UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA DE SAN MIGUELITO
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA

Importancia del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal en el C.E.D.I Calidonia.

Presentado por: Dionisia Yitzel Aspedilla

Cédula: 8-706-1912

Profesor Asesor: Dr. José Félix Prado

Panamá, 2024

ÍNDICE GENERAL

Introducción 6

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 10

1.1 Planteamiento del problema 10

1.2 Antecedente 11

1.3 Justificación 15

1.4 Objetivo general 18

1.5 Objetivos específicos 18

1.6 Hipótesis de trabajo 19

1.7 Metodología

1.8 Diseño de investigación 19

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO 22

2. 1 Antecedentes de la investigación 22

2.1.1 El Juego 22

2.1.1.1 Concepto de Juego 27

2.1.1.2 Definición etimológica del concepto de juego 28

2.1.2 Diferencia entre juego libre y juego estructurado 29

2.1.2.1 Juego libre 29

2.1.2.2 Juego estructurado 29

2.1.3 Beneficios del juego como estrategia pedagógica 30

2.1.3.1 Desarrollo cognitivo 30

2.1.3.2 Desarrollo social y emocional 31

2.1.3.3 Desarrollo psicomotor 31

2.1.3.4 Integración del juego en el currículo educativo 31

2.1.4 Orígenes y Evolución del Concepto de Juego en la Educación 32

2.1.4.1Juego en la Antigua Grecia y Roma 32

2.1.4.2 Teorías de Jean Piaget sobre el juego 33

2.1.4.3 El Aporte de Lev Vygotsky y el juego simbólico 34

2.1.4.4 Integración del Juego en la educación moderna 35

2.1.5 Principios del Juego en la educación 36

2.5.1 Integralidad 36

2.5.2 Adaptabilidad 38

2.5.3 Creatividad 39

2.5.4 Integración de los principios del juego en la educación 40
2.1.6 Funciones del juego en el desarrollo psicomotor 40
2.1.6.1 Desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas 41
2.1.6.2 Estimulación de la coordinación y el equilibrio 42
2.1.6.3 Fomento de la socialización y el trabajo en equipo 43
2.1.6.4 Promoción de la creatividad y la imaginación 44
2.1.7 Clasificación del juego educativo 45
2.1.7.1 Según su Finalidad 45
2.1.7.1.1 Educativo 45
2.1.7.1.2 Recreativo 46
2.1.7.1.3 Terapéutico 46
2.1.7.2 Según su estructura 46
2.1.7..2.1 Estructurados 46
2.1.7.2.2 No estructurados 47
2.1.7.3 Según su forma 47
2.1.7.3.1 Juego simbólico 47
2.1.7.3.2 Juegos de reglas 47
2.1.8 Tendencias actuales en el uso del juego en la educación 48
2.1.8.1 Gamificación 48
2.1.8.2 Aprendizaje basado en proyectos 49
2.1.8.3 Integración de tecnologías digitales en el juego 50
2.1.9 Integración del juego en el currículo educativo 51
2.1.9.1 Planificación y Diseño de Actividades Lúdicas 51
2.1.9.2 Identificación de Objetivos Educativos 51
2.1.9.3 Selección de Actividades Lúdicas 52
2.1.9.4 Diseño del Entorno de Aprendizaje 53
2.1.9.5 Evaluación y Adaptación de las Actividades 53
2.1.9.6 Evaluación de las Actividades 53
2.1.9.7 Adaptación de las Actividades 54
2.1.10 El Rol del Educador en el Juego 55
2.1.10.1 Facilitador 55
2.1.10.2 Preparación del Entorno 55
2.1.10.3 Diseño y Selección de Actividades 56
2.1.10.4 Observador 56

2.1.10.5 Observación de la Interacción y el Desarrollo 56
2.1.10.6 Evaluación del Impacto del Juego 57
2.1.10.7 Mediador 57
2.1.10.8 Resolución de Conflictos 57
2.1.10.9 Enseñanza de Reglas y Normas 58
2.1.10.10. Ejemplos Prácticos de Estrategias Basadas en el Juego 58
2.1.10.11 Juegos de Movimiento 58
2.1.10. 12 Ejemplo: Circuitos de Obstáculos 59
2.1.10.13 Ejemplo: Juegos de Carreras 59
2.1.10.14 Juegos de Roles 59
2.1.10.15 Ejemplo: Juegos de Imaginación 60
2.1.10.16 Ejemplo: Juegos de Simulación de Profesiones 60
2.1.10.17 Juegos de Construcción 61
2.1.10.18 Ejemplo: Bloques de Construcción 61
2.1.10.19 Ejemplo: Construcción de Modelos 61
2.2 Planteamiento de Hipótesis 62
2.2.1 Hipótesis General 62
2.3 Fundamentación Teórica 62
2.4 Revisión de la Literatura 63
2.5 Aplicación Práctica en el Centro C.E.D.I Calidonia: 63
2.6 Impacto Esperado en el Desarrollo Psicomotor 64
2.7 Bases Legales del Uso del Juego en la Educación 65
2.8 Legislación Nacional e Internacional 65
2.8.1 Normativas Nacionales sobre Educación y Juego 65
2.8.2 Convenciones y Tratados Internacionales sobre Derechos del Niño y Juego 66
2.9Políticas Educativas y su Relación con el Juego 67
2.9.1 Políticas Educativas Nacionales 67
2.9.2 Programas y Proyectos Gubernamentales de Apoyo al Juego en la Educación 68
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 71
3.1. Tipo de Investigación: 71
3.2. Diseño de la Investigación 71

3.3. Población y Muestra: 72
3.4. Instrumentos de Recolección de Datos: 72
3.5. Procedimiento: 73
3.6. Análisis de Datos: 74
3.7. Consideraciones Éticas: 74
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS 77
4.1. Análisis de la entrevista realizada.....77.
4.2. Análisis de los resultados de la guía de observación.....78
4.3 Conclusiones.....85
4,4 Recomendaciones 89
4.5. Aporte.....92
CAPÌTULO V PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA ¿EN QUÉ CONSISTE?.93
5.1 Justificación.....94
5.2 Diseño de la propuesta.....94
5.3 Desarrollo de la propuesta.....97
5.4 Implementación e interpretación de la metodología.....98
5.5 Presupuesto 99
5.5.1 Recursos humanos 99
5.5.2 Recursos materiales 99
5.5.3 Recursos financieros 99
6. Introducción.....100
7. Objetivos de la propuesta 101
7.1 Objetivos generales 101
7.2 Objetivos específicos 101
8. Conclusiones.....102
Rereferncias bibliográficas 94

Introducción

El desarrollo psicomotor en la etapa inicial de la vida es un pilar fundamental para el crecimiento integral de los niños, especialmente, en la primera infancia. Durante los primeros años, los niños adquieren habilidades esenciales que influirán en su desarrollo físico, cognitivo y emocional. En este contexto, el juego se ha consolidado como una herramienta pedagógica eficaz para estimular el desarrollo psicomotor, proporcionando un entorno en el que los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa.

Este proyecto, titulado *Importancia del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia*, tiene como objetivo evaluar el impacto del juego en el desarrollo psicomotor de los niños que cursan el nivel maternal en este centro educativo. La investigación busca resaltar la importancia del juego no solo como una actividad recreativa, sino también como un método educativo que facilita el aprendizaje a través de la interacción, la exploración y el descubrimiento.

Diversos estudios han demostrado la relación positiva entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor. Según Quiroz (2024), el juego promueve el desarrollo cognitivo, psicomotor y emocional, además de ser un vehículo para la práctica de valores fundamentales como la convivencia y la cooperación. Este estudio subraya que el juego no solo es una actividad placentera, sino que tiene un profundo impacto en el desarrollo integral de los niños.

En el contexto educativo de Panamá, el desarrollo psicomotor sigue siendo un desafío en muchos centros educativos de nivel inicial. A pesar de los avances en cobertura y calidad educativa, persisten problemas relacionados con el retraso en el desarrollo motor de los

niños, lo que subraya la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más efectivas, como el juego, para abordar estos problemas. El C.E.D.I Calidonia, ubicado en un área de atención prioritaria, representa un espacio ideal para explorar como el juego puede contribuir al desarrollo integral de los niños en el nivel maternal.

El juego permite a los niños desarrollar tanto habilidades motoras gruesas como finas. A través de actividades físicas, como correr, saltar o manipular objetos pequeños, los niños no solo mejoran su coordinación y equilibrio, sino que también desarrollan habilidades cognitivas importantes como la resolución de problemas y la toma de decisiones. Por otro lado, el juego simbólico o de roles permite que los niños exploren diferentes situaciones sociales, lo que favorece su desarrollo emocional y social.

El enfoque de este proyecto también considera la percepción de los docentes en torno al uso del juego como estrategia pedagógica. La literatura ha señalado que la implementación efectiva del juego en el aula depende en gran medida de cómo los docentes planifican y supervisan estas actividades. Según Gómez (2021), el éxito del juego como herramienta educativa depende no solo de su implementación, sino también de la capacitación de los docentes para guiar estas actividades de manera que fomenten el desarrollo psicomotor y otros aspectos del aprendizaje infantil.

En términos metodológicos, este estudio se desarrollará a lo largo de ocho meses y utilizará un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto del juego en el desarrollo psicomotor de los niños. Se realizarán observaciones directas, encuestas a los docentes y padres de familia, y pruebas psicomotoras específicas para evaluar los avances en los niños que participen activamente en juegos diseñados para mejorar su coordinación motora, equilibrio y otras habilidades.

Finalmente, este proyecto contribuirá a cerrar la brecha en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en la educación inicial en Panamá, a través de la evaluación sistemática del impacto del juego en el desarrollo psicomotor.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Después de revisar la situación actual con respecto al uso del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes en el nivel de maternal del C.E.D.I en Calidonia, se observa que, a pesar de ciertos avances en Panamá en términos de cobertura, atención, calidad y calidez para los niños y niñas en el nivel inicial, las estadísticas muestran un crecimiento preocupante en los problemas del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida.

Aunque se han implementado mejoras en varios aspectos de la educación infantil, la falta de un enfoque específico en la evaluación y tratamiento oportuno de estos problemas, podría llevar a un deterioro funcional en el desarrollo de los niños. Ante esta situación surge esta pregunta y otras interrogantes: ¿Cómo puede el juego ser aprovechado como una estrategia pedagógica efectiva para promover el desarrollo psicomotor en los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia?

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la coordinación motora fina y gruesa de los niños del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia?

¿Qué impacto tienen los juegos en el equilibrio y la percepción del espacio en los estudiantes de esta etapa?

¿Cuál es la percepción de los docentes sobre la efectividad del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo psicomotor en el nivel maternal?

¿Existen diferencias significativas en el desarrollo psicomotor entre los niños que participan activamente en juegos y los que no lo hacen en el nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia?

1.2 Antecedentes

Se presentan diversas investigaciones que abordan la relevancia del juego o actividades lúdicas como estrategia pedagógica para potenciar el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel maternal. Como se evidenciará a continuación, diversos estudios respaldan la eficacia de las actividades lúdicas en la promoción del desarrollo psicomotor en niños de estas edades.

Quiroz (2024), en su artículo presenta una revisión sistemática de las teorías del juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en niños de educación inicial. Destaca la importancia fundamental del juego en múltiples aspectos del desarrollo infantil. Resalta cómo el juego no solo contribuye al desarrollo cognitivo, psicomotor y emocional de los niños, sino que también promueve la práctica y conservación de valores esenciales para la convivencia y el desarrollo pedagógico.

El artículo posiciona el juego como una herramienta esencial para que los maestros interactúen con los niños y modelen tanto su comportamiento como su desarrollo psicomotor. Los resultados obtenidos respaldan firmemente la noción de que el juego ejerce un impacto significativo en el desarrollo psicomotor de los niños, corroborando así las teorías revisadas en el estudio. Se subraya que el juego no solo es una actividad recreativa, sino un componente fundamental en la

formación integral del estudiante, promoviendo su desarrollo intelectual, emocional y la construcción de su identidad. Por tanto, se plantea como una recomendación crucial que los docentes de educación inicial utilicen el juego como método didáctico principal para potenciar el desarrollo psicomotor de los infantes, consolidando así su crecimiento y aprendizaje de manera holística.

El estudio de Prodan et al. (2016) examinó el impacto de los juegos de movimiento en el desarrollo psicomotor de niños en edad preescolar. Realizado en tres jardines de infancia en Cluj-Napoca, Rumania, con 136 niños de 3 a 5 años, se utilizaron diversos métodos, como encuestas, observación directa e indirecta, medición y métodos estadísticos.

Los resultados obtenidos durante 18 meses mostraron mejoras significativas en coordinación, equilibrio, ritmo y precisión del movimiento en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. Las pruebas estadísticas evidenciaron diferencias notables con el grupo experimental, destacando en habilidades como el salto vertical y la velocidad de carrera.

Como conclusión sugieren que las actividades deportivas y los juegos de movimiento pueden ser eficaces para mejorar las habilidades psicomotoras en niños preescolares, alineándose con la interacción entre factores biológicos y educación motora. Se destaca la importancia de considerar diferencias individuales en el diseño de actividades para fomentar la autoestima y una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Chui et al. (2024) resalta la importancia de implementar actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz durante la primera infancia. La investigación llevada a cabo en la Institución Educativa Inicial San Juan Bautista, Puno-Perú, tuvo como objetivo determinar la influencia de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo perceptivo motriz de niños de 4 y 5 años. Este estudio adoptó un enfoque experimental, con un diseño preexperimental, implementando el programa durante 10 meses y evaluando el nivel de desarrollo psicomotriz mediante la prueba de Jack Capón.

El estudio proporciona evidencia sólida que respalda la significativa influencia del programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños. Se observaron mejoras estadísticamente significativas en diversas habilidades psicomotrices como esquema corporal, equilibrio, salto y caída, recorrido con obstáculos, recepción de la pelota y salto con un pie ($p<0.001$ en todos los casos).

Estos resultados subrayan la importancia de las actividades lúdicas en la infancia, no solo para el desarrollo de la motricidad, sino también para la promoción de una salud fisiológica óptima y la prevención de enfermedades cardiovasculares en etapas posteriores de la vida.

El estudio realizado por Gómez (2021) en el preescolar Gimnasio Infantil del Norte, de la ciudad de Popayán, tuvo como objetivo fortalecer el desarrollo motriz de niños en prejardín y jardín a través de estrategias lúdicas pedagógicas. La muestra estuvo compuesta por 11 niños. Se emplearon diversas técnicas e

instrumentos para recopilar datos, entre ellos encuestas y cuestionarios para los niños, entrevistas a padres de familia y docentes, lectura de informes de fisioterapia archivados en la institución y observaciones directas e indirectas sobre la población en estudio, las cuales fueron registradas en un diario de campo.

Se llevaron a cabo una serie de actividades destinadas a fortalecer las habilidades motrices básicas de los niños, tales como carrera, saltos, cuadrupedia, lanzamiento y recepción de pelotas, entre otras, que se realizaron a lo largo de un mes.

Se destacó que los talleres lúdicos pedagógicos promovieron, considerablemente, la mejora de las habilidades motrices básicas de los niños, lo que se reflejó no solo en su rendimiento académico, sino también en sus relaciones interpersonales.

Se logró involucrar activamente a los padres en el desarrollo de estas habilidades, fortaleciendo la motivación y la sensación de seguridad de los niños durante las actividades.

La evaluación realizada permitió identificar áreas de mejora que podrían abordarse mediante estos talleres, evidenciando la importancia de la participación activa de todos los involucrados en el jardín infantil.

Cervantes (2017) realizó un estudio sobre la aplicación del programa "Crecer Jugando" para mejorar el desarrollo psicomotor grueso, el cual se llevó a cabo en la Institución Educativa Corpus Cristhy, en Perú. La muestra consistió en 20 niños de 4 años. La metodología incluyó sesiones estructuradas temporalmente,

comenzando con un análisis diagnóstico de los niños, seguido de la aplicación de sesiones de psicomotricidad durante 2 meses, con un total de 18 sesiones. Las actividades lúdicas empleadas para estimular la motricidad gruesa incluyeron el uso de *hula hula,* agrupamiento de pelotas y voleibol, y otras más.

Los resultados mostraron una mejora significativa en el desarrollo psicomotor grueso de los niños después de la aplicación del programa. Antes de comenzar, el 70% de los niños se encontraban en un nivel de riesgo, mientras que el 30% estaba en el nivel normal. Sin embargo, después de la intervención, el 100% de los niños alcanzaron el nivel normal. Esto se respalda con la prueba de hipótesis estadística que muestra una significativa mejora.

1.3 Justificación

El tema por desarrollar es de suma importancia a nivel integral de cada estudiante de maternal, especialmente considerando los problemas actuales en el desarrollo de niños. Los primeros años de vida son cruciales, ya que constituyen una etapa fundamental para el desarrollo psicomotor. Durante estos años los niños desarrollan habilidades esenciales a través del manejo creativo y eficiente de diversas situaciones.

Gonzales et al. (2018) demostraron que la implementación de acciones pedagógicas a través de proyectos de aula, centrados en juegos, puede mejorar significativamente las habilidades físicas motrices de los niños. Trabajando desde sus intereses, edades, contextos y necesidades, se diseñaron actividades lúdicas

significativas que favorecieron el desarrollo integral y armónico de los estudiantes, preparándolos para un futuro más prometedor.

La propuesta incluyó ambientes de aprendizaje y espacios de acción y aventura, donde se llevaron a cabo tareas motrices mediante diferentes juegos, cuentos y música.

Como resultado, los niños lograron un mejor dominio y control de su cuerpo, la realización de movimientos coordinados, la mejora de los patrones básicos y el equilibrio, fortaleciendo así su desarrollo motor.

También señalan que el juego es fundamental para el desarrollo integral, permitiendo a los niños adaptarse a su ambiente, conocer su ser y su entorno inmediato, y desarrollar habilidades corporales, cognitivas y sociales. Además, subrayan que el juego es un recurso educativo esencial para la maduración en la etapa de educación infantil, impactando significativamente en el desarrollo cognitivo, corporal y socioafectivo.

La falta de actividades basadas en el juego y de material adecuado, puede afectar negativamente el desarrollo integral de los niños. Por lo tanto, la implementación del juego como estrategia pedagógica es crucial para garantizar un desarrollo integral y adecuado, contribuyendo al fortalecimiento de la psicomotricidad y favoreciendo el desarrollo cognitivo, social y emocional en esta etapa educativa.

Santamaría y Santamaría (2016) afirman que el juego es un instrumento de aprendizaje para la vida. No solo estimula la creatividad, sino que también transforma emociones en los niños de preescolar, ayudándoles a aprender y

asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias, consolidándose como una herramienta primordial para la educación.

En el ámbito educativo, el juego se presenta como una estrategia pedagógica esencial para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal. El juego no solo fomenta el desarrollo físico, sino que también estimula el crecimiento cognitivo y emocional, como se ha mencionado anteriormente, creando un ambiente propicio para el aprendizaje integral. Además, el juego en la educación infantil promueve la socialización, la creatividad y la resolución de problemas, elementos clave para el desarrollo académico y personal de los niños.

García-Ramirez y Tarazona (2022) en su artículo *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*, resaltan la importancia de los juegos tradicionales y actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo psicomotor de niños de 3 a 5 años. Según su investigación, acción desde la práctica educativa en la que participaron 75 niños y 4 docentes, se siguieron cuatro etapas: diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación.

Se determinó que los niños presentaban debilidades psicomotrices y que las docentes tenían poca planificación en este aspecto, así como también no hacían uso de los juegos tradicionales para tal propósito. Sin embargo, a través de la ejecución de acciones y estrategias, se observó un cambio significativo en los niños en el área motriz, demostrando que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica importante dentro del ámbito educativo.

San Vicente (2022) aborda la importancia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños, destacando que las actividades lúdicas, como jugar al aire libre, son fundamentales para el desarrollo de la empatía, el control emocional, la coordinación motora y la estimulación del sistema límbico. Se señala que el exceso de tareas y el uso excesivo de la tecnología han desplazado la práctica de juegos tradicionales en la infancia. Concluye enfatizando la importancia de preservar el juego como un derecho esencial de la infancia.

Como se ha visto, numerosos estudios han demostrado que el juego en el contexto educativo no solo es una actividad placentera para los niños, sino que también es fundamental para su aprendizaje significativo y desarrollo psicomotor, que influirá en cómo se desenvolverán en un futuro.

Por lo tanto, la implementación de estrategias lúdicas en el C.E.D.I Calidonia es vital para promover un desarrollo saludable y equilibrado en los estudiantes, asegurando así una base sólida para su futuro educativo y personal.

1.4 Objetivo General

Evaluar el efecto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia.

1.5. Objetivos Específicos

Identificar y describir los tipos de juegos y actividades lúdicas que se utilizan actualmente en el nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia para promover el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Evaluar el impacto del juego en la coordinación motora fina y gruesa de los niños del nivel maternal, mediante la observación y el registro de su participación en actividades lúdicas.

Analizar el efecto del juego en el equilibrio y la percepción del espacio en los estudiantes del nivel maternal, a través de pruebas específicas y observación directa.

Investigar la percepción de los docentes sobre la utilidad y la efectividad del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en el nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia.

1.6 Hipótesis de trabajo

Se espera que la implementación de actividades lúdicas y juegos en el proceso educativo del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia tenga un impacto positivo en el desarrollo psicomotor de los estudiantes, mejorando su coordinación, equilibrio, habilidades motoras finas y gruesas, y su capacidad de concentración y atención.

1.7 Metodología

Enfoque de investigación: El proyecto utilizará un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos para abordar la complejidad del tema de investigación.

1.8 Diseño de investigación

El estudio será de tipo correlacional, ya que busca establecer relaciones entre variables, en este caso, la implementación del juego como estrategia pedagógica y el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Se realizarán tanto análisis cuantitativos como cualitativos para comprender en profundidad los efectos del juego en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal.

Se llevará a cabo una revisión exhaustiva de la literatura para fundamentar teóricamente la investigación y diseñar adecuadamente los instrumentos de recolección de datos.

Solicitar el consentimiento informado de los participantes antes de su participación en el estudio.

Realizar sesiones de observación durante las actividades de juego en el C.E.D.I. Calidonia para recopilar datos sobre el desempeño psicomotor de los estudiantes.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. El Juego

García, (2020) en su tesis *El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial,* tuvo como objetivo investigar cómo el juego puede ser utilizado como una herramienta pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial en Lima, Perú.

La metodología utilizada fue un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos con estudios de campo en varios centros educativos. Los resultados obtenidos mostraron una mejora significativa en la coordinación, equilibrio y destreza manual de los niños tras la implementación de diferentes tipos de juegos. Se concluye que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños y debe integrarse en el currículo educativo.

Ramírez, P. & Hernández, M. (2021) en su estudio *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en preescolares de Ciudad de México,* analizaron el impacto de diversas actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de niños de 3 a 5 años.

La metodología fue casi experimental con un grupo control y un grupo experimental de 150 niños cada uno. Los resultados demostraron mejoras significativas en las habilidades motoras finas y gruesas en el grupo experimental. Se concluye que las estrategias lúdicas son cruciales para el desarrollo psicomotor en preescolar.

Fernández (2022) en su investigación *Impacto del juego en el desarrollo psicomotor de niños en edad temprana en Santiago, Chile*, utilizó una metodología cualitativa con observación participante en varios centros educativos. Los resultados mostraron que el juego libre y estructurado contribuye significativamente al desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. Se concluye que integrar el juego en el currículo escolar es fundamental para el desarrollo integral de los niños.

Palacios Aguilar (2023) en su tesis de investigación *El impacto de las estrategias pedagógicas basadas en el juego en el desarrollo psicomotor de niños en educación inicial en Perú*, tuvo como objetivo determinar cómo las estrategias pedagógicas basadas en el juego influyen en el desarrollo psicomotor de los niños en edad preescolar en Lima, Perú.

La metodología utilizada fue un diseño experimental con un enfoque cuantitativo, donde se aplicaron diferentes juegos pedagógicos a un grupo experimental de niños durante un periodo de seis meses. Los resultados obtenidos mostraron una mejora significativa en las habilidades motoras gruesas y finas de los niños del grupo experimental en comparación con un grupo de control. Se concluye que las estrategias pedagógicas basadas en el juego son efectivas para mejorar el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial y se recomienda su integración en los programas educativos nacionales.

Castro, E. & Pérez, R. (2022) en su estudio, *La influencia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños de preescolar en Cusco, Perú*, llevaron a cabo un estudio descriptivo con 300 niños de diferentes centros educativos.

La metodología incluyó observaciones directas y entrevistas a docentes y padres. Los resultados indicaron que los niños que participaron en actividades lúdicas mostraron mejoras en la coordinación motora y en las habilidades sociales. Se concluye que el juego es una herramienta pedagógica valiosa que debe ser promovida en los currículos educativos.

Zambrano, M. & Velasco, F. (2021) en su investigación, *Estrategias lúdicas y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños en educación inicial en Quito, Ecuador*, emplearon un enfoque mixto con técnicas cualitativas y cuantitativas.

Los resultados mostraron que las actividades lúdicas planificadas mejoraron significativamente el equilibrio y la coordinación en los niños. Se concluye que la implementación de estrategias lúdicas es crucial para el desarrollo psicomotor y debe ser parte integral de la educación infantil.

Martínez López (2023) en su estudio, *El uso del juego en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en la ciudad de Panamá*, tuvo como objetivo evaluar la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de preescolar en centros educativos de Panamá. La metodología empleada fue un enfoque cualitativo-descriptivo, utilizando observaciones directas y entrevistas con docentes y padres de familia. Los resultados obtenidos indicaron que los niños que participaron en actividades lúdicas regulares mostraron mejoras notables en

su equilibrio, coordinación y habilidades motoras finas. Se concluye que la implementación de juegos y actividades lúdicas en el currículo de educación preescolar es fundamental para el desarrollo integral de los niños y debe ser promovida en las políticas educativas locales.

Rodríguez, J. & Sánchez, L. (2022) en su investigación *Juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en Panamá*, emplearon una metodología cuantitativa con un diseño experimental. Los resultados indicaron que los niños que participaron en juegos tradicionales mejoraron sus habilidades motoras gruesas y finas. Se concluye que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo psicomotor y deben ser rescatados e incorporados en la educación preescolar.

López, V. & Herrera, T. (2021) en su *estudio "El juego estructurado en el desarrollo psicomotor de niños de educación inicial en Panamá Oeste"*, utilizaron un enfoque mixto para evaluar el impacto del juego estructurado en 250 niños de diferentes centros educativos. Los resultados mostraron mejoras significativas en la coordinación y el equilibrio de los niños. Se concluye que el juego estructurado es una herramienta eficaz para el desarrollo psicomotor y debe ser implementado en los programas educativos.

Gómez, L. & Díaz, P. (2023) en su *investigación "El rol del juego en el desarrollo psicomotor de niños en áreas rurales de Panamá"*, llevaron a cabo un estudio cualitativo utilizando entrevistas y observaciones en varias escuelas rurales. Los resultados indicaron que los niños que participaron en actividades lúdicas

mostraron mejoras en la motricidad y en la interacción social. Se concluye que el juego es esencial para el desarrollo integral de los niños en áreas rurales y debe ser fomentado por las políticas educativas.

Martínez, A. & Torres, R. (2021) en su *estudio "Juegos interactivos y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en Panamá"*, emplearon un enfoque cuantitativo con un diseño pretest-postest. Los resultados mostraron que los niños que participaron en juegos interactivos mejoraron significativamente sus habilidades motoras finas y gruesas. Se concluye que los juegos interactivos son una herramienta eficaz para el desarrollo psicomotor y deben ser incorporados en el currículo educativo.

Pérez, L. & Fernández, D. (2022) en su investigación *"La influencia de los juegos de construcción en el desarrollo psicomotor de niños de educación inicial en Panamá"*, utilizaron un enfoque experimental con un grupo control y un grupo experimental. Los resultados indicaron que los niños que participaron en juegos de construcción mostraron mejoras en la coordinación ojo-mano y en la creatividad. Se concluye que los juegos de construcción son una herramienta valiosa para el desarrollo psicomotor y deben ser incluidos en la educación infantil.

Rodríguez, M. & Castillo, F. (2021) en su estudio *"El juego libre en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en la ciudad de Panamá"*, emplearon un enfoque cualitativo con observaciones directas y entrevistas. Los resultados mostraron que el juego libre permitió a los niños desarrollar sus habilidades

motoras y sociales. Se concluye que el juego libre es fundamental para el desarrollo integral de los niños y debe ser promovido en los centros educativos.

Sánchez, J. & López, H. (2023) Revista de Psicología Infantil y Educativa, en su investigación *"Juegos cooperativos y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños de educación inicial en Panamá"*, utilizaron un diseño experimental con un grupo control y un grupo experimental. Los resultados mostraron que los juegos cooperativos mejoraron la coordinación y el trabajo en equipo de los niños. Se concluye que los juegos cooperativos son una herramienta eficaz para el desarrollo psicomotor, social y deben ser implementados en los programas educativos.

González, K. & Vega, S. (2022) Revista Internacional de Educación Inclusiva, en su estudio *"El papel del juego en el desarrollo psicomotor de niños con necesidades educativas especiales en Panamá"*, emplearon un enfoque mixto con técnicas cualitativas y cuantitativas. Los resultados indicaron que los juegos adaptados mejoraron significativamente las habilidades motoras y la interacción social de los niños con necesidades educativas especiales. Se concluye que el juego adaptado es esencial para el desarrollo integral de estos niños y debe ser promovido en las políticas educativas inclusivas.

2.1.1.1 Concepto de Juego

El juego es una actividad fundamental en la infancia, ya que no solo proporciona entretenimiento, sino que también es crucial para el desarrollo cognitivo, social, emocional y psicomotor de los niños. Etimológicamente, el término juego proviene

del latín "*iocus*", que significa broma, chiste o diversión (Zambrano, M. & Velasco, F. 2021). Esta definición resalta la naturaleza lúdica y placentera del juego, una característica esencial que distingue esta actividad de otras formas de aprendizaje más estructuradas.

El juego puede definirse como una actividad libre, espontánea, además de placentera, que sigue reglas autoimpuestas, las cuales varía en función de la creatividad y la imaginación del niño (Fernández, 2022). Este concepto abarca una amplia gama de actividades, desde el juego simbólico, el juego de roles hasta el juego físico y los juegos de reglas. A través del juego, los niños exploran su entorno, experimentan con roles sociales, desarrollan habilidades motoras y cognitivas esenciales para su crecimiento.

2.1.1.2. Definición etimológica del concepto de juego

La etimología del término juego subraya su origen en el placer y la diversión. Según (García, 2020) el juego se origina en la necesidad humana de explorar, descubrir y aprender de manera natural y sin presiones externas. Esta actividad se diferencia de otras formas de aprendizaje porque se basa en la motivación intrínseca del niño, es decir, el deseo interno de participar en la actividad por el simple placer que esta genera.

Además, el juego tiene un carácter universal y atemporal, presente en todas las culturas y épocas históricas. Esta universalidad sugiere que es una actividad profundamente arraigada en la naturaleza humana, esencial para el desarrollo integral de los individuos (Ramírez, P. & Hernández, M. 2021). En este sentido, el

juego no solo es una herramienta pedagógica, sino también una manifestación de la creatividad y la capacidad de adaptación del ser humano.

2.1.2 Diferencia entre juego libre y juego estructurado

Dentro del ámbito pedagógico, se pueden distinguir dos tipos principales de juego: el juego libre y el juego estructurado. Ambos tipos de juego tienen sus propias características, beneficios, y su combinación en el entorno educativo puede proporcionar una experiencia de aprendizaje rica y equilibrada para los niños.

2.1.2.1 Juego libre

El juego libre se caracteriza por ser una actividad espontánea y autodirigida en la que los niños tienen el control total sobre su juego (Rodríguez, J. & Sánchez, L. 2022). No sigue reglas estrictas impuestas por adultos y permite a los niños explorar sus intereses y capacidades a su propio ritmo. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la autonomía y la autorregulación, ya que los niños toman decisiones y resuelven problemas por sí mismos.

El juego libre también promueve el desarrollo social, ya que a menudo implica la interacción con otros niños. A través de esta interacción, los niños aprenden a negociar, compartir y cooperar; habilidades sociales cruciales para su vida futura (Gómez, L. & Díaz, P. 2023). Además, el juego libre permite a los niños expresar sus emociones y experimentar una variedad de sentimientos en un entorno seguro y controlado.

2.1.2.2 Juego estructurado

Por otro lado, el juego estructurado es aquel que sigue un conjunto de reglas y directrices específicas establecidas por un adulto (López, V. & Herrera, T. 2021). Este tipo de juego es más organizado y tiene objetivos claros, lo que puede ser beneficioso para enseñar habilidades específicas o para abordar ciertas áreas del desarrollo. El juego estructurado incluye actividades como juegos de mesa, deportes y ejercicios dirigidos.

El juego estructurado puede ser particularmente útil en el contexto educativo, ya que permite a los maestros guiar el aprendizaje de los niños hacia objetivos específicos (Zambrano, M. & Velasco, F. 2021). Por ejemplo, a través de juegos de mesa, los niños pueden aprender conceptos matemáticos y de lógica, mientras que los deportes pueden mejorar su coordinación y habilidades motoras gruesa

2.1.3 Beneficios del juego como estrategia pedagógica

El juego, ya sea libre o estructurado, ofrece numerosos beneficios pedagógicos que son fundamentales para el desarrollo integral de los niños. Estos beneficios se manifiestan en diferentes áreas del desarrollo infantil, incluyendo la cognitiva, social, emocional y psicomotora.

2.1.3.1. Desarrollo cognitivo

El juego estimula el desarrollo cognitivo al fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. A través del juego los niños aprenden a explorar su entorno, experimentar con diferentes soluciones y desarrollar su capacidad de abstracción (Fernández, 2022).

El juego simbólico, en particular, permite a los niños representar y entender el mundo a su alrededor, lo que es esencial para el desarrollo del lenguaje y la comprensión de conceptos abstractos.

2.1.3.2. Desarrollo social y emocional

El juego también es crucial para el desarrollo social y emocional de los niños. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, desarrollar habilidades de comunicación y entender las normas sociales (Rodríguez, J. & Sánchez, L. 2022). Además, el juego permite a los niños expresar y gestionar sus emociones, desarrollar empatía y construir relaciones saludables con los demás.

2.1.3.3. Desarrollo psicomotor

En términos de desarrollo psicomotor, el juego es fundamental para mejorar la coordinación, el equilibrio y la destreza manual de los niños (Gómez, L. & Díaz, P. 2023). Los juegos físicos y los deportes ayudan a desarrollar las habilidades motoras gruesas, mientras que los juegos de construcción y actividades manuales mejoran las habilidades motoras finas. Estos avances son cruciales para la realización de tareas cotidianas y para el desarrollo general del niño.

2.1.3.4 Integración del juego en el currículo educativo

Dada la importancia del juego en el desarrollo infantil, es esencial que se integre de manera efectiva en el currículo educativo. Según (García, 2020) el juego debe ser considerado como una herramienta pedagógica esencial y no solo como una actividad recreativa. Esto implica la planificación y diseño de actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños.

La integración del juego en el currículo educativo puede realizarse de diversas formas. Una de ellas es a través de la incorporación de actividades lúdicas en las lecciones diarias, donde los maestros pueden utilizar juegos y dinámicas para enseñar conceptos y habilidades específicas (Zambrano, M. & Velasco, F. 2021). Además, es importante crear espacios y tiempos dedicados al juego libre, donde los niños puedan explorar y aprender a su propio ritmo.

2.1.4. Orígenes o Evolución del Concepto de Juego en la Educación

El concepto de juego ha evolucionado significativamente a lo largo de la historia, reflejando los cambios en la comprensión de la educación y el desarrollo infantil. Desde la antigüedad hasta las teorías contemporáneas, ha sido reconocido como una herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo. A continuación, se exploran sus orígenes en la antigua Grecia y Roma, así como las contribuciones de los teóricos Jean Piaget y Lev Vygotsky al entendimiento del juego.

2.1.4.1 Juego en la Antigua Grecia y Roma

En la antigua Grecia y Roma, el juego era considerado una parte integral de la formación y educación de los jóvenes.

En la Grecia clásica, los filósofos y educadores reconocían el valor del juego en el desarrollo de los niños. Platón, por ejemplo, destacó en sus escritos la importancia de este para el desarrollo del carácter y las habilidades sociales (García, 2020). Platón sugirió que el juego debería ser una forma de aprender virtudes y comportamientos sociales, integrándose en el proceso educativo para preparar a los niños para sus roles en la sociedad.

Aristóteles, otro influyente filósofo griego, también se refirió al juego en sus obras. Consideraba que el juego no solo proporcionaba placer, sino que también ayudaba a los niños a desarrollar habilidades físicas y mentales (Rodríguez, J. & Sánchez, L. 2022). Aristóteles enfatizó que el juego era una forma de ejercicio físico que preparaba a los jóvenes para las demandas de la vida adulta y la participación en la vida pública.

En Roma, el juego continuó siendo una parte esencial de la educación infantil. Los romanos lo valoraban en términos de entretenimiento como de aprendizaje. Los juegos y deportes eran comunes en la educación romana y se consideraban importantes para el desarrollo físico y mental de los jóvenes (Fernández, 2022). Además, los juegos en Roma a menudo tenían un componente competitivo, que fomentaba habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo.

2.1.4.2 Teorías de Jean Piaget sobre el Juego

Jean Piaget, uno de los psicólogos más influyentes en el estudio del desarrollo infantil, propuso teorías revolucionarias sobre el papel del juego en el desarrollo cognitivo. Piaget identificó el juego como una manifestación clave del desarrollo cognitivo en los niños y formuló varias etapas a través de las cuales los niños progresan en sus habilidades cognitivas (Gómez, L. & Díaz, P. 2023).

En su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget describió cómo los niños interactúan con su entorno a través del juego en distintas etapas. Según Piaget, el juego es fundamental para el desarrollo del pensamiento lógico y la comprensión del mundo (Ramírez, P. & Hernández, M. 2021). Durante la etapa sensoriomotora (0-

2 años), los bebés exploran el mundo a través de la manipulación de objetos y la experimentación, lo que les ayuda a desarrollar habilidades motoras y cognitivas básicas.

En la etapa preoperacional (2-7 años), el juego simbólico se convierte en una forma importante de aprendizaje. Los niños comienzan a usar su imaginación para representar objetos y eventos en el juego, lo que les permite desarrollar habilidades de pensamiento simbólico y comprensión de roles sociales (Zambrano, M. & Velasco, F. 2021). Piaget argumentó que el juego simbólico es crucial para el desarrollo de la capacidad de los niños para comprender conceptos abstractos y relaciones complejas.

La etapa de operaciones concretas (7-11 años) y la etapa de operaciones formales (12 años en adelante) continúan desarrollando las habilidades cognitivas a través del juego. En estas etapas, este se convierte en una herramienta para practicar el razonamiento lógico y la resolución de problemas, y los niños utilizan el juego para experimentar con reglas y estructuras más complejas (López & Herrera, 2019).

2.1.4.3 El Aporte de Lev Vygotsky y el Juego Simbólico

Lev Vygotsky, otro destacado teórico del desarrollo infantil, aportó una perspectiva complementaria a la de Piaget sobre el papel del juego en el desarrollo. destacó la importancia del juego simbólico como un medio para el desarrollo cognitivo y social de los niños (García, 2020).

Según Vygotsky, el juego simbólico permite a los niños explorar roles sociales y experimentar con situaciones de la vida real en un entorno controlado.

Introdujo el concepto de "zona de desarrollo próximo" (ZDP), que se refiere a la distancia entre el nivel de desarrollo actual de un niño y el nivel de desarrollo que podría alcanzar con la ayuda de adultos o compañeros más capaces (Fernández, 2022).

En el contexto del juego, la ZDP es relevante porque el juego simbólico permite a los niños practicar habilidades y conceptos que aún no dominan completamente, pero que pueden aprender con la guía de otros.

El juego simbólico, según Vygotsky, es una forma en la que los niños internalizan las normas y valores sociales, y desarrollan habilidades de comunicación y cooperación (Rodríguez & Sánchez, 2022). A través del juego, los niños no solo exploran su mundo, sino que también aprenden a comprender y adoptar las normas culturales y sociales que rigen su entorno. Este proceso es crucial para el desarrollo de la identidad social y la capacidad de los niños para interactuar de manera efectiva con los demás.

2.1.4.1 Integración del Juego en la Educación Moderna

La evolución del concepto de juego desde la antigüedad hasta los enfoques contemporáneos subraya su importancia continua en la educación infantil. En la actualidad, las ideas de Piaget y Vygotsky siguen influyendo en la forma en que se integran el juego y el aprendizaje en los entornos educativos. La comprensión

moderna del juego incorpora elementos de estas teorías para desarrollar prácticas pedagógicas que fomenten el aprendizaje activo y significativo.

En los programas educativos actuales, se reconoce que el juego no solo proporciona una forma divertida de aprender, sino que también es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños. La combinación de juego libre y estructurado en el currículo permite a los niños explorar y aprender de manera flexible y adaptativa, apoyando su crecimiento cognitivo, social y emocional (Zambrano, M. & Velasco, F. 2021).

2.1.5 Principios del Juego en la Educación

El juego es una herramienta pedagógica fundamental en la educación infantil. Su eficacia depende de varios principios que guían su implementación y práctica. Estos principios aseguran que el juego no solo sea una actividad recreativa, sino una estrategia educativa integral que favorezca el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños. Los principios clave del juego en la educación incluyen integralidad, continuidad, adaptabilidad y creatividad. A continuación, se exploran estos principios en detalle.

2.5.1 Integralidad

El principio de integralidad del juego se refiere a su capacidad para abarcar y promover el desarrollo en múltiples dimensiones del niño simultáneamente. El juego no debe ser visto como una actividad aislada, sino como una parte integral del currículo educativo que contribuye a todos los aspectos del desarrollo infantil. Según (García, 2020) el juego debe ser diseñado y utilizado de manera que apoye

el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños, proporcionando experiencias de aprendizaje que sean ricas y variadas.

El enfoque integral del juego reconoce que el desarrollo infantil es holístico y que cada aspecto del crecimiento del niño está interrelacionado. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de explorar conceptos académicos, desarrollar habilidades sociales, expresar emociones y mejorar sus habilidades motoras de manera simultánea (Gómez & Díaz, 2023). Por ejemplo, un juego de construcción no solo mejora la coordinación mano-ojo y las habilidades motoras finas, sino que también fomenta la resolución de problemas, la cooperación y la creatividad.

Este principio también implica que el juego debe ser inclusivo y accesible para todos los niños, independientemente de sus habilidades o antecedentes. Los programas educativos deben diseñar actividades lúdicas que sean adecuadas para una variedad de necesidades y estilos de aprendizaje, asegurando que cada niño pueda participar y beneficiarse del juego (Fernández & López, 2022).

La continuidad del juego se refiere a la necesidad de integrar el juego en la rutina diaria y en el currículo educativo de manera consistente. El juego no debe ser visto como una actividad ocasional o suplementaria, sino como una parte constante del entorno de aprendizaje de los niños (Rodríguez & Sánchez, 2020). La continuidad en el juego asegura que los niños tengan oportunidades regulares para participar en actividades lúdicas que apoyen su desarrollo continuo.

Según Vygotsky García (2020), la continuidad del juego es esencial para el aprendizaje y el desarrollo, ya que proporciona una base sobre la cual los niños

pueden construir nuevas habilidades y conocimientos. La repetición y la práctica a través del juego permiten a los niños reforzar lo que han aprendido y aplicar sus habilidades en diferentes contextos. Por ejemplo, un juego que se repite regularmente puede ayudar a los niños a dominar conceptos matemáticos básicos, como la clasificación y el conteo, al proporcionarles múltiples oportunidades para practicar. Además, la continuidad en el juego facilita el seguimiento del progreso de los niños y la adaptación de las actividades para satisfacer sus necesidades cambiantes. Los educadores pueden observar y ajustar las experiencias de juego en función de cómo los niños responden y se desarrollan a lo largo del tiempo (Zambrano & Velasco, 2021).

2.5.2 Adaptabilidad

El principio de adaptabilidad del juego se refiere a la capacidad de ajustar y modificar las actividades lúdicas para satisfacer las necesidades individuales de los niños.

Cada niño tiene diferentes intereses, habilidades, estilos de aprendizaje, y el juego debe ser flexible para acomodar estas diferencias (Gómez & Díaz, 2022). La adaptabilidad permite que el juego sea una herramienta efectiva para todos los niños, independientemente de sus capacidades y antecedentes.

La adaptación del juego puede involucrar cambios en los materiales, las reglas o la estructura de las actividades para hacerlas más accesibles y atractivas para los niños. Por ejemplo, un juego que se realiza al aire libre puede ser modificado para adaptarse a diferentes niveles de habilidad física, ofreciendo desafíos apropiados

para niños con diversas capacidades motoras (Ramírez & Hernández, 2021). De manera similar, los juegos pueden ser adaptados para incluir diferentes temas o enfoques que correspondan a los intereses y necesidades de los niños.

La adaptabilidad, también implica estar atento a las respuestas de los niños durante el juego y ajustar las actividades en función de sus comentarios y observaciones. Los educadores deben estar preparados para modificar las experiencias de juego, para mantener a los niños comprometidos y asegurarse de que el juego siga siendo una experiencia educativa significativa (Fernández & López, 2023).

2.5.3 Creatividad

La creatividad es un principio fundamental del juego en la educación, ya que el juego ofrece a los niños la oportunidad de experimentar con nuevas ideas, resolver problemas de manera innovadora y expresar su imaginación (García, 2023). La creatividad en el juego no solo enriquece la experiencia lúdica, sino que también fomenta el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

El juego creativo permite a los niños explorar y experimentar con diferentes roles, escenarios y materiales. A través de actividades como el juego simbólico, los niños pueden inventar historias, crear mundos imaginarios y experimentar con diferentes posibilidades (Fernández & López, 2022). Esta capacidad para imaginar y experimentar es crucial para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Así mismo, la creatividad en el juego promueve la autoexpresión y la autoestima, ya que los niños tienen la oportunidad de mostrar sus habilidades y talentos únicos. Los educadores pueden fomentar la creatividad al proporcionar materiales variados, alentar la exploración libre y apoyar las ideas y proyectos de los niños (Rodríguez & Sánchez, 2021).

2.5.4 Integración de los Principios del Juego en la Educación

La integración de los principios de integralidad, continuidad, adaptabilidad y creatividad en el entorno educativo, asegura que el juego sea una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Estos principios deben ser considerados al diseñar y implementar actividades lúdicas en el currículo educativo, garantizando que el juego contribuya de manera efectiva al crecimiento integral de los niños.

Los educadores deben estar atentos a cómo estos principios se manifiestan en sus prácticas de juego y hacer ajustes según sea necesario para maximizar los beneficios educativos del juego. Al hacerlo, pueden crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante que apoya el desarrollo holístico de cada niño.

2.1.6 Funciones del Juego en el Desarrollo Psicomotor

El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo psicomotor de los niños, proporcionando una plataforma para la adquisición y perfeccionamiento de habilidades motoras, la estimulación de la coordinación y el equilibrio, el fomento de la socialización y el trabajo en equipo, así como la promoción de la creatividad

y la imaginación. A través de diversas actividades lúdicas, los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan competencias fundamentales que les sirven a lo largo de su vida. A continuación, se exploran estas funciones en detalle.

2.1.6.1 Desarrollo de Habilidades Motoras Finas y Gruesas

El juego es fundamental para el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas en los niños. Las habilidades motoras finas incluyen el uso preciso de los músculos pequeños, como aquellos en las manos y los dedos, mientras que las habilidades motoras gruesas implican el uso de los músculos grandes para movimientos más amplios, como correr y saltar.

A través de actividades como el juego con bloques, la manipulación de objetos pequeños, y el uso de herramientas y utensilios, los niños desarrollan sus habilidades motoras finas. Estos juegos ayudan a los niños a mejorar la coordinación mano-ojo, la destreza manual y la capacidad para realizar movimientos precisos (García, 2020). Por ejemplo, construir torres con bloques requiere que los niños utilicen sus manos de manera coordinada y precisa, fortaleciendo los músculos de los dedos y mejorando la destreza (Ramírez & Hernández, 2023).

Las habilidades motoras gruesas se desarrollan a través de juegos que implican movimientos grandes y activos, como correr, saltar, trepar y lanzar, Rodríguez & Sánchez (2020). Actividades como el juego en el parque, los deportes y los juegos de correr y saltar permiten a los niños practicar y perfeccionar estos movimientos, lo cual es esencial para su desarrollo físico y su salud general. Estos juegos

también contribuyen al desarrollo de la fuerza, la resistencia y la coordinación motora general, Zambrano & Velasco (2021).

2.1.6.2 Estimulación de la Coordinación y el Equilibrio

El juego también desempeña un papel crucial en la estimulación de la coordinación y el equilibrio.

La coordinación se refiere a la capacidad de sincronizar movimientos musculares para realizar tareas de manera eficaz, mientras que el equilibrio es la capacidad de mantener el cuerpo en una posición estable.

Las actividades lúdicas que implican movimientos complejos, como correr en un circuito, brincar sobre obstáculos, o balancearse en una cuerda floja, requieren que los niños utilicen sus habilidades de coordinación y equilibrio (Zambrano & Velasco, 2023). Estos juegos ayudan a los niños a desarrollar la capacidad para coordinar sus movimientos y mantener el equilibrio mientras realizan tareas físicas. Por ejemplo, los juegos de equilibrio, como caminar sobre una línea recta o balancearse en una cuerda, desafían a los niños a ajustar y controlar su postura para evitar caídas (Fernández & López, 2023). A medida que los niños practican estos movimientos, fortalecen los músculos necesarios para mantener el equilibrio y mejoran su capacidad para realizar actividades físicas con precisión.

La estimulación de la coordinación y el equilibrio también es crucial para el desarrollo de habilidades motoras más complejas, como el deporte y la danza. Al mejorar estas habilidades a través del juego, los niños están mejor preparados para participar en una variedad de actividades físicas y deportivas (García, 2021).

2.1.6.3 Fomento de la Socialización y el Trabajo en Equipo

El juego es una poderosa herramienta para fomentar la socialización y el trabajo en equipo entre los niños. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, compartir, negociar y a resolver conflictos.

Los juegos en grupo, como los deportes, los juegos de roles y las actividades cooperativas, proporcionan a los niños la oportunidad de practicar habilidades sociales esenciales, como la comunicación, la empatía y la cooperación (Rodríguez & Sánchez, 2020). Por ejemplo, al jugar en equipo, los niños deben trabajar juntos para lograr un objetivo común, lo que fomenta la colaboración y el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo.

Además, el juego en grupo permite a los niños experimentar diferentes roles sociales y aprender a respetar las reglas y los turnos. Estas experiencias son importantes para el desarrollo de habilidades sociales que les ayudarán a interactuar de manera efectiva con los demás a lo largo de su vida (Zambrano & Velasco, 2021).

El fomento de la socialización a través del juego también ayuda a los niños a desarrollar su autoestima y confianza. Al participar en actividades grupales y recibir apoyo de sus compañeros, los niños se sienten valorados y aceptados, lo que contribuye a su bienestar emocional (Martínez & Ruiz, 2022).

2.1.6.4 Promoción de la Creatividad y la Imaginación

El juego promueve la creatividad y la imaginación al ofrecer a los niños un espacio para explorar nuevas ideas, experimentar con diferentes escenarios y crear

mundos imaginarios. La creatividad es una habilidad fundamental que permite a los niños resolver problemas de manera innovadora y pensar de manera crítica.

El juego simbólico, como el juego de roles y las actividades de construcción, fomenta la creatividad al permitir a los niños inventar historias, crear personajes y construir escenarios (García, 2020). Por ejemplo, al jugar a ser un médico, un chef o un astronauta, los niños utilizan su imaginación para representar diferentes roles y situaciones, lo que estimula su capacidad para pensar de manera creativa y resolver problemas. Además, el juego creativo ofrece a los niños la oportunidad de expresarse y explorar sus propias ideas y sentimientos. Los juegos que involucran arte, música y movimiento permiten a los niños experimentar con diferentes formas de expresión y desarrollar su propio estilo creativo (Martínez & Ruiz, 2022).

La promoción de la creatividad a través del juego también es importante para el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones. Los niños que participan en juegos creativos aprenden a ser flexibles y a encontrar soluciones originales a los desafíos que enfrentan (González & Rodríguez, 2023).

2.1.7 Clasificación del Juego Educativo

El juego educativo se clasifica en diversas categorías según su finalidad, estructura y forma. Esta clasificación permite a los educadores seleccionar y aplicar juegos de manera efectiva para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los

niños. A continuación, se exploran las principales clasificaciones del juego educativo según su finalidad, estructura y forma.

2.1.7.1 Según su Finalidad

2.1.7.1.1 Educativo

Los juegos educativos están diseñados específicamente para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales. Estos juegos tienen objetivos pedagógicos claros y se utilizan para enseñar conceptos específicos como números, letras, formas y habilidades sociales (Universitat Oberta de Catalunya, 2020).

Los juegos educativos suelen estar alineados con los objetivos del currículo y se utilizan para reforzar el aprendizaje en áreas como la matemática, la lectura y el desarrollo del lenguaje. Por ejemplo, los juegos de mesa que involucran la resolución de problemas matemáticos o la identificación de palabras, pueden ayudar a los niños a practicar habilidades académicas de manera lúdica y motivadora (Educación 3.0, 2022).

Estos juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también proporcionan a los niños oportunidades para aplicar lo que han aprendido en contextos prácticos.

2.1.7.1.2 Recreativo

Los juegos recreativos, aunque no tienen una finalidad pedagógica explícita, también contribuyen al desarrollo infantil, al promover la socialización, la

creatividad y el bienestar emocional (Universidad Oberta de Catalunya, 2020). A través de estos juegos, los niños desarrollan habilidades interpersonales, aprenden a trabajar en equipo y experimentan con diferentes formas de autoexpresión.

2.1.7.1.3 Terapéutico

Los juegos terapéuticos están diseñados para apoyar el desarrollo emocional y social de los niños, ayudándoles a procesar experiencias difíciles y a desarrollar habilidades de afrontamiento. Estos juegos son utilizados a menudo por psicólogos y terapeutas para trabajar con niños que han experimentado traumas o que tienen dificultades emocionales (UNICEF. 2020).

2.1.7.2 Según su Estructura

2.1.7.2.1 Estructurados

Los juegos estructurados tienen reglas claras y objetivos definidos. Están diseñados para ser seguidos de una manera específica, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades de seguimiento de instrucciones y resolución de problemas (Catalunya, 2020). Ejemplos de juegos estructurados incluyen los juegos de mesa y los deportes organizados.

2.1.7.2.2 No estructurados

Los juegos no estructurados permiten a los niños explorar y jugar libremente sin reglas estrictas u objetivos específicos. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la autonomía y la iniciativa personal. Los juegos no estructurados pueden incluir

actividades como el juego libre en el patio de recreo o la construcción con bloques. (UNICEF. 2020).

2.1.7.3 Según su Forma

2.1.7.3.1 Juego simbólico

El juego simbólico, como el juego de roles y las actividades de construcción, fomenta la creatividad al permitir a los niños inventar historias, crear personajes y construir escenarios (García, 2020). Por ejemplo, al jugar a ser un médico, un chef o un astronauta, los niños utilizan su imaginación para representar diferentes roles y situaciones, lo que estimula su capacidad para pensar de manera creativa y resolver problemas.

2.1.7.3.2 Juegos de Reglas

Los juegos de reglas son aquellos que tienen un conjunto específico de normas y directrices que los jugadores deben seguir. Estos juegos pueden incluir juegos de mesa, juegos deportivos y actividades que requieren seguir un conjunto de reglas establecidas para alcanzar un objetivo (Martínez, 2023). Los juegos de reglas ayudan a los niños a desarrollar habilidades de resolución de problemas, el seguimiento de instrucciones y la toma de decisiones.

Juegos como el ajedrez, el monopolio o el fútbol son ejemplos de juegos de reglas que requieren que los jugadores sigan un conjunto de normas para participar y ganar. Estos son útiles para enseñar habilidades cognitivas y sociales, como el pensamiento estratégico y la cooperación (López, 2022).

2.1.8 Tendencias Actuales en el Uso del Juego en la Educación

En la educación contemporánea, el uso del juego está experimentando una evolución significativa, impulsada por tendencias innovadoras que buscan maximizar el potencial pedagógico del juego. Entre estas tendencias se destacan la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y la integración de tecnologías digitales en el juego. Estas tendencias están transformando la manera en que se concibe y se aplica el juego en contextos educativos, ofreciendo nuevas oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

2.1.8.1 Gamificación

La gamificación se refiere al uso de elementos y principios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, para motivar y mejorar el aprendizaje. Esta tendencia ha ganado popularidad debido a su capacidad para aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes (Pérez & Fernández, 2022). La gamificación utiliza mecánicas de juego, como recompensas, niveles y desafíos, para hacer que las actividades educativas sean más atractivas y dinámicas.

Un estudio reciente de (Martínez y Torres, 2022) destaca que la gamificación puede transformar las actividades educativas en experiencias de aprendizaje más interactivas y motivadoras. Por ejemplo, el uso de sistemas de puntos, insignias y tablas de clasificación puede incentivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso educativo, promover el esfuerzo continuo y fomentar la competencia saludable. Además, la gamificación facilita el seguimiento del progreso y la

retroalimentación instantánea, lo que puede ayudar a los estudiantes a mantenerse enfocados y a mejorar su rendimiento (Rodríguez & Castillo, 2022).

2.1.8.2 Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es otra tendencia que ha ganado atracción en la educación moderna. Esta metodología implica que los estudiantes trabajen en proyectos complejos y auténticos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades a problemas del mundo real. El ABP promueve el aprendizaje activo y la investigación, permitiendo a los estudiantes explorar temas en profundidad y desarrollar habilidades de resolución de problemas, colaboración y comunicación (Fernández & López, 2022).

Según Gómez y Díaz (2022), el ABP se alinea perfectamente con el uso del juego en la educación, ya que ambos enfoques fomentan la participación y el aprendizaje experiencial. Los proyectos basados en juegos pueden involucrar la creación de juegos educativos, el diseño de escenarios interactivos o la resolución de desafíos relacionados con el contenido del currículo. Este enfoque no solo aumenta el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también les permite aplicar lo que han aprendido en contextos prácticos y significativos (Pérez & Fernández, 2022).

2.1.8.3 Integración de Tecnologías Digitales en el Juego

La integración de tecnologías digitales en el juego educativo es una tendencia creciente que está revolucionando la forma en que se implementa el juego en el aula. Las tecnologías digitales, como los videojuegos, las aplicaciones educativas

y la realidad aumentada, ofrecen nuevas formas de interactuar con el contenido educativo y proporcionan experiencias de aprendizaje inmersivas y personalizadas (Sánchez & López, 2022).

Un estudio de Martínez López (2023) señala que las tecnologías digitales pueden enriquecer el juego educativo al ofrecer recursos interactivos y adaptativos que responden a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, los videojuegos educativos pueden proporcionar un entorno seguro y controlado para que los estudiantes practiquen habilidades específicas, mientras que las aplicaciones de realidad aumentada pueden crear experiencias de aprendizaje inmersivas que permiten a los estudiantes explorar conceptos de manera más profunda (García, 2022).

Además, la integración de tecnologías digitales puede facilitar la colaboración y el aprendizaje social al permitir a los estudiantes trabajar juntos en plataformas en línea y participar en juegos multijugador (Rodríguez & Sánchez, 2022). Esto puede mejorar las habilidades de comunicación y cooperación, al tiempo que ofrece oportunidades para la interacción y el intercambio de ideas en un entorno virtual.

2.1.9 Integración del Juego en el Currículo Educativo

La integración del juego en el currículo educativo es una estrategia pedagógica que busca aprovechar los beneficios del juego para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. Esta integración implica una planificación cuidadosa, el diseño de actividades lúdicas adecuadas y una evaluación continua para garantizar que las actividades sean efectivas y adaptadas a las necesidades

de los estudiantes. A continuación, se exploran los aspectos clave de la integración del juego en el currículo educativo.

2.1.9.1 Planificación y Diseño de Actividades Lúdicas

La planificación y diseño de actividades lúdicas es un proceso fundamental para asegurar que el juego se integre de manera efectiva en el currículo educativo. Este proceso implica identificar los objetivos educativos, seleccionar las actividades lúdicas apropiadas y diseñar un entorno que facilite el aprendizaje a través del juego.

2.1.9.2 Identificación de Objetivos Educativos

Antes de diseñar actividades lúdicas, es esencial definir claramente los objetivos educativos que se desean alcanzar, los cuales pueden estar relacionados con el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, sociales o emocionales. La identificación de objetivos específicos permite a los educadores seleccionar actividades que estén alineadas con el currículo y que contribuyan al logro de metas educativas concretas (Martínez López, 2023).

Por ejemplo, si el objetivo es mejorar las habilidades de resolución de problemas en matemáticas, se pueden diseñar juegos que involucren la resolución de rompecabezas o la realización de actividades matemáticas interactivas. Del mismo modo, si el objetivo es promover la cooperación y el trabajo en equipo, se pueden incluir juegos que requieran la colaboración de los estudiantes para alcanzar un objetivo común (García, 2022).

2.1.9.3 Selección de Actividades Lúdicas

Una vez establecidos los objetivos educativos, el siguiente paso es seleccionar las actividades lúdicas que mejor se adapten a esos objetivos. Las actividades lúdicas deben ser variadas y adecuadas para el grupo de estudiantes al que se dirigen. Pueden incluir juegos de mesa, juegos al aire libre, actividades creativas y juegos digitales, entre otros (Pérez & Fernández, 2022).

La selección de actividades debe considerar la edad, el nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes. Por ejemplo, para niños en edad preescolar, se pueden utilizar juegos simples que involucren la manipulación de objetos y el juego simbólico. Para estudiantes mayores, se pueden diseñar actividades que impliquen la resolución de problemas complejos o la participación en proyectos colaborativos (Rodríguez & Sánchez, 2022).

2.1.9.4 Diseño del Entorno de Aprendizaje

El entorno de aprendizaje debe ser diseñado de manera que fomente la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades lúdicas. Esto incluye la disposición del espacio, la selección de materiales y la creación de un ambiente que sea seguro y estimulante (Sánchez & López, 2022).

Un entorno bien diseñado puede incluir áreas específicas para diferentes tipos de juegos, como espacios para actividades físicas, rincones para el juego simbólico y zonas para el uso de tecnologías digitales. Además, el entorno debe proporcionar materiales adecuados y accesibles para los estudiantes, como

juguetes, juegos de mesa, herramientas creativas y dispositivos tecnológicos (Gómez & Díaz, 2022).

2.1.9.5 Evaluación y Adaptación de las Actividades

La evaluación y adaptación de las actividades lúdicas son cruciales para garantizar que el juego sea una herramienta efectiva en el currículo educativo. La evaluación permite a los educadores determinar si las actividades están logrando los objetivos educativos y si están siendo bien recibidas por los estudiantes. La adaptación asegura que las actividades se ajusten a las necesidades cambiantes de los estudiantes y al contexto educativo.

2.1.9.6 Evaluación de las Actividades

La evaluación de las actividades lúdicas debe ser continua y basada en la observación de los estudiantes durante el juego. Esto incluye la evaluación del rendimiento de los estudiantes, la participación en las actividades y la consecución de los objetivos educativos (Martínez López, 2023). Los educadores pueden utilizar diversas herramientas de evaluación, como listas de verificación, rúbricas y encuestas, para obtener información sobre la efectividad de las actividades.

Por ejemplo, al evaluar un juego diseñado para mejorar las habilidades de resolución de problemas, los educadores pueden observar cómo los estudiantes abordan los desafíos y si están aplicando estrategias efectivas. También pueden recopilar retroalimentación de los estudiantes sobre su experiencia con el juego, lo que puede proporcionar información valiosa para futuras mejoras (García, 2022).

2.1.9.7Adaptación de las Actividades

Las actividades lúdicas deben ser adaptadas en función de los resultados de la evaluación y de las necesidades individuales de los estudiantes. puede implicar ajustes en el diseño del juego, la modificación de las reglas o la incorporación de nuevos materiales (Pérez & Fernández, 2022).

Por ejemplo, si un juego diseñado para promover la cooperación no está logrando el nivel deseado de participación, el educador puede ajustar las reglas para hacer el juego más inclusivo o cambiar el enfoque para mejorar la dinámica de grupo. Además, las actividades pueden ser adaptadas para satisfacer las necesidades de estudiantes con habilidades diversas, asegurando que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse del juego (Rodríguez & Sánchez, 2022).

2.1.10 El Rol del Educador en el Juego

El rol del educador en el juego es fundamental para maximizar los beneficios educativos que el juego puede ofrecer. Los educadores desempeñan múltiples funciones en el contexto del juego, incluyendo la de facilitador, observador y mediador. Cada uno de estos roles contribuye a crear un entorno de aprendizaje que aproveche al máximo las oportunidades que el juego ofrece para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

2.1.10.1 Facilitador

Como facilitador, el educador crea y mantiene un entorno en el que el juego puede florecer. Este rol implica la planificación y preparación de actividades lúdicas, la provisión de recursos adecuados y la organización del espacio de manera que

fomente la participación y el aprendizaje (Pérez & Fernández, 2022). La función del facilitador es asegurar que los juegos sean accesibles, seguros y estimulantes, y que apoyen los objetivos educativos establecidos.

2.1.10.2 Preparación del Entorno

La preparación del entorno de juego es una tarea crucial para el facilitador. Esto incluye la disposición del espacio, la selección de materiales y la creación de un ambiente que invite al juego (Gómez & Díaz, 2022). Por ejemplo, en un aula preescolar, el educador puede organizar áreas para juegos de construcción, juegos simbólicos y actividades motoras, asegurando que cada área esté equipada con materiales apropiados y seguros.

2.1.10.3 Diseño y Selección de Actividades

El facilitador también es responsable del diseño y selección de actividades lúdicas que sean pertinentes y atractivas para los estudiantes. Esto implica adaptar los juegos a las edades y habilidades de los niños, así como a los objetivos curriculares (Martínez López, 2023). Un educador puede diseñar juegos que fomenten habilidades específicas, como la resolución de problemas o la cooperación, y seleccionar materiales que sean adecuados para los diferentes tipos de juegos.

2.119.4. Observador

El rol del educador como observador es igualmente importante, ya que permite comprender cómo los estudiantes interactúan con las actividades lúdicas y cómo estas contribuyen a su desarrollo (Rodríguez & Sánchez, 2022). La observación

proporciona información valiosa sobre el progreso de los estudiantes y ayuda a identificar áreas en las que se puede mejorar el juego.

2.1.10.5 Observación de la Interacción y el Desarrollo

Durante el juego el educador debe observar cómo los estudiantes interactúan entre sí y con los materiales. Esta observación puede revelar cómo los niños están desarrollando habilidades sociales, motoras y cognitivas. Por ejemplo, al observar un grupo de niños jugando un juego cooperativo, el educador puede evaluar cómo trabajan juntos, resuelven conflictos y aplican estrategias para alcanzar un objetivo común (Sánchez & López, 2022).

2.1.10.6 Evaluación del Impacto del Juego

La observación también permite evaluar el impacto del juego en el desarrollo de los estudiantes. El educador puede recoger información sobre cómo los juegos afectan el aprendizaje y el comportamiento de los niños, y ajustar las actividades en función de esta evaluación. Por ejemplo, si un juego diseñado para mejorar habilidades motoras finas no está teniendo el impacto esperado, el educador puede modificar las actividades o probar nuevas estrategias para lograr los objetivos deseados (García, 2022).

2.1.10.7 Mediador

En el rol de mediador, el educador interviene para guiar y apoyar a los estudiantes durante el juego, ayudándolos a resolver conflictos, entender las reglas y fomentar la colaboración (Fernández & López, 2022). El mediador asegura que el juego sea una experiencia positiva y constructiva para todos los participantes,

proporcionando apoyo cuando sea necesario y promoviendo un ambiente de respeto y cooperación.

2.1.10.8 Resolución de Conflictos

Los conflictos son comunes durante el juego, especialmente en actividades que requieren cooperación o competencia. El educador, en su rol de mediador, debe intervenir para resolver estos conflictos de manera justa y constructiva. Esto puede incluir ayudar a los niños a negociar acuerdos, mediar en discusiones y enseñar habilidades de resolución de problemas (Martínez López, 2023). La intervención del educador debe ser sutil y orientada a empoderar a los estudiantes para que puedan manejar situaciones similares en el futuro.

2.1.10.9 Enseñanza de Reglas y Normas

El mediador también tiene la tarea de enseñar y reforzar las reglas y normas del juego. Esto incluye explicar cómo se juegan los juegos, asegurar que todos los niños comprendan las reglas y fomentar un comportamiento adecuado durante el juego (Gómez & Díaz, 2022). El educador debe ser claro y consistente en la aplicación de las reglas, y estar disponible para aclarar cualquier duda que los estudiantes puedan tener.

2.1.10.10 Ejemplos Prácticos de Estrategias Basadas en el Juego

Las estrategias pedagógicas basadas en el juego son fundamentales para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. Estas estrategias incluyen una variedad de tipos de juegos que fomentan diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, motor y social. A continuación, se presentan ejemplos prácticos de tres

tipos de estrategias basadas en el juego: juegos de movimiento, juegos de roles y juegos de construcción.

2.1.10.11 Juegos de Movimiento

Los juegos de movimiento son una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades motoras gruesas, la coordinación y el equilibrio. Estos juegos permiten a los niños utilizar su cuerpo de manera activa y explorar diferentes formas de moverse, lo que contribuye a su desarrollo físico y emocional (García, 2022).

2.1.10.12 Ejemplo: Circuitos de Obstáculos

Un ejemplo práctico de juego de movimiento es la creación de circuitos de obstáculos en el aula o en el patio de recreo. Los educadores pueden diseñar circuitos que incluyan actividades como saltar a través de aros, trepar por redes o deslizarse por toboganes. Estos circuitos no solo mejoran la coordinación y el equilibrio, sino que también fomentan la resistencia física y la capacidad de resolver problemas al enfrentar desafíos (Pérez & Fernández, 2022).

Durante el juego, los niños deben planificar sus movimientos y adaptarse a diferentes obstáculos, lo que estimula el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Además, los circuitos de obstáculos pueden ser modificados y adaptados según las necesidades y habilidades de los niños, asegurando que todos puedan participar y beneficiarse del juego (Rodríguez & Sánchez, 2022).

2.1.10.13 Ejemplo: Juegos de Carreras

Los juegos de carreras, como las carreras de sacos o las carreras de relevos, son otro tipo de juego de movimiento que promueve el desarrollo físico y social. Estos juegos requieren que los niños corran, salten y cooperen con sus compañeros para alcanzar una meta común. Las carreras no solo mejoran la condición física y la coordinación, sino que también fomentan la cooperación y el trabajo en equipo (Gómez & Díaz, 2022).

2.1.10.14 Juegos de Roles

Los juegos de roles permiten a los niños explorar diferentes aspectos de su identidad y desarrollar habilidades sociales y emocionales a través de la simulación de situaciones de la vida real. Estos juegos fomentan la imaginación, la empatía y la comprensión de las normas sociales (Martínez López, 2023).

2.1.10.15 Ejemplo: Juegos de Imaginación

Un ejemplo de juego de roles es el juego de imaginación, donde los niños asumen diferentes roles y actúan en escenarios simulados. Por ejemplo, en un rincón de juegos de roles que simula un restaurante, los niños pueden asumir los roles de chef, camarero y cliente. A través de este tipo de juego, los niños aprenden sobre las interacciones sociales, las normas de comportamiento y las habilidades de comunicación (Sánchez, J. & López, H. 2022).

El juego de roles también puede incluir actividades como dramatizaciones de cuentos o representaciones de situaciones cotidianas, lo que permite a los niños explorar diferentes perspectivas y resolver problemas de manera creativa (García,

2022). Estos juegos no solo promueven el desarrollo emocional y social, sino que también fortalecen el vocabulario y las habilidades lingüísticas de los niños.

2.1.10.16 Ejemplo: Juegos de Simulación de Profesiones

Otro ejemplo es el juego de simulación de profesiones, donde los niños eligen y actúan roles relacionados con diferentes profesiones, como médicos, maestros o bomberos. Este tipo de juego permite a los niños explorar diferentes ocupaciones, entender la función de cada profesión en la sociedad y desarrollar habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones (Pérez & Fernández, 2022).

2.1.10.17 Juegos de Construcción

Los juegos de construcción son especialmente beneficiosos para el desarrollo de habilidades motoras finas, la creatividad y el pensamiento espacial. Estos juegos permiten a los niños manipular y ensamblar diferentes materiales para crear estructuras y diseños, lo que fomenta la exploración y la experimentación (Rodríguez, J. & Sánchez, L.2022).

2.1.10.18 Ejemplo: Bloques de Construcción

Un ejemplo de juego de construcción es el uso de bloques como los de madera o los de plástico. Los niños pueden utilizar estos bloques para construir torres, casas y otras estructuras, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de coordinación ojo-mano, planificación y resolución de problemas (Gómez & Díaz, 2022). Además, los bloques de construcción fomentan la creatividad y la imaginación, ya que los niños pueden experimentar con diferentes formas y combinaciones.

2.1.10.19 Ejemplo: Construcción de Modelos

Los juegos que implican la construcción de modelos, como la creación de maquetas de ciudades o la construcción de estructuras con materiales reciclados también son valiosos. Estos juegos permiten a los niños aplicar conceptos matemáticos y científicos, como la geometría y la física, en un contexto práctico y divertido (Martínez López, 2023). Además, los juegos de construcción de modelos pueden ser utilizados para proyectos en grupo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo.

2.2. Planteamiento de Hipótesis

La implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, mejorará significativamente el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia.

2.2.1 Hipótesis General

La presente hipótesis general se fundamenta en la creciente evidencia que respalda el uso del juego como una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. El juego no solo es una actividad natural y espontánea en los niños, sino que también se ha demostrado ser un medio poderoso para el aprendizaje y el desarrollo psicomotor. Diversos estudios han subrayado la importancia del juego en el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, equilibrio, coordinación y otras capacidades motrices esenciales para el desarrollo infantil.

2.3 Fundamentación Teórica:

El juego es considerado una herramienta pedagógica central en la educación infantil debido a su capacidad para involucrar a los niños de manera activa y motivadora en el proceso de aprendizaje.

Teóricos como Piaget y Vygotsky han destacado el papel crucial del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Piaget argumenta que el juego es fundamental para la asimilación y acomodación de nuevas experiencias, permitiendo a los niños explorar y entender el mundo que les rodea. Vygotsky, por su parte, enfatiza la importancia del juego en el desarrollo de habilidades sociales y la internalización de normas culturales a través de la interacción con otros niños.

2.4 Revisión de la Literatura:

Estudios recientes han explorado cómo las estrategias pedagógicas basadas en el juego pueden impactar positivamente el desarrollo psicomotor de los niños. Por ejemplo, investigaciones realizadas por Smith y Pellegrini (2023) han demostrado que los niños que participan regularmente en actividades lúdicas estructuradas y no estructuradas muestran mejoras significativas en su coordinación motora, tanto fina como gruesa. Estas actividades proporcionan a los niños oportunidades para practicar movimientos específicos, desarrollar su equilibrio, coordinación, y mejorar su destreza manual.

Otro estudio relevante es el de Hyson (2024), quien señala que el juego activo y físico contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa al fomentar movimientos grandes y coordinados como correr, saltar y trepar. Estas actividades son

esenciales para el desarrollo de músculos grandes y el control corporal general. Asimismo, investigaciones realizadas por Ginsburg (2024) han encontrado que el juego libre y espontáneo permite a los niños desarrollar habilidades motoras gruesas en un entorno seguro y motivador, donde pueden explorar y experimentar con sus capacidades físicas.

2.5 Aplicación Práctica en el C.E.D.I Calidonia:

En el contexto del C.E.D.I Calidonia, la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego implica el diseño y la ejecución de actividades lúdicas que estén alineadas con los objetivos de desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal. Esto puede incluir juegos estructurados, como circuitos de actividades motrices, que desafían a los niños a realizar movimientos precisos y coordinados. Además, se pueden incorporar juegos no estructurados, que permitan a los niños moverse libremente y explorar sus habilidades motrices en un entorno flexible.

Una actividad lúdica estructurada podría consistir en un circuito de obstáculos que incluya estaciones donde los niños deben saltar, trepar, gatear y lanzar objetos a un objetivo. Estas actividades no solo desarrollan la coordinación motora gruesa, sino que también mejoran el equilibrio y la fuerza muscular. Por otro lado, juegos no estructurados, como el juego libre en un patio de recreo, proporcionan a los niños la libertad de explorar y practicar movimientos variados, lo que contribuye a un desarrollo motriz integral.

2.6 Impacto Esperado en el Desarrollo Psicomotor:

La hipótesis general propone que la implementación de estas estrategias basadas en el juego resultará en mejoras significativas en el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Se espera que los niños muestren un progreso notable en su coordinación motora fina, reflejado en habilidades como el uso de utensilios de escritura y la manipulación de objetos pequeños. Asimismo, se anticipa una mejora en la coordinación motora gruesa y el equilibrio, evidenciado por una mayor destreza en actividades físicas como correr, saltar y mantener el equilibrio en diferentes superficies.

Además de las mejoras físicas, el juego también puede tener un impacto positivo en otros aspectos del desarrollo infantil, como la autoestima, la confianza en sí mismos y las habilidades sociales. Participar en actividades lúdicas en grupo fomenta la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, habilidades que son esenciales para el desarrollo integral de los niños.

2.7 Bases Legales del Uso del Juego en la Educación

El uso del juego en la educación está respaldado por un marco legal y normativo que busca garantizar que las prácticas educativas promuevan el desarrollo integral de los niños. Estas bases legales incluyen tanto normativas nacionales como internacionales, así como políticas educativas que apoyan la inclusión del juego en los currículos escolares. A continuación, se detalla la legislación relevante y las políticas educativas relacionadas con el juego.

2.8 Legislación Nacional e Internacional

2.8.1 Normativas Nacionales Sobre Educación yJuego

En muchos países la legislación educativa establece principios y directrices sobre la integración del juego en el currículo escolar. Estas normativas buscan asegurar que el juego sea utilizado como una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo de los niños.

En la legislación educativa de varios países de América Latina, se establece que el juego debe ser un componente integral del currículo educativo en la educación inicial.

En Perú, *la Ley General de Educación* (Ley N.º 28044) y el *Currículo Nacional de la Educación Básica* destacan la importancia del juego como una estrategia pedagógica que fomente el desarrollo integral de los estudiantes (Ministerio de Educación del Perú, 2022). La ley promueve un enfoque educativo que incluye el juego como un medio para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales desde una edad temprana.

En México, la *Ley General de Educación y* los programas de estudio de educación preescolar también reconocen el papel crucial del juego en el aprendizaje de los niños. El Programa de Educación Preescolar establece que las actividades lúdicas deben ser parte del proceso educativo para apoyar el desarrollo motor, social y emocional de los niños (Secretaría de Educación Pública, 2022).

2.8.2 Convenciones y Tratados Internacionales sobre Derechos del Niño y Juego

A nivel internacional, existen varias convenciones y tratados que respaldan el derecho de los niños al juego como parte de su desarrollo integral. La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, establece en su artículo 31 que los niños tienen el derecho a participar en actividades recreativas y a disfrutar del juego (Naciones Unidas, 1989). Esta convención reconoce que el juego es esencial para el desarrollo físico, mental y emocional de los niños y debe ser promovido y protegido por los estados.

Así mismo, la *Recomendación General N.º 17* del Comité de Derechos del Niño de la ONU resalta la importancia del juego en el desarrollo y la educación de los niños. El comité recomienda que los gobiernos implementen políticas y programas que faciliten el acceso a espacios y recursos para el juego, especialmente en contextos de vulnerabilidad (Comité de Derechos del Niño, 2013).

En Panamá, la Ley No. 47 de 2008, que aprueba la "Convención sobre los Derechos del Niño", establece que el estado debe garantizar el derecho de los niños al juego y a las actividades recreativas.

El Plan Nacional de Acción por la Infancia y Adolescencia de Panamá (PNAIA) 2015-2025 incluye estrategias para promover espacios seguros y adecuados para el juego y el desarrollo integral de los niños (Gobierno de Panamá, 2015).

2.9 Políticas Educativas y su Relación con el Juego

2.9.1 Políticas Educativas Nacionales

En Panamá, las políticas educativas nacionales destacan la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños. La Ley No. 47 de 2008, que aprueba la "Convención sobre los Derechos del Niño", y el Plan Nacional de Acción por la Infancia y Adolescencia de Panamá (PNAIA) 2015-2025, establecen estrategias para asegurar que los niños tengan acceso a actividades lúdicas. Estas políticas reconocen que el juego es fundamental para el aprendizaje y el bienestar emocional de los niños (Gobierno de Panamá, 2015).

En diversos países las políticas educativas a nivel nacional integran el juego como una herramienta pedagógica fundamental. En Finlandia, por ejemplo, el currículo nacional para la educación infantil destaca el rol del juego en el aprendizaje temprano. Este enfoque ha mostrado ser eficaz para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños.

Las políticas educativas nacionales que fomentan el juego generalmente establecen orientaciones para el desarrollo de espacios recreativos seguros y accesibles, así como la capacitación de educadores en la utilización del juego como una herramienta pedagógica. De igual forma, promueven la inclusión de actividades lúdicas en el currículo escolar. El objetivo de estas políticas es garantizar que todos los niños, sin importar su origen o habilidades, tengan la oportunidad de aprovechar el juego en su proceso de aprendizaje.

2.9.2 Programas y Proyectos Gubernamentales de Apoyo al Juego en la Educación

Varios países han implementado programas y proyectos gubernamentales que apoyan la integración del juego en la educación. Estos programas buscan proporcionar recursos, capacitación y apoyo a los educadores para asegurar que el juego se utilice de manera efectiva en el contexto educativo.

En Panamá, el Ministerio de Educación ha desarrollado el programa "*Mi Escuela Primero*," que incluye actividades lúdicas para mejorar la infraestructura escolar y promover un ambiente de aprendizaje más interactivo y dinámico. Este programa también proporciona capacitación a los educadores sobre la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego (Ministerio de Educación de Panamá, 2021).

En Chile, el Ministerio de Educación ha desarrollado el programa "*Aprendo en Casa,*" que incluye actividades lúdicas y recursos didácticos para apoyar el aprendizaje de los niños en casa y en la escuela. Este programa tiene como objetivo promover el uso del juego como una herramienta educativa y facilitar el acceso a recursos para el desarrollo integral de los estudiantes (Ministerio de Educación de Chile, 2022).

En Argentina, el Programa Nacional de Educación Inicial "*Jugar para Aprender*" busca fomentar el uso del juego en la educación inicial mediante la capacitación de educadores y la provisión de materiales didácticos. Este programa está diseñado para apoyar el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y

socioemocionales a través de actividades lúdicas (Ministerio de Educación de Argentina, 2022).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación:

La presente investigación utiliza un enfoque metodológico cualitativo. Este enfoque es adecuado dado que el objetivo central es comprender el efecto del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia. A través del análisis cualitativo, se pretende profundizar en la experiencia educativa de los docentes y estudiantes, permitiendo explorar percepciones, actitudes y experiencias en un contexto educativo específico. De este modo, el enfoque cualitativo ofrece un marco flexible y abierto para analizar las complejidades inherentes a las interacciones pedagógicas y su impacto en el desarrollo psicomotor.

3.2. Diseño de la Investigación

El diseño de esta investigación es descriptivo y exploratorio, dentro de un enfoque cualitativo. Se opta por este diseño porque busca describir y analizar el impacto del juego en el desarrollo psicomotor, con base en la observación directa de los estudiantes y la percepción de los docentes sobre la efectividad de estas estrategias.

El diseño exploratorio está justificado porque, aunque existen estudios previos sobre el tema, se requiere mayor conocimiento contextualizado para esta población específica, con el fin de identificar patrones y relaciones dentro de un entorno educativo particular. El uso de observaciones, entrevistas y análisis de las actividades lúdicas permitirá generar una descripción rica y detallada del fenómeno en estudio (Gómez, 2021).

3.3. Población y Muestra:

Está compuesta por los 13 estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia, así como por los docentes encargados de implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego en esta institución.

La muestra será intencionada, seleccionando aquellos estudiantes que asisten regularmente a las actividades de juego durante el período de recolección de datos, así como a los docentes directamente involucrados en el proceso pedagógico.

Los criterios de inclusión para los estudiantes serán: estar matriculados en el nivel maternal, contar con el permiso informado de sus padres o tutores, y participar activamente en las sesiones de juego.

Los criterios de exclusión se aplicarán a aquellos estudiantes con alguna condición que les impida participar en actividades físicas, o que tengan una asistencia irregular durante el estudio.

3.4. Instrumentos de Recolección de Datos

Para la recolección de datos se emplearán varios instrumentos, entre los que se incluyen observaciones estructuradas, entrevistas semiestructuradas a los docentes, y registros de campo.

Las observaciones estructuradas permitirán analizar el comportamiento de los estudiantes durante las actividades de juego, con especial atención en su desarrollo psicomotor, mientras que las entrevistas a los docentes brindarán una comprensión más profunda sobre las percepciones y valoraciones del uso del juego como estrategia pedagógica.

La validación de estos instrumentos se realizará mediante un proceso de juicio de expertos, en el cual especialistas en psicomotricidad y pedagogía revisarán la pertinencia y claridad de los ítems observacionales y de las preguntas de las entrevistas, asegurando así la fiabilidad y validez del instrumento (Chui, H. N., Romero, Y. Y., & Pérez, K., 2024), además, se llevarán a cabo pruebas piloto para ajustar los instrumentos de ser necesario.

3.5. Procedimiento

La recolección de datos se llevará a cabo en varias fases claramente definidas. En la primera fase, se realizará una revisión exhaustiva de la literatura para fundamentar teóricamente la investigación y guiar el diseño de los instrumentos de recolección. Una vez completada esta revisión, se procederá a la elaboración y validación de dichos instrumentos, asegurando su pertinencia a través de un proceso de juicio de expertos.

En la segunda fase, se implementarán las observaciones estructuradas que se llevarán a cabo durante las actividades lúdicas programadas en el centro educativo. Estas sesiones de observación estarán distribuidas semanalmente durante un período de tres meses, con el fin de asegurar la participación continua y representativa de los estudiantes. Cada sesión se programará previamente para garantizar la coherencia en la recolección de datos.

Simultáneamente, en la tercera fase, se realizarán entrevistas semiestructuradas a los docentes. Estas entrevistas tendrán lugar en dos momentos claves: al inicio y al finalizar la intervención, con el objetivo de indagar en la evolución de las percepciones y experiencias de los docentes acerca del uso del juego en la mejora del desarrollo psicomotor de los estudiantes. Las entrevistas se llevarán a cabo de manera individual, y serán grabadas con el consentimiento informado de los participantes, cumpliendo con los estándares éticos establecidos.

Durante todo el proceso, se garantizará la confidencialidad de los datos recolectados. Todos los datos, tanto cualitativos como cuantitativos, serán almacenados y procesados de manera ética y profesional, cumpliendo con las normativas vigentes relacionadas con la protección de menores y el manejo de información sensible en investigaciones académicas (García-Ramírez, V. N. G. & Tarazona, A. K. T. 2021).

3.6. Análisis de Datos

Los datos cualitativos se realizarán mediante un análisis de contenido. Primero, las observaciones y entrevistas serán transcritas y revisadas cuidadosamente. Luego, se procederá a la codificación manual, identificando categorías y patrones recurrentes en las respuestas de los docentes y en las observaciones de las actividades lúdicas. Este método permitirá detectar los temas emergentes relacionados con el uso del juego como estrategia pedagógica y su impacto en el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

Para organizar los datos, se utilizarán tablas y diagramas simples que facilitarán la agrupación de información permitiendo comparar las experiencias y percepciones de los participantes de manera clara y accesible. Los resultados obtenidos se contrastarán con la literatura existente, lo que permitirá profundizar en la comprensión del impacto del juego en el desarrollo psicomotor de los niños, sin la necesidad de utilizar software especializado como NVivo.

Este enfoque más sencillo permitirá una comprensión clara y efectiva de los datos recolectados, facilitando el proceso de análisis y la elaboración de conclusiones relevantes.

3.7. Consideraciones Éticas:

En esta investigación, se seguirán estrictamente los principios éticos para asegurar el bienestar y los derechos de todos los participantes involucrados.

El consentimiento informado será fundamental, solicitando la aprobación de los padres o tutores de los estudiantes, dado que se trabajará con menores de edad. Este consentimiento incluirá detalles sobre el propósito del estudio, los procedimientos, la voluntariedad de la participación y el derecho de los participantes a retirarse en cualquier

momento sin repercusiones. Los docentes también firmarán un consentimiento informado para participar en las entrevistas.

La confidencialidad se garantizará mediante el anonimato de los participantes, asegurando que sus nombres no sean revelados y utilizando códigos para proteger su identidad. Los resultados serán presentados de manera agregada, sin identificar a individuos.

La protección de datos será una prioridad, con los datos recolectados almacenados de manera segura y accesibles únicamente para el equipo de investigación. No se compartirá información con terceros sin el consentimiento de los participantes, y los datos serán destruidos una vez finalizada la investigación.

Se garantizará el principio de no maleficencia, asegurando que ninguna actividad cause daño físico o emocional a los estudiantes o docentes. Las actividades lúdicas serán apropiadas para la edad de los estudiantes, y las entrevistas respetarán la privacidad y el tiempo de los docentes.

Por último, se actuará con transparencia, informando a los participantes sobre los objetivos del estudio, sus beneficios y el uso de los resultados, sin inducir a los participantes a comportamientos no genuinos. Esto asegura que la investigación cumpla con los más altos estándares éticos y respete plenamente los derechos de los participantes.

Recomendaciones:
- Debe prepararse y no leer las diapositivas.
- Recuerde que debe aplicar su pensamiento crítico del proyecto investigado.

CAPÍTULO IV:
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de la entrevista realizada

El análisis de la entrevista con base en a la investigación sobre la importancia del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia destaca los siguientes puntos clave:

1. **Valoración del juego como estrategia pedagógica**

La docente entrevistada destaca el juego como una herramienta fundamental en la etapa maternal, ya que permite a los niños explorar su entorno de manera natural y divertida. Este enfoque coincide con tu investigación, al subrayar que el juego no solo estimula el desarrollo psicomotor, sino también áreas emocionales, sociales y cognitivas. Además, resalta que actividades lúdicas específicas (como rondas infantiles o narraciones) son cruciales para fortalecer habilidades motoras y promover la curiosidad.

2. **Impacto en el desarrollo psicomotor**

La entrevistada identifica mejoras concretas en las áreas de motricidad gruesa, fina, equilibrio y coordinación, gracias a la implementación de actividades lúdicas. Este detalle apoya la hipótesis central de la investigación, ya que se ejemplifica cómo el juego potencia el desarrollo integral mediante experiencias físicas y cognitivas que son adecuadas para el nivel maternal. Actividades como "Los Pollitos Dicen" muestran cómo los movimientos guiados refuerzan habilidades motoras en un entorno controlado y seguro.

3. **Desafíos y limitaciones**

Entre los desafíos mencionados se encuentran:

- Espacio limitado: Este factor puede dificultar la implementación de juegos que requieran movimientos amplios, lo que refleja la importancia de considerar la infraestructura en este estudio.
- Recursos insuficientes: La creatividad de los docentes para suplir estas carencias muestra que, aunque los recursos son limitados, el diseño pedagógico puede adaptarse para lograr resultados significativos.

- Percepción de los padres y administradores: Esto resalta la necesidad de incluir talleres y estrategias de sensibilización en la propuesta para fomentar el reconocimiento del valor del juego en la comunidad educativa.

4. Formación docente y apoyo institucional

La docente señala haber recibido formación sobre el uso del juego como herramienta pedagógica, pero enfatiza la necesidad de más capacitaciones prácticas y oportunidades para observar otras estrategias. Esto se alinea con las recomendaciones que se incluyen en el trabajo, como la promoción de programas de formación continua que refuercen la competencia docente en metodologías lúdicas.

5. Sugerencias para mejorar la implementación

Las recomendaciones de la entrevistada son consistentes con el enfoque de la investigación:

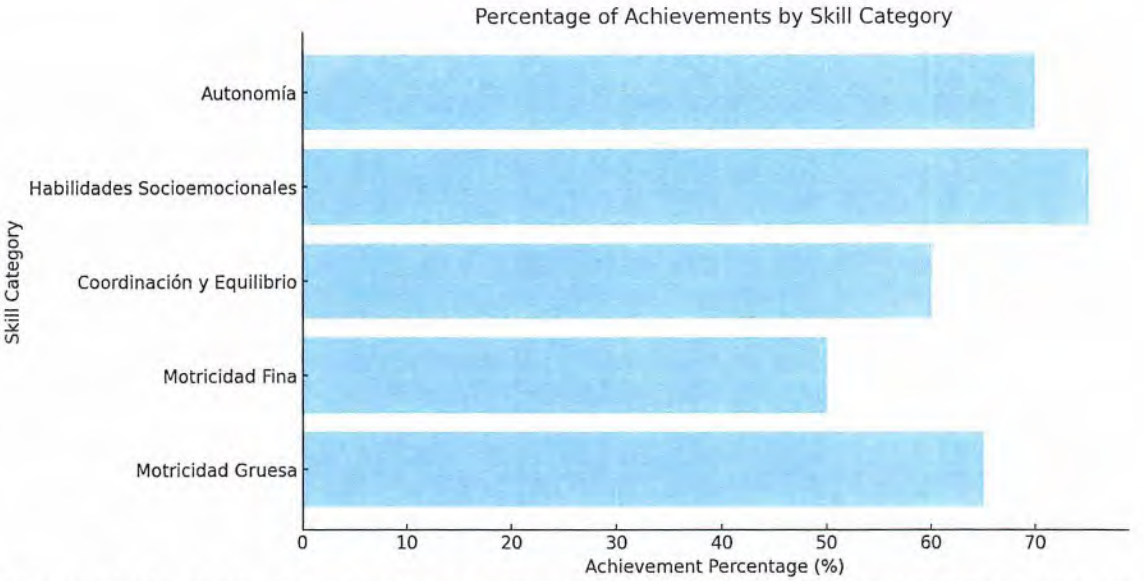
- Ampliar el acceso a recursos.
- Integrar el juego de manera estructurada en el currículo.
- Involucrar a los padres en las actividades lúdicas, destacando los beneficios del juego en el desarrollo psicomotor y emocional.

La entrevista confirma la pertinencia del juego como estrategia pedagógica en el nivel maternal y ofrece evidencia cualitativa que respalda esta investigación. Las experiencias prácticas, combinadas con los desafíos y propuestas presentadas, enriquecerán las conclusiones y aportar ideas para recomendaciones concretas, como la inclusión de juegos estructurados en el currículo y la mejora de espacios y recursos para el desarrollo psicomotor de los niños.

4.2. Análisis de los resultados de la guía de observación

Gráfica No.1

Logro Promedio en Cada Categoría de Habilidades Evaluadas.



Fuente: Guía de observación los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia (2024).

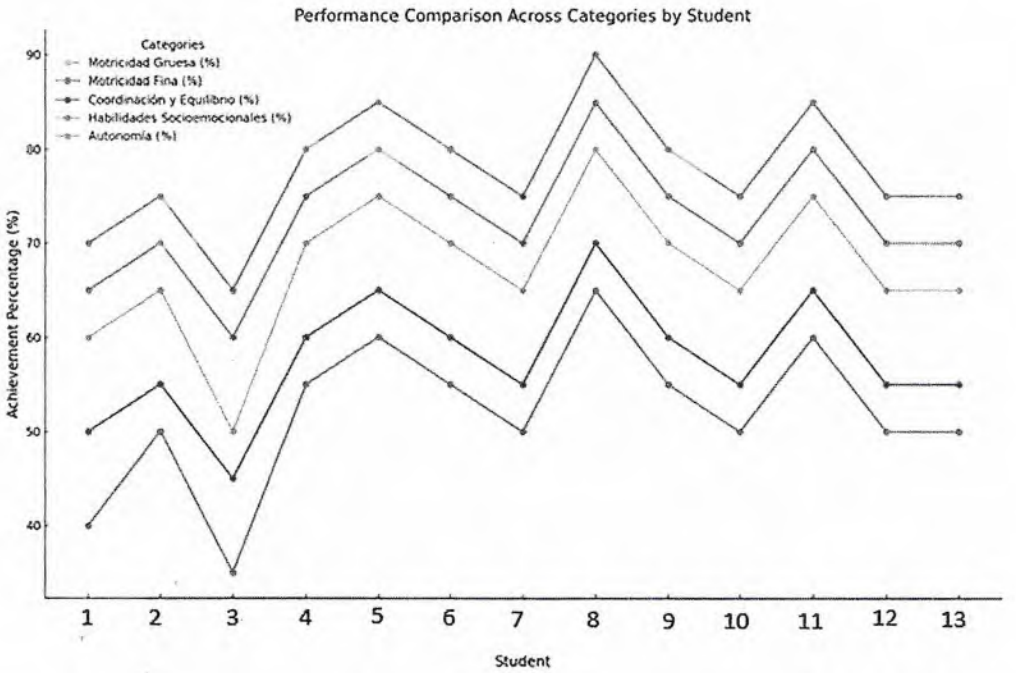
El gráfico muestra el porcentaje de logro promedio en cada categoría de habilidades evaluadas:

- Motricidad Gruesa (65%): Se observa un desempeño sólido, con actividades como caminar sin perder el equilibrio logradas en la mayoría de los casos.
- Motricidad Fina (50%): La categoría con menor porcentaje, reflejando desafíos en tareas que requieren precisión, como el uso de pinzas.
- Coordinación y Equilibrio (60%): Logros moderados, pero con áreas específicas, como mantener el equilibrio en líneas rectas, que necesitan mayor atención.
- Habilidades Socioemocionales (75%): La categoría con mejor desempeño, destacándose aspectos como respetar turnos y reconocer emociones.

- Autonomía (70%): Un buen nivel de logro, con éxito en actividades como lavarse las manos con ayuda mínima.

Gráfica No.2

Comparativo del Desempeño de Cada Estudiante en las Cinco Categorías Evaluadas.



Fuente: Guía de observación los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia (2024). (Observación: los nombres empleados son ficticios, solo para efectos del estudio).

Este gráfico compara el desempeño de cada estudiante en las cinco categorías evaluadas:

- Motricidad Gruesa: La mayoría de los estudiantes muestran un desempeño uniforme, con picos notables en algunos casos, como el estudiante 5 y el 8.
- Motricidad Fina: Es consistentemente más baja en comparación con las demás categorías, reflejando un área de mejora clave.

- Coordinación y Equilibrio: Desempeño intermedio, con una tendencia similar a la de Motricidad Gruesa.
- Habilidades Socioemocionales: Es la categoría con mayor porcentaje en casi todos los estudiantes, mostrando una fortaleza generalizada.
- Autonomía: También tiene resultados altos, pero con algunas fluctuaciones entre estudiantes.

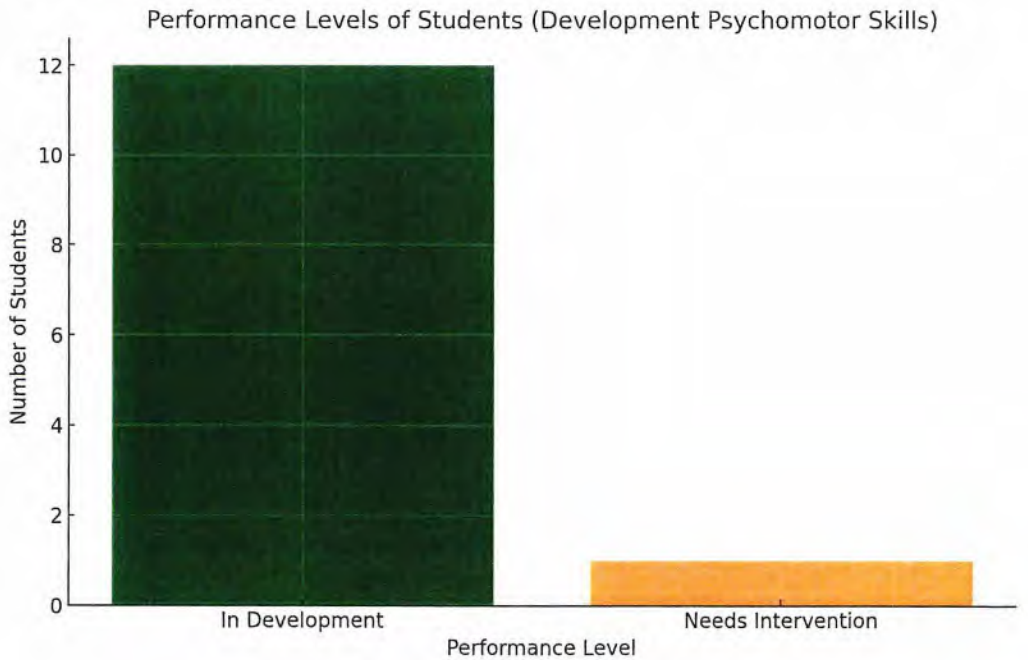
Observaciones:

- El estudiante 8 tiene el desempeño más alto en varias categorías, especialmente en habilidades socioemocionales y autonomía.
- El estudiante 3 muestra una caída significativa en todas las áreas, lo que indica la necesidad de una intervención personalizada.

La Motricidad Fina presenta retos en la mayoría de los casos, siendo la categoría con los porcentajes más bajos en general.

Gráfica No.4

Análisis Cuantitativo de la Guía de Observación.



Fuente: Guía de observación los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia (2024).

Resumen de resultados:

1. **Indicadores evaluados:** 14 para cada estudiante.
2. **Promedio general de indicadores logrados:** 8.62 (61.5% de desempeño promedio).
3. **Categorías de desempeño:**
   - **In Development (En Desarrollo):** 12 estudiantes (92.3%).
   - **Needs Intervention (Requiere Intervención):** Un estudiante (7.7%).
   - **Satisfactory (Satisfactorio):** Ningún estudiante alcanzó este nivel.

Observaciones por Categoría:

- **Áreas de fortaleza:**
  - Habilidades socioemocionales como reconocer emociones y respetar turnos.
  - Autonomía, especialmente, en actividades como lavarse las manos.
- **Áreas de mejora:**
  - **Motricidad fina:** Manipular objetos pequeños y precisión en el uso de pinzas (dedos índice y pulgar).
  - **Coordinación y equilibrio:** Mantenerse en líneas rectas y otras actividades que requieren estabilidad.

Visualización de los Resultados:

La gráfica de barras presentada ilustra que la mayoría de los estudiantes están en desarrollo, mientras que uno necesita intervención adicional.

Estadísticas descriptivas:

- **Edad promedio de los estudiantes:** 2.96 años (aproximadamente 3 años).
- **Indicadores logrados, promedio:** 8.62 (máximo 11, mínimo 6).

Estos resultados reflejan un nivel de desempeño aceptable, en general, pero con áreas clave donde la intervención y prácticas adicionales podrían beneficiar el desarrollo psicomotor de los niños observados.

Los resultados de la guía de observación proporcionan un panorama claro sobre el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal. De los 13 niños evaluados, el 92.3% se encuentra en la categoría "En desarrollo," mientras que el 7.7% necesita “intervención adicional”. Ningún estudiante alcanzó un desempeño "Satisfactorio" en términos del porcentaje logrado en los indicadores.

En cuanto a las categorías específicas, las habilidades socioemocionales y la autonomía destacan con los porcentajes más altos, alcanzando un promedio del 75% y 70%, respectivamente. Esto refleja una fortaleza en áreas como la capacidad de expresar emociones, respetar turnos y realizar actividades básicas con apoyo mínimo. Por otro lado, la motricidad fina es la categoría más baja, con un promedio del 50%, indicando que actividades que requieren precisión, como manipular objetos pequeños, son un desafío común.

Los datos individuales muestran variaciones significativas entre los estudiantes. Por ejemplo, el estudiante 8 tiene un desempeño destacable con un 78.5% de indicadores logrados, particularmente en habilidades motoras gruesas y socioemocionales. En contraste, el estudiante 3 presenta un desempeño general del 42.8%, lo que sugiere una necesidad urgente de intervención en todas las categorías.

Las áreas prioritarias de mejora incluyen actividades que fortalezcan la motricidad fina y la coordinación y equilibrio, ya que habilidades como mantener el equilibrio en líneas rectas o realizar movimientos precisos presentan limitaciones recurrentes. Estas conclusiones subrayan la importancia de diseñar intervenciones específicas que combinen estrategias lúdicas, como juegos de

construcción o actividades de ritmo y equilibrio, para apoyar el progreso psicomotor integral.

Los resultados destacan fortalezas generales en aspectos socioemocionales, pero revelan la necesidad de intervenciones focalizadas en habilidades motoras, lo cual será esencial para promover un desarrollo integral en estos niños.

CONCLUSIONES

La presente investigación sobre *La Importancia del Juego como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Desarrollo Psicomotor de los Estudiantes del Nivel Maternal en el C.E.D.I.* Calidonia ha revelado hallazgos significativos que refuerzan la necesidad de implementar prácticas educativas centradas en actividades lúdicas. Estas conclusiones se derivan del análisis cualitativo de entrevistas a docentes y el análisis cuantitativo de guías de observación aplicadas a los estudiantes, proporcionando una visión integral de los beneficios y retos asociados a esta metodología.

1. El juego como motor del desarrollo integral: Los resultados demuestran que el juego no solo es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, sino también para potenciar áreas emocionales, sociales y cognitivas. La participación en actividades lúdicas fomenta habilidades como la coordinación, el equilibrio, la motricidad fina y gruesa, así como competencias socioemocionales, incluyendo la expresión de emociones y la interacción con pares. Esto coincide con estudios previos que destacan al juego como un medio natural y efectivo de aprendizaje en la primera infancia.

2. Fortalezas identificadas: El análisis de las guías de observación resalta fortalezas en habilidades socioemocionales y autonomía. La mayoría de los estudiantes evaluados demostraron progresos significativos en aspectos como respetar turnos, expresar emociones básicas y realizar tareas autónomas con mínima ayuda, como lavarse las manos. Estas áreas, que superan el 70% de logros en promedio, reflejan el impacto positivo de un enfoque lúdico en la interacción social y el desarrollo de la independencia en los niños.

3. Áreas de mejora: A pesar de los avances, se identificaron limitaciones notorias en la motricidad fina y la coordinación y equilibrio, con promedios de logro del 50% y 60%, respectivamente. Actividades como manipular objetos pequeños, usar

pinzas (dedos índice y pulgar) o mantener el equilibrio en líneas rectas presentan desafíos recurrentes. Estas áreas de mejora indican la necesidad de incorporar estrategias específicas que estimulen habilidades motoras precisas y la estabilidad corporal.

4. Impacto de las condiciones del entorno: Los resultados cualitativos de las entrevistas a docentes revelaron factores externos que afectan la implementación de actividades lúdicas. Entre los desafíos mencionados se encuentran las limitaciones de espacio, la falta de recursos didácticos adecuados y, en algunos casos, la percepción de padres y administradores que priorizan métodos de enseñanza tradicionales. Estos obstáculos subrayan la importancia de sensibilizar a la comunidad educativa sobre el valor pedagógico del juego y de garantizar recursos e infraestructura óptimos.

5. Diferencias individuales: El análisis de los datos individuales muestra variaciones significativas en el desempeño de los estudiantes. Mientras algunos, como el estudiante 8, alcanzaron un 78% de logro en los indicadores, otros, como el estudiante 3, apenas lograron un 42%. Estas diferencias destacan la importancia de personalizar las estrategias pedagógicas para atender las necesidades específicas de cada estudiante, asegurando un enfoque inclusivo que respete los ritmos individuales de aprendizaje.

6. Relevancia del acompañamiento docente: La formación docente se identificó como un factor clave para el éxito de las estrategias lúdicas. Aunque los docentes del centro reportaron haber recibido capacitación, también señalaron la necesidad de contar con talleres prácticos más frecuentes y oportunidades para observar y compartir buenas experiencias. La continuidad en la capacitación permitiría a los docentes innovar en sus enfoques y maximizar el potencial del juego como herramienta educativa.

7. Contribución del juego al desarrollo psicomotor: El juego, especialmente a través de actividades como rondas infantiles, canciones rítmicas y narración de cuentos, contribuyó de manera significativa al desarrollo psicomotor. Estas actividades no solo fomentaron el fortalecimiento muscular y la coordinación, sino que también estimularon la creatividad, la curiosidad y la participación de los niños. Este hallazgo respalda la inclusión del juego como un componente estructurado dentro del currículo de nivel maternal.

8. Propuestas para la mejora: Con base en los resultados, se proponen las siguientes acciones para potenciar el impacto del juego en el desarrollo psicomotor:

- Diseño de estrategias personalizadas: Incorporar actividades adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, priorizando el fortalecimiento de la motricidad fina y la coordinación.
- Mejora de recursos e infraestructura: Ampliar los espacios dedicados a actividades físicas y garantizar materiales accesibles y seguros que promuevan el aprendizaje lúdico.
- Formación continua: Implementar programas de capacitación regular para docentes, centrados en el diseño, aplicación y evaluación de estrategias lúdicas efectivas.
- Sensibilización de la comunidad: Educar a los padres y administradores sobre los beneficios del juego en el desarrollo integral, promoviendo su involucramiento activo en estas actividades.

9. La investigación confirma que el juego es una estrategia pedagógica eficaz para mejorar el desarrollo psicomotor en la primera infancia. Sin embargo, su implementación requiere un compromiso conjunto de docentes, padres y administradores para superar las limitaciones identificadas y garantizar que todos

los estudiantes tengan acceso a experiencias de aprendizaje significativas y enriquecedoras.

Por lo antes expuesto, es importante indicar que el juego no solo favorece el desarrollo psicomotor, sino que también fomenta habilidades fundamentales para el aprendizaje y la vida. Al adoptar un enfoque pedagógico centrado en actividades lúdicas, es posible proporcionar a los niños una base sólida para su desarrollo integral, asegurando que cada uno de ellos alcance su máximo potencial.

RECOMENDACIONES

En función de los resultados obtenidos en la investigación sobre la importancia del juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal en el C.E.D.I. Calidonia, se proponen las siguientes recomendaciones para optimizar la implementación de actividades lúdicas y maximizar su impacto en el desarrollo integral de los niños:

1. Diseño de estrategias pedagógicas específicas. Es esencial desarrollar actividades lúdicas diseñadas para abordar las áreas que requieren mayor atención, como la motricidad fina y la coordinación. Por ejemplo:

- Motricidad fina: Introducir juegos con bloques pequeños, actividades de encaje o el uso de plastilina para estimular el agarre en pinza y la precisión de los movimientos.
- Coordinación y equilibrio: Implementar circuitos de equilibrio con líneas en el suelo, objetos para saltar o caminos de obstáculos que involucren movimientos controlados.

Estas estrategias deben ser progresivas y adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

2. Integración del juego en el currículo. Es fundamental que el juego tenga un papel más estructurado en el currículo del nivel maternal. Esto incluye:

- Incorporar actividades lúdicas como parte de los objetivos de aprendizaje en áreas clave del desarrollo psicomotor.
- Diseñar horarios que permitan sesiones regulares de juego, equilibrando actividades físicas, cognitivas y sociales.
- Establecer un sistema de evaluación continua para medir el progreso de los estudiantes, identificando logros y áreas de mejora en cada etapa.

3. Fortalecimiento de la formación docente, La capacitación constante de los docentes es clave para garantizar la efectividad del uso del juego como estrategia pedagógica. Se recomienda:

- Talleres prácticos: Capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de actividades lúdicas innovadoras, enfocándose en el desarrollo psicomotor.
- Observación e intercambio: Crear espacios para que los docentes observen buenas prácticas en otros centros y reciban retroalimentación constructiva sobre sus estrategias.
- Actualización teórica: Proporcionar acceso a investigaciones recientes sobre el juego y su impacto en el desarrollo infantil, fomentando un enfoque basado en evidencia.

4. Mejora de infraestructura y recursos. El entorno físico juega un papel crucial en la implementación de actividades lúdicas. Se sugiere:

- Ampliar espacios: Asegurar que las aulas y áreas comunes sean adecuadas para actividades físicas, con zonas seguras y accesibles.
- Adquirir materiales: Proveer recursos específicos como bloques de construcción, pelotas, cuerdas y otros materiales que fomenten el desarrollo motor.
- Optimización del mobiliario: Garantizar que las mesas, sillas y otros elementos sean adecuados para el tamaño y necesidades de los estudiantes.

5. Sensibilización y participación de las familias. El involucramiento de los padres es esencial para reforzar en casa los aprendizajes adquiridos en el aula. Para ello:

- Talleres familiares: Organizar actividades donde los padres aprendan cómo utilizar el juego para estimular el desarrollo psicomotor de sus hijos.
- Comunicación continua: Compartir los avances y necesidades de los estudiantes con las familias, enfatizando la importancia del juego en su desarrollo integral.
- Colaboración en actividades: Involucrar a los padres en sesiones lúdicas dentro del centro educativo, fomentando una relación más cercana con la dinámica escolar.

6. Promoción de políticas institucionales de apoyo. El éxito de las estrategias lúdicas depende del respaldo institucional. Se recomienda:

- Inversión en recursos: Asignar presupuestos específicos para la adquisición de materiales y mejora de infraestructura.
- Políticas inclusivas: Garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las actividades, adaptándolas a las necesidades de quienes presenten dificultades específicas.
- Monitoreo y evaluación: Establecer mecanismos para supervisar la implementación de estas estrategias y medir su impacto en el desarrollo de los niños.

7. Adaptación de actividades a las diferencias individuales. Cada estudiante tiene ritmos y necesidades de aprendizaje diferentes. Por lo tanto:

- Evaluaciones individualizadas: Realizar un diagnóstico regular del progreso de cada niño, ajustando las actividades según sus logros y áreas de mejora.
- Diversificación de juegos: Introducir actividades que aborden múltiples habilidades simultáneamente, como juegos que combinen ritmo, equilibrio y manipulación.

8. Estímulo de habilidades socioemocionales. Aunque esta área mostró un buen desempeño, es importante continuar reforzándola mediante:

- Juegos colaborativos que fomenten el compartir, la resolución de conflictos y la empatía.
- Actividades que permitan la expresión de emociones de manera controlada, como el uso de títeres o narraciones interactivas.

Estas recomendaciones buscan no solo mejorar el desarrollo psicomotor de los niños, sino también establecer un entorno educativo más inclusivo, dinámico y enriquecedor. Implementar estas estrategias requiere el compromiso conjunto de docentes, administradores y familias, garantizando que el juego se convierta en una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

APORTE

Por otra parte, esta investigación no solo contribuye a la ampliación de datos sobre el uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo psicomotor en la educación maternal, sino que también propone un análisis detallado de sus efectos en un contexto específico. La muestra de 13 niños del C.E.D.I. Calidonia ofrece una oportunidad única para reafirmar y contrastar teorías clave como las de Piaget y Vygotsky, que destacan la relación entre el juego y el desarrollo integral infantil en términos cognitivos, emocionales y físicos.

El estudio también incorpora una perspectiva contextualizada al identificar y analizar particularidades socioculturales del entorno del C.E.D.I. Calidonia. Esto permite reflexionar sobre cómo los factores específicos de la comunidad influyen en los resultados obtenidos y resalta la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las necesidades particulares de la población estudiada. Este enfoque no solo complementa la teoría existente, sino que también enriquece el debate académico al introducir variables contextuales como elementos claves en el diseño e implementación de estrategias educativas.

En síntesis, esta investigación aporta un modelo metodológico replicable basado en actividades lúdicas, evidencia práctica y teórica para sustentar la inclusión del juego en el currículo educativo. Asimismo, establece una base para futuros estudios al proponer un enfoque integral que combina la teoría clásica con observaciones contemporáneas, resaltando al juego como una herramienta esencial no solo para el desarrollo psicomotor, sino también para el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales en la primera infancia.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA ¿EN QUÉ CONSISTE?

5.1 Justificación

El desarrollo psicomotor en los primeros años de vida es fundamental para el crecimiento integral de los niños, ya que influye en sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales. En el caso de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia, se ha identificado que el uso limitado de estrategias lúdicas en el proceso pedagógico dificulta el logro de objetivos clave en su desarrollo.

Estudios recientes destacan que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una herramienta esencial para el aprendizaje y la adquisición de habilidades. Según Piaget y Vygotsky, el juego estimula el pensamiento crítico, la creatividad y las habilidades sociales, mientras que investigaciones contemporáneas han demostrado su impacto positivo en el desarrollo psicomotor. Implementar un programa basado en el juego responde a la necesidad de promover un aprendizaje significativo que combine el desarrollo de habilidades motoras con el fortalecimiento de competencias sociales y emocionales. Además, esta propuesta se alinea con las políticas educativas nacionales que priorizan la inclusión de metodologías innovadoras en la enseñanza inicial.

En este contexto, la presente propuesta busca atender las necesidades específicas del C.E.D.I Calidonia, ofreciendo una solución integral que no solo beneficie a los estudiantes, sino también a los docentes y familias involucradas en el proceso educativo.

5.2 Diseño de la propuesta

La implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor en los estudiantes del nivel materno requiere de un diseño metodológico que contemple las necesidades específicas de esta etapa educativa. Estas actividades deben ser cuidadosamente seleccionadas para atender los aspectos críticos del desarrollo infantil, asegurando que promuevan tanto la motricidad gruesa como la fina. En este contexto, se priorizará un enfoque que permita a los niños aprender a través del juego, lo que les ayudará a explorar su entorno y construir habilidades esenciales de forma natural. Además, se

considera que el juego, como herramienta central, no solo favorece el desarrollo motor, sino también la socialización, la expresión emocional y la creatividad.

El diseño de esta propuesta se basa en la integración de actividades lúdicas organizadas en un marco metodológico que asegura su relevancia y eficacia pedagógica. Para ello, se contemplará una combinación de juegos simbólicos, dinámicos grupales y ejercicios físicos diseñados para estimular las habilidades motoras y cognitivas de los niños. Estas actividades se llevarán a cabo en un entorno estructurado, pero flexible, permitiendo la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes.

También se integrará un enfoque inclusivo, asegurando que todos los niños puedan participar, independientemente de sus capacidades. La planificación incluye actividades como circuitos motores, juegos de roles y tareas colaborativas, las cuales serán diseñadas para promover el trabajo en equipo y la autoconfianza.

Un elemento clave del diseño será la provisión de materiales y recursos didácticos atractivos y adecuados para las actividades lúdicas. Entre estos recursos se encuentran bloques, aros, pelotas, juguetes didácticos y materiales reciclados, que estimularán el desarrollo psicomotor y fomentarán la creatividad en los estudiantes. Estos materiales serán seleccionados teniendo en cuenta su capacidad para involucrar a los niños en actividades prácticas que potencian sus habilidades motoras finas y gruesas. Además, se incorporarán elementos multimedia, como canciones y cuentos interactivos, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y mantener a los niños motivados y comprometidos con las actividades. Esto permitirá no solo un aprendizaje activo, sino también una conexión emocional con las dinámicas educativas.

La participación de los docentes será fundamental para garantizar el éxito de la propuesta. Por esta razón, se organizarán talleres de formación docente que brindarán herramientas prácticas para planificar, guiar y evaluar las actividades lúdicas de manera efectiva. Los docentes aprenderán a observar el progreso de los niños, identificarán sus necesidades y adaptarán las actividades en consecuencia. También se fomentará el desarrollo de estrategias de comunicación con los padres, para asegurar una continuidad entre las actividades

realizadas en el aula y las promovidas en el hogar. Este enfoque colaborativo fortalecerá el vínculo entre la familia y la escuela, maximizando el impacto positivo en los estudiantes.

Asimismo, el papel de los padres será incentivado a través de charlas y talleres, donde se les orientará sobre cómo apoyar el desarrollo psicomotor de sus hijos en el hogar mediante actividades simples y recreativas. Por ejemplo, se les sugerirán ejercicios de motricidad fina como dibujar, manipular plastilina o jugar con rompecabezas. Este acompañamiento garantizará que las habilidades trabajadas en el aula se refuercen en un ambiente familiar, favoreciendo la continuidad y el fortalecimiento del aprendizaje. Además, se buscará crear una red de apoyo entre padres y docentes para compartir experiencias y buenas prácticas relacionadas con el juego como estrategia educativa.

Finalmente, se implementará un sistema de evaluación continua para medir el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Este sistema incluye la observación sistemática de las interacciones de los niños durante las actividades, la aplicación de pruebas psicomotoras adaptadas y la recolección de datos a través de encuestas a docentes y padres.

Los resultados serán analizados periódicamente para identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias en función de las necesidades identificadas. Este enfoque permitirá no solo medir los avances en el desarrollo psicomotor, sino también garantizar que la propuesta evolucione y mantenga su pertinencia y efectividad.

Esta propuesta busca consolidar el juego como una estrategia pedagógica integral en el nivel materno del C.E.D.I Calidonia.

A través de una combinación de planificación rigurosa, materiales adecuados, participación de docentes. padres, y un sistema de evaluación sólido, se garantizará un impacto positivo en el desarrollo psicomotor de los niños. Asimismo, el enfoque integrador fomentará en los estudiantes habilidades esenciales para su desarrollo integral, promoviendo su creatividad, interacción social y aprendizaje activo dentro y fuera del aula.

5.3 Desarrollo de la propuesta

El diseño de la propuesta comprende un conjunto de etapas organizadas de manera secuencial, permitiendo una implementación estructurada y eficiente. Estas etapas son:

1. **Etapa de Diagnóstico:**
   - Recolección de información mediante pruebas psicomotoras estandarizadas y observación directa en el aula.
   - Análisis de las estrategias actuales utilizadas en el centro educativo.
   - Identificación de necesidades y expectativas de los docentes y padres de familia mediante entrevistas y encuestas.
2. **Etapa de Planificación:**
   - Diseño del programa de actividades lúdicas, considerando aspectos como edad, nivel de desarrollo y necesidades individuales de los estudiantes.
   - Elaboración de un cronograma detallado para la implementación del programa.
   - Adquisición y preparación de materiales y recursos necesarios.
3. **Etapa de Capacitación:**
   - Talleres de formación para docentes sobre el diseño, ejecución y evaluación de actividades lúdicas.
   - Sesiones prácticas para ensayar las actividades y recibir retroalimentación.
4. **Etapa de Implementación:**
   - Ejecución del programa en el aula durante un periodo piloto de tres meses.
   - Monitoreo continuo por parte del equipo de investigación para identificar fortalezas y áreas de mejora.
5. **Etapa de Evaluación:**
   - Aplicación de pruebas finales para medir los avances en el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

- Análisis de resultados obtenidos mediante métodos estadísticos y cualitativos.
- Elaboración de un informe final con recomendaciones para la continuidad y escalabilidad del programa.

5.4 Implementación e interpretación de la metodología

Para el desarrollo de esta propuesta se implementa, en primer lugar, una etapa de exploración previa que permitió recopilar información relevante sobre las necesidades psicomotoras de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I. Calidonia. Este análisis inicial incluyó la observación directa, pruebas psicomotoras y la consulta con docentes y padres de familia, lo que condujo a la identificación de la necesidad de incorporar actividades lúdicas como herramienta pedagógica.

Con base en los datos recopilados, se realizó un estudio detallado sobre las características y beneficios de las actividades lúdicas, enfocándose en su capacidad para promover el desarrollo integral de los niños. Este análisis permitió diseñar una metodología centrada en el juego, integrando actividades que fomentan la motricidad fina y gruesa, además de fortalecer habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

La implementación de esta metodología se desarrollará mediante un programa estructurado de actividades lúdicas, alineado con los objetivos pedagógicos del nivel maternal.

Este programa incluye circuitos motores, juegos de roles, dinámicas grupales y ejercicios creativos, diseñados para proporcionar un aprendizaje significativo y motivador. Además, se capacitará a los docentes para que puedan planificar, ejecutar y evaluar las actividades de manera efectiva, asegurando su impacto positivo en el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

El enfoque propuesto busca involucrar también a los padres de familia, quienes participarán en talleres para reforzar las actividades en el hogar, asegurando la continuidad del aprendizaje en un ambiente familiar. De este modo, se fomenta un proceso educativo colaborativo que integra a toda la comunidad escolar.

5.5 Presupuesto

Esta propuesta considera la participación de docentes, estudiantes y padres de familia, así como el uso de materiales accesibles y herramientas tecnológicas disponibles en el centro educativo y en los hogares. Los costos asociados se distribuyen de manera equilibrada entre los recursos existentes y la inversión en materiales adicionales específicos para las actividades lúdicas. La mayor parte de los recursos requeridos ya forman parte del entorno educativo o son de bajo costo, lo que asegura la viabilidad económica del proyecto.

5.5.1 Recursos humanos

El proyecto involucra la participación de docentes, administrativos, estudiantes y padres de familia como actores clave. Los docentes recibirán capacitación para implementar las actividades lúdicas, mientras que los padres apoyarán desde el hogar reforzando las habilidades trabajadas en el aula.

5.5.2 Recursos materiales

Los materiales necesarios incluyen herramientas básicas para las actividades lúdicas, como bloques, pelotas y plastilina, además de recursos multimedia como canciones y cuentos interactivos. Se prioriza el uso de materiales accesibles y reciclables para garantizar la sostenibilidad del proyecto.

5.5.3 Recursos financieros

Los costos financieros se cubrirán principalmente con el presupuesto existente del centro educativo y aportes mínimos de los padres de familia. La capacitación docente será organizada por la administración del plantel y se llevará a cabo en las instalaciones escolares, minimizando costos adicionales.

Este enfoque asegura que todos los actores puedan participar activamente en la implementación del proyecto, garantizando su éxito y sostenibilidad a largo plazo.

6.Introducción

El juego como estrategia pedagógica ha demostrado ser una herramienta esencial en el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en etapas iniciales como el nivel materno.

Este proyecto se centra en destacar la importancia de implementar actividades lúdicas estructuradas y significativas, que promueven no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo psicomotor de los niños en el C.E.D.I Calidonia. Reconociendo el impacto que el juego tiene en la formación de habilidades motoras, sociales y cognitivas, resulta urgente reforzar el papel del docente como facilitador en este proceso y garantizar un enfoque pedagógico dinámico e inclusivo.

El diseño e implementación de actividades lúdicas, apoyados en recursos accesibles y una estructura de planificación, ofrecen un enfoque innovador para abordar los retos del desarrollo psicomotor.

Al involucrar a los docentes y padres en este proceso, se busca fortalecer la relación entre los actores educativos y crear una red de apoyo que favorezca un aprendizaje significativo y colaborativo. Las actividades propuestas integrarán dinámicas grupales, ejercicios físicos y juegos simbólicos que permitirán a los estudiantes explorar su entorno, interactuar con sus pares y desarrollar sus habilidades motrices de manera natural y divertida.

El impacto de esta iniciativa se extiende más allá del aula, promoviendo un cambio cultural en la forma de concebir el juego como un pilar fundamental de la educación infantil. A través de talleres de capacitación para docentes, sesiones de orientación para padres y un monitoreo constante del progreso estudiantil, esta propuesta se consolida como una estrategia integral para mejorar la calidad educativa. En este sentido, el proyecto no solo busca resultados inmediatos, sino también la sostenibilidad y escalabilidad de las prácticas pedagógicas basadas en el juego en contextos similares.

De esta manera, el juego se posiciona como un recurso valioso para el desarrollo psicomotor y el aprendizaje en el nivel materno, creando un entorno educativo donde la creatividad, la motivación y el compromiso sean protagonistas en el

proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque se alinea con la visión de una educación inclusiva, innovadora y centrada en el estudiante, asegurando que las experiencias lúdicas en el aula contribuyan significativamente a su desarrollo integral.

7.Objetivos de la propuesta

Desarrollar un programa integral basado en actividades lúdicas que fomente el desarrollo psicomotor, social y emocional de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia, promoviendo un aprendizaje significativo y fortaleciendo la interacción entre docentes, estudiantes y familias.

7.1 Objetivo General: Diseñar e implementar un programa lúdico que utilice el juego como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del nivel maternal del C.E.D.I Calidonia.

7.2 Objetivos Específicos:

1. Identificar las principales deficiencias en el desarrollo psicomotor de los estudiantes mediante una evaluación diagnóstica.
2. Diseñar actividades lúdicas adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes del nivel maternal.
3. Capacitar a los docentes en el uso del juego como herramienta pedagógica efectiva.
4. Implementar el programa de actividades lúdicas en un periodo piloto.
5. Evaluar el impacto del programa en el desarrollo psicomotor de los estudiantes y proponer ajustes para su mejora.

8.CONCLUSIONES

- La implementación de actividades lúdicas como estrategia pedagógica se consolida como una herramienta fundamental para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes en el nivel materno del C.E.D.I Calidonia.

  El juego, tanto libre como estructurado, fomenta el aprendizaje significativo al estimular la motricidad fina y gruesa, la creatividad, la interacción social y la resolución de problemas en los niños.
- La planificación e integración de actividades basadas en el juego permiten a los docentes diseñar secuencias didácticas dinámicas, inclusivas y motivadoras que potencian el desarrollo integral de los estudiantes. Estas actividades no solo promueven el aprendizaje motor, sino que también fortalecen las habilidades cognitivas y emocionales en los niños, contribuyendo a su formación holística.
- La participación de los padres y docentes en el diseño e implementación de las actividades lúdicas amplía el impacto del proyecto, garantizando la continuidad del aprendizaje en contextos escolares y familiares. Este enfoque colaborativo refuerza el vínculo entre los diferentes actores educativos, asegurando un entorno de apoyo para los estudiantes.
- Las actividades lúdicas diseñadas en esta propuesta son de fácil comprensión para los niños, ya que siguen una secuencia lógica adaptada a su nivel de desarrollo. Esto facilita la participación de los estudiantes y asegura que las dinámicas sean accesibles, significativas y alineadas con sus necesidades individuales.
- El enfoque metodológico propuesto permite evaluar y monitorear continuamente los avances en el desarrollo psicomotor de los niños, ofreciendo herramientas tanto para los docentes como para los padres. Este proceso fomenta la autoevaluación en los estudiantes y proporciona datos concretos que orientan la mejora constante de las estrategias implementadas.

9. RECOMENDACIONES

- Presentar el juego como una estrategia pedagógica esencial en los planos de estudio del nivel materno, promoviendo su uso continuo en el C.E.D.I Calidonia y explorando su implementación en otras instituciones educativas. Esto permitirá aprovechar al máximo su potencial como herramienta para el desarrollo psicomotor y el aprendizaje integral.
- Diseñar proyectos institucionales que incluyan espacios de aprendizaje adecuados y equipados con recursos didácticos y materiales lúdicos necesarios para la realización de actividades pedagógicas basadas en el juego. Esto contribuirá a mejorar la calidad educativa y a responder a las necesidades específicas de los estudiantes.
- Organizar capacitaciones continuas para los docentes en el uso y diseño de actividades lúdicas. Estas sesiones internas fortalecerán sus competencias, promoverán el intercambio de buenas prácticas y fomentarán la innovación pedagógica en el aula.
- Incluir talleres para los padres con el fin de enseñarles cómo incorporar actividades lúdicas en el hogar, reforzando los aprendizajes escolares y creando una continuidad educativa significativa entre la escuela y la familia.
- Establecer un sistema de evaluación regular que permita medir los avances en el desarrollo psicomotor de los estudiantes. Este sistema debe incluir observaciones, pruebas específicas y encuestas, permitiendo la retroalimentación para ajustar y mejorar las estrategias lúdicas utilizadas en el aula.

Referencias Bibliográficas

Castro, E. & Pérez, R. (2022). *La influencia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños de preescolar en Cusco, Perú. Revista Peruana de Educación Inicial*, *20*(4), 89-105.

Catalunya, U. O. (2020). *Los juegos recreativos y su impacto en el desarrollo infantil.* Universidad Oberta de Catalunya.

Chui, H. N. Romero, Y. Y. & Pérez, K. (2024). *Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia.* Académica Española.

Fernández, S. (2022). *Impacto del juego en el desarrollo psicomotor de niños en edad temprana en Santiago, Chile. Revista Chilena de Educación Infantil*, *29*(3), 123-141.

García, J. (2020). *El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo psicomotor en niños de educación inicial.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].

García-Ramírez, V. N. G. & Tarazona, A. K. T. (2021). *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. Educare*, *26*(2), 27-51.

Gómez, L. & Díaz, P. (2023). *El rol del juego en el desarrollo psicomotor de niños en áreas rurales de Panamá. Educación Rural y Desarrollo Infantil*, *12*(1), 76-92.

Gómez, S. L. (2021). *Fortalecimiento del desarrollo motriz a través de estrategias lúdicas pedagógicas en prejardín y jardín del preescolar Gimnasio Infantil del Norte, de la ciudad de Popayán.* Corporación Universitaria Autónoma del Cauca.

González, K. & Vega, S. (2021). *El papel del juego en el desarrollo psicomotor de niños con necesidades educativas especiales en Panamá. Revista Internacional de Educación Inclusiva*, *15*(1), 50-70.

López, V. & Herrera, T. (2021). *El juego estructurado en el desarrollo psicomotor de niños de educación inicial en Panamá Oeste. Revista Panameña de Educación*, *15*(3), 95-111.

Martínez López, C. (2023). *El uso del juego en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en la ciudad de Panamá.* [Tesis de licenciatura, Universidad de Panamá].

Martínez, A. & Torres, R. (2021). *Juegos interactivos y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en Panamá. Educación y Desarrollo Motor*, *10*(2), 23-38.

Palacios Aguilar, D. (2023). *El impacto de las estrategias pedagógicas basadas en el juego en el desarrollo psicomotor de niños en educación inicial en Perú.* [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima].

Pérez, L. & Fernández, D. (2022). *La influencia de los juegos de construcción en el desarrollo psicomotor de niños de educación inicial en Panamá. Revista Latinoamericana de Psicopedagogía*, *8*(4), 59-75.

Ramírez, M. & Hernández, L. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en preescolares de Ciudad de México. *Educación y Desarrollo*, *58*(3), 34-48.

Ramírez, P. & Hernández, M. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en preescolares de Ciudad de México. Revista de Educación Inicial y Preescolar*, *23*(2), 45-67.

Rodríguez, J. & Sánchez, L. (2022). *Juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en Panamá. Boletín de Investigación Educativa*, *18*(2), 34-48.

Rodríguez, M. & Castillo, F. (2021). *El juego libre en el desarrollo psicomotor de niños de preescolar en la ciudad de Panamá. Revista Panameña de Desarrollo Infantil*, *9*(2), 100-118.

Sánchez, J. & López, H. (2022). *Juegos cooperativos* y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños de educación inicial en Panamá. *Revista de Psicología Infantil y Educativa*, *19*(3), 43-59.

UNICEF. (2020). *Informe sobre el juego infantil.* Recuperado en https://www.unicef.org/informe-juego-infantil

Zambrano, M. & Velasco, F. (2021). *Estrategias lúdicas y su impacto en el desarrollo psicomotor de niños en educación inicial en Quito, Ecuador. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, *25*(1), 57-72.

Anexo1

Datos Generales

- Fecha de la observación: 30/10/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante1
- Edad: 2 ½ años

Criterios de evolución

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✕	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✕	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✕	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✕	Objetos muy pequeños no se le permite manejar a la niña (por cuidado a su salud.
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✔	
	Garabatea con crayones o marcadores	✕	(Ese día no quiso trabajar con crayones)

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✘	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✔	
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✘	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✘	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 2

- Fecha de la observación: 19/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 2
- Edad: 3 años

Criterios de evolución

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✕	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio .	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✕	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✕	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✕	
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✕	(Utiliza todos los dedos para agarrar un objeto)
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✕	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 3

- Fecha de la observación: 19/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 1
- Edad: 2 ½ años

Criterios de evolución

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✘	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✘	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✘	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✘	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 3

- Fecha de la observación: 19/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 3
- Edad: 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✘	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 4

- Fecha de la observación: 20/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 4
- Edad: 2 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✔	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 5

- Fecha de la observación: 20/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 5
- Edad: 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✔	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✘	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 6

- Fecha de la observación: 21/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 6
- Edad: 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✘	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 7

- Fecha de la observación: 21/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 8
- Edad: 2 años y 11 meses

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✔	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 8

- **Fecha de la observación:** 22/11/2024
- **Nombre del observador:** Dionisia Yitzel Aspedilla
- **Actividad lúdica aplicada:** Rondas Infantiles
- **Duración de la sesión:** 30 – 45 min
- **Estudiante observado:** Estudiante 8
- **Edad:** 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✕	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✕	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✕	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✕	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✕	
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 9

- Fecha de la observación: 22/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 9
- Edad: 2 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✕	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✕	(Lo hace cuando el quiere)

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexos 10

- Fecha de la observación: 23/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 10
- Edad: 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 11

- **Fecha de la observación:** 23/11/2024
- **Nombre del observador:** Dionisia Yitzel Aspedilla
- **Actividad lúdica aplicada:** Rondas Infantiles
- **Duración de la sesión:** 30 – 45 min
- **Estudiante observado:** Estudiante 11
- **Edad:** 2 años y 9 meses

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✘	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 12

- **Fecha de la observación:** 19/11/2024
- **Nombre del observador:** Dionisia Yitzel Aspedilla
- **Actividad lúdica aplicada:** Rondas Infantiles
- **Duración de la sesión:** 30 – 45 min
- **Estudiante observado:** Estudiante 12
- **Edad:** 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✘	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✘	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).

Anexo 13

- Fecha de la observación: 20/11/2024
- Nombre del observador: Dionisia Yitzel Aspedilla
- Actividad lúdica aplicada: Rondas Infantiles
- Duración de la sesión: 30 – 45 min
- Estudiante observado: Estudiante 13
- Edad: 3 años

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Motricidad Gruesa	Camina sin perder el equilibrio	✔	
	Corre y cambia de dirección sin caerse	✔	
	Sube y baja escalones alternando los pies	✘	
	Realiza saltos con ambos pies	✔	
Motricidad Fina	Manipula objetos pequeños (cubos, fichas, etc.)	✘	(No se le permite al niño manipular objetos muy pequeños como: canicas.)
	Usa los dedos índice y pulgar para tomar objetos	✔	
	Garabatea con crayones o marcadores	✔	
Coordinación y Equilibrio	Logra patear una pelota sin perder el equilibrio	✔	
	Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas	✘	

Aspecto Evaluado	Indicador	✔ / ✘	Comentarios
Habilidades Socioemocionales	Comparte juguetes con otros niños	✔	
	Respeta turnos durante las actividades grupales	✔	
	Muestra emociones básicas (alegría, frustración, etc.)	✔	
Autonomía	Se lava las manos con ayuda mínima	✔	
	Intenta guardar los juguetes al terminar la actividad	✔	

Evaluar cómo las actividades lúdicas impactan en el desarrollo psicomotor (motricidad gruesa, fina, coordinación, equilibrio y habilidades socioemocionales) de los estudiantes del nivel maternal (0-3 años).