



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
TÍTULO DEL TRABAJO**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS MOTORAS
PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA LUCRECIA CISNEROS.

AUTOR (A)

Borbor Reyes Karen Mariuxi

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR (A)

Lic. Amalin Mayorga Albán , Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
TUTORA

Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA

Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA

Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por KAREN MARIUXI BORBOR REYES, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, KAREN MARIUXI BORBOR REYES

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas motoras para los estudiantes de educación inicial de la escuela de educación básica lucrecia Cisneros**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías.

Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

KAREN MARIUXI BORBOR REYES
C.I. 0926056193
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, KAREN MARIUXI BORBOR REYES

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

KAREN MARIUXI BORBOR REYES
C.I. 0926056193
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas motoras para los estudiantes de educación inicial de la escuela de educación básica lucrecia Cisneros**, presentado por el estudiante, **KAREN MARIUXI BORBOR REYES** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.




CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

COMPONENTE PRACTICO EXAMEN COMPLEXIVO

< 1%

Textos sospechosos



0% Similitudes

0% similitudes entre comillas

0% entre las fuentes mencionadas

< 1% Idiomas no reconocidos

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Mis más sinceros agradecimientos están dirigidos a Dios por haber iluminado mi camino académico, brindando la capacidad de adquirir nuevos conocimientos, los cuales me permitieron llegar a la meta.

A mis padres por la motivación y apoyo en cada proceso que he realizado, como es continuar mis estudios. A mi esposo, quién estuvo constantemente ayudándome en los diferentes ámbitos, admirando su motivación ante los obstáculos para poder culminar este proceso y logrando mi objetivo.

Karen Mariuxi Borbor Reyes

DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a Dios por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy. Por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente. Por haber puesto en mi camino aquellas personas que han sido mi soporte y ayuda en este periodo de profesionalización, mi familia en especial. Como también cada uno de los tutores que aportaron con sus conocimientos inculcándonos sus sabios consejos y motivación, Para enfrentar los desafíos de la vida.

Karen Mariuxi Borbor Reyes

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Resumen.....	X
Abstract	XI
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. DESARROLLO	3
2.1. ESTADO DEL ARTE.....	3
2.2. SITUACIÓN PROBLEMICA	4
2.3. PROPUESTA INNOVADORA EDUCATIVA	5
3. CONCLUSIÓN	9
Referencias.....	10

Resumen

En el presente trabajo titulado El juego como estrategia para el desarrollo de destrezas motoras para los estudiantes de educación inicial de la escuela de educación básica Lucrecia Cisneros el cual está orientada a que los niños desarrollen sus capacidades motoras a través de juegos.

Por ello se tiene como objetivo desarrollar una guía práctica de juegos que fortalezcan las destrezas motoras de los niños de inicial, estudiantes que comprenden una edad de 3 a 4 años. Con la finalidad del desarrollo de destrezas viso-motriz utilizando el juego como una estrategia de aprendizaje, debido a que los niños se interesaran a aprender de manera efectiva.

Para llegar a comprobar si el juego permite que los estudiantes desarrollen sus capacidades, ya sea física como mental se elaboró una propuesta innovadora educativa, la cual cuenta con las actividades que se realizaran, usando materiales requeridos previamente.

Palabras claves: Juego, destrezas motoras, estrategia

Abstract

In the present work entitled The game as a strategy for the development of motor skills for early education students of the basic education school Lucrecia Cisneros, which is oriented to the children to develop their motor skills through games.

Therefore, the objective is to develop a practical guide of games that strengthen the motor skills of the children of initial education, students who are between 3 and 4 years old. With the purpose of developing visual-motor skills using the game as a learning strategy, because the children will be interested in learning in an effective way.

In order to verify if the game allows the students to develop their abilities, both physical and mental, an innovative educational proposal was elaborated, which includes the activities to be carried out, using previously required materials.

Keywords: Game, motor skills, strategy

1.INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la virtualidad ha cambiado la perspectiva que se tenía de la educación a nivel mundial, proponiendo muchos retos y desafíos por cumplir, además de necesidades en los estudiantes que tienen que ser atendidas a la brevedad, y uno de esos retos es definitivamente la incidencia que tienen los juegos en la estimulación de las destrezas motoras de los estudiantes, considerando que son herramientas importantes en el contexto del aula de clases donde se observan falencias en el desarrollo de dichas destrezas por parte de los docentes.

En este contexto, la única finalidad del llamado juego constructivo en educación infantil es fortalecer las habilidades de coordinación visomotora de niños y niñas y así conseguir un adecuado desarrollo cognitivo-motor a través de la interacción, lo que encuentren en su entorno les permitirá ganar habilidades, destrezas y confianza.

Por otra parte, el objetivo de esta indagación es desarrollar una guía práctica de juegos que fortalezcan las destrezas motoras en los niños de inicial de la Escuela Lucrecia Cisneros, estas actividades permitirán facilitar el manejo de la coordinación viso-motriz de una manera más práctica, para que contribuyan al aprendizaje dinámico de los estudiantes y aseguren un ambiente cálido y de calidad.

Contextualización del Problema

El presente proyecto se llevará a cabo en la escuela de educación básica Lucrecia Cisneros, su objeto de estudio se constituirá dentro del ámbito de la coordinación viso-motriz de los niños de nivel inicial. En dicha escuela, existen estudiantes que no expresan su personalidad, se cohiben en la resolución de problemas, no cooperan y no desarrollan su creatividad e imaginación, por lo que es necesario la investigación propuesta, permitiendo que los niños desarrollen su percepción motora a través de juegos dinámicos, además de lograr su desarrollo emocional, social y cognitivo.

Justificación de la Innovación

Las actividades divertidas como los juegos ayudan a innovar el proceso de aprendizaje y optimizan inmediatamente el rendimiento académico y las actividades visomotoras. La aplicación de juegos permitirá reforzar la coordinación viso- motriz de los niños de nivel inicial

1 de la escuela de educación básica “Lucrecia Cisneros” servirá para reforzar las destrezas y habilidades considerando que se exterioricen diferentes juegos de construcción en cada una de las acciones ofertadas, lo que facilitará a las docentes estrategias para que renueven el estilo de enseñanza.

Asimismo, este estudio muestra su viabilidad al contar con el apoyo de directivos que han mostrado su interés y total apoyo en lo que respecta al bienestar de sus estudiantes y tienen responsabilidad directa en la formación que se ofrece en la institución educativa, se considera que la aplicación de los juegos resultará muy beneficiosa para los alumnos.

Alcance y limitación

El alcance de este trabajo es concientizar al profesorado sobre la importancia de poner en práctica el juego para que los niños y niñas puedan conocer la realidad de su entorno y descubrir nuevos aspectos que habitualmente se desarrollan como las destrezas motoras. Esto también fomenta el desarrollo de nuevos estilos y métodos que llevan a obtener un aprendizaje significativo.

Mientras que las limitaciones que se pueden presentar se explican a continuación: no proporcionar la selección de juegos dinámicos, los niños no serán capaces de desarrollar con normalidad su percepción motriz, además que el escaso manejo de los juegos en los infantes les impide desarrollar habilidades y destrezas viso-motrices.

A su vez se produce los siguientes efectos: la metodología utilizada por los profesores para enseñar recae en una enseñanza tradicional, puesto a que los niños en las aulas aparecen desanimados, desmotivados y sin el menor deseo de realizar las actividades propuestas por los docentes.

Importancia del proyecto

El presente trabajo es una alternativa innovadora para ser ejecutada en la escuela de educación básica ya que cuenta con niños que no desarrollan eficientemente su motricidad, debido a que los docentes no utilizan estrategias pedagógicas interactivas en el proceso de enseñanza, como es los juegos educativos. La importancia del proyecto está encaminada a lograr que los infantes se sientan seguros de efectuar actividades que orienten su motricidad de forma coordinada. Alonso (2021), menciona que el juego es una actividad normal que facilita el desarrollo integral de los niños, participando de manera activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cabe mencionar que el juego genera la estimulación apropiada en donde el alumno se sienta capaz de medir sus propias habilidades y destrezas.

2. DESARROLLO

2.1. ESTADO DEL ARTE

En este apartado se resalta la importancia de mejorar el aprendizaje significativo a través de recursos didácticos los juegos interactivos previamente elaborados que respalden la materia académica de turno. Por lo tanto, se lleva a cabo el proyecto cuyo objetivo es desarrollar las destrezas motoras de los estudiantes utilizando juegos que favorecerá a la comunidad educativa.

A continuación, se presenta bibliografía que respalda la importancia de implementar juegos educativos para mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños:

Según Mariotti (2021), expresa que el juego ofrece un desarrollo saludable y armonioso, además que los niños se vuelven independientes, agudizando su sentido motor, visual y auditiva. Esto permitirá que el niño desarrolle dominio de sí mismo, seguridad, atención, reflexión, respeto por las reglas del juego, la curiosidad, la iniciativa, la creatividad, la imaginación, el sentido común y la solidaridad. Mientras que Córdova (2022), manifiesta que mediante los juegos los niños crean, imaginan, comprenden, aprenden la convivencia, adoptan valores, y participan en la sociedad.

Conforme a esto Toledo (2020), menciona que crear entornos favorables para la experimentación de la creatividad motriz, resulta útil en un futuro y motiva a querer aplicar esta capacidad para crear recursos de actividad motriz en su vida diaria.

Por otra parte, están las destrezas motoras que se desarrollan en la primera infancia, lo que determina el efecto de actividades físicas y se incluye el control de los pensamientos y la ejecución de tareas de acuerdo con los requisitos de control y ejecución rápida. Por consiguiente, Manrique, et al. (2021), sostiene que la presencia del juego genera construcción de funciones en el ámbito motriz, dado que les permite aprender sobre el equilibrio, el tono, conductas perceptivas motrices, además de desarrollar su adaptabilidad a su entorno físico. Coincidiendo con Martínez y Rodríguez (2022), quien explica que a través del juego se trabajarán los patrones básicos del movimiento que potenciarán las habilidades motrices de este sujeto.

Según Duque (2021), expresa que con el juego ayuda a desarrollar las habilidades motrices de los niños de 3 a 4 años. Además, que ayuda a desarrollar aspectos neurológicos. Mientras que Rondón, et al (2021), manifiestan que los juegos motrices permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, así como el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones.

2.2. SITUACIÓN PROBLEMICA

En las instituciones educativas, concretamente en el área de educación inicial se puede observar el desinterés por desarrollar las destrezas motoras, por lo tanto, el problema que se investigará es fundamental para que los docentes pongan en práctica los juegos motrices que beneficiará al sector de la educación, específicamente a los estudiantes.

En la actualidad los juegos son utilizados como métodos activos que favorecen al desarrollo de la proyección del proceso de enseñanza aprendizaje, asimismo permite el desarrollo perceptivo y motriz de los estudiantes, conservar un salón de clases con los niños motivados y activos empleando juegos dinámicos es conseguir una enseñanza creativa y divertida.

Por ello Higuera y Molina (2019), en su investigación expresa que tiene la necesidad de desarrollar juegos que permitirán ayudar al incremento desarrollo motriz, los cuales implican la acción corporal, la lateralidad, coordinación de los movimientos del brazo, antebrazo y la mano, coordinación óculo-manual. Asimismo, San Vicente (2021), indica que algunos docentes, todavía desconocen la importancia del uso de juegos educativos y lo que conlleva. Dado que los juegos en espacios abiertos y en aulas de clase ayudan a desarrollar control con sus emociones, en la motricidad e inteligencia, por tal motivo los docentes tienen que tomar en cuenta la importancia necesaria de la aplicación de las mismas.

2.3. PROPUESTA INNOVADORA EDUCATIVA

Nombre de la propuesta: Diviértete jugando y desarrolla tus destrezas motoras

Objetivo general:

➤ Diseñar una guía de juegos estratégicos para el desarrollo de la percepción motriz en los niños de nivel inicial de la Escuela de Educación Básica “Lucrecia Cisneros”.

Objetivo específico:

- Analizar la incidencia del juego como estrategia para desarrollar las destrezas motoras en el nivel inicial.
- Recopilar información referente la correcta implementación de los juegos de coordinación viso-motriz.
- Identificar los juegos apropiados para el refuerzo de las destrezas motoras.

Datos informativos

Lugar: Escuela de Educación Básica “Lucrecia Cisneros”.

Beneficiario: Estudiantes del nivel inicial

Provincia: Santa Elena

Descripción de la propuesta

La propuesta se enfoca en ejecutar una guía de juegos donde se desarrollen las habilidades motoras donde participaran, los estudiantes, padres de familia y docentes. Integrándose en la malla curricular la asignatura de educación física, siendo una hora de clases diaria con el debido acompañamiento de los docentes. Con la realización de la propuesta se busca facilitar a los docentes una guía con un compendio de juegos dinámicos que permita a los alumnos desarrollar su percepción motriz y adquieran conocimientos de manera creativa y motivadora.

Con el aporte de esta guía el docente será capaz de ampliar sus conocimientos y destrezas para emplearlas dentro del aula, así como de lograr en los niños habilidades, para alcanzar una participación activa y dinámica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se usará materiales que se encuentren en el hogar como: Cepillo de dientes, peinilla, gorra, zapatos, mochilas, grabadora, pandereta y otros objetos. Se le recomendará al estudiante llevar con antelación los materiales. Cabe mencionar que la propuesta se caracteriza por tener tres fases: en primer lugar, adquirir los materiales necesarios para realizar la actividad de manera que todos puedan trabajar, en segundo lugar, la docente dará la explicación las veces necesarias de modo que todos conozcan lo que se pretende realizar y por último dar una charla con el objetivo de dar a conocer que destrezas motoras adquirieron con el juego empleado.

Elaborar cronograma de propuesta.

Tabla 1. Cronograma de actividades

	Primer mes			Segundo mes				Tercer mes				
ACTIVIDADES	Sema na 1	Se ma na 2	S e m a na 3	Sema na 4	Se ma na 5	Sema na 6	Sema na 7	Sema na 8	Se ma na 10	Se ma na 11	Sema na 12	Sema na 13
Jugando en la luna	x	x										
El globo en el tobillo			x	x								
Descubriendo sonidos					X	X						
Armada de figura humana con legos							x	x				
Laberinto Mágico									X	x		
Armar el rompecabezas											x	x

Elaborado por: Karen Borbor

Recursos y aprendizaje de actividades

Los recursos de estas actividades se han seleccionado pensando en los recursos con los que se cuenten en casa con el objetivo de desarrollar las destrezas motoras en el estudiante, con la finalidad que el alumnado tenga de interactuar y participar en las horas de clases. A continuación, se presenta el listado donde se detalla las actividades y los recursos a usar.

Tabla 2. Listado de recursos y actividades

ACTIVIDADES	RECURSOS
Jugando en la luna	- Vestimenta Cepillo de dientes Peinilla Gorra Zapatos Mochilas Comida Otros objetos
El globo en el tobillo	- 12 Globos -1 Inflador de globos
Descubriendo sonidos	- Pandereta - Pañuelo rompecabezas -
Armada de figura humana con legos	mesa o alfombra
Laberinto Mágico	-Tizas de colores -Pelota pequeña -Pito

Elaborado por: Karen Borbor

Evaluación

La evaluación será mediante la observación directa, donde al estudiante se le realizará algunas actividades con el juego y pueda desarrollar las destrezas motoras necesarias en este subnivel.

Tabla 3. Evaluación al estudiante.

Nombre del estudiante:		
Ítems	Preguntas	Indicaciones
1	¿Cómo te sientes al ser partícipe de los juegos?	
2	¿Te gustaría que las clases se realicen por medio de juegos?	
3	¿Qué fue lo que más te gustó al realizar las	actividades?

Elaborado por: Karen Borbor

3. CONCLUSIÓN

- El desarrollo de la propuesta se realiza con la intención de adquirir las destrezas motoras en los niños del subnivel inicial
- De igual manera se busca implementar nuevas actividades a través del juego con la finalidad que los niños tengan mayor desarrollo.
- Hoy en día existen muchos métodos innovadores, con este proyecto se pretende mostrar que el juego desarrolla la motricidad para los niños en la primera infancia.
- Se concluye que la guía práctica de juegos permitirá reforzar la motricidad contribuyendo a lograr grandes beneficios en el crecimiento personal de los niños, pues el juego incita a la adquisición y progreso de las habilidades motrices del esquema corporal. Esto posee gran importancia en el aspecto pedagógico, puesto a que también madura la psicomotricidad, lo que accede al niño ejecutar sus trabajos del aula de una forma precisa y, por lo consiguiente, se logra una mejora en los resultados académicos

Referencias

- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorias y autores de renovacion pedagogica. *Facultad de educacion de palencia, Universidad de Valladolid*.
- Cordova, R. (2022). Importancia de los juegos pedagogicos como estrategia educativa en la labor docente. *dominio de las ciencias*.
- Duque, Y. (2021). Actividades ludicas para estimular la moticidad fina en niños de 3 a 4 años de educacion inicial I en la unidad educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020. *Unidad Politecnica Salesceana* .
- Higuera, L., & Molina, E. (2019). ¿Qué se entiende por juego didactico? Aportaciones del maestros y estudiantes en practicas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje . *Curriculum y formación del profesorado*.
- Manrique, Z., Flores, A., Ecos, A., Aguilar, R., & Crbajal, O. (2021). El juego como estrategia didactica para el desarrollo motriz . *Ciencia Latina* .
- Mariotti, G. (2021). Importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educacion inicial . *Núcleo del conocimiento*.
- Martinez, C., & Rodriguez, J. (2022). desarrollo de habilidades motrices a traves del juego en la escuela . *Universidad Pedagogica Nacional* .
- Rondón, Y., Rivera, R., & Robert, D. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices basicas . *Ciencia de la cultura fisica y del deporte* .
- Toledo, E. (2020). Creacion de juegos como estrategia didactica para aumentar el tiempo de actividad automotriz e interaccion social fuera del ambito escolar. *Universidad Valladolid* .