecimiento individual variará y dependerá de las habilidades singulares de cada niño. Por ejemplo, un hito en el desarrollo para un niño con una discapacidad física puede ser el de aprender a caminar con un andador ortopédico para los tres años de edades sencillas y divertidas que puedes realizar con tus hijos para fomentar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas.

6.17.1 Importancia de las habilidades motoras en educación inicial

El desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial es un aspecto fundamental para el crecimiento y el desarrollo integral de los niños. Al fomentar habilidades motoras básicas, los educadores pueden ayudar a los niños a adquirir una base sólida para su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social.

6.17.2 Características

Estas habilidades incluyen el control de la cabeza y el tronco, la coordinación mano-ojo, el equilibrio, la locomoción y la manipulación de objetos, entre otras. El desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial es un aspecto fundamental para el crecimiento y el desarrollo integral de los niños.

El desarrollo autónomo de la motricidad es esencial para el crecimiento y el bienestar general de los niños. A través de la exploración y la experimentación física, los niños desarrollan su capacidad para coordinar los movimientos, controlar su equilibrio y fortalecer su sistema musculo esquelético. Estas habilidades motoras no solo les permiten participar en actividades físicas y deportivas, sino que también son fundamentales para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

En la educación inicial, el fomento del desarrollo autónomo de la motricidad es especialmente relevante debido a que los niños están en una fase de rápido crecimiento y desarrollo. Durante esta etapa, su sistema nervioso central se está desarrollando y madurando, lo que les brinda una ventana de oportunidad única para adquirir habilidades motoras fundamentales. Además, la motricidad también está estrechamente relacionada con el desarrollo del lenguaje, ya que los movimientos corporales y la comunicación verbal se entrelazan en un proceso integrado.

6.17.3 Desarrollo motor de los niños en Educación Inicial

Durante los primeros cinco años de vida, el cerebro de los niños crece a un ritmo asombroso. Este periodo de crecimiento incluye también el desarrollo físico y de la coordinación, es decir, el niño aprende a moverse y a usar su cuerpo. Esto se conoce

como desarrollo motor. El desarrollo motor abarca los pequeños y grandes movimientos, así como los sentidos del cuerpo.

Cuando los bebés sacuden un sonajero o dan sus primeros pasos, en su cerebro se forman conexiones que envían señales a ciertos músculos para que realicen dichos movimientos. Estas son las habilidades motoras finas, motoras gruesas y sensoriales; y todas ellas son muy importantes para el desarrollo del niño. El desarrollo autónomo de la motricidad es una etapa crucial en la vida de un niño, especialmente durante la educación inicial. Durante esta etapa, los niños exploran y experimentan con su cuerpo, adquiriendo habilidades motoras básicas que les permitirán interactuar con su entorno de manera eficiente y autónoma (first5california, 2024).

6.17.4 Estrategias para fomentar el desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial

Implementar estrategias para fomentar el desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial no solo beneficia a los niños en el corto plazo, sino que también sienta las bases para su crecimiento y desarrollo a lo largo de su vida. Aquí hay algunas estrategias adicionales que los educadores pueden utilizar:

Proporcionar un entorno seguro y estimulante: Es fundamental crear un entorno en el que los niños se sientan seguros y tengan la libertad de explorar y moverse. Asegúrese de que el espacio esté libre de peligros y proporcione una variedad de materiales y objetos manipulables que despierten el interés de los niños y promuevan el juego activo. Ofrecer oportunidades para el juego físico: El juego físico desempeña un papel crucial en el desarrollo motor de los niños. Anime a los niños a saltar, correr, trepar, lanzar y atrapar objetos, ya que estas actividades les permiten mejorar su equilibrio, coordinación y fuerza muscular. Proporcione juguetes y juegos que fomenten el movimiento y la actividad física.

6.17.4.1 Practicar habilidades motoras básicas

Dedique tiempo a enseñar y practicar habilidades motoras fundamentales, como gatear, rodar, arrastrarse, levantarse, caminar y manipular objetos. Estas habilidades

son la base para un desarrollo motor saludable y deben ser fomentadas de manera gradual y progresiva.

6.17.4.2 Estimular la coordinación mano-ojo

Proporcione actividades que requieran la coordinación entre las manos y los ojos, como ensartar cuentas, dibujar, recortar y apilar bloques. Estas actividades ayudan a desarrollar la destreza manual y la precisión motora, además de promover el desarrollo cognitivo y la concentración.

6.17.4.3 Promover el equilibrio y la coordinación

Proporcione oportunidades para que los niños practiquen el equilibrio y la coordinación, como caminar sobre una línea, saltar a un pie, realizar juegos de equilibrio y participar en actividades de danza o yoga adaptadas a su edad. Estas actividades ayudan a fortalecer los músculos y mejorar la postura, el equilibrio y la estabilidad corporal.

6.17.4.4 Fomentar el juego en grupo

El juego en grupo no solo promueve la interacción social, sino que también proporciona oportunidades para que los niños desarrollen habilidades motoras. Los juegos de persecución, los juegos de equipo y los juegos de imitación son especialmente beneficiosos para el desarrollo motor, ya que implican movimientos coordinados y una comunicación activa con otros niños.

6.17.4.5 Proporcionar retroalimentación y apoyo

Durante el proceso de desarrollo autónomo de la motricidad, es importante brindar a los niños retroalimentación positiva y apoyo en sus esfuerzos. Anime y elogie sus logros, incluso si son pequeños, y ofrezca ayuda cuando sea necesario. Esto les dará confianza y motivación para seguir explorando y desarrollando sus habilidades motoras.

6.17.4.6 Integrar el movimiento en el currículo

Diseñe actividades y juegos que incorporen el movimiento en diferentes áreas del currículo. Por ejemplo, pueden utilizar juegos de palabras que involucren saltar o caminar en diferentes direcciones, realizar ejercicios de escritura en pizarras de pie o incluso utilizar el movimiento corporal para representar conceptos matemáticos.

6.17.4.7 Utilizar materiales manipulativos

Proporcione materiales manipulativos y juguetes que requieran el uso de diferentes habilidades motoras, como bloques de construcción, rompecabezas, encajables y pelotas. Estos materiales no solo fomentan el desarrollo de la motricidad, sino que también promueven la resolución de problemas, la creatividad y la concentración.

6.17.4.8 Fomentar la exploración sensorial

Proporcione a los niños experiencias sensoriales enriquecedoras, como actividades con arena, agua, arcilla, pintura y texturas diversas. Estas experiencias no solo estimulan los sentidos, sino que también promueven el desarrollo motor y la coordinación mano-ojo.

6.17.4.9 Practicar actividades de motricidad fina

Dedique tiempo a actividades que requieran el uso de la motricidad fina, como recortar, pegar, rasgar papel, manipular cuentas, hacer nudos y atar lazos. Estas actividades ayudan a desarrollar la destreza manual y la coordinación de los movimientos más pequeños, lo que es crucial para tareas como la escritura y el manejo de utensilios.

6.17.4.10 Incentivar el movimiento en el aula

Anime a los niños a moverse regularmente durante las actividades de aprendizaje en el aula. Pueden realizar pausas activas para estirarse, bailar o hacer breves ejercicios de respiración. Además, permita que los niños elijan posiciones de aprendizaje que les resulten más cómodas, como sentarse en el suelo, de pie o en cojines de equilibrio.

6.17.4.11 Promover el juego al aire libre

El juego al aire libre proporciona a los niños un espacio amplio para explorar y desarrollar sus habilidades motoras. Anime a los niños a trepar, columpiarse, correr, saltar y jugar en espacios abiertos. Esto les brinda la oportunidad de fortalecer su coordinación, equilibrio y resistencia física.

6.17.4.12 Fomentar la autorreflexión y la autoevaluación

Anime a los niños a reflexionar sobre sus habilidades motoras y a evaluar su propio progreso. Esto les ayuda a tomar conciencia de su desarrollo, a establecer metas y a sentirse responsables de su propio aprendizaje. Puede utilizar diarios, registros de observación y conversaciones individuales para fomentar este proceso de autorreflexión.

En conclusión, el desarrollo autónomo de la motricidad en la educación inicial es un aspecto esencial para el crecimiento integral de los niños. Al implementar estrategias pedagógicas que fomenten la adquisición de habilidades motoras básicas, los educadores brindan a los niños una base sólida para su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Al proporcionar un entorno seguro, estimulante y lleno de oportunidades para el movimiento y la exploración, estamos empoderando a los niños para que sean activos, independientes y confiados en su interacción con el mundo que les rodea.

6.17.4.13 El juego y el desarrollo motor

El juego estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para realizar la acción deseada. Por ejemplo, el bebé que quiere coger un objeto que está lejos tiene que gatear para llegar hasta él, utilizar sus músculos, su motricidad gruesa.

6.17.4.14 ¿Cómo influye el juego en el desarrollo motor?

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como: El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

6.18 Aportaciones del juego al desarrollo motor

El juego estimula el desarrollo motor del niño ya que constituye la fuerza impulsora para realizar la acción deseada. Por ejemplo, el bebé que quiere coger un objeto que está lejos tiene que gatear para llegar hasta él, utilizar sus músculos, su motricidad gruesa. Al coger el objeto, el niño utiliza los pequeños músculos de sus manos, lo que se denomina motricidad fina. Asimismo, ejercita la coordinación óculo manual para fijarse en el objeto y llegar a cogerlo con la mano.

6.18.1 Juego-simulado

El deseo de alcanzar el objeto percibido le lleva a practicar los distintos modos de sujeción, a planificar y organizar sus movimientos y a desarrollar sus reflejos de protección. Por tanto, el desarrollo psicomotor es algo que el niño irá desarrollando a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de poner en marcha sus capacidades motoras, de ir siendo cada vez más competente.

Según el niño se va desarrollando, el juego de ejercicio no sólo no desaparece con la aparición de juegos posteriores (juego simbólico), sino que además se ejercita, se perfecciona y contribuye a mejorar los movimientos y la comprensión de su realidad física. El juego constituye un mecanismo natural arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir destrezas útiles para desenvolvernos en el mundo.

Los mecanismos cerebrales innatos del niño le permiten, a los pocos meses de edad, aprender jugando. Se libera dopamina que hace que la incertidumbre del juego constituya una auténtica recompensa cerebral y que facilita la transmisión de información entre el hipocampo y la corteza pre frontal, promoviendo la memoria de trabajo (Jose, 2019).

6.18.2 Juegos para el desarrollo de habilidades motoras:

6.18.2.1 Trampolines

Un trampolín puede ayudar a mejorar el equilibrio. También puede ser parte de una dieta sensorial. Los parques cubiertos con trampolines son un buen lugar para que

su hijo socialice con otros chicos. Pero si no está seguro de que su hijo seguirá las instrucciones o no tiene la edad necesaria para un parque de trampolines, puede adquirir un mini trampolín para usarlo en la casa bajo supervisión. Tenga presente que es importante seguir las normas de seguridad, como tener una barra para saltar.

6.18.2.2 Rayuela

Para brincar y saltar se requiere tener buenas habilidades motoras gruesas, equilibrio y coordinación. La rayuela es una manera sencilla de practicar todas estas destrezas. (Como beneficio adicional, ¡también puede ayudar a practicar las habilidades numéricas!) Si no tiene una acera donde pueda dibujar o un parque cerca, puede hacer la rayuela en el pasillo usando cinta adhesiva.

6.18.2.3 Jugar en el parque infantil

Jugar en el parque puede proporcionar muchos beneficios para los niños. Balancearse en un columpio puede ayudar a los niños a desarrollar el equilibrio. También los ayuda a aprender cómo coordinar el cambio de peso para balancearse y mover las piernas hacia adelante y hacia atrás. Puede que también quiera animar a su hijo a usar juegos en el parque que sean “inestables”, como escaleras de cuerdas y puentes colgantes. Aunque al principio los niños se sientan temerosos e inseguros en estos juegos, estos ayudan a trabajar los músculos del torso.

6.18.2.4 Juegos de pelota y burbujas

Los globos y las burbujas son una manera única de desarrollar las habilidades motoras gruesas porque no se puede predecir hacia dónde irán. Los niños puden perseguir las burbujas e intentar reventar tantas como sea posible. Mientras las persiguen, tienen que correr, saltar, zigzaguear y moverse en formas que requieren cambios repentinos en el equilibrio y en el peso. Lo mismo ocurre con lanzar y tratar de atrapar o patear globos. Para juegos más estructurados, puede practicar un juego de voleibol con globos.

6.18.2.5 Triciclos, monopatín y autos de pedales

Algunos chicos que tienen dificultades con las habilidades motoras gruesas puede que tarden más tiempo que sus compañeros en aprender a manejar un triciclo o una bicicleta. Sin embargo, existen alternativas que pueden usar para lograrlo y practicar el equilibrio. Algunos triciclos tienen manubrios de manera que usted puede empujar mientras su hijo practica el pedaleo. O usted podría invertir en un monopatín resistente o un auto de pedales. Todos ellos son pasos previos para aprender a montar en bicicleta. Una vez que su hijo lo domine, puede diseñar un circuito con obstáculos o trazar una pista con tiza.

6.18.2.6 Bailar

Ya sea en una clase de baile o en una fiesta, bailar es una buena práctica de la motricidad gruesa. Ayuda a los chicos a desarrollar el equilibrio, la coordinación y la secuenciación motora. También ayuda a que su hijo desarrolle la conciencia del ritmo. En los niños pequeños, intente usar canciones con letras que añadan movimiento, como "El juego del calentamiento" o "A la víbora de la mar".

6.18.2.7 Carreras de obstáculos

Las carreras de obstáculos mantienen a los niños moviéndose y les da una meta que tienen que cumplir. Para hacer una carrera dentro de la casa, utilice muebles, almohadas y sábanas para crear áreas donde arrastrarse por debajo o a través de ellas. Al aire libre, usted puede usar cosas como aros hula hula para saltar dentro y fuera, saltos de tijera, gateo, caminata con resistencia y otros movimientos creativos que reten a su hijo a equilibrarse, arrastrarse, saltar y correr. (Morin, 2014)

6.19 Teoría legal.

6.19.1 Constitución de La República Del Ecuador

Art. 26.- De la norma suprema expresa: que: "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. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Art. 40.- La LOEI prescribe que: "El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivos, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantizando y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

6.19.2 Ley orgánica de Educación Intercultural

TÍTULO I

De los principios generales

Capítulo único

Del ámbito, principios y fines

Art. 2.- Principios. La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia 41 religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación.

TÍTULO II

De los derechos y obligaciones

Capítulo primero

Del derecho a la educación

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y los habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales (ASAMBLEA NACIONAL, 2021, pág. 11)

6.19.3 Reglamento del Régimen Académico

Art. 32.- Diseño, acceso y aprobación de la unidad de integración curricular del tercer nivel. – Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

Su aprobación se realizará a través de las siguientes opciones:

Desarrollo de un trabajo de integración curricular; o,

La aprobación de un examen de carácter complexivo, mediante el cual el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación.

Las IES podrán ofrecer una o ambas opciones de los literales anteriores para la aprobación de la unidad de integración curricular.

El desarrollo de esta unidad deberá asegurar la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Una vez aprobada la unidad de integración curricular, su calificación deberá ser registrada de manera inmediata.

Se podrá emitir el título respectivo únicamente cuando el estudiante apruebe todos los requisitos académicos y administrativos establecidos en la resolución de aprobación de la carrera o programa, lo que constará en el acta consolidada de finalización de estudios, en conformidad con el artículo 101 de este Reglamento. (EL CONSEJO DE EDUCACION SUPERIOR, 2019)

6.19.4 Unidad de Integración Curricular

Art.5.- Definición - La 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.

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

Art. 7.- Conformación. - La Unidad de Integración Curricular de la Carrera estará conformada por: a) El Coordinador de la Unidad de Integración Curricular. b) Un profesor de la carrera con experiencia en área del conocimiento y/o investigación. c) La secretaria de la carrera (quien actuará como secretaria de la Unidad de Integración Curricular, únicamente con voz). El Consejo Directivo de la Facultad respectiva, aprobará la Unidad de Integración Curricular para cada una de las carreras.

Art. 8.- Funciones. - 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 y remite a Consejo Directivo el informe al final de cada ciclo académico para aprobación.

Recepta y coordina la validación de los reactivos para los exámenes de grado de carácter complexivo.

Planifica, coordina, elabora, ejecuta y evalúa los exámenes de grado de carácter complexivo bajo estrictas normas éticas y legales.

Elabora y difunde las guías de estudio para la preparación de los estudiantes que se van a presentar a los exámenes de grado de carácter complexivo.

Planifica y organiza los cursos preparatorios para los estudiantes que se van a presentar a los exámenes de grado de carácter complexivo.

Sugiere y monitorea la ejecución de estrategias que contribuyan a mejorar el índice de titulación, y se constituye en el canal oficial de asesoría e información del proceso de titulación e Integración Curricular.

Las demás asignadas por el Consejo Directivo (reglamento de la unidad de integración curricular de la universidad estatal de Bolivar, 2021)

6.19.5 Del Trabajo de Integración Curricular

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.

Art.20.- Etapas del Trabajo de Integración Curricular. - Se establecen las siguientes:

Planificación del trabajo de integración curricular a través de un Perfil de trabajo elaborado.

Desarrollo del trabajo de integración curricular.

Defensa o sustentación del trabajo de integración curricular.

Art.21.- De la propuesta del perfil del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante a la hora de presentar su solicitud de la selección de la modalidad de titulación deberá adjuntar.

Art.22.-Del tiempo para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular. – El estudiante deberá asistir a las tutorías planificadas con juntamente con el tutor para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular, concluir y aprobar la modalidad de titulación escogida en el período académico destinado en la malla curricular. Se entenderá que el estudiante concluye y aprueba su trabajo de Integración Curricular únicamente cuando haya realizado la sustentación de este. Para tal efecto el estudiante podrá entregar su trabajo final (informe final del trabajo de Integración Curricular hasta 30 días término antes de la culminación del ciclo académico destinado a la Integración Curricular). En el caso de las carreras con Internado Rotativo los estudiantes podrán entregar su trabajo final (informe final del trabajo de Integración Curricular dentro de los 30 días término antes de la culminación del Internado Rotativo).

Art.23.- De la presentación del informe final del trabajo de Integración Curricular. - Una vez concluido el trabajo integración curricular previa autorización del tutor, el estudiante entregará en la secretaría de carrera y/o Unidad de Integración Curricular: el documento en PDF y en físico, debidamente firmados por el tutor y autor. El porcentaje máximo permitido de similitud del documento será del 12% validado por un software anti plagio proporcionado por la Institución.

Art.24.- Del Tribunal evaluador de la opción de la Unidad de Integración Curricular.

Estará conformado por tres miembros que lo conforman:

El Coordinador de la carrera o su delegado.

Dos docentes lectores, de los cuales uno podrá ser área del conocimiento y el otro del área de investigación.

Secretaria de la carrera como invitada para el levantamiento del acta. Los docentes lectores, podrán excusarse con 24 horas de anticipación al día de la sustentación debidamente justificado y podrá ser reemplazado directamente por el Decano de la Facultad, caso contrario se suspenderá la sustentación fijando una nueva fecha y hora. Los docentes lectores recibirán el trabajo de integración curricular en

formato PDF vía correo electrónico, en un término de cinco (5) días para su estudio y lectura.

Art.25.- De la sustentación del trabajo de Integración Curricular. - La Secretaría de carrera notificará a los lectores o pares, al tutor y al aspirante la fecha y hora para la sustentación del trabajo de integración curricular con setenta y dos (72) horas de anticipación. Los estudiantes que participen en la sustentación del trabajo de integración curricular expondrán por treinta (30) minutos, y cada lector o par dispondrá de hasta diez (10) minutos para la examinación correspondiente. Al finalizar la sustentación por parte de los estudiantes, todos los integrantes del Tribunal Calificador suscribirán el Acta de Sustentación.

Art.26.-De la calificación. - La calificación de la unidad a través de la opción de trabajo de integración curricular, será sobre diez (10) puntos con la aplicación de la rúbrica respectiva elaborada para el efecto, estableciéndose como calificación mínima para aprobar la unidad, siete (7) puntos, en caso contrario se reprobará la unidad de integración curricular.

Art.27.- De casos especiales de no presentación a la sustentación. - Cuando el trabajo de integración curricular ha sido desarrollado por dos (2) estudiantes y uno de los dos integrantes no cumple con los requisitos para la sustentación de este, se procederá a asignarse la fecha de sustentación únicamente para el estudiante que cumple con todos los requisitos. El estudiante que no sustente reprobará la unidad de integración curricular. (reglamento de la unidad de integración curricular de la universidad estatal de Bolivar, 2021)

6.19.6 Teoría Referencial.

6.19.6.1 Historia de la Unidad Educativa Verbo Divino

En el año 1977 el Párroco y Canónico honorario de Guaranda, donara su hermosa Quinta que poseía para q se funde en ella una Escuela Católica donde pudiera educarse la niñez guarandeña, bajo la dirección de los Hermanos Cristianos. Los hermanos cristianos cumplieron su misión con amor y profunda vocación (hermanos

Andrés, Antonio, Isidro, José Manuel entre otros). Su escuela funciono por varios años, pero por dificultades económicas los Hermanos Cristianos tuvieron que abandonar Guaranda.

La hermosa quinta quedo abandonada para luego ser ocupada por una Unidad del Ejercito el batallón de infantería Quito que permanecieron hasta 1941 cuando el conflicto limítrofe con Perú hizo que abandonen la unidad. En agosto de 1951, el Dr. Víctor Elías Oviedo cura y foráneo de Guaranda solicito a las autoridades la reapertura de la escuela lo que consiguió con dificultades el 10 d octubre comenzó a funcionar la Escuela "San José" con dos grados teniendo como director de forma provincial el P. Francisco Elguezabal con ayuda del Dr. Lautaro Viñan. A los 20 días del mismos años y mes legaron los padres españoles de la Diócesis de Pamplona Jesús Doronsoro y Abundio Velasco, hacerse cargo de la escuela, el siguiente año ya contaba con cuatro grados, para entonces había llegado el padre Manuel Echeverría, que actúo como director y la colaboración del Prof. César Solís.

En la tercera presidencia del Dr. José M Velasco Ibarra en un acto de justicia devolvió la quinta a los hermanos para que funcione la escuela San José actuando como director P. Manuel hasta 1957 funcionando la escuela con seis grados, en 1958 inició la sección secundaria con primer curso, siendo sus profesores P. Javier Perea, Jesús Palacios y Lesmes López, actuando como Rector el Dr. Lautaro León hasta 1961, cuando fu8eron remplazados por los padres Jesús Labiano (Director) Enrique Mendibil y Luis Muruzabal, Sr. Ricardo Aristegui Andueza todos españoles.

En octubre 1962, Mons. Cándido Rada, Primero Obispo de Guaranda, trae al colegio a los Padres Misioneros del Verbo Divino, siendo el primero director el P.

Miguel Garay, que llego junto al P. Au gusto Lang y en años posteriores vienen los Padres Alfonso Riedmier, Guillermo Ditsche, Ramón Joseph, Guillermo Reckamp y el Hermano Federico Potsberg. En julio de 1964 se incorporó la primera promoción de Bachilleres.

En octubre de 1966 se hace cargo de la dirección P. Hugo Popping. En este mismo año se construyó el edificio del seminario que estaba sujeto a la administración del colegio.

1980: En 1980 bajo la dirección del P. Francisco Javier de la Jara se restablece la primaria. En 1981 se crea la preprimaria con lo que se convierte en una Unidad Educativa. Meses después se firma el convenio de Fiscomisionalización. Hasta octubre de 1980, durante 22 años, actúo como rector el Dr. Lautaro León Alarcón. A partir de esta fecha asumió el rectorado el Lic. Telmo Hernández Martínez.

1982: Asume la dirección del plantel P. Nicolás Cassidy. A continuación, ocupa la dirección P. Patricio Byrne. Nuevamente en mayo de 1988, el P. Nicolás Cassidy se hace cargo de la dirección, permaneciendo hasta julio de 1990, cuando el P. Pelagio Patiño, en representación de los Padres del Verbo Divino, afronta la decisión de dejar la tarea educativa en la ciudad de Guaranda que, con tanto éxito cumplieron durante 30 años.

1992: La Institución queda bajo la administración directa de la Diócesis de Guaranda. En 1992 Monseñor Miguel Ángel Aguilar Miranda designa al P. Héctor Santana Benavides como director de la Unidad Educativa "Verbo Divino" En enero de 1994 renuncia al rectorado el Lic. Telmo Hernández responsabilidad que es ocupada por el Lic. Gonzalo Paredes hasta enero de 1995 en el que el P. Héctor Santana ocupa el cargo de director Rector de la Unidad. Renuncia en octubre de 1999 y en su lugar es nombrado el P. Orlando Peña como director y el Lic. Gonzalo Paredes como Rector. En septiembre del 2001 los hermanos de la Sagrada Familia en la persona del Hno. Luis Javier Miguel Conde, se hace cargo de la Dirección y del Rectorado, hasta el mes de septiembre de 2007.

2007 En el mes de septiembre del 2007, en la administración de los Hnos. de la Sagrada Familia es nombrado Director-Rector el Hno. Miguel Ángel González. Este Centro Educativo desde sus principios es diocesano, es decir, pertenece a la Diócesis de Guaranda y ha sido administrado según diversos mandatos y acuerdos de la

Diócesis. La Unidad Educativa Verbo Divino es Fisco misional con autorización legal de funcionamiento del 10 de febrero de 1981, mediante el Convenio de Fiscomisionalización celebrado por el Dr. Galo García Heraud, Ministro de Educación y Cultura, por una parte, y, por otra, el P. Cornelio Doogan, en su calidad de Superior Provincial de la Congregación del Verbo Divino en el Ecuador

Tabla 1

Datos de la escuela

Docentes de la Unidad Educativa "Verbo Divino"			
Numero	Género Femenino	Género Masculino	Total
Docentes:	40	37	74
Personal administrativo de Unidad Educativa Verbo Divino			
Administrativos	Género Femenino	Género Masculino	Total
Administrativos	9	2	11
Estudiantes de Unidad Educativa Verbo Divino			
Estudiantes	Género Femenino	Género Masculino	Total
Estudiantes	101	88	189
Total			274

Fuente: *Fichas de la unidad educativa "Verbo Divino" provincia Bolívar, cantón Guaranda en el periodo 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*
.

7 MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Cuantitativo, porque los datos que se obtengan permitirán un análisis de las realidades educativas en los que incurren las relaciones de las variables y procurar ofrecer una propuesta de mejoramiento en cuanto a las diferentes observaciones, mediante una ficha de observación de las cuales obtendremos datos subjetivos de las aptitudes y conductas frente a las actividades propuestas para el desarrollo de la inteligencia kinestésica a través de los juegos tradicionales.

7.2 Diseño o tipo de estudio

7.2.1 Descriptivo

Este método nos permitió describir y analizar la situación actual que se encontró dentro de institución acerca de la aplicación del juego como herramienta efectiva para el aprendizaje de habilidades motoras en los niños de educación inicial II de la unidad educativa "Verbo Divino".

7.2.2 Explicativo

En nuestra investigación utilizaremos la investigación explicativa porque el problema no va a quedar planteado solo como problema si no que explicaremos las posibles causas que ocasionaron el problema, también se explicará en que perjudica a los niños y niñas, así como también se planteará una alternativa de solución la cual será beneficiosa tanto para docentes, niños/as, padres de familia y la sociedad en general.

7.2.3 Bibliográfico

Es de carácter bibliográfico ya que nos permitió buscar información en fuentes confiables para así lograr obtener información con relación al tema investigando en libros; artículos científicos; revistas; sitios Web entre otros los cuales nos ayudaron durante nuestra investigación.

7.3 Métodos de la investigación

7.3.1 Inductivo-deductivo.

Este método parte del estudio de los hechos y fenómenos, particularmente para llegar al descubrimiento de un principio o ley general, nos permitirá conocer sus efectos y las causas de los hechos investigados. Estos métodos jugarán un papel fundamental por que permitirán distinguir de manera específica los elementos teórico- conceptual, así como empíricos que ayudarán a la estructura y amplificación de nuestro trabajo. Con esto se podrá determinar un proceso de una vía, de lo general a lo particular de la realidad y viceversa; es decir, conocer el desarrollo de la habilidad motora de los niños y niñas de educación inicial frente a la implementación de los juegos como una herramienta de aprendizaje.

7.3.2 Analítico.

Se preocupa de dividir todo en partes y revisar cada una de estas, este método se utilizará en el marco teórico de nuestra investigación.

7.3.3 Sintético.

Este método se utilizó a lo largo de toda la investigación, ya que aquí el proceso del conocimiento procede de lo simple a lo complejo, de la causa al efecto, de los principios a las consecuencias.

7.3.4 Investigación acción.

Se realizó una profunda investigación establecida en la problemática actual del tema, la cual nos permitirá determinar una afectación dentro de un grupo de personas o de la institución con el fin de Solucionar el problema.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

7.4.1 Observación

La técnica de la observación, es indispensable en nuestro trabajo y como lo dice observación, es decir toda la información recolectada observando los comportamientos de cada individuo, y especialmente aquellos que influyen en nuestra investigación, mediante esta podremos obtener toda aquella información necesaria y oportuna

Tabla 2

Población

Extracto	Frecuencia	Porcentaje
Docentes	6	16%
Niños y Niñas	30	84%
Total	36	100%

Fuente: *Fichas de la unidad educativa "Verbo divino" provincia Bolívar, cantón Guaranda en el periodo 2024.*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

8.1 Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa “Verbo Divino”.

PREGUNTA N° 1

¿Realiza usted actividades para fomentar el desarrollo de habilidades motoras dentro del aula?

Tabla 3

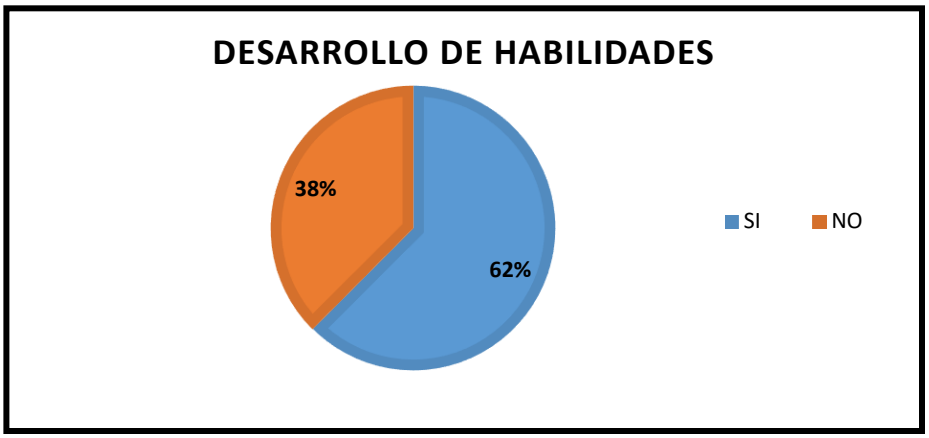
Desarrollo de habilidades

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
SI	5	50
NO	3	30
A VECES	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 1

Desarrollo de habilidades



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La tabla muestra una variedad en la práctica de actividades para el desarrollo de habilidades motoras en el aula. La mayoría (50%) realiza estas actividades de forma consistente, mientras que un 20% lo hace ocasionalmente y un 30% no las realiza en absoluto.

Dado que el juego es una herramienta crucial para el desarrollo de habilidades motoras en niños de 4 a 5 años, la implementación regular de actividades motoras puede influir significativamente en el desarrollo infantil. La diversidad en las prácticas observadas indica que el juego puede estar siendo utilizado de manera diferente entre los encuestados.

PREGUNTA N°2

¿Considera usted que los materiales existentes dentro del aula clase son apropiados para desarrollar las habilidades motoras requeridas en el desarrollo del niño?

Tabla 4

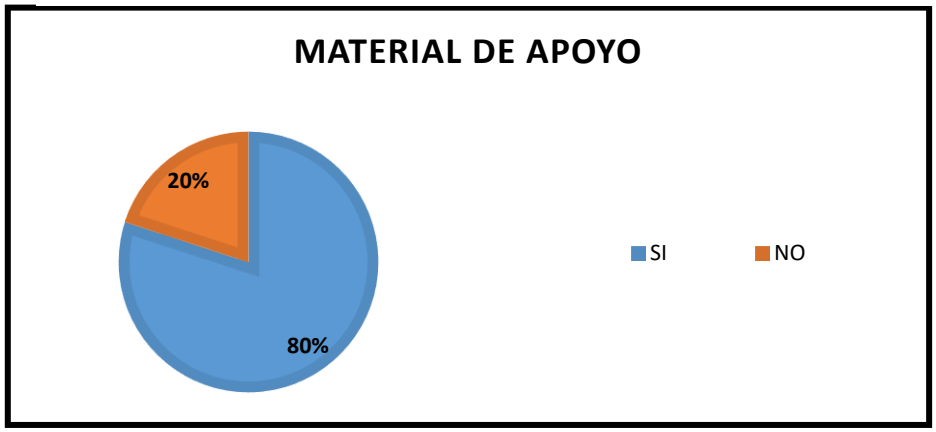
Material de apoyo

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	80
NO	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 2

Material de apoyo



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los encuestados cree que los materiales disponibles son adecuados para el desarrollo de habilidades motoras. Esto sugiere que, en general, los recursos y materiales en el aula están alineados con las necesidades de desarrollo motor de los niños. El juego es una herramienta clave para el desarrollo de habilidades motoras y los materiales apropiados son fundamentales para facilitar este proceso.

PREGUNTA N ° 3

¿Identifique los diferentes juegos para desarrollar las habilidades motoras que se utilizan en la Unidad Educativa “Verbo Divino”?

Tabla 5

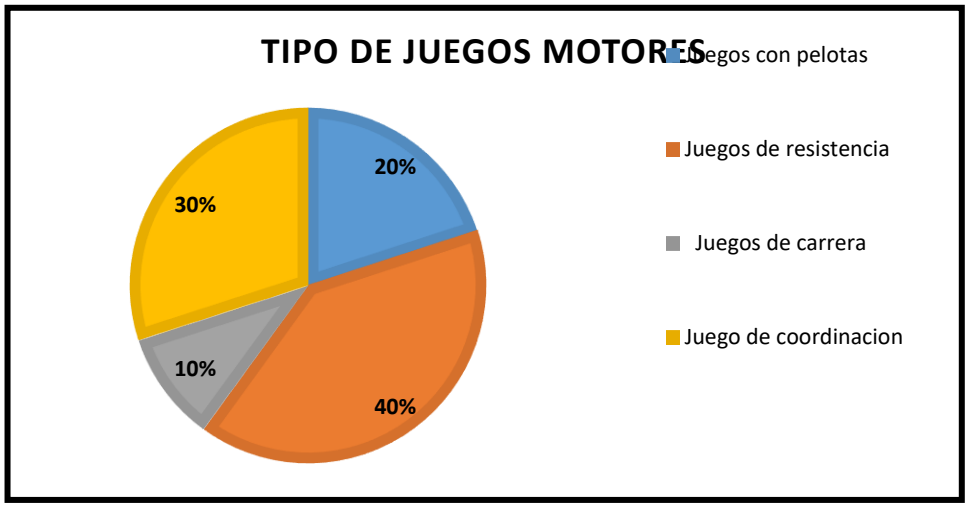
Tipos de juegos motores

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Juegos con pelotas	2	20
Juegos de resistencia	4	40
Juegos de carrera	1	10
Juego de coordinación	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 3

Tipos de juegos motores



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La tabla muestra una variedad de juegos utilizados para desarrollar habilidades motoras, lo cual es positivo para abordar diferentes aspectos del desarrollo motor. Cada tipo de juego contribuye a un área específica del desarrollo motor, desde la resistencia hasta la coordinación.

La variedad de juegos puede ofrecer a los niños oportunidades amplias para desarrollar diferentes habilidades motoras.

PREGUNTA N°4

¿Con que frecuencia se lleva a cabo dentro del aula clase las actividades con juegos motores en la Unidad Educativa "Verbo Divino"?

Tabla 6

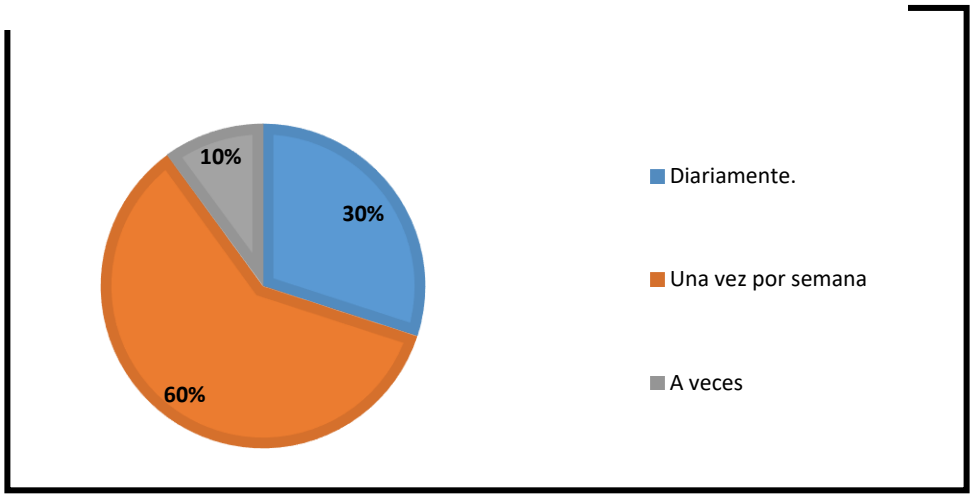
Frecuencia de actividades dentro del aula

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente.	3	30
Una vez por semana	6	60
A veces	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 4

Juegos Motores



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de las actividades con juegos motores en la Unidad Educativa "Verbo Divino" se llevan a cabo una vez por semana (60%), mientras que una tercera parte se realiza diariamente (30%), y un pequeño porcentaje se realiza ocasionalmente (10%).

La frecuencia con la que se realizan actividades con juegos motores puede influir significativamente en su efectividad para desarrollar habilidades motoras. Las actividades diarias permiten una práctica continua y pueden ofrecer mayores beneficios para el desarrollo motor en comparación con las actividades semanales u ocasionales.

PREGUNTA N°5

¿Existe intercambio de ideas y materiales entre los docentes del mismo nivel de Educación Inicial para el desarrollo de habilidades motoras y aprendizaje general en el equipo escolar?

Tabla 7

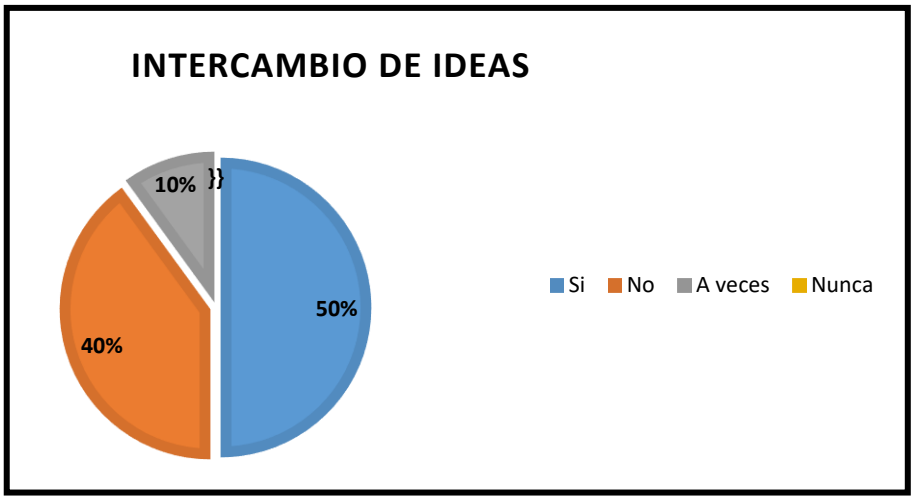
Intercambio de ideas

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	50
No	4	40
A veces	1	10
Nunca	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 5

Intercambio de ideas



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

.

Análisis e interpretación de resultados

La tabla nos muestra que el intercambio de ideas y materiales entre los docentes es crucial para el desarrollo efectivo de habilidades motoras y aprendizaje general. Un alto grado de colaboración puede enriquecer la calidad de las actividades, facilitar la

implementación de mejores prácticas y proporcionar a los niños una experiencia de aprendizaje más coherente y variada.

PREGUNTA N°6

¿Cuál cree usted que es el objetivo principal del desarrollo de habilidades a través de los juegos motores en la institución?

Tabla 8

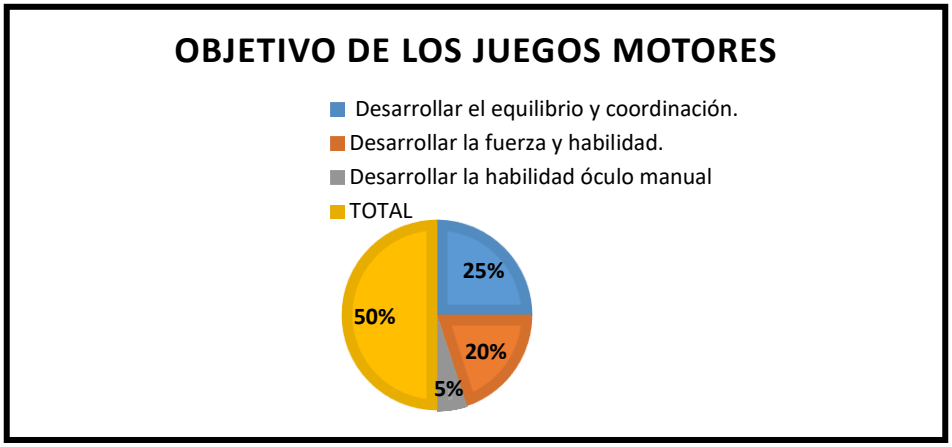
Objetivo de los juegos motores

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Desarrollar el equilibrio y coordinación.	5	50
Desarrollar la fuerza y habilidad.	4	40
Desarrollar la habilidad óculo manual	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 6

Objetivo de los juegos motores



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*

Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

El juego es una herramienta crucial para el desarrollo de diversas habilidades motoras en la educación inicial. Comprender los objetivos principales puede ayudar a orientar las actividades y recursos de manera más efectiva. La mayoría de los encuestados (50%) cree que el desarrollo del equilibrio y la coordinación es el objetivo principal. Esto indica una fuerte percepción de que estas habilidades son fundamentales para el desarrollo motor de los niños en esta etapa. El equilibrio y la coordinación son habilidades esenciales que facilitan otros aspectos del desarrollo motor y pueden ser cruciales para el rendimiento en actividades físicas y en la vida diaria.

PREGUNTA N°7

¿Mediante qué actividad se orienta la integración de la comunidad escolar entorno a los mismos objetivos dirigidos al desarrollo de habilidades motoras?

Tabla 9

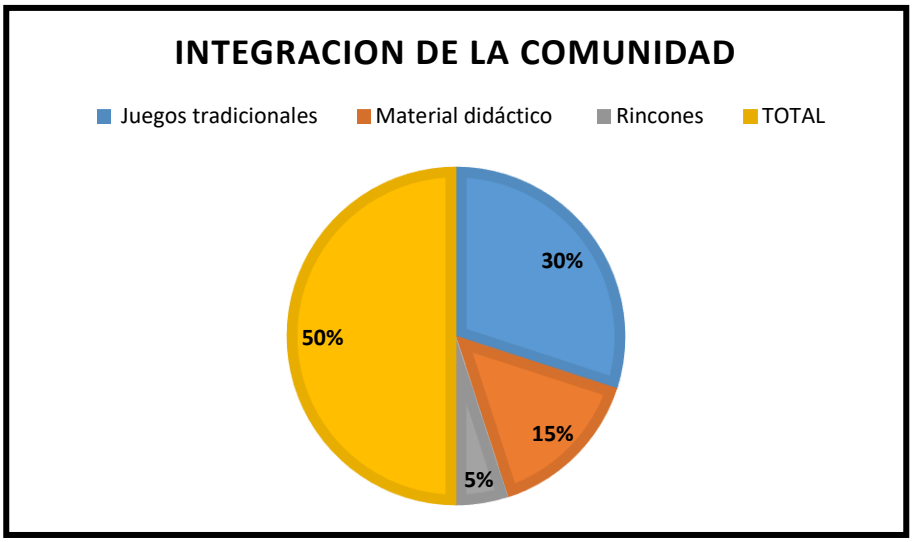
Integración de la comunidad

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Juegos tradicionales	6	60
Material didáctico	3	30
Rincones	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 7

Integración de la comunidad



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La forma en que se orienta la integración de la comunidad escolar puede afectar cómo se alcanzan los objetivos comunes en el desarrollo de habilidades motoras. Cada tipo de actividad ofrece un enfoque diferente para promover estas habilidades. La predominancia de los juegos tradicionales (60%) sugiere que esta actividad es vista como la más efectiva para integrar la comunidad escolar hacia objetivos comunes en el desarrollo motor. Los juegos tradicionales pueden ofrecer una experiencia compartida que facilita la colaboración y el desarrollo de habilidades motoras en un contexto familiar y cultural.

PREGUNTA N°8

¿Considera usted que todos los niños desarrollan sus habilidades motoras al mismo ritmo de trabajo?

Tabla 10

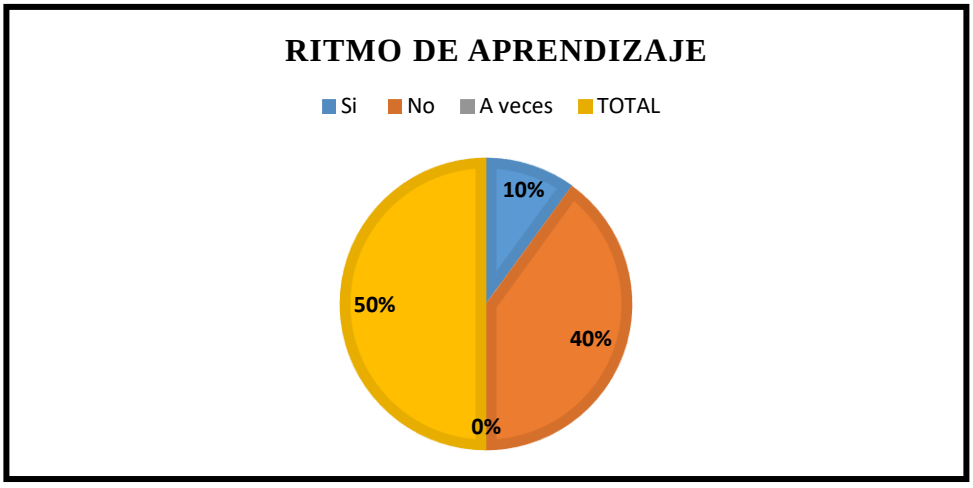
Ritmo de aprendizaje

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	20
No	8	80
A veces	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 8

Ritmo de aprendizaje



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La percepción predominante (80%) de que los niños no desarrollan sus habilidades motoras al mismo ritmo indica un reconocimiento de la variabilidad en el desarrollo infantil. Esto es consistente con la comprensión de que el desarrollo motor en la primera infancia es altamente individual y puede estar influenciado por muchos factores.

El desarrollo de habilidades motoras en niños de 4 a 5 años puede variar significativamente entre individuos. Factores como la edad, la madurez física, el contexto familiar, y las oportunidades de práctica influyen en cómo cada niño desarrolla sus habilidades motoras.

PREGUNTA N°9

¿Qué materiales entre los docentes del mismo nivel de Educación Inicial utilizan para el desarrollo de habilidades motoras y aprendizaje general en el equipo escolar?

Tabla 11

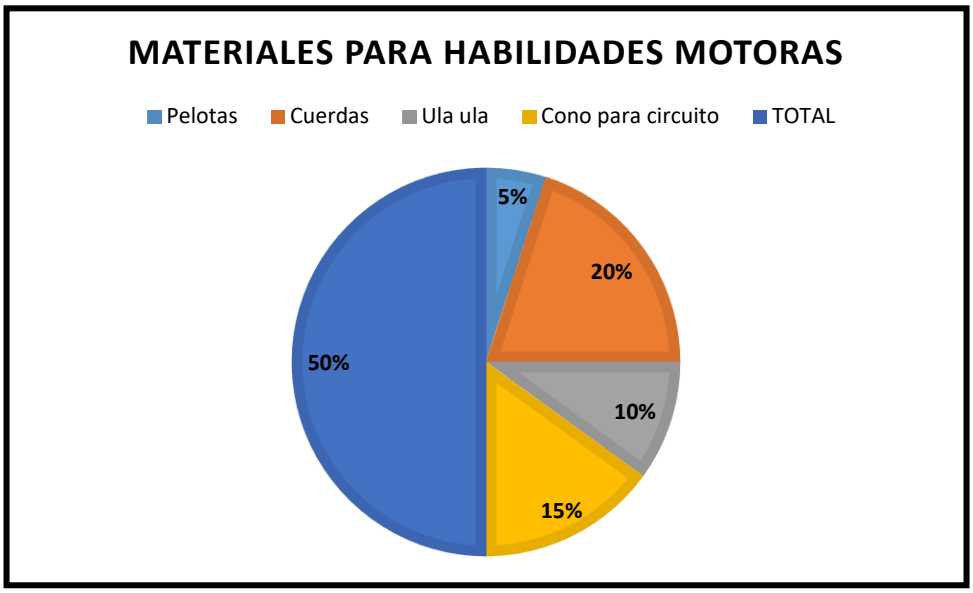
Materiales para las habilidades motoras

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Pelotas	1	10
Cuerdas	4	40
Ula ula	2	20
Cono para circuito	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 9

Materiales para habilidades motoras



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

Las cuerdas son el material más utilizado (40%), lo que indica su importancia en las actividades motoras. Las cuerdas pueden ser versátiles y utilizarse en una variedad de juegos y ejercicios que desarrollan habilidades motoras, como saltar, balancear y coordinar movimientos.

El uso de diferentes materiales para el desarrollo motor puede influir en cómo los niños experimentan y aprenden habilidades motoras. Cada material tiene características que pueden apoyar diferentes aspectos del desarrollo motor.

PREGUNTA N°10

¿Existe un ambiente de libre expresión entre docente y estudiantes, como del resto de la comunidad escolar?

Tabla 12

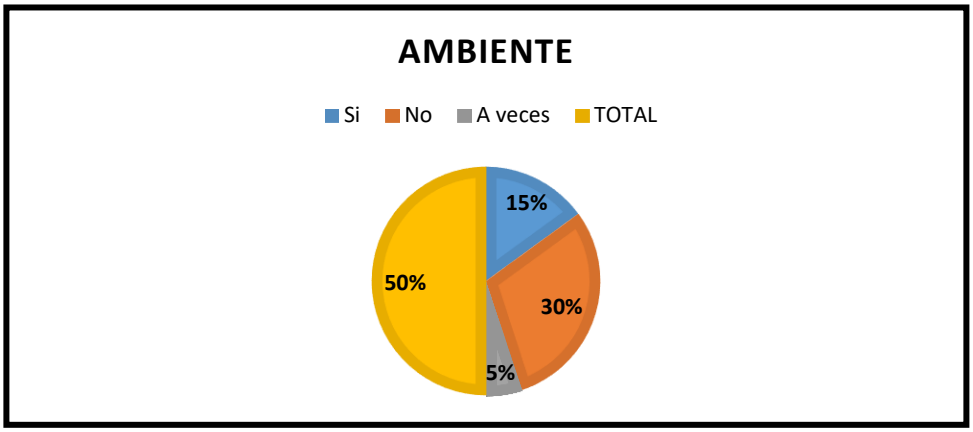
Ambiente de libre expresión

OPCIONES	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	30
No	6	60
A veces	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Gráfico 10

Ambiente de libre expresión



Fuente: *Unidad Educativa Verbo Divino, 2024*
Elaborado por: *Odalis Llumiquinga y Alexandra Paguay*

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los encuestados (60%) cree que no existe un ambiente de libre expresión en el aula o en la comunidad escolar. Esta percepción sugiere que los niños y los docentes pueden no estar aprovechando plenamente la oportunidad para expresar ideas y sentimientos, lo que podría limitar la efectividad del juego como herramienta de desarrollo motor.

Un ambiente de libre expresión es fundamental para el desarrollo saludable y el aprendizaje efectivo en el aula. Permite a los niños sentirse seguros y apoyados al explorar nuevas habilidades, incluyendo las motoras, a través del juego.

Ficha de Observación

Interpretación de datos. -

La evaluación de las habilidades motrices en los niños y niñas de nivel inicial revela un progreso positivo, aunque con áreas que requieren atención y mejora continua. A continuación, se presenta un resumen de los hallazgos clave:

Caminar y correr con equilibrio: Los niños muestran confianza en la realización de actividades físicas en el patio de la institución, aunque enfrentan dificultades al mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura. A pesar de estos desafíos, demuestran una actitud resiliente al tropezar, levantarse y continuar con las actividades.

Control postural en diferentes superficies: La capacidad de mantener el equilibrio en superficies elevadas de aproximadamente 20 cm es variable entre los niños. La mayoría aún está desarrollando un control postural adecuado, lo que indica la necesidad de continuar con actividades que fortalezcan esta habilidad.

Control postural en desplazamientos: En general, los niños de nivel inicial II muestran un adecuado control postural al desplazarse de izquierda a derecha en los juegos presentados. Esto sugiere que, aunque existen desafíos, los niños están mejorando en la estabilidad y el control corporal durante los desplazamientos.

Movimientos segmentados: La ejecución de ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo revela que solo unos pocos niños realizan estos ejercicios de manera adecuada. Esto indica una necesidad de seguir reforzando la seguridad y el equilibrio en estos movimientos a través de ejercicios específicos.

Ejecución de instrucciones: Los niños demostraron una actitud positiva hacia las actividades físicas, colaborando, divirtiéndose y siguiendo instrucciones sin dificultad. La disciplina y la conducta general fueron favorables, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje efectivo y motivador.

Sentimientos de logro: Los niños experimentaron una gran satisfacción al realizar las actividades, especialmente cuando se les dio la oportunidad de intentarlas nuevamente tras errores. La motivación y el apoyo constante ayudaron a mantener su confianza y compromiso en las actividades físicas.

En resumen, aunque los niños están progresando en varias áreas motrices, se identificaron necesidades específicas de mejora en el equilibrio y en la ejecución de movimientos segmentados. La implementación continua de actividades dirigidas y el refuerzo positivo contribuirán al desarrollo integral de las habilidades motrices, promoviendo un mayor nivel de logro y confianza en las actividades físicas.

En conclusión, la evaluación de las habilidades motrices de los educandos revela que se encuentran en un estado de desarrollo en proceso. Las dificultades identificadas en diversas áreas, como el correr esquivando obstáculos, galopar, subir y bajar escaleras, realizar saltos continuos, saltos sobre un pie, y subir gradas saltando, son indicativos de que se requiere un enfoque específico para mejorar estas habilidades.

La importancia de trabajar en estas áreas no solo es fundamental para el desarrollo físico de los niños y niñas, sino también para su confianza y desempeño general en actividades físicas. Un enfoque sistemático y consistente en la práctica de estas habilidades permitirá avanzar hacia un 100% de logro, facilitando una mejora significativa en su coordinación, equilibrio y capacidad motriz en general.

9 CONCLUSIONES

La implementación de juegos en el proceso educativo aumenta la motivación y el compromiso de los niños. Las actividades lúdicas hicieron que el aprendizaje fuera más atractivo y divertido, lo que resultó en una mayor participación y disposición para aprender y así lograr desarrollar las diferentes habilidades motoras básicas de manera divertid.

Pudimos observar que no existe una guía adecuada que abarque diferentes juegos y actividades para que la docente aplique, dentro de su planificación, en el aula clase, además la elaboración de diferentes juegos enfocados al desarrollo de las habilidades motoras de los niños y niñas son muy escasas.

El juego como herramienta pedagógica se reveló como un método eficaz y beneficioso para el aprendizaje de habilidades motoras en los niños de educación inicial II en la Unidad Educativa "Verbo Divino". La integración de actividades lúdicas en el currículo educativo no solo mejoró el desarrollo motor de los niños, sino que también contribuyó a su desarrollo integral y a la creación de un ambiente de aprendizaje positivo y motivador

10 PROPUESTA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACION INICIAL



PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS QUE AYUDAN AL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS EN NIÑOS Y NIÑAS.

AUTORES:

LLUMIQUINGA AMOGUIMBA ODALIS GABRIELA

PAGUAY CANDO INGRID ALEXANDRA

TÍTULO: Jugando y saltando vamos contando.



INTRODUCCIÓN

Esta propuesta se creó como una solución alternativa al problema, presentando actividades recreativas y dinámicas para mejorar el desarrollo psicomotriz, alineadas con el currículo de educación inicial en la expresión corporal. Las docentes podrán aplicar estas estrategias en el aula para favorecer tanto el desarrollo motor como cognitivo de los niños, y transformar el método tradicional de enseñanza, permitiendo que los niños construyan su propio aprendizaje a través del juego y desarrollen todas sus habilidades y capacidades motoras.

Se considera que los seres humanos por naturaleza, necesitamos del movimiento de nuestro cuerpo y de los juegos para aprender e interactuar con el mundo externo que nos rodea, es decir, es de suma importancia que ciertas actividades sean ejecutadas mediante el juego para mejorar cada cualidad de aprendizaje que poseemos, el juego nos permitiría el desarrollo integral, conocer nuestras limitaciones y habilidades.

Por ende, el juego es una actividad considera de manera innata, que surge de forma natural que se viene desarrollando desde la antigüedad, a través del juego los niños pueden relacionarse con otros niños, adultos y su entorno, además el juego permite que los niños creen vínculos afectivos generando en ellos seguridad y estabilidad, creando resiliencia emocional, mediante los diferentes movimientos ejecutados por el niño. Sin embargo, el juego es la base fundamental para el desarrollo

de conocimientos, competencias sociales y emocionales del niño ya que aprenden a forjar vínculos y resolver conflictos para contribuir a su capacidad de autoafirmación. (Anonimo, 2024, págs. 1-10)

Por otro lado, el desarrollo de habilidades motoras favorece el dominio de equilibrio y coordinación en el niño, es necesario la implementación de los músculos del cuerpo y del cerebro para desarrollar las habilidades como lingüísticos, socioemocional y comportamentales. (MADERAS Y RECREO, 2024, pág. 1)

Por los antes mencionado se ha logrado identificar y realizar la propuesta de trabajo para ayudar a los niños en el desarrollo de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa "Verbo Divino" para dar prioridad al progreso de habilidades y evitar inconvenientes en un futuro próximo en el desarrollo de actividades cotidianas.

10.1 Objetivo general:

Mejorar la motricidad gruesa en los niños mediante el juego para su desarrollo integral.

10.2 Objetivos específicos:

Realizar acciones coordinadas que fomenten el desarrollo de la motricidad gruesa.

Explorar diferentes movimientos del cuerpo para que ayuden en la coordinación motora.

Implementar actividades recreativas como medio de desarrollo para las habilidades motrices gruesas en los niños.

Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando la realización de movimientos coordinados.

DESARROLLO



	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1.	Corre con soltura manteniendo un solo ritmo.			
2.	Salta en un pie alternando de manera autónoma.			
3.	Salta de manera coordinada y se desplaza con velocidad.			

Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*

Ilustracion 1: Actividad 1

ACTIVIDAD N° 2



TEMA

Juego de los ensacados

OBJETIVO

Incrementar la posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



TIEMPO
ESPACIO

20 a 30 minutos

Patio de la escuela

ÁMBITO

Convivencia

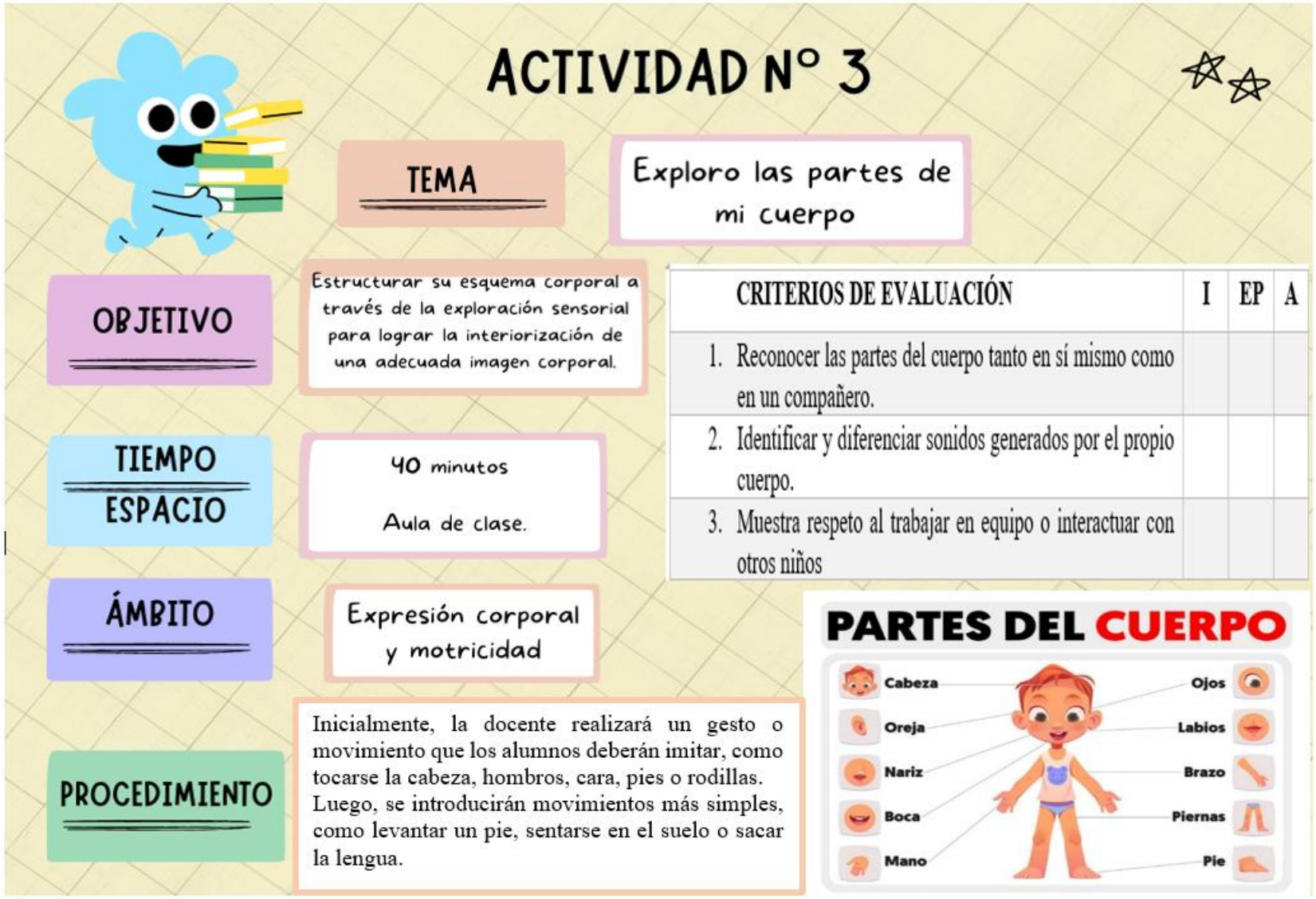
PROCEDIMIENTO

Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales. Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera, gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. Salta coordinadamente sin perder el equilibrio y el punto de vista.			
2. Controla el movimiento de su cuerpo combinando saltos.			
3. Desarrolla la parte motora fina con los gestos.			

Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*

Ilustracion 2: Actividad 2



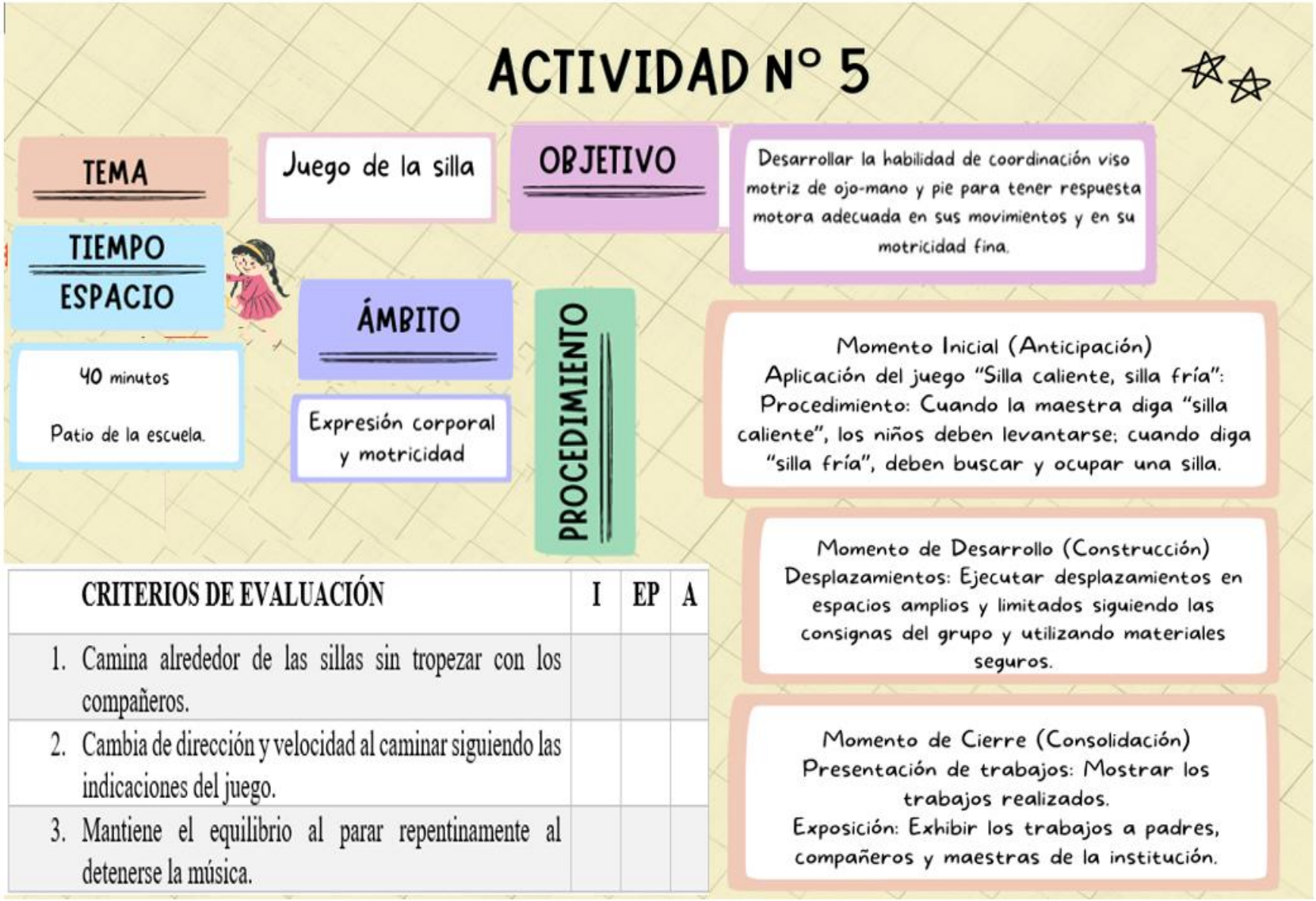
Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*

Ilustracion 3: Actividad 3



Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*

Ilustracion 4: Actividad 4



CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. Camina alrededor de las sillas sin tropezar con los compañeros.			
2. Cambia de dirección y velocidad al caminar siguiendo las indicaciones del juego.			
3. Mantiene el equilibrio al parar repentinamente al detenerse la música.			

Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*

Ilustracion 5: Actividad 5



Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*

Ilustracion 6: Actividad 6

ACTIVIDAD N° 7

TEMA

Los obstáculos

OBJETIVO

Fomentar el desarrollo de habilidades motrices, coordinación, equilibrio y trabajo en equipo, mientras se refuerzan aspectos de atención y concentración.

TIEMPO
ESPACIO

20 a 25 minutos.
Área de juegos.

ÁMBITO

Expresión corporal y motricidad

PROCEDIMIENTO

Los niños comienzan corriendo hacia el primer obstáculo, que son los aros. Deben saltar dentro de cada aro sin pisar fuera.
Después de pasar los aros, deben hacer rodar una pelota con los pies de un punto a otro, sin que se caiga.
Al llegar a los cuadros, deben caminar por las líneas sin pisar fuera de ellas, manteniendo el equilibrio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. Realiza los movimientos de forma controlada, evitando caídas o golpes contra los obstáculos.			
2. El niño muestra capacidad para saltar.			
3. Controla su postura durante las actividades, manteniendo una posición correcta al saltar.			



Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra*
Ilustracion 7: Actividad 7

ACTIVIDAD N° 8

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. El niño puede saltar dentro de los aros sin caerse o perder el ritmo.			
2. El niño mantiene su equilibrio mientras camina sobre los aros.			
3. El niño está atento a las instrucciones y sigue el recorrido de manera precisa.			



ÁMBITO

Convivencia

OBJETIVO

Desarrollar la coordinación y equilibrio del cuerpo, mediante la manipulación de objetos a través de su cuerpo.

TIEMPO

ESPACIO

20 a 30 minutos
Patio o área verde.

TEMA

Circuito de aros:

PROCEDIMIENTO

1.Le colocamos a 4 niños formando un circulo con su respectiva distancia de los brazos estirados.
2.Colocamos las ula ula en el suelo.

3. Damos la orden de que los niños se coloquen dentro del circulo que forma la ula ula.

4. Le explicamos que cuando la docente diga la frase LA ULA ULA ESTA CALIENTE DEJENLE PASAR, los niños deben levantar la ula y pasar por encima de ella para evitar perder.

5. El niño que no pueda mantener el equilibrio y se quede dentro de la ula cuando la docente grite AGUA, pierde y queda fuera.

Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra.*

Ilustracion 8: Actividad 8

ACTIVIDAD N° 9

TEMA

El soldado en un pie saltara y hasta diez contara.

OBJETIVO

Desarrollar la coordinación y postura corporal mediante el equilibrio.

ÁMBITO

Expresión corporal y motricidad



TIEMPO
ESPACIO

5 a 10 minutos
Patio o área verde.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. El niño mantiene una postura erguida y controlada, sin perder el equilibrio.			
2. El niño aterriza de forma estable, sin caerse.			
3. El niño intenta saltar lo más lejos posible, utilizando correctamente la fuerza de las piernas.			

PROCEDIMIENTO

1.Pondremos al niño alado derecho de nosotros. Le indicaremos que cuando la docente inicie la canción el deberá imitar los movimientos de la docente y tendrá que mantener el equilibrio

El niño al escuchar EL SOLDADO EN UN PIE SALTA Y HASTA DIEZ CONTARÁ, el niño se le dará la indicación de saltar en un pie y hasta contar el diez no debera caer ni bajar el pie.

El niño que mayor tiempo haga gana.

Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra.*

Ilustracion 9: Actividad 9

ACTIVIDAD N° 10





TEMA

LIA LA PATITA

OBJETIVO

Observar la postura corporal del niño, equilibrio e imitación además de analizar la posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo

PROCEDIMIENTO

Cantaremos la canción de lulú menea la patita, para que los niños tengan una relación de cómo será el juego.

Pediremos a los niños que imiten como hace un pato.

Colocamos a los niños en una línea recta y les pediremos que canten y bailen.

Al momento que la docente de la orden LIA LA PTITA SE AGACHA Y CAMINA, los niños deberán tomar la orden e imitar el movimiento de la docente.

ÁMBITO

Convivencia

TIEMPO ESPACIO

10 a 15 minutos
Patio o área verde.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. El niño logra mantener el equilibrio al realizar los movimientos de levantar las piernas.			
2. El niño mantiene una postura estable y sin caerse al realizar el levantamiento de la pierna.			
3. El niño presta atención a las instrucciones para ejecutar los movimientos correctamente.			

Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra.*
Ilustracion 10: Actividad 7

11 BIBLIOGRAFÍA

Cidoncha Falcón , V., & Díaz Rivero, E. (agosto de 2010). *Las habilidades motoras*. Recuperado el 19 de julio de 2024, de efdeportes.: https://efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm

Editorial Etecé. (2013). *concepto.de*. Obtenido de Habilidad: https://concepto.de/habilidad-2/#:~:text=Las%20habilidades%20generales%20son%20aquellas,actividad%20espec%C3%ADfica%20en%20condiciones%20puntuales.

Aaprendiendo Juntos. (23 de 03 de 2020). *aprendiendojuntosneuropsi*. Obtenido de ¿Qué son las habilidades motoras?: https://www.aprendiendojuntosneuropsi.com/post/qu%C3%A9-son-las-habilidades-motoras#:~:text=El%20desarrollo%20de%20las%20habilidades,la%20repetici%C3%B3n%20y%20la%20pr%C3%A1ctica.

Anonimo. (2024). *El juego.* Recuperado el 05 de julio de 2024, de macmillaneducation: https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf

Aparicio Roa , D. (2001). *La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget*. Recuperado el 09 de 07 de 2024, de Rastros Rostros: https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433#:~:text=Para%20Piaget%20%22el%20juego%20es,intelectual%20del%20infant%201956%2C%20pag.

ASAMBLEA NACIONAL. (19 de Abril de 2021). *Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado el 23 de julio de 2024, de Oficial: https://www.oficial.ec/ley-organica-reformatoria-ley-organica-educacion-intercultural#google_vignette

Cores, C. (04 de 06 de 2024). *ceciliacorespsicologa*. Obtenido de Desarrollo de habilidades desde el nacimiento hasta los 5 años: https://ceciliacorespsicologa.es/desarrollo-habilidades-desde-nacimiento-hasta-5-anos/#:~:text=Es%20la%20capacidad%20del%20ni%C3%B1o,memorizar%2C%20razonar%20y%20resolver%20problemas.

EL CONSEJO DE EDUCACION SUPERIOR. (23 de Abril de 2019). *REGLAMENTO DE REGIMEN ACADEMICO.* Recuperado el 22 de Julio de 2024, de ces: https://www.ces.gob.ec/lotaip/Anexos%20Generales/a3_Reformas/r.r.academico.pdf

Equipo de Enciclopedia Significados. (20 de octubre de 2018). *Qué es el Juego*. Recuperado el 09 de 07 de 2024, de significados: https://www.significados.com/juego/

first5california. (2024). Obtenido de Habilidades motoras gruesas: https://www.first5california.com/es-mx/articles/gross-motor-skills-newborn-baby-toddler-preschooler/#:~:text=Algunos%20ejemplos%20de%20habilidades%20motoras,ejemplo%20de%20habilidad%20motora%20gruesa.

first5california. (2024). *first5california*. Obtenido de Desarrollo motor del niño en edad preescolar: https://www.first5california.com/es-mx/topics/preschooler-motor-development/#:~:text=El%20desarrollo%20motor%20abarca%20los,para%20que%20realicen%20dichos%20movimientos.

García Márquez, E., & Alarcón Adalid, M. (febrero de 2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. Recuperado el 24 de 06 de 2024, de efdeportes: https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm#:~:text=A%20trav%C3%A9s%20del%20juego%20se,control%20motor%20o%20la%20resistencia.

Huizinga, J. (1986). *redalyc.* Obtenido de El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego: https://www.redalyc.org/pdf/311/31100207.pdf

Jose, S. (01 de febrero de 2019). *asociacionsanjose*. Obtenido de La importancia del juego en el desarrollo infantil: https://asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/#:~:text=El%20juego%20estimula%20el%20desarrollo,sus%20m%C3%BAsculos%2C%20su%20motricidad%20gruesa.

KÍNDERS DEL REAL. (06 de 07 de 2017). *El juego como estrategia de aprendizaje*. Recuperado el 09 de 07 de 2024, de KÍNDERS DEL REAL: https://blog.colegiosdelreal.mx/kinder-privado-en-san-luis-potosi/juego-como-estrategia-aprendizaje

Luzzi, A., & Bardi, D. (2001). *Psicoanálisis del niño*. Obtenido de scielo: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862009000100005#:~:text=Freud%20se%C3%B1ala%20que%20el%20juego,un%20mundo%20propio%20y%20grato.

MADERAS Y RECREO. (2024). *La Importancia de la Motricidad Infantil*. Recuperado el 11 de julio de 2024, de maderasyrecreo: https://maderasyrecreo.es/importancia-motricidad/#:~:text=Desarrollar%20la%20motricidad%20hace%20que,el%20dominio%20de%20diferentes%20habilidades.&text=Equilibrio%20y%20coordinaci%C3%B3n%3A%20Gracias%20a,equilibrio%20y%20de%20la%20coordinaci%C3%B3n.

MedlinePlus enciclopedia médica. (27 de 04 de 2023). *Control de la motricidad gruesa.* Recuperado el 22 de 08 de 2024, de MedlinePlus enciclopedia médica: https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002368.htm#:~:text=Es%20la%20habilidad%20para%20realizar,de%20m%C3%BAsculos%2C%20huesos%20y%20nervios.

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (02 de septiembre de 2001). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. Obtenido de redalyc: https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (Marzo de 2019). *educacion.gob*. Obtenido de Jugando aprendo de mi País: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/Marzo-2019.pdf

Morin, A. (2014). *understood*. Obtenido de 8 actividades de motricidad gruesa para niños: https://www.understood.org/es-mx/articles/actividades-motricidad-gruesa-ninos

Palisano, R., Rosenbaum, P., & Bartlett, D. (2007). *childrensmn.* Recuperado el 22 de 08 de 2024, de Sistema de clasificación de la función motora gruesa: https://www.childrensmn.org/educationmaterials/childrensmn/article/17457/sistema-de-clasificacion-de-la-funcion-motora-gruesa-/#:~:text=Nivel%201%3A%20Camina%20sin%20limitaciones,ruedas%20o%20un%20scooter%20el%C3%A9ctrico).

Pérez, M. (25 de julio de 2023). *https://conceptodefinicion.de/juego/*. Obtenido de Juego: https://conceptodefinicion.de/juego/

preparedparents. (2024). Obtenido de Estas habilidades preparan a los niños para cualquier futuro: https://preparedparents.org/es/editorial/habilidades-universales-para-que-los-ni%C3%B1os-tengan-%C3%A9xito/

reglamento de la unidad de integración curricular de la universidad estatal de Bolivar. (26 de noviembre de 2021). Recuperado el 18 de julio de 2024, de rdigital.ueb.edu.ec: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://rdigital.ueb.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4386/1/Reglamento%20Unidad%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20%20UEB%2c%2026-11-2021%2c%20%28so014%29.pdf

Rubiera Fernández, Á. (2020). *Las Habilidades Motrices Básicas en Educación Física Escolar. Propuesta de intervención didáctica basada en ambientes de aprendizaje.* Recuperado el 09 de 07 de 2024, de uvadoc: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43122/TFG-G4416.pdf?sequence=1#:~:text=Guthrie%20(1957%2C%20citado%20en%20Knapp,energ%C3%ADa%20o%20de%20ambas%20cosas.

Valenciano, P. (2017). *La importancia del juego a lo largo del ciclo vital*. Recuperado el 26 de 06 de 2024, de ecr: https://www.ecr.edu.co/la-importancia-del-juego-a-lo-largo-del-ciclo-vital#:~:text=El%20juego%20es%20considerado%20una,%2C%20cognitivas%20y%20socio%2Democionales.

12 ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos para la encuesta.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO"

OBJETIVO: Identificar cómo es la utilización del juego para el desarrollo de las habilidades motoras en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Verbo Divino", del cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, Periodo 2024.

Instrucciones: Lea detenidamente las siguientes preguntas marque con una (x) la respuesta correcta según su criterio personal.

1. **¿Realiza usted actividades para fomentar el desarrollo de habilidades motoras dentro del aula?**

Si ( )

No ( )

A veces ( )

2. **¿Considera usted que los materiales existentes dentro del aula clase son apropiados para desarrollar las habilidades motoras requeridas en el desarrollo del niño?**

Si ( )

No ( )

3. **¿Identifique los diferentes juegos para desarrollar las habilidades motoras que se utilizan en la Unidad Educativa "Verbo Divino"?**

Juegos con pelotas ( )

Juegos de resistencia ( )

Juegos de carrera ( )

Juegos de coordinación ( )

4. **¿Con que frecuencia se lleva a cabo dentro del aula clase las actividades con juegos motores en la Unidad Educativa "Verbo Divino"?**

Diariamente ( )

Una vez por semana ( )

A veces ( )

5. ¿Existe intercambio de ideas y materiales entre los docentes del mismo nivel de Educación Inicial para el desarrollo de habilidades motoras y aprendizaje general en el equipo escolar?

Si ( )

No ( )

A veces ( )

Nunca ( )

6. ¿Cuál cree usted que es el objetivo principal del desarrollo de habilidades a través de los juegos motores en la institución?

Desarrollar el equilibrio y coordinación. ( )

Desarrollar la fuerza y habilidad ( )

Desarrollar la habilidad óculo manual ( )

7. ¿Mediante qué actividad se orienta la integración de la comunidad escolar entorno a los mismos objetivos dirigidos al desarrollo de habilidades motoras?

Juegos tradicionales ( )

Material didáctico ( )

Rincones ( )

8. ¿Considera usted que todos los niños desarrollan sus habilidades motoras al mismo ritmo de trabajo?

Si ( )

No ( )

A veces ( )

9. ¿Qué materiales entre los docentes del mismo nivel de Educación Inicial utilizan para el desarrollo de habilidades motoras y aprendizaje general en el equipo escolar?

Pelotas ( )

Cuerdas ( )

Ula ula ( )

Conos para circuito ( )

10. ¿Existe un ambiente de libre expresión entre docente y estudiantes, como del resto de la comunidad escolar?

Si ( )

No ( )

A veces ( )

Anexo.2 Instrumento de recolección de datos para la ficha de observación.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS

Escuela: _____

Nombre del alumno/a: _____

Fecha: _____

Edad: _____

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Actividad a desarrollar: motricidad gruesa

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	I	EP	A
1. Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.			
2. Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 20 a 30 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 50 a 70 cm.			
3. Salta de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.			
4. Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos			
5. Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas			

de su cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.			
6. Mantiene el equilibro al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20cm) logrando un adecuado control postural.			
7. Mantiene un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.			
8. Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).			
9. Ejecuta instrucciones sin dificultad			
10. Experimenta sentimientos de logro en las actividades físicas.			

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS
Fuente: *Llumiquinga Odalis – Paguay Alexandra.*

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

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, filosóficas y humanísticas			
Carrera: Educación inicial	**Opción:** Trabajo de titulación		
Modalidad de Titulación:	Proyecto de titulación		
Título del proyecto:	**"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES MOTORAS EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VERBO DIVINO" PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO 2024."**		
Estudiante: Llumiquinga Amoguimba Odalis Gabriela Paguay Cando Ingrid Alexandra	**Cédula:** 175112697-8 185063383-3	**Teléfono:** 0979080127 0992058661	**E-mail:** ollumiquinga@mailes.ueb.edu.ec ipaguay@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lic. María de los Angeles Bonilla Roldán. Msc	**Cédula:** 020156709-6	**Teléfono:** 0997582770	**E-mail:** mabonilla@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	27/05/2024	Revisión del tema del proyecto de integración curricular.	2			
2	28/05/2024	Corrección del tema del proyecto de integración curricular	2			
3	05/06/2024	Revisión del perfil del proyecto de integración curricular.	2			
4	10/06/2024	Revisión del perfil, (corrección de del problema, puntos importantes como los contextos donde se desarrolla el problema planteado).	2			
5	13/06/2024	Revisión de la justificación y objetivos generales y específicos.	2			
6	16/06/2024	Revisión y aprobación del perfil del proyecto de integración curricular	2			
7	21/06/2024	Revisión del marco teórico, teoría científica.	2			
8	24/06/2024	Segunda revisión del marco teórico con las correcciones dadas.	2			
9	27/06/2024	Revisión del orden de los artículos en la teoría legal. Revisión de la teoría referencial.	2			

10	30/06/2024	Revisión de las metodologías utilizadas en el proyecto de integración curricular.	2			
11	08/07/2024	Revisión del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración curricular	2			
12	14/07/2024	Corrección y aprobación del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración Curricular	2			
13	20/07/2024	Revisión de conclusiones y planteamiento de ideas para la realización de la propuesta de trabajo.	2			
14	27/07/2024	Revisión de la propuesta del proyecto de integración curricular	2			
15	31/07/2024	Aprobación de la propuesta del proyecto de integración curricular	2			
16	06/07/2024	Revisión del proyecto de integración curricular completo.	2			

Lic. María de los Angeles Bonilla Roldán. Msc

Firma

Lic.: Dora Lligüisupa

Firma