



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA-FECYT

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL, MODALIDAD EN LÍNEA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

“El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años.”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en
Educación Inicial

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor:

Quishpe Yanza Carla Fernanda.

DIRECTOR:

MSc. Héctor Darío Taramuel Obando.

Ibarra- Enero 2026

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1724464811		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Quishpe Yanza Carla Fernanda		
DIRECCIÓN:	Letamendi y Jaramijo Oe10- 217		
EMAIL:	cfquishpey@utn.edu.ec / carlaquishpe210@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	023172169	TELÉFONO MÓVIL:	0960909989

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años.
AUTOR (ES):	Quishpe Yanza Carla Fernanda
FECHA: DD/MM/AAAA	19/01/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Inicial.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Hector Darío Taramuel/ MSc. Rosa Angela Cadena

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asumen la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de enero de 2026

EL AUTOR:

Nombre: Carla Fernanda Quishpe Yanza

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, 19 de enero de 2026

MSc. Hector Darío Taramuel Obando.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

MSc. Hector Darío Taramuel Obando.

C.C.: 0401347091

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificador del trabajo de Integración Curricular **El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años** elaborado por Carla Fernanda Quishpe Yanza, previo a la obtención del título de licenciada En Educación Inicial, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

MSc. Hector Darío Taramuel Obando

C.C.: 0401347091

MSc. Rosa Angela Cadena Burbano.

C.C: 1003013164

DEDICATORIA.

El presente trabajo va dedicado primordialmente a Dios, quien, durante esta etapa de aprendizaje y superación continua, me ha brindado sabiduría, fuerza y paz mental para poder elaborar y culminar esta tesis.

A mis padres, Norma Yanza y Luis Quishpe, porque gracias a ellos no me he estancado y eh podido surgir durante este proceso que ha sido de arduo trabajo, gracias por ser mi pilar y sostén durante esta etapa, por darme palabras de aliento que me han reconfortado día a día sin ustedes este trabajo no tendría sentido.

A mi hija Valentina Quishpe, por acompañarme en mis noches de desvelo, darme siempre un abrazo que me reconforta el alma y decirme tu puedes mami, no te decaigas ya estás en tu último escalón.

A mi hermano, Nicolas Quishpe quien ha sabido apoyarme a cada momento y decirme en que te puedo ayudar, no te estreses tú puedes con eso y mucho más.

A mi novio Cristian Chachalo, que siempre ha estado presente en cada etapa de este proyecto, por sus palabras de apoyo, por no dejarme caer y siempre extender su mano en ayuda hacia mí.

A mi familia en general y amigos que me han dado palabras de aliento paz espiritual apoyándome en todo momento.

Y sin dejar de lado a mi perrita que se acostaba en mis pies mientras estaba elaborando este proyecto.

AGRADECIMIENTO.

Extiendo mi más sincero agradecimiento al Magister Héctor Taramuel, quien ha estado presente durante este arduo proceso, por todo su tiempo, consejos y apoyo continuo durante la elaboración de mi tesis. Sus recomendaciones, paciencia, sabiduría y compromiso fueron esenciales para la realización de este proyecto. Gracias de todo corazón, por su cognición brindada, por siempre estar pendiente y dar solución a mis inquietudes, su acompañamiento fue el pilar fundamental de este trabajo, contar con su presencia como tutor de tesis fue una maravillosa oportunidad para mi persona.

De igual manera quiero agradecer a la Magister Rosa Cadena por ser una asesora de calidad que estuvo pendiente también de cómo iba mi proceso de titulación sus sabias palabras me dieron el impulso para continuar con este trabajo.

Agradecer a la Magister Carla Yandún, quien supo guiarnos y estar pendiente durante todo el proceso, sin sus recomendaciones no se lograría este trabajo.

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de avanzar en mi desarrollo académico y profesional, agradecer también a todo el personal docente y administrativo por su dedicación y apoyo durante mi estancia en la universidad. Sus enseñanzas y consejos fueron fundamentales en el desarrollo de esta tesis. Agradecer también al Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” quien me abrió las puertas de su noble institución y me permitió realizar este proyecto que es muy importante para mí desarrollo profesional y personal.

Finalmente agradecer a todo mi núcleo familiar por su apoyo constante e incondicional por siempre creer en mí no dejarme sola y alentarme hasta el final.

RESUMEN

El estudio, nombrado “El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años”, busca examinar cómo las actividades recreativas ayudan a mejorar las habilidades motrices básicas en la niñez temprana. Asume que el juego, al ser algo natural y divertido, es vital en el desarrollo físico, en especial en áreas como la coordinación, el balance, la potencia muscular y la movilidad general. Para llevar a cabo este estudio, se usó un método mixto con un diseño descriptivo y transversal, empleando la observación directa y encuestas a los maestros como técnicas. Con esto, se pretendió evaluar la habilidad motriz de un conjunto de niños preescolares en un ambiente escolar.

Los resultados muestran que hay una conexión clara entre la frecuencia y la calidad del juego y el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Se notaron mejoras grandes en los niños que participaron en juegos organizados, sobre todo en los que tenían saltos, movimientos, giros y el uso de materiales de apoyo. En resumen, el juego no solo mejora el desarrollo físico, sino que también ayuda al crecimiento social, emocional y mental, lo que confirma que es necesario usarlo como una estrategia clave en la educación de los niños. Por eso, se sugiere crear lugares adecuados que fomenten el juego activo tanto en la escuela como en la casa, viéndolo como un recurso importante para el desarrollo completo del niño, además de sugerir una guía de juegos que apoye la continuación y la mejora del desarrollo motor básico.

Palabras Clave: coordinación motriz, desarrollo motor grueso, educación preescolar, juego infantil, primera infancia.



ABSTRACT

The study, entitled “Play and Its Influence on gross motor development in children Aged 3 to 4 years,” examines the role of recreational activities in strengthening basic motor skills during early childhood. It is based on the assumption that play—being both natural and enjoyable—is essential for physical development, particularly in areas such as coordination, balance, muscle strength, and overall mobility. A mixed-methods approach with a descriptive, cross-sectional design was applied, using direct observation and teacher surveys as data collection techniques. The objective was to assess the gross motor skills of preschool children within a school setting.

Findings reveal a clear relationship between the frequency and quality of play and the improvement of basic motor skills. Notable progress was observed among children engaged in structured games, especially those involving jumping, locomotion, turning, and the use of support materials. In conclusion, play contributes not only to physical development but also to children’s social, emotional, and cognitive growth. It should therefore be considered a central strategy in early childhood education. The study recommends the creation of appropriate spaces that promote active play both at school and at home, alongside the development of a guide to games that support and enhance gross motor development.

Keywords: motor coordination, gross motor development, preschool education, children’s play, early childhood.



Reviewed by:
MSc. Luis Paspuezán Soto

September 19, 2025

ÍNDICE DE CONTENIDO.

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	ii
CONSTANCIAS.....	iii
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR ...	iv
APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR.....	v
DEDICATORIA.	vi
AGRADECIMIENTO.	vii
RESUMEN	viii
ABSTRAC.....	ix
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	17
Justificación.	19
OBJETIVOS.	21
Objetivo General.....	21
Objetivo Específicos.	21
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO.	22
1 Antecedentes.....	22
1.2 Fundamentación Teórica.....	24
1.3 Tipos de Variables.	25
1.3.1 El juego.	25
1.3.2 Variable Independiente- Desarrollo motor.	32
1.7.1 Currículo de Educación Inicial del Ecuador.	37
Artículo 1: Importancia del juego en la infancia	38

1.7.2 Constitución de la República del Ecuador	39
CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS.	41
2.1 Tipo de Investigación.....	41
2.1.1 Investigación Aplicada.....	41
2.1.2 Investigación Explicativa.....	41
2.3 Métodos de la Investigación.	43
2.3.1 Descriptivo:.....	43
2.3.2 Analítico-Sintético:	43
2.3.3 Inductivo-Deductivo:	43
2.4 Técnicas.	43
2.4.1 Observación	43
2.4.2 Encuesta:	44
2.5 Instrumentos.....	44
2.5.1 La ficha de observación:	44
2.5.2 El cuestionario:	44
2.6 Preguntas de Investigación	44
2.7 Participantes (población y muestra).....	45
2.7.1 Población.....	45
2.7.2 Muestra	45
2.8 Procedimiento de análisis de datos.	46
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.	47

CAPITULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	50
3.1 Encuesta.....	50
3.2. Ficha de Observación.....	62
CAPITULO IV: PROPUESTA.....	82
CONCLUSIONES.....	126
RECOMENDACIONES.....	127
REFERENCIAS.....	129
ANEXOS.....	137
Anexo1. Informe de Similitud.	137
Anexo 2. Árbol de problemas.	138
Anexo 3. Matriz Categorial.....	139
Anexo4. Instrumentos.....	140
Anexo 5. Validación de Instrumentos	143
Anexo 6: Oficio del uso de imagen.....	156

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 Participantes.....	45
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables.....	47
Tabla 3 Incluye actividades lúdicas	50
Tabla 4 Los juegos poseen objetivos pedagógicos	51
Tabla 5 Relación de los juegos con el aprendizaje	52
Tabla 6 Los niños participan activamente	53
Tabla 7 Dispone de materiales adecuados y seguros	55
Tabla 8 Dedicar tiempo para actividades lúdicas.....	56
Tabla 9 El juego favorece el desarrollo infantil integral.....	57
Tabla 10 El juego como estrategia pedagógica.....	58
Tabla 11 Observa mejoras en la atención y motivación	59
Tabla 12 Evalúa los aprendizajes obtenidos mediante el juego.....	60
Tabla 13 Corre sin tropezar o caer.....	62
Tabla 14 Salta con ambos pies.....	64
Tabla 15 Lanza una pelota hacia adelante	66
Tabla 16 Camina en línea recta.....	68
Tabla 17 Se mantiene en un pie por más de 5 minutos.....	69
Tabla 18 Mantiene el control de su postura	72
Tabla 19 Se desplaza por superficies irregulares	74
Tabla 20 Sube y baja escaleras sin ayuda	76
Tabla 21 Gatea con agilidad	78
Tabla 22 Levanta objetos de peso moderado.....	80
Tabla 23 Matriz Categorical.....	139

INTRODUCCIÓN

El juego también conocido como entretenimiento ocupa un papel fundamental en la primera infancia, ya que brinda a los pequeños la oportunidad de descubrir su entorno y desarrollar competencias en distintos ámbitos: cognitivo, emocional y físico. Dentro de este último, la motricidad gruesa (que comprende movimientos amplios como correr, brincar o trepar) resulta esencial para fomentar la autonomía y favorecer la interacción con el medio. De acuerdo con Chávez (2021), la práctica de actividades lúdicas estructuradas y dinámicas repercute de manera significativa en el progreso motor durante los primeros años de vida. Asimismo, se resalta que estimular la motricidad gruesa desde etapas tempranas contribuye de forma notable a perfeccionar la coordinación y el control corporal.

En el centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden", localizado en Quito, se pudo observar que algunos niños de entre 3 y 4 años enfrentan dificultades con actividades como no caerse, coordinar movimientos y realizar acciones físicas básicas. Esto podría deberse a la falta de tiempo y espacio para jugar, lo que es fundamental para el desarrollo muscular en la escuela. La ausencia de oportunidades para jugar activamente podría afectar en el crecimiento y su percepción sobre las habilidades motoras, el punto de partida para esta reflexión fue observar directamente a los infantes de este centro de desarrollo Infantil.

Allí, se pudo observar que los pequeños de 3 a 4 años tenían un poco de dificultad para actividades como correr o saltar. Después de esta observación, se revisó e indagó en diferentes literaturas y se descubrió que el juego es esencial para mejorar el movimiento. A partir de este conocimiento, se planteó la siguiente pregunta: ¿Los niños de 3 a 4 años presentan limitaciones en su desarrollo motor grueso por el escaso uso del juego como estrategia educativa? Esta

cuestión busca una respuesta cuantitativa y averiguar si existe una relación causal entre ambas situaciones.

Durante la primera infancia, el desarrollo de la motricidad gruesa resulta esencial para favorecer tanto la salud física como el equilibrio emocional de los niños, el juego concebido como un instrumento didáctico de gran valor, no solo impulsa el fortalecimiento corporal, sino que también estimula el aprendizaje y la socialización entre iguales. La implementación de dinámicas lúdicas que permiten potenciar y desarrollar la motricidad gruesa en los niños, puede impactar significativamente en sus destrezas motoras, de tal manera se prepara a los pequeños para que puedan afrontar con mayor seguridad los retos que les depara la escuela y la vida cotidiana. La alianza del juego en la práctica educativa posibilita que el aprendizaje pueda ser mucho más participativo y efectivo.

Las variables elegidas para el desarrollo de este análisis se definieron según el objetivo principal de la investigación y las teorías existentes, la variable independiente se centra en el juego pues se centra en el juego el cual se entiende como una estrategia educativa que abarca tanto actividades estructuradas como espontáneas, ya sean con fines educativos o simplemente recreativos. De acuerdo con Rincón *et al.* (2023), “el juego es un recurso fundamental para el desarrollo integral de la infancia, con un impacto significativo en el fortalecimiento físico y motor” (p. 19).

En este estudio, la variable dependiente se relaciona con el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, que se definen como la capacidad del niño para realizar movimientos amplios y coordinados. Según Basto *et al.* (2021), el desarrollo de estas habilidades contribuye al fortalecimiento muscular y la construcción de su propia confianza (p.17). Las variables fueron operacionalizadas en una matriz de consistencia para el análisis, mediante un indicador verificable a través de la observación directa y registros sistemáticos de actividades. Los

objetivos fueron establecidos como ejes de la indagación a partir de los ejes técnicos problemáticos del tema en cuestión. El objetivo general se orienta a “Examinar la influencia del juego en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años”, se centra en establecer una conexión entre ambas variables, considerando su efecto en el ámbito educativo. Determinar los tipos de juegos que se llevan a cabo en el contexto pedagógico con niños de 3 a 4 años: este objetivo permite conocer el ambiente lúdico actual y clasificar los juegos en categorías como simbólicos, de movimiento, de reglas, entre otros. Según Miranda *et al.* (2023) “entender el tipo de juego que se aplica posibilita al docente elegir estrategias adecuadas para el desarrollo infantil” (p. 12).

Analizar el nivel del progreso psicomotor grande en los niños de 3 a 4 años: se elaboraron herramientas como listas de cotejo y rúbricas de observación para evaluar habilidades específicas como saltar con ambos pies, arrojar objetos o escalar. Molina y Piñón (2024) “sostienen que la evaluación del desarrollo motor debe efectuarse mediante actividades prácticas que permitan observar el desempeño natural del infante” (p. 10). Al entender el vínculo entre el juego y el progreso físico, educadores y padres pueden llevar a cabo destrezas más poderosas para favorecer el crecimiento exhaustivo de los niños

Sugerir actividades lúdicas que estimulen los movimientos gruesos: basándose en los hallazgos de los objetivos anteriores, se diseñará un conjunto de actividades destinadas a fortalecer la motricidad, incorporando recursos pedagógicos y juego estructurado. Para Mora (2025), “la planificación de juegos con un propósito motor es esencial para promover el desarrollo físico integral” (p. 8). Este estudio pretende enfatizar la importancia del juego en el perfeccionamiento motor grueso de los infantes en la etapa preescolar. Además, los descubrimientos de esta averiguación pueden servir como cimiento para futuras intervenciones y políticas educativas que impulsen el juego activo en los programas de educación infantil.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El acrecentamiento de las habilidades motoras gruesas puede verse influido por distintos factores, tanto ambientales como individuales. Una de las razones más habituales es la falta de actividad física adecuada, ya que muchos niños pasan largas horas frente a pantallas en lugar de jugar al aire libre o realizar ejercicios que estimulan el movimiento corporal. La motricidad gruesa hace referencia a la capacidad de controlar y coordinar grandes grupos musculares para realizar acciones como caminar, correr saltar o lanzar, esta destreza comienza a manifestarse desde los primeros meses y se fortalece a lo largo de la infancia.

En varios países llevan a cabo algunos programas y políticas en cuestión para fomentar la estimulación temprana de forma especial en un entorno de educación inicial y preescolar, cada vez más conscientes del imperativo necesario de inversión en planeamiento que garantice el adecuado desenvolvimiento completo del niño a una edad muy corta (Ávila y Cazarez 2024). Se puede decir que hoy en día, la mayoría de los niños que residen en los países de la Unión Europea comienzan la educación primaria tras haber pasado previamente por alguna experiencia escolar, como guardería o educación infantil.

No obstante, en algunas escuelas de Estados Unidos se han observado dificultades motoras relacionadas con la lateralidad y la coordinación. Esto significa que el lado dominante que utiliza los niños para actividades académicas no siempre esta en sintonía con el que emplean en las tareas físicas. Por ejemplo, acciones como distinguir entre izquierda y derecha o coordinar brazos y piernas al caminar pueden ejecutarse de forma adecuada (Lliquin, 2024).

En Ecuador, el desarrollo de la motricidad gruesa en la edad de los niños de 3 y 4 años es determinante para su crecimiento global. La importancia de esta etapa es fundamental, ya que se establece la base de las habilidades motoras gruesas que marcarán una diferencia en el

futuro para su capacidad de realizar actividades físicas, explorar el medio natural y también en la propia socialización del individuo Zambrano *et al.* (2024). Se aprecia que se debe consolidar su repetición en los contextos escolares y familiares de la estrategia recreativa efectiva, que optimiza el porqué del desarrollo. En la actualidad el juego se considera uno de los recursos didácticos más importantes, cuyo uso sistemático, si no se aplica en específico a la motricidad gruesa, puede ser considerado como un recurso que o no se aplica o no se utiliza de forma óptima.

La carencia de herramientas didácticas adecuadas y de carácter lúdico en la etapa de educación inicial puede incidir de manera desfavorable en la adquisición del desarrollo psicomotor grueso y sus posibles implicaciones tanto presentes como futuras en los niños. Los niños por ejemplo si no han recibido las oportunas estimulaciones no alcanzarán el grado de competencia necesaria en las habilidades de coordinación, equilibrio, juegos y actividades físicas, fuerza y control motor. Al contrario, la ausencia de la estimulación motriz adecuada en los primeros años puede suponer un obstáculo en la adquisición de las habilidades básicas y va en detrimento de la rica experiencia infantil.

Por lo que no podemos olvidar igualmente que practicar en la educación inicial estrategias lúdicas creativas y motivadoras para el alumnado se puede introducir un desarrollo psicomotor óptimo con beneficiosos efectos toda la vida (Moreira, 2023). Por ello, resulta relevante estudiar e implementar estrategias de juegos novedosas y que estén contextualizadas en Ecuador, para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años. Desde las más elementales prácticas actuales y desvelar posibles desigualdades, así como sugerir recreativas atractivas y significativas y que intervengan eficientemente las grandes habilidades motoras en este grupo cachorro de niños a nivel nacional.

En el Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” de la ciudad de Quito, Ecuador, se ha podido observar que algunos niños de 3 o 4 años presentan ciertas dificultades para realizar movimientos como correr, saltar o mantener el equilibrio. Aunque el centro tiene actividades pedagógicas comunes, no siempre se emplean estrategias lúdicas específicamente diseñadas para fortalecer la motricidad gruesa de forma regular y planificada. Esto puede estar relacionado con varios factores. Por un lado, algunos maestros no disponen de la formación suficiente en estrategias lúdicas aplicadas al desarrollo motor; por otro lado, los materiales no siempre están diseñados para promover el movimiento activo de los niños. Como señalan Arias y Rodríguez (2020), la falta de una estimulación adecuada a esta edad puede resultar en retrasos motores que eventualmente impactan otras áreas del desarrollo, como el autoconocimiento, el sentido de independencia, y también en el proceso de aprendizaje escolar.

Por lo tanto, los niños tampoco tienen oportunidades para practicar sus movimientos a través del juego, podrán sentirse inseguros, retraídos o incluso frustrados. Por ende, pueden limitar las posibilidades de contactar con sus semejantes y conocer el mundo que los circunda. Hernández (2022) señala que el juego no es solo un instrumento docente, sino una necesidad básica en la infancia y que ha de ser elemento fundamental del proceso educativo. Habida cuenta de esta realidad tenemos la necesidad de pensar, investigar, aplicar y obrar teniendo un par de preguntas que luego se le irán dando un tratamiento concreto y relevante.

Justificación.

Los niños y niñas son seres activos por naturaleza, por lo que es fundamental despertar su curiosidad, sus habilidades y sus capacidades. En este sentido, la expresión corporal representa una forma esencial de comunicación inherente al ser humano. Esta investigación se llevó a cabo en la franja de edad entre 3 y 4 años donde se muestra un déficit en motricidad gruesa, es el estadio del niño, muy importante para su desarrollo. En estas etapas los niños ya

comienzan a correr, saltar desde baja altura, subir y bajar escalones con un pie alternos, lanzar una pelota hacia arriba o recibirla con dos manos. No sólo favorecen al estado físico el desarrollo cognitivo, emocional y social también se ven favorecidos por estas habilidades.

La importancia de este estudio, radica en saber consciente de que las habilidades motrices gruesas, tampoco siempre son estimuladas, bajo la carencia de espacios, materiales y estrategias tanto en casa como en la escuela, por lo cual es necesario brindarle al niño experiencias que permitan activar su cuerpo, siempre y cuando, esté en constante movimiento. Al motivar la motricidad gruesa, promueve una mayor autonomía, autoconfianza, y seguridad por parte de los pequeños, al mismo tiempo promoverá un aprendizaje posterior, de allí la relevancia de la labor docente con actividades que den fortaleza a esas aptitudes.

Esta investigación se basa en trabajos previos que han destacado la relevancia de las actividades recreativas para el desarrollo de los niños. En este marco, la recreación posibilita que los niños indaguen, encuentren y aprendan de manera natural y espontánea, sin presiones. El juego va más allá de su propósito puramente recreativo y se transforma en una herramienta educativa muy útil para promover el desarrollo holístico durante la primera infancia. En estos primeros años, los niños aprenden sobre todo mediante la interacción con su ambiente y experiencias lúdicas, que son esenciales para estimular su desarrollo físico, cognitivo y emocional.

A través de las actividades lúdicas, el niño o la niña explora y se relaciona con su propio cuerpo, lo que contribuye a fortalecer su personalidad. La coordinación motriz gruesa es clave en su desarrollo cognitivo, emocional y físico, ya que permite que sus movimientos se sincronicen con los procesos mentales, estableciendo de esta manera un fundamento firme para su rendimiento en fases futuras. Esta investigación tiene como objetivo resaltar la relevancia de las experiencias lúdicas en los niños del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" que

consta de niños de entre 3 y 4 años, es esencial enfatizar que el desarrollo motor tiene que ser fomentado y estructurado desde los niveles iniciales de la educación básica.

Lograr una adecuada motricidad gruesa en la infancia puede contribuir a la formación de adultos seguros, autónomos y capaces para adoptar disposiciones acertadas en el instante adecuado. Esto se debe a que la motricidad gruesa influye directamente en el pensamiento crítico, considerando un pilar esencial en la vida de toda persona. A partir de los aspectos antes mencionados, surge la necesidad de implementar un proyecto de actividades lúdicas que favorezca el desarrollo integral de cada niño y niña del centro mencionado. Así mismo, se destaca la importancia de que el entorno educativo cuente con espacios adecuados que fomenten el desarrollo constante de la psicomotricidad gruesa, a través del juego y las dinámicas tradicionales.

OBJETIVOS.

Objetivo General.

Analizar la influencia del juego en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años de edad.

Objetivo Específicos.

Identificar los tipos de juegos que se implementan en el entorno educativo con niños de 3 a 4 años.

Evaluar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años.

Proponer actividades lúdicas que estimulen los movimientos gruesos.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO.

La investigación titulada "El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años" se fundamenta en el marco teórico que se presenta continuamente. Su propósito es ofrecer un fundamento sólido que contribuya a comprender, desde una perspectiva educativa y científica, la conexión entre el juego y el desarrollo motor en los primeros años de vida. Para lograr esta meta, se realiza un análisis exhaustivo de antecedentes pertinentes, que aportan pruebas teóricas y empíricas sobre el asunto que se estudia. Asimismo, se describen los enfoques y teorías más importantes que se relacionan con las variables de estudio, especificando conceptos clave y categorías analíticas. Por último, se analizan el marco legal y normativo que reglamentan la educación en esta fase del desarrollo infantil, con el propósito de situar adecuadamente la investigación en el argumento académico y legal oportuno.

1 Antecedentes.

El presente estudio se enfoca en el perfeccionamiento de las capacidades impulsoras básicas en infantes de 3 a 4 años a través de actividades lúdicas organizadas. Para ello, se han considerado aportes de investigación tanto nacionales como internacionales que destacan el valor del juego como recurso pedagógico en la Educación Inicial, sobre todo en aspectos como el control postural, la coordinación y los desplazamientos corporales. Dichos trabajos ofrecen una base empírica que respalda los propósitos de esta exploración, entre los que se incluyen estimular el equilibrio favorecer la interacción ente pares y analizar el efecto de las estrategias lúdicas en el progreso motor de los pequeños.

En la India, Gümüşdağ (2019) se llevó a cabo un estudio para observar cómo influye los juegos concretos y organizados en el progreso motriz de niños en edad temprana. A lo largo de dos meses, los infantes participaron en actividades lúdicas planificadas que incluían desplazamientos, saltos y ejercicios de equilibrio. Al finalizar, se evidenciaron avances

notables en la coordinación motora y en el control postural, en contraste son un grupo de referencia que no practicó este tipo de dinámicas. Estos resultados guardan relación directa con uno de los propósitos principales de la averiguación: fortalecer el equilibrio y la coordinación a través de juegos guiados.

En una investigación realizada en Chile, Mora (2025) se examinaron cómo los juegos de movimiento influyen en la evolución física de infantes en edad preescolar. El investigador aplicó una estrategia casi experimental, llevando a cabo una actividad basada en juegos motores a lo largo de diez semanas. Los hallazgos revelaron un ascenso notable en las prácticas de movimiento y manejo de objetos de los infantes. Igualmente, se notó un aumento en el beneficio y la presencia activa de los niños en tareas físicas. Este análisis confirma la función esencial del juego como forma de incentivo motriz e indica que los docentes deben promover áreas recreativas con objetivos formativos definidos.

En este contexto a nivel nacional, Quimís *et al.* (2025) señalan que realizaron un estudio con el propósito de analizar de qué manera el juego libre influye en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en niños y niñas de 3 a 5 años. Utilizando observaciones detalladas y seguimiento del avance, encontraron que jugar libremente en patios y áreas grandes mejora la realización de movimientos esenciales como correr, escalar y arrojar objetos. Asimismo, llegaron a la conclusión de que el ambiente físico de la escuela tiene un impacto directo en el desarrollo motor, lo que recalca la importancia de contar con espacios apropiados para la actividad física. Este estudio nacional destaca la importancia de considerar tanto el entorno físico como la libertad de movimiento al planificar el currículo educativo.

Otro estudio a nivel Nacional como nos menciona, Chavez y Tapia (2023), se llevó a cabo una investigación sobre cómo el uso estratégico del juego puede potenciar las habilidades motoras gruesas en niños de la etapa inicial II. Implementaron sesiones educativas con juegos

diseñados, como circuitos motores, y observaron avances en destrezas como saltar, correr y coordinar movimientos. Los docentes que participaron estas acciones notaron una mayor motivación de los infantes hacia la agilidad corporal y un aprendizaje más profundo a través del juego. Dicho estudio resalta la importancia del profesor como guía del juego con fines educativos y de desarrollo.

En el sector norte de Quito, en el Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” ha implementado un plan orientado al fortalecimiento de la psicomotricidad a través de programas recreativos que estimulen los sentidos y actividades recreativas al aire libre. De acuerdo con información interna reunida por los educadores, los niños de 3 a 4 años que intervienen de forma constante en estas tareas muestran una coordinación y un dominio de su postura superiores. El plan prioriza el uso de elementos reutilizados y entornos naturales para impulsar un crecimiento completo. Los profesores han notado que el juego no solo beneficia la motricidad gruesa, sino también potencia la convivencia, la protección personal y la seguridad en sí mismos, aspectos fundamentales en esta etapa infantil.

1.2 Fundamentación Teórica.

Entender la manera en que las actividades lúdicas influyen de manera significativa en los movimientos amplios resulta fundamental, ya que permite diseñar actividades educativas y a la vez recreativas que fortalezcan estas destrezas desde la primera infancia, favorecidos así un crecimiento integral, saludable y equilibrado. El juego o diversión representa una pieza clave en su crecimiento, sobre todo porque es cuando sus movimientos grandes se perfeccionan notablemente. Al jugar, descubren el mundo que les rodea, hacen más fuertes sus músculos y aprenden a coordinar mejor sus movimientos, lo cual es vital para que crezcan de manera completa. Distintos estudios sobre el crecimiento infantil señalan que jugar es fundamental para aprender habilidades físicas básicas como correr, brincar o tirar cosas.

1.3 Tipos de Variables.

En esta investigación se abordarán dos variables que resultan esenciales, ya que permiten reconocer, medir y analizar los fenómenos objeto de estudio. Estas variables son:

1.3.1 El juego.

El tiempo libre y el juego se considera fundamentales para el impulso general de los infantes, en especialmente en el contexto escolar, diversos estudios coinciden en que estas actividades no solo potencian la creatividad y la interacción social, sino que también desempeñan un papel clave en el fortalecimiento de la motricidad gruesa. En este sentido, Cáceres y Maestre (2024), en colaboración con la Universidad Complutense de Madrid y la Fundación Crecer Jugando, revelaron que el 76 % de los aprendices de primaria se sienten más imaginativos cuando disfrutan de su tiempo libre sin pantallas, y que el 61 % mejora sus habilidades sociales mediante juegos de mesa o actividades manuales. Estos datos refuerzan la importancia de integrar espacios lúdicos en la jornada escolar como estímulo para el progreso físico, emocional y social.

La relevancia de incluir espacios recreativos en el día escolar como una motivación para el avance físico, emocional y social se ve reforzada por estos datos. Lozada, (2023) señala en cambio, que el empleo del método Montessori, mediante actividades como andar por líneas, llevar objetos con cucharas y transitar circuitos de movilidad, crea un ambiente estructurado y visualmente atractivo que promueve el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y de equilibrio. Su estudio revelo que después de aplicar estas tácticas, el 70% de los niños alcanzaron un nivel alto de desarrollo motor, lo que señala un notable refuerzo del sistema muscular general. Asimismo, se resalta que estas acciones fomentan la independencia y autonomía de los niños, pues el método Montessori posibilita que los niños consigan un mayor dominio sobre sus movimientos y habilidades a través de la exploración activa.

Planificación pedagógica del juego. Involucra una integración sistemática de juegos en el currículo, no solamente como entrenamiento, sino como una estrategia pedagógica fundamental para el crecimiento del niño. Guerrero (2023) indica que una buena estructura del juego fomenta la implicación dinámica, la creatividad y el interés de los estudiantes, lo cual propicia un aprendizaje con sentido significativo. Asimismo, enfatizan que el diseño del juego debe tener en cuenta los contextos y necesidades particulares de los niños para optimizar su efecto educativo.

Inclusión del juego en la planificación curricular. Para fomentar un aprendizaje significativo en los primeros años de vida, es fundamental incluir el juego como parte de la planificación educativa, los niños y las niñas tienen la posibilidad de investigar, experimentar y generar saberes de modo dinámico y ameno mediante el juego. En esta línea, Garrido *et.al* (2024) señalan que: El esparcimiento es un espacio en el que se puede gozar de la experiencia estética; allí pueden interactuar con la sociedad, la cultura y el medio ambiente, así como ser libre e individual, son factores esenciales para que los infantes tengan la oportunidad de expresarse a sí mismos.

Del mismo modo, UNICEF (2018) resalta que la práctica lúdica constituye un método eficaz para fomentar las prácticas sociales, emocionales y mentales en la infancia, por lo tanto es necesario que los maestros incorporen actividades lúdicas en sus planes de enseñanza para fomentar un espacio de aprendizaje colaborativo y emprendedor UNICEF. Planificar juegos educativos implican añadir actividades recreativas al plan de estudios, lo que valida su relevancia para el desarrollo integral del niño.

Objetivos del juego. Cevallos y Erazo (2023), afirman que el propósito de diseñar un juego debe ser explícito, con el objetivo de fomentar las habilidades sociales, motrices y cognitivas de los niños. Para contribuir verdaderamente al desarrollo integral, es esencial

establecer objetivos concretos en las propuestas recreativas. Cuando los docentes establecen estos objetivos tienen la posibilidad de seleccionar actividades recreativas que se adecuen al currículo y a la vez se ajusten a las características específicas de cada grupo. Esto demuestra que además de ser un espacio de aprendizaje el juego tiene que asegurar la participación activa y la inclusión de todos los niños y niñas sin tener en cuenta sus circunstancias o experiencias pasadas. Por este motivo, planear actividades con propósitos bien definidos se vuelve una táctica fundamental para utilizar todo el potencial educativo y de formación en actividades lúdicas.

El juego no se reduce a ser solo una forma de diversión en el contexto educativo, sino que es un recurso que beneficia las habilidades de los niños en todos los aspectos: social, emocional y cognitivo. Según Vargas *et al.* (2021), utilizar el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de matemáticas permite que los alumnos comprendan conceptos complejos de una manera más accesible, lo cual potencia su capacidad para razonar lógicamente y resolver problemas, además los juegos fomentan la creatividad, la autonomía y el trabajo en equipo, habilidades fundamentales para el desarrollo integral de los infantes. Por lo tanto, los propósitos del juego deben ser relacionados de manera estrecha con el contenido escolar, para que cada actividad recreativa contribuya al aprendizaje académico y al desarrollo de habilidades esenciales.

Relación juego–contenidos de aprendizaje. Es crucial que, según Rincón *et al.* (2023), los juegos se organicen de acuerdo con las metas de aprendizaje que se pretende lograr, porque esto hace más fácil la interpretación y la retención de los contenidos en la memoria. Cuando se trata del juego se incorpora en las diversas áreas de la escuela, lo que hace que el aprendizaje sea más relevante y en sintonía con la situación de los niños, además brinda la posibilidad de implementar lo que se aprende en situaciones específicas, fortaleciendo la capacidad de solucionar problemas. Por ello, los docentes tienen el reto de crear propuestas lúdicas que estén

ligadas al currículo de educación inicial y que inviten a la participación activa de todo el grupo. Solo de esta manera, el proceso de enseñanza en la infancia alcanza verdadera eficacia, al vincular el juego con los saberes adquiridos.

Aplicación del juego en el aula. Según lo que Espinoza y Arteaga (2023) sostienen, el juego en el aula potencia las habilidades mentales, emocionales y físicas, lo cual propicia un desarrollo completo del niño. Incluir actividades recreativas en el ambiente escolar como parte fundamental de la pedagogía significa implementar dinámicas lúdicas, esta estrategia resalta la relevancia de generar un ambiente de experiencias que fomenten la participación entusiasta de los estudiantes empleando herramientas apropiadas y destinando el tiempo suficiente para el juego.

Participación activa de los niños en las actividades lúdicas. Según Cano-Quintero (2023), jugar en compañía fomenta que los alumnos establezcan conexiones, se comuniquen y cooperen, creando un ambiente en el que todos se sienten reconocidos y pertenecen a un mismo grupo. Es fundamental que los niños participen activamente en las dinámicas de juego para su desarrollo integral. Mediante el juego activo, ellos encuentran sus preferencias, manifiestan emociones y mejoran sus habilidades sociales. Por lo tanto, es fundamental que participen activamente en estas acciones, porque no solo fomentan su desarrollo en varias áreas, sino que además promueven la autonomía. La aptitud para tomar decisiones y resolver conflictos, capacidades esenciales tanto para el aprendizaje en la escuela como para la vida diaria.

Uso de materiales adecuados. Es esencial utilizar los recursos apropiados en el aula para promover el juego y facilitar el aprendizaje. Según Vargas *et al.* (2021), seleccionar los materiales educativos apropiados ayuda a los niños a examinar y entender conceptos analíticos de una forma relevante y práctica. Los materiales deben ser seguros y accesibles, además de ajustarse a la edad y las características de los estudiantes, con el propósito de promover la experimentación, el manejo y la creatividad. El empleo de recursos diversos y llamativos,

además, genera un entorno educativo motivador al despertar la curiosidad e interés por aprender. Por lo tanto, los maestros tienen que elegir y estructurar con cuidado los recursos que emplearán en las tareas lúdicas, garantizando así su pertinencia y efectividad en el proceso de formación.

Tiempo destinado al juego. Para el desarrollo de los niños, es esencial incluir espacios de diversión lúdica en la rutina diaria de la escuela. De acuerdo con UNICEF (2018), la actividad lúdica no se puede ver como un elemento secundario, sino como una parte fundamental del proceso educativo, estas instancias ofrecen a los pequeños la oportunidad de distenderse, interactuar con sus pares y aplicar lo que han aprendido en situaciones cotidianas. Del Pozo y Mendoza (2025), por su parte, afirman que el juego es fundamental en la educación inicial porque favorece la realización de las metas pedagógicas y fomenta un desarrollo completo desde los primeros años. No obstante, el tiempo dedicado al juego en las aulas suele ser escaso debido a la presión de avanzar con los contenidos curriculares, a pesar de su relevancia. Por lo tanto, es imprescindible que los maestros reconozcan su valor educativo y le proporcionen un espacio justo en la jornada escolar. Así, los niños podrán jugar con el fin de explorar, experimentar y aprender, lo cual potencia su desarrollo integral y garantiza aprendizajes más relevantes y perdurables.

Valor educativo del juego. Dado que estimula el desarrollo de los niños en términos sociales, emocionales y cognitivos, la actividad tiene un alto valor educativo. Se considera una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza porque ayuda a adquirir habilidades y conocimientos básicos. El juego, de acuerdo con Ávila *et al.* (2024), funciona como un recurso natural para disminuir el estrés, facilitando a los niños liberar tensiones y gestionar sus emociones de forma más sana. Asimismo, Saavedra *et al.* (2023), destacan que el uso de actividades lúdicas en el salón de clases potencia tanto las habilidades cognitivas como las

socioemocionales, lo cual fomenta aprendizajes más relevantes y con un efecto más profundo en la vida de los alumnos.

El juego promueve el desarrollo de las habilidades motoras, sociales, emocionales y cognitivas, al tiempo que brinda a los niños la oportunidad de explorar su entorno, expresar sus sentimientos y aprender de manera activa y significativa, los momentos de recreación refuerzan la autonomía estimulan la imaginación y desarrollan la capacidad para afrontar y resolver problemas, lo que los convierte en un recurso esencial en el proceso educativo. Según UNICEF (2018) el juego es un derecho fundamental de la infancia y un componente esencial de una educación de alta calidad.

Relación del juego con objetivos del desarrollo infantil. El juego está estrechamente relacionado con los objetivos del desarrollo infantil, ya que favorece el crecimiento cognitivo, emocional, social y físico de los niños. Alvarez *et al.* (2025), menciona que "el juego anima cosas como recordar, prestar atención y pensar bien, y también hace que aprendan a hablar y comunicarse mejor" (p. 2). Además, ayuda a regular las emociones y a reducir el estrés facilitando la adaptación a distintos entornos sociales y educativos. Por ello, el juego debe considerarse un componente esencial para alcanzar las metas del desarrollo infantil y debe integrarse activamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Percepción del docente sobre el juego como estrategia pedagógica. La manera en que los docentes conciben el uso del juego en la enseñanza incide de forma directa en la manera en que se lo aplica dentro del aula. Esa visión puede estar influenciada tanto por limitaciones en la formación profesional como por la tendencia a minimizar su verdadero valor educativo. Resulta indispensable que los educadores reconozcan el potencial del juego como recurso didáctico y se preparen para emplearlo de manera adecuada, incorporándolo de forma intencional y planificada en sus prácticas pedagógicas.

A veces, hablar de juego en el aula puede generar cierta controversia, porque no siempre se lo considera una estrategia pedagógica legítima. No obstante, es una herramienta didáctica valiosa que los maestros pueden agregar a su planificación para mejorar el aprendizaje. Sobre este tema, Rodríguez *et al.* (2023), sostiene que los profesores son conscientes de las ventajas del juego y lo incluyen en sus lecciones como una herramienta para promover el desarrollo integral de los niños. Esta perspectiva da lugar a la elaboración de experiencias lúdicas que, además de reforzar el aprendizaje, son una herramienta fundamental para fomentar las habilidades cognitivas, socioemocionales y la interacción con el ambiente.

Impacto del juego en la atención y motivación de los niños. El juego tiene un impacto directo en la atención y la motivación de los niños, ya que no solo facilita el aprendizaje, sino que también ayuda a que los pequeños se concentren durante periodos más largo. De acuerdo con Carrillo *et al.* (2020), el juego logra capturar el interés de los estudiantes, incrementar su motivación promover una participación activa en las tareas escolares.

Si bien también hace que el lugar se sienta acogedor y divertido lo que ayuda a las personas a recordar, aprender y retener nuevos conocimientos, este entorno posibilita que los maestros vinculen los temas académicos con vivencias relevantes, promoviendo así el pensamiento crítico y la habilidad de análisis en los pequeños. Por lo tanto, el entretenimiento escolar no solo mejora la experiencia educativa, sino que además se convierte en una táctica novedosa que fomenta el desarrollo completo en el ambiente escolar.

Valoración de los aprendizajes adquiridos mediante el juego. Se emplean métodos de evaluación que consideran el juego como una actividad natural para aprender, con el fin de evaluar lo aprendido a través del juego en los niños pequeños. "El proceso de aprendizaje mediante el entretenimiento puede ser evaluado al observar cómo los niños participan, experimentan y exploran de manera activa en actividades recreativas", sostiene el informe de

UNICEF (2018, p. 7). Esto contribuye a que los profesores se den cuenta de cómo sus estudiantes maduran, cómo interactúan con otros y cómo se sienten, todo de manera natural, al observar el juego desde la perspectiva educativa y describirlo, se pueden obtener indicios de cómo progresan los niños al planear ideales sobre cómo enseñar y cómo asistir a cada uno.

Además, el uso del juego como herramientas educativas no solo aporta beneficios en el ámbito académico, sino que también impulsa destrezas fundamentales para el crecimiento general de los niños. El aprendizaje a través del juego reconoce, del *Child Care Resource Center* (CCRC, 2025) "la curiosidad innata de los niños y la potencia mediante la exploración y el descubrimiento" (párr. 3). Esta modalidad de método fomenta la capacidad para resolver problemas, la creatividad y la motivación interna, factores esenciales que se deben considerar al evaluar el proceso de aprendizaje, los maestros pueden observar que los estudiantes aplican sus conocimientos, experimentan con ideas nuevas y fortalecen competencias esenciales en un entorno seguro y motivador cuando incorporan actividades recreativas en la enseñanza. De esta manera, el juego se convierte en una estrategia pedagógica útil que promueve no solamente el aprendizaje profundo sino también el crecimiento personal.

1.3.2 Variable Independiente- Desarrollo motor.

Los niños muestran evolución importante en su capacidad motora intensa entre los 3 y 4 años, lo cual se demuestra en un control y coordinación corporal mejorados, en este tiempo ya son capaces de correr con mayor seguridad saltar usando ambos pies, lanzar y atrapar pelotas grandes, así como subir y bajar escaleras alternando cada pie. La psicomotricidad gruesa se refiere a las habilidades que requieren el uso de los músculos principales del cuerpo, cruciales para realizar acciones como correr, saltar o sostener el equilibrio.

Varios estudios destacan la importancia de los juegos clásicos con el fin de desarrollar estas competencias. Por ejemplo, Castillo (2022), realizó una prueba en Perú y descubrió que

existe una correlación positiva entre estas dinámicas lúdicas y el progreso de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años, el estudio mencionado evidenció un avance significativo en las capacidades motoras, el cual se ve favorecido por el movimiento continuo y la indagación del medio ambiente. En este contexto, el progreso de las habilidades motoras en la primera infancia no solo se basa en factores biológicos, sino que también está influenciado por el entorno físico y social. Esto hace necesario proporcionar espacios y oportunidades para que los niños puedan moverse y experimentar.

Coordinación dinámica general. El balance dinámico global constituye un componente fundamental en la educación inicial, ya que contribuye a que los niños realicen movimientos diversos y complejos, los cuales son esenciales para su progreso físico y mental. Se puede notar esta habilidad en acciones como subir, trotar o tirar objetos, que requieren la colaboración de diferentes sistemas corporales. De acuerdo con la *Ficha de la experiencia de aprendizaje* del Ministerio de Educación del Ecuador (2020), acciones como lanzar, patear o atrapar cosas ayudan significativamente al desarrollo de los movimientos globales durante la niñez. Estas labores no solo optimizan la coordinación, sino que además aumentan la independencia y la seguridad de los niños. De igual manera, usar circuitos de ejercicios con diversas estaciones puede ser una táctica pedagógica eficaz y atractiva para fomentar la coordinación dinámica general en el salón de clases.

Correr. Con el fin de obtener un desplazamiento seguro y efectivo, es necesario que diferentes sistemas del cuerpo trabajen en conjunto, esto es lo que se necesita para correr, una habilidad fundamental del movimiento humano. La coordinación de los músculos tiene un papel fundamental en este proceso, porque permite que los movimientos sean precisos y armoniosos. Como indican Lim *et al.* (2020), la coordinación de los músculos posibilita llevar a cabo gestos técnicos bien organizados, lo cual es esencial en actividades como trotar o carreras, por otra parte, varios estudios enfatizan que es crucial mantener el equilibrio del

cuerpo durante la carrera para prevenir tropiezos y conserva el equilibrio, esencialmente si el terreno tiene irregularidades. Por lo tanto, potenciar la coordinación dinámica se vuelve un factor crucial para maximizar el desempeño al correr y reducir el riesgo de padecer lesiones.

Saltar. Saltar es una actividad que integra fuerza, estabilidad y control de la postura corporal, constituye una destreza compleja que requiere la coordinación de varios movimientos para obtener impulso y aterrizar con seguridad. La coordinación motora gruesa es esencial en este procedimiento porque posibilita que los movimientos sean más precisos y dinámicos. Los juegos tradicionales, como la rayuela o la cuerda, ayudan a que se salte de manera correcta, según lo indican Angulo *et al.* (2023). Además, la práctica regular de ejercicios que involucren saltos no solo fortalece los músculos, sino que también optimiza la percepción del cuerpo en el espacio y propicia un desarrollo motriz más integral.

Lanzar. Lanzar es una destreza que combina la coordinación ojo-mano, la fuerza y la precisión. La ejecución efectiva de un lanzamiento requiere la integración de múltiples sistemas sensoriomotores sobre todo la coordinación muscular es fundamental para realizar movimientos ordenados y dirigidos, esenciales en actividades como lanzar una pelota. Además, los juegos en los que hay que lanzar ayudan a que los niños mejoren su coordinación motora gruesa, lo cual favorece tanto su desarrollo físico como su aprendizaje. Por ello, proponer actividades que incluyan lanzamiento resulta muy positivo para su crecimiento integral.

Equilibrio. Según Guerrero (2023), actividades como caminar sobre una cuerda o en el suelo, equilibrarse en un pie con los brazos extendidos y algunos juegos tradicionales como "Simón dice" que puedan incluir movimientos de equilibrio, son recomendadas para fortalecer esta habilidad en los niños. En Educación Inicial, el desarrollo del equilibrio es crucial, ya que permite a los niños realizar actividades con seguridad y eficacia, logrando poseer un correcto control de la postura y con ello poder desplazarse por superficies irregulares.

Caminar en línea recta. Trasladarse en línea recta indica la proyección del equilibrio dinámico, el cual necesita la acción de las funciones de los sistemas sensoriales y motores para una trayectoria segura. Bulnes (2024), señala que “nuestro equilibrio depende de algunos sistemas: el visual, el muscular, el propioceptivo, el vestibular, el sistema nervioso central...”. Por ello que se debe asegurar el mejoramiento y mantener el equilibrio en todas las edades para poder realizar ejercicios más complejos, por ende, caminar en línea recta es una destreza básica que se va adquiriendo desde tempranas edades.

Mantener el equilibrio en un pie. Esta es una prueba común que se le ha llegado a aplicar a los niños desde tempranas edades, pues al evaluar esta habilidad se requiere de la activación de varios músculos que estabilizan e integran sensorialmente una postura estable, el practicar estos ejercicios que puedan desafiar el equilibrio, como el yoga, puede llegar a mejorar significativamente esta capacidad. Además, el entrenamiento del equilibrio puede prevenir caídas y mejorar la calidad de vida, especialmente en personas mayores o con patologías. Por lo tanto, mantener el equilibrio en un pie es una habilidad esencial que refleja la salud del sistema de equilibrio de una persona.

Mantener el control de su postura. Se debe considerar como crucial la ejecución de movimientos coordinados y eficientes pues esto permite que los infantes realicen actividades físicas con mayor seguridad y eficiencia. Teniendo en cuenta a Reznick *et al.* (2021), el equilibrio y la postura están relacionados entre sí y dependen de la integración de varios sistemas corporales, logrando un control postural más idóneo con el cual nos ayudara a evitar lesiones, y poder tener una mejor postura y equilibrio en los niños, con la ayuda de ejercicios que desafíen la estabilidad corporal.

Desplazamiento por superficies irregulares. La estabilidad del cuerpo mejora la percepción y la capacidad de adaptación a situaciones externas. La práctica de este, permite

trabajar y fortalecer los músculos estabilizadores y, por lo tanto, también el conjunto de la coordinación. Asimismo, caminar sobre superficies irregulares potencia la capacidad anticipatoria y de reacción al cambiar el entorno en el que se produce la acción. Es importante que la práctica de estas actividades y ejercicios se haga de acuerdo a las capacidades de cada niño, ofreciendo tareas y desafíos a las habilidades de movilidad que produzcan mejorar continuamente, la corrección y el seguimiento de esta habilidad motora.

Fuerza muscular. Esta habilidad física que permite a los niños realizar distintos movimientos que requieren el uso de la musculatura. Durante la Educación Inicial, fortalecer la musculatura resulta clave, ya que les permite desenvolverse mejor en las actividades dirigidas y favorece el desarrollo del sistema óseo y muscular. De acuerdo con la propuesta educativa del MINEDUC (2020), acciones como subir y bajar escaleras alternando los pies o desplazarse gateando entre pequeños obstáculos son prácticas muy útiles para estimular tanto la fuerza como la coordinación de los miembros inferiores.

Sube y Baja Escaleras. Según Reznick *et al.* (2021) durante la locomoción humana, tanto la cinética como la aceleración de las extremidades inferiores cambian constantemente. Para entender estas fluctuaciones, es esencial observar actividades como el ascenso y descenso de escaleras, esta actividad demanda equilibrio, coordinación y fuerza muscular, ya que exige la movilización de los músculos del torso y las piernas para levantar y regular el cuerpo en movimiento. Asimismo, el ejercicio frecuente de subir y bajar escaleras tiene el potencial de fortalecer los músculos y optimizar la resistencia del sistema cardiovascular, lo que contribuye a un mejor estado de salud general, entonces, esta actividad es un indicador significativo de la funcionalidad física y la fuerza muscular.

Gatea. Esta consiste en una capacidad motora que necesita que brazos y piernas trabajen en conjunto, al tiempo que los músculos del tronco se refuercen. Esta acción resulta

crucial para el crecimiento muscular de los niños, puesto que opera como el punto de partida para movimientos más complejos. Según diversas investigaciones, practicar ejercicios vinculados con el gateo mejora la coordinación y fortalece los músculos que posteriormente se emplean para caminar. Además, esta práctica promueve el desarrollo del sistema nervioso central al contribuir a la integración de las sensaciones y la regulación del movimiento.

Levanta objetos de peso moderado. Para levantar objetos de peso moderado, es necesaria fuerza muscular, una técnica adecuada y percepción del propio cuerpo, la realización de esta capacidad requiere la estimulación de varios grupos musculares, como los del tronco, los brazos y las piernas. La práctica común de alzar objetos puede fortalecer estos músculos y optimizar el rendimiento durante las actividades cotidianas. También, el enseñar técnicas adecuadas para levantar objetos posee el potencial de prevenir lesiones y fomentar la salud musculoesquelética. Debido a esto, la capacidad para levantar objetos de peso medio es un indicador relevante de la fuerza de los músculos y del estado general de salud física.

1.7 Marco Legal.

El juego es un derecho esencial para los menores y no solo constituye un recurso educativo, sino que también está respaldado por leyes en el país y en el extranjero. Las escuelas tienen la obligación de incorporarlo en sus actividades y métodos de enseñanza, ya que las leyes y los convenios enfatizan su importancia en el desarrollo integral infantil. Por esta razón, es relevante saber que existen leyes, convenios y directrices que regulan el juego en el contexto escolar para garantizar su uso justo y correcto para todos.

1.7.1 Currículo de Educación Inicial del Ecuador.

Conforme a la argumentación pedagógica basada en Ecuador, se estima que la actividad lúdica es un elemento fundamental para el desarrollo educativo y la mejora completa de los niños durante su niñez. El currículo de educación inicial perteneciente al Ecuador determina, de forma clara, la relevancia que tiene el esparcimiento como estrategia pedagógica que

promueve la indagación, la creatividad y el desarrollo de aprendizajes importantes, este marco jurídico guía a los maestros y a las instituciones educativas en la planificación de actividades recreativas con objetivos pedagógicos, garantizando que se respeten los derechos de los niños y que el proceso educativo sea de calidad desde la infancia.

Artículo 1: Importancia del juego en la infancia

El Ministerio de Educación del Ecuador destaca que el juego es la actividad más genuina y esencial en la primera infancia. Los pequeños se involucran de manera holística, con cuerpo, mente y espíritu, a través del juego. Exploran y experimentan su entorno con seguridad, lo que les posibilita el desarrollo de capacidades físicas, sociales, emocionales, sentimentales y intelectuales.

Este recurso es un instrumento esencial para el aprendizaje en la fase inicial, porque por medio de estas actividades los niños tienen la oportunidad de desarrollar múltiples habilidades a la vez. Esto se debe a que el juego potencia su motricidad y, al mismo tiempo, estimula sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas. El juego posibilita que los niños exploren, descubran y construyan su entorno de manera segura y libre, a lo largo de este proceso, se mueven físicamente de distintas formas, interactúan con sus compañeros y logran manifestar sus sentimientos, es posible señalar que el juego es una técnica pedagógica que fomenta el crecimiento integral de los niños, ya que constituye una parte fundamental del proceso educativo en sus primeros años de vida.

Artículo 2: Organización de espacios de juego

Según el Currículo de Educación Inicial (2014) los rincones lúdicos deberían estar situados en igual manera en el aula como fuera de ella, dotados de material estimulante que despierte la curiosidad del niño y organizados para adecuarse a las particularidades del entorno,

estos lugares tienen que ser seguros y propiciar un juego sin restricciones y creativo para los niños.

Es primordial que los docentes tomen mucha importancia en disponer espacios adecuados para el juego tanto dentro como fuera del aula de clase, estimulando la actividad física y mental del niño. Estos ambientes deben ser seguros, accesibles y motivadores para el ente estudiantil, deben poseer materiales diversos que lleguen a despertar el interés por el desarrollo del juego. Los rincones de juego deben estar organizados estratégicamente y que puedan responder a las diferentes necesidades e intereses de cada infante, con lo cual puedan promover su desarrollo motor a través del movimiento y la exploración continua. La calidad del entorno físico tiene un impacto directo en la capacidad de los educandos para aprender jugando. Por ello, el docente debe planificar y adaptar estos espacios de forma creativa. A través de ellos, se favorece la iniciativa, la autonomía y la coordinación motora de los infantes.

1.7.2 Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador reconoce a la niñez como un grupo de atención prioritaria, garantizando su desarrollo integral en todos los ámbitos. En este sentido, el juego se entiende no solo como una actividad recreativa, sino como un derecho fundamental que contribuye al bienestar, la formación y la participación activa de los niños y niñas en la sociedad.

Artículo 44: Desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes

“El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.”

En este artículo nos resalta que el Estado, la familia y la sociedad tiene el deber y la obligación prioritaria de asegurar el desarrollo integral de los niños. Esto implica en garantizar todos sus derechos velando por su bienestar físico, emocional y social desde los primeros años de vida, la infancia debe ser considerada en todo momento como el grupo de atención prioritaria todas sus necesidades deben estar por encima de los intereses de otros sectores. En esta protección está incluida el derecho a jugar, moverse libremente y de poder participar en actividades que potencien su desarrollo motor. Este interés del infante por jugar debe guiar las acciones, leyes y políticas. Así pues, este contexto toma primordialmente al juego como parte fundamental de su desarrollo saludable y de su crecimiento.

Artículo 46: Atención integral a menores de seis años.

“El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: 1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.”

Este apartado nos establece que los niños y niñas menores de seis años deberán recibir atención integral la cual deberá cubrir sus necesidades educativas, salud, nutrición y de protección. esto debe ser orientada a garantizar su desarrollo en un ambiente seguro y respetuoso de todos sus derechos. En este marco se puede mencionar al juego y la actividad física como componentes esenciales para el fortalecimiento de su motricidad gruesa y fina. Por ello es fundamental que el Estado promueva programas educativos que incluyan actividades lúdicas, que contribuyan en la maduración psicológica y física del niño. La educación inicial debe incorporar estrategias metodológicas centradas en el juego, permitiendo que el niño explore su imaginación, corra libremente, salte indefinidamente y se pueda expresar sin ningún preámbulo. Así se llega a construir bases sólidas para un correcto desarrollo integral.

CAPITULO II: MATERIALES Y MÉTODOS.

2.1 Tipo de Investigación.

Este estudio se apoya en varios tipos de investigación, que a continuación se explican de manera breve:

2.1.1 Investigación Aplicada

Este estudio tiene un enfoque práctico porque busca resolver problemas específicos empleando conocimientos científicos existentes. Este tipo de investigación se enfoca en hallar soluciones prácticas dentro de circunstancias determinadas, empleando métodos que hagan más fácil la puesta en práctica de resultados eficaces. Según señala, la revista Appinio (2024) este método "se enfoca en solucionar problemas concretos de la vida real o en optimizar productos, prácticas y servicios", la investigación aplicada aporta de manera significativa al avance y crecimiento de múltiples disciplinas, proporcionando soluciones fundamentadas en evidencia y eficaces, para que esta investigación funcione de manera adecuada, es preciso entender que los resultados sean útiles y válidos.

2.1.2 Investigación Explicativa

Este tipo de investigación tiene como objetivo entender qué causa y qué consecuencias producen los fenómenos analizados, estableciendo conexiones entre variables. Este tipo de análisis facilita el entendimiento sobre cómo los eventos ocurren, proporcionando una visión profunda de sus procesos internos. De acuerdo con Muguira, (2019) "este tipo de investigación posibilita que el investigador profundice en el tema y formule hipótesis que después pueda verificar", este enfoque se distingue por su perspectiva analítica y su habilidad de formular teorías que den cuenta de los fenómenos observados, dicha investigación explicativa es esencial para el progreso de la competencia científica, dado que facilita la validación de hipótesis y la creación de modelos teóricos robustos. Se utiliza frecuentemente en investigaciones

educativas, psicológicas y sociales con el objetivo de comprender las complejas dinámicas de la conducta humana.

2.2 Método Mixto.

Para comprender de manera más integral el fenómeno analizado, esta investigación se lleva a cabo mediante un enfoque mixto que fusiona métodos cualitativos y cuantitativos. Esta perspectiva posibilita analizar tanto las opiniones y experiencias de los educadores como las competencias motoras de los infantes. De acuerdo con George (2021), el enfoque mixto "fusiona los enfoques cualitativos y cuantitativos en una misma investigación para beneficiarse de las ventajas de cada uno" (p. 34). Esta metodología es particularmente relevante en investigaciones educativas que intentan entender fenómenos complejos desde diferentes puntos de vista.

La elección de un enfoque mixto proviene de la necesidad de examinar el fenómeno desde múltiples perspectivas, por un lado, se evalúa el progreso de la motricidad gruesa infantil a través de herramientas estandarizadas; por otro, se analizan las percepciones y prácticas educativas de los maestros respecto al uso del juego como recurso pedagógico. Como indica Costa (2024), esta combinación posibilita la triangulación de datos, lo que mejora la profundidad y validez del análisis.

El método mixto posibilita el establecimiento de conexiones y la personalización de esquemas entre variables, lo cual permite una visión más integral de los sucesos, por ejemplo, se puede encontrar una relación entre la observación de las prácticas docentes y el desarrollo motor de los niños, lo que proporciona evidencia empírica acerca de la eficacia del juego como estrategia educativa. Es fundamental combinar métodos cualitativos y cuantitativos para tratar la complejidad intrínseca del desarrollo de los niños y las prácticas pedagógicas en el ámbito educativo inicial.

2.3 Métodos de la Investigación.

Los métodos que se emplean con el fin de lograr las metas establecidas son:

2.3.1 Descriptivo: Posibilita especificar los rasgos y las conductas que se observan en los niños durante las actividades recreativas diarias.

2.3.2 Analítico-Sintético: Se utiliza para segmentar la información recopilada en secciones, examinar cada una por separado y posteriormente fusionarlas con el fin de obtener conclusiones.

2.3.3 Inductivo-Deductivo: Ayuda a crear generalizaciones basadas en observaciones particulares y a utilizar teorías existentes para el análisis de datos.

Estos métodos se integran con el fin de brindar una visión profunda y estructurada del fenómeno que se examina. Para describir las actividades de juego que los maestros implementaron y las respuestas motoras de los niños, se empleó el *método descriptivo*, el *método analítico-sintético* permitió desglosar las observaciones en elementos concretos, como categorías de juegos y habilidades motrices adquiridas, para después amalgamar esta información e identificar patrones y conexiones. En última instancia, se empleó el *método inductivo-deductivo* para interpretar los resultados, formulando generalizaciones a partir de las observaciones y utilizando teorías ya establecidas sobre el juego y el desarrollo motriz durante la infancia.

2.4 Técnicas.

Para conseguir la información requerida, se emplearon los siguientes métodos e instrumentos que se detallan a continuación:

2.4.1 Observación: Para registrar las habilidades motoras y los comportamientos durante actividades lúdicas, se empleó una ficha de observación estructurada con diez preguntas que tienen tres ítems cada una, esta herramienta posibilita una evaluación sistemática y directa del

desarrollo motor grueso en situaciones naturales, lo que asegura datos relevantes y exactos con respecto a las dinámicas reales de juego.

2.4.2 Encuesta: Se elaboró un cuestionario destinado a las maestras del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" con el objetivo de obtener datos sobre sus prácticas y percepciones relacionadas con la aplicación del esparcimiento para mejorar la motricidad. Se realizó un análisis cualitativo a través de preguntas cerradas de opción múltiple en la encuesta.

2.5 Instrumentos.

Los dos instrumentos fueron validados por especialistas en el área y se implementarán en la institución asignada a través del muestreo no probabilístico.

2.5.1 La ficha de observación: Se diseñó con base en indicadores concretos de desarrollo motriz grueso, con la fuerza, el equilibrio y la coordinación, lo que posibilita una valoración pormenorizada de las capacidades de los niños a lo largo de las actividades recreativas.

2.5.2 El cuestionario: Se diseñó para los maestros e incluyó preguntas acerca de la frecuencia y el tipo de juegos que emplean, además de su percepción sobre cuán eficaces son estas acciones para mejorar las habilidades motoras en los infantes.

La utilización simultánea de estas herramientas permite una visión completa del fenómeno, lo que favorece la triangulación de información y fortalece la validez de los resultados obtenidos.

2.6 Preguntas de Investigación

¿Qué tipos de juegos se utilizan en la Educación Inicial para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años?

¿Cuál es la incidencia del juego en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños de 3 a 4 años?

¿Qué percepciones tienen los docentes sobre la efectividad del juego como estrategia para el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años?

2.7 Participantes (población y muestra).

Son las personas o sujetos que servirán de apoyo como fuente de información para satisfacer las preguntas de investigación o tal es el caso poner a prueba las preguntas planteadas.

2.7.1 Población

La demografía estudiada estuvo formada por niños de 3 a 4 años y docentes en Educación Inicial del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden”, en Quito. Debido al tamaño reducido de la muestra y a las condiciones logísticas del estudio, se eligió un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este tipo de muestreo permite incluir a los participantes que están disponibles y dispuestos a colaborar, en investigaciones exploratorias o cuando el acceso a una población más amplia es limitado.

2.7.2 Muestra

La muestra final estuvo compuesta por 8 niños y 2 educadoras del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden”. Aunque el tamaño de la muestra es reducido, se consideró suficiente para los fines exploratorios de la investigación y para obtener una comprensión preliminar del fenómeno estudiado. Cabe señalar que los efectos logrados no pretenden ser generalizables a toda la población, sino ofrecer una base inicial que pueda ser ampliada en futuros estudios con muestras más amplias y representativas.

Tabla 1

Participantes

Población	Muestra.
Niños	8
Docentes	2

Nota: Autoría Propia.

2.8 Procedimiento de análisis de datos.

El procedimiento de análisis de datos se llevó a cabo en tres fases claramente definidas:

Primera fase: Se elaboraron los instrumentos de investigación consistentes en una ficha de observación que consto de 10 preguntas cerradas y una encuesta estructurada dirigida a docentes y estudiantes. La encuesta incluyó preguntas con una escala de tipo Likert, lo que ayudó a facilitar el proceso de tabulación de los datos.

Segunda Fase: Se realizó un pilotaje de los instrumentos con el objetivo de identificar posibles errores o ambigüedades. Una vez realizados los ajustes necesarios, se procedió a la aplicación definitiva de los instrumentos de los participantes seleccionados del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden”.

Tercera Fase: Se efectuó el análisis y discusión de los datos recopilados, seguida de su respectiva interpretación mediante el método de triangulación. Finalmente, se presentaron los resultados obtenidos y se formuló una propuesta de solución basada en la problemática identificada.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Objetivos específicos	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnicas e Instrumentos	Modos de respuesta
El Juego	“El juego es una actividad espontánea y significativa que promueve el desarrollo integral del niño, permitiéndole explorar, crear, socializar y aprender a través del movimiento y la interacción con su entorno”	Identificar los tipos de juegos que se implementan en el entorno educativo con niños de 3 a 4 años.	Planificación pedagógica	Inclusión del juego en la planificación curricular	¿Incluye actividades lúdicas en su planificación?	Técnicas: Encuesta	Escala: Siempre, Frecuentemente, A veces, Nunca.
				Objetivos del juego	¿Tienen objetivos pedagógicos definidos?		
				Relación juego– contenidos de aprendizaje	¿Están relacionados con contenidos?		
			Aplicación del juego en el aula	Participación activa de los niños en las actividades lúdicas.	¿Participan los niños activamente?		
				Uso de materiales adecuados.	¿Dispone de materiales adecuados?		
				Tiempo destinado al juego.	¿Dedica tiempo diario al juego?		
					Instrumento: Cuestionario.		

	(Rimascca <i>et al</i> , 2025)		Valor educativo del juego	Relación del juego con objetivos del desarrollo infantil	¿Favorece el juego el desarrollo integral?		
				Percepción del docente sobre el juego como estrategia pedagógica	¿Es una estrategia eficaz?		
				Impacto del juego en la atención y motivación de los niños	¿Mejora la atención y motivación?		
				Valoración de los aprendizajes adquiridos mediante el juego	¿Evalúa aprendizajes mediante el juego?		
Desarrollo motor grueso.	“El desarrollo motor grueso se refiere a la adquisición de habilidades que implican movimientos amplios y el uso de los grandes grupos musculares, fundamentales	Evaluar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años.	Coordinación dinámica general	Corre	¿Corre sin tropezar?	Técnica: Observación Instrumento:	Escala: I: Iniciado EP: En proceso A: Alcanzado
				Salta	¿Salta con ambos pies?		
				Lanza	¿Lanza una pelota hacia adelante?		
			Equilibrio.	Camina en línea recta.	¿Camina en línea recta?		
				Mantiene el equilibrio.	¿Se mantiene en un pie por 5 segundos?		
				Control postural.	¿Controla su postura?		

	para el equilibrio, la coordinación y la movilidad del niño” (Moretti <i>et al</i> , 2020)			Desplazamiento por superficies irregulares.	¿Se desplaza en superficies irregulares?	Ficha de observación	
			Fuerza muscular.	Sube y baja escaleras.	¿Sube y baja escaleras si ayuda?		
				Gatea.	¿Gatea con agilidad?		
				Levanta objetos moderados.	¿Levanta objetos de peso moderado?		

Fuente: Elaboración Propia.

CAPITULO III: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

3.1 Encuesta.

Para poder cumplir con el objetivo de analizar como el juego interviene en el progreso de las habilidades motrices en los niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” se utilizó una encuesta a las docentes que consta de 10 interrogantes que se detallan a continuación con su respectivo análisis y discusión de cada ítem.

Pregunta 1: ¿Incluye usted actividades lúdicas (juegos) en su planificación curricular?

Tabla 3

Incluye actividades lúdicas

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1	Siempre	1	50.00 %
P2	Frecuentemente	1	50.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y Discusión.

En la tabla 2 se puede observar que la (P1 y P2) incluyen actividades lúdicas en su planificación curricular: un 50 % lo hace siempre y el otro 50 % con frecuencia. Esto demuestra una práctica pedagógica consolidada y un consenso colectivo acerca de la importancia de la diversión como estrategia educativa. A pesar de que la muestra es reducida (dos participantes), la semejanza en las respuestas sugiere una cultura colectiva que aprecia el uso de la lúdica en la enseñanza.

Estos descubrimientos muestran un compromiso importante del personal docente con un enfoque que se centra en el aprendizaje activo, el hecho de incluir juegos de manera continua indica que las educadoras intentan crear entornos significativos y motivadores, lo que contribuye al desarrollo integral del niño. Sin embargo, como ninguna de las profesoras eligió

"a veces" o "nunca", podría ser que haya una visión idealizada de la práctica en vez de un enfoque crítico. y contextualizada. Sería importante profundizar en cómo se lleva a cabo realmente esa inclusión: qué tipos de juegos se utilizan, con qué frecuencia, y en qué áreas del currículo se incorporan.

Comparando con estudios recientes sobre educación infantil, encontramos respaldo en la literatura científica. Por ejemplo, Reinoso *et al.* (2024) hallaron que las tácticas lúdicas fortalecen el aprendizaje significativo en Lengua y Literatura, aumentando la participación y creatividad, aunque enfrentan barreras como recursos limitados. De tal manera se puede mentar que el play-based learning beneficia el perfeccionamiento cognoscitivo, general y entusiasta, especialmente cuando los docentes planifican cuidadosamente las experiencias de juego para conectar los objetivos curriculares con la motivación infantil.

Pregunta 2: ¿Los juegos que utiliza tienen objetivos pedagógicos claramente definidos?

Tabla 4

Los juegos poseen objetivos pedagógicos

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1, P2	Siempre	2	100.00 %
	Frecuentemente	0	00.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y Discusión.

En esta pregunta, ambos docentes encuestados (P1 y P2) respondieron que *siempre* los juegos que utilizan tienen objetivos pedagógicos claramente definidos. Esto representa el 100 % del total de respuestas, lo que indica un alto nivel de conciencia en el uso del juego como herramienta educativa con una finalidad organizada. Este resultado demuestra una práctica docente alineada con los principios pedagógicos contemporáneos, que valoran el juego como medio para alcanzar aprendizajes significativos en la etapa infantil.

A partir de un punto de vista investigativo, este resultado demuestra que los maestros del Centro de Desarrollo Infantil Happy Garden se comprometen con una planificación lúdica basada en fundamentos sólidos, al poseer claridad sobre los objetivos pedagógicos asegura que el juego no sea una actividad improvisada o meramente recreativa, sino más bien una táctica didáctica con un propósito. Sin embargo, es fundamental determinar si estos objetivos están en consonancia con el currículo nacional y si su implementación resulta en aprendizajes completos y cuantificables.

Este descubrimiento cuenta con el respaldo de investigaciones recientes que destacan la relevancia de fijar objetivos precisos en las actividades recreativas para aumentar su eficacia educativa. Por ejemplo, el juego con metas específicas promueve el desarrollo cognitivo, social y motor de los niños al facilitar una educación significativa e intencional, Cano y Quintero (2023). De esta manera, los maestros que organizan ciertos juegos con un objetivo pedagógico fomentan experiencias de aprendizaje más ordenadas y productivas.

Pregunta 3: ¿Los juegos que planifica están relacionados con los contenidos de aprendizaje?

Tabla 5

Relación de los juegos con el aprendizaje

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1	Siempre	1	50.00 %
P2	Frecuentemente	1	50.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y discusión.

En esta pregunta, uno de los docentes (P1) señaló que siempre, los juegos que planifica están relacionados con los contenidos de aprendizaje, mientras que el otro docente (P2) respondió que frecuentemente lo hace. Estos datos reflejan que, si bien ambos docentes

relacionan el juego con los contenidos curriculares, no todos lo hacen de manera constante. Esto implica que en algunos casos el juego podría estar presente en la planificación sin una conexión directa con los objetivos específicos del currículo.

Desde un punto de vista indagador, estos efectos evidencian la necesidad de reforzar la integración entre el juego y los contenidos de aprendizaje. Aunque hay intención pedagógica, la respuesta "frecuentemente" sugiere que algunos juegos podrían no estar completamente alineados con los aprendizajes esperados. Esto podría deberse a falta de capacitación, limitaciones en el diseño curricular o desconocimiento de estrategias para integrar ambos elementos. Por ello, se recomienda fortalecer la formación docente en la planificación lúdica orientada por competencias.

En la misma línea, investigaciones recientes como la de Ávila *et al.* (2024) concluyen que uno de los desafíos en la educación inicial es lograr que los juegos no solo se planifiquen con intención pedagógica, sino que también estén directamente vinculados con los contenidos curriculares. La desconexión entre ambas dimensiones puede limitar el impacto del juego como estrategia didáctica. Estos autores proponen capacitar a los docentes en metodologías activas que integren eficazmente el juego con actividades que se puedan desarrollar en base currículo de educación inicial.

Pregunta 4: ¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas propuestas?

Tabla 6

Los niños participan activamente

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1	Siempre	1	50.00 %
P2	Frecuentemente	1	50.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y Discusión.

En los resultados obtenidos de la interpelación 4 se observa una distribución equitativa entre las respuestas de los dos docentes. El 50% de los participantes indicaron que los niños siempre participan activamente, mientras que el otro 50% señaló que los niños frecuentemente se involucran en las actividades lúdicas. Esto indica que, en este ambiente pedagógico, la mayor parte de los niños exhiben un nivel de participación favorable, aunque con una pequeña fluctuación en la intensidad de su implicación, según lo que cada maestro percibe.

Desde un punto de vista investigativo, estos resultados son esperanzadores, puesto que muestran un ambiente en el que las actividades recreativas juegan un rol esencial en la motivación y el compromiso de los infantes. Es curioso observar que, aunque las respuestas son iguales, la diferencia entre "frecuentemente" y "siempre" podría interpretarse como una señal de que no todos los niños tienen el mismo nivel de interés o disposición para participar. Este contraste puede depender de elementos como la personalidad de los niños, su estado emocional o las particularidades de las actividades sugeridas.

En comparación con otras investigaciones, se ha evidenciado que la participación activa de los infantes en actividades recreativas influye significativamente en su desarrollo tanto cognitivo como socioemocional. Según Martínez (2021), las actividades recreativas no solo estimulan habilidades motrices, sino que además promueven destrezas emocionales y sociales fundamentales para el desarrollo integral de los niños, este tipo de participación activa también está asociada con un aumento en la motivación personal, lo cual es clave para mantener el interés y la participación en actividades educativas a lo largo del tiempo.

Pregunta 5: ¿Dispone de materiales adecuados y seguros para el desarrollo de los juegos?

Tabla7

Dispone de materiales adecuados y seguros

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1	Siempre	1	50.00 %
P2	Frecuentemente	1	50.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y Discusión.

La encuesta reveló que en referencia a la interrogante 5, el 50 % de las docentes (P1) respondió "siempre" y el otro 50 % (P2) "frecuentemente", lo que indica que ambas perciben que los materiales utilizados son confiables y apropiados en la mayoría de situaciones. La frecuencia combinada del 100 % sugiere un entorno equitativo y dotado de seguridad y disponibilidad de herramientas lúdicas, aunque con un pequeño margen para incrementar la consistencia en la provisión total de recursos.

Estos datos reflejan una base sólida en la infraestructura pedagógica del centro: las docentes perciben una oferta adecuada de materiales seguros casi en su totalidad. No obstante, el hecho de que sólo una profesora responda "siempre" apunta a posibles brechas ocasionales, quizás relacionadas con mantenimientos, remodelaciones o variaciones en la planificación. Sería recomendable realizar un seguimiento para identificar esos momentos puntuales y fortalecer la sistematicidad en la distribución de recursos.

Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Nilsen (2021) quien documentó que, aunque el profesorado reconoce la relevancia de los materiales para el juego, factores prácticos, como almacenaje, mantenimiento o accesibilidad, pueden limitar su disponibilidad constante. La disponibilidad apropiada de materiales de juego promueve el desarrollo saludable, pero

advierten que el acceso desigual o su escasez repercute en la calidad de las experiencias lúdicas y de conocimiento.

Pregunta 6: ¿Dedica diariamente un tiempo adecuado para actividades lúdicas?

Tabla 7

Dedica tiempo para actividades lúdicas

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
	Siempre	0	00.00%
P1, P2	Frecuentemente	2	100.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y discusión.

La Tabla 6 revela que ambas docentes del centro de desarrollo infantil, reportan dedicar frecuentemente un tiempo adecuado a actividades lúdicas. Es decir, el 100 % de la muestra (2 de 2 docentes) incluye con regularidad dichas actividades en su práctica diaria. Este resultado indica unanimidad en la percepción de que el juego es parte del tiempo pedagógico, sugiriendo una preocupación consciente por fomentar entornos enriquecidos en la rutina educativa.

Desde un punto de vista investigador, estos hallazgos reflejan una práctica positiva y alineada con enfoques simultáneos de la educación infantil. La frecuencia señalada sugiere que las docentes reconocen el valor del juego como herramienta formativa. No obstante, el uso del adverbio “frecuentemente” necesita de precisión cuantitativa: por ejemplo ¿cuántos minutos o en qué momento del día se implementa? Sería recomendable complementar estos datos con observaciones de campo o con horarios detallados para determinar si ese tiempo es suficiente para promover el desarrollo integral (cognitivo, social y emocional) de los niños.

En un estudio reciente sobre la “planificación de actividades de juego libre” en docentes de preescolar, Flores *et.al* (2024) encontraron que la duración de espacios lúdicos establecidos por normativa (20 minutos por sesión, tres veces por semana) no siempre se cumplía, debido a

limitaciones de tiempo. Es por ello que se puede ir mejorando la aplicación del tiempo adecuado para el desarrollo de actividades lúdicas durante la semana para poder tener un mejor rendimiento tanto escolar como emocional.

Pregunta 7: ¿Considera que el juego favorece el desarrollo infantil integral?

Tabla 8

El juego favorece el desarrollo infantil integral

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1, P2	Siempre	2	100.00 %
	Frecuentemente	0	00.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y discusión.

En esta encuesta, se observa que ambas maestras contestaron "Siempre" a la pregunta planteada, lo que significa un 100% de aprobación. Este hallazgo evidencia que las educadoras coinciden en que el juego contribuye al desarrollo integral de los niños, esta coincidencia en sus respuestas resalta una clara tendencia de que las maestras ven el juego como un instrumento eficaz para promover la evolución del niño a nivel cognitivo, emocional, social y motor.

Desde un enfoque analítico, este acuerdo uniforme indica que los maestros y las maestras consideran el juego como una estrategia valiosa para el desarrollo educativo en la guardería. A pesar de que la muestra es pequeña, este consenso revela un compromiso sólido del personal docente en cuanto a poner en práctica actividades recreativas. No obstante, con el fin de reforzar la validez de estos resultados, sería aconsejable incrementar el tamaño de la muestra e incluir observaciones directas o medidas cuantificables acerca del efecto del juego en el desarrollo infantil, además de lo que los maestros perciben.

Estos descubrimientos coinciden con investigaciones recientes que subrayan las ventajas de las actividades recreativas para el desarrollo infantil. Un claro ejemplo es el de

Garaigordobil *et al.* (2022) que hallaron que algunos programas escolares, los cuales emplean juegos en equipo, incrementan significativamente las capacidades creativas, emocionales y sociales de los niños, con grupos que comprenden entre 86 y 178 integrantes. Esto respalda la idea de que el juego favorece varios aspectos del desarrollo integral de cada persona en el contexto educativo.

Pregunta 8: ¿Percibe el juego como una estrategia pedagógica eficaz para el aprendizaje?

Tabla 9

El juego como estrategia pedagógica

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1, P2	Siempre	2	100.00 %
	Frecuentemente	0	00.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y discusión.

La tabla muestra que las dos encuestadas contestaron "Siempre" a la interrogante de si creen que el juego es una táctica pedagógica eficaz. Esto representa un acuerdo completo del 100%, lo que quiere decir que existe una confianza mutua en este centro de atención infantil acerca de la relevancia del juego para el aprendizaje, esto indica que se emplean métodos de enseñanza lúdicos con bastante frecuencia.

Esta coincidencia revela una sólida comprensión institucional de que el juego es un instrumento educativo. No obstante, resulta relevante investigar la forma en que se manifiesta esta comprensión en el aula, formulando preguntas novedosas como: ¿qué clases de juegos emplean y con qué objetivos? ¿Cómo evalúan su eficacia?, la autopercepción existe, pero es necesario contrastarla con evidencia real del impacto en el aprendizaje y el desarrollo infantil, para asegurarse de que la aplicación vaya más allá de la buena intención.

La visión favorable del juego como una táctica se alinea con descubrimientos recientes. Según Nhase *et al.* (2025) en las unidades móviles de enseñanza para niños, los educadores adoptaron un enfoque transformador y de alta calidad centrado en el juego, que se relaciona con teorías socioculturales como la zona de desarrollo próximo que propuso Vygotsky. Estos estudios han indicado que una implementación sistemática del juego, especialmente cuando es guiado, mejora las habilidades académicas y socioemocionales. De esta manera, la respuesta consistente de los maestros de Happy Garden muestra que sus prácticas son coherentes con las mejores evidencias científicas actuales sobre el aprendizaje a través del juego.

Pregunta 9: ¿Observa mejoras en la atención y motivación de los niños gracias al juego?

Tabla 10

Observa mejoras en la atención y motivación

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1, P2	Siempre	2	100.00 %
	Frecuentemente		00.00%
	A veces		00.00%
	Nunca		00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y discusión.

Las dos maestras encuestadas, P1 y P2, afirmaron que siempre observan progresos en la atención y el interés de los niños debido a los juegos, lo que revela una tasa de respuesta positiva del 100%. Este acuerdo integral indica que se ha tenido en cuenta la eficacia de emplear el juego como estrategia pedagógica, no solamente se muestra una opinión personal, sino también vivencias compartidas en su labor educativa cuando hay coincidencia entre las respuestas. Asimismo, el que las dos coincidan en esta cuestión, fortalece la confiabilidad de los datos recopilados. Esta precisión de los resultados posibilita detectar una tendencia importante: el juego aumenta la motivación y la concentración de los alumnos, estos hallazgos ofrecen una base fidedigna para un análisis e interpretación más exhaustivos.

Desde un punto de vista analítico, una consistencia del 100 % señala que existe una concordancia profesional elevada, lo cual es especialmente importante en contextos de intervención educativa. Es probable que las actividades recreativas en Happy Garden, un centro de desarrollo infantil, sean diseñadas de acuerdo con rigurosos estándares pedagógicos y alineados con métodos activos, esta perspectiva destaca un componente intencional en el diseño de estrategias educativas basadas en el juego. No obstante, para reforzar las conclusiones, sería útil aumentar la muestra y emplear métodos más variados, incluyendo evaluaciones cuantitativas de la atención y observaciones sistemáticas. También sería interesante hacer una comparación de cómo este efecto cambia según la edad, el tipo de juego y cuántas veces se usa en clase.

Los resultados obtenidos concuerdan con investigaciones actuales que destacan la importancia del juego en la educación infantil. Un estudio de Alotaibi (2024) demostró que el aprendizaje mediante el juego influye positivamente en la motivación y el desempeño escolar de los menores, especialmente en la etapa preescolar. Su análisis mostró que la motivación intrínseca se eleva cuando se introducen juegos de forma sistemática en el ambiente de clase. Estas conclusiones avalan lo que piensan las maestras, corroborando que el juego no solo es eficaz, sino también una estrategia pedagógica con respaldo científico.

Pregunta 10: ¿Evalúa los aprendizajes obtenidos mediante el juego?

Tabla 11

Evalúa los aprendizajes obtenidos mediante el juego

Participantes.	Valores	Frecuencia	Porcentaje
P1, P2	Siempre	2	100.00 %
	Frecuentemente	0	00.00%
	A veces	0	00.00%
	Nunca	0	00.00%
Total.			100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes.

Análisis y discusión.

Los datos de la Tabla 11 indican que las encuestadas han apreciado siempre los conocimientos adquiridos mediante el juego (P1, P2), logrando una consistencia completa del 100 % en esta actividad, esto evidencia que la evaluación fundamentada en el juego no es algo circunstancial o subjetivo, sino que constituye un componente fundamental de su metodología pedagógica. Que los dos educadores coincidan en el empleo sistemático de esta estrategia señala una postura docente común y constante respecto al uso del juego como medio para valorar competencias. Asimismo, su acuerdo indica que dentro de la institución hay un grado de formación o consenso sobre esta práctica evaluativa.

Desde el enfoque de un investigador, este descubrimiento sugiere que las maestras del Happy Garden consideran el juego como una herramienta para monitorear los aprendizajes. Es probable que perciban ventajas en cuanto a participación, motivación y comprensión, cuando se usa el juego como método de evaluación, es posible identificar capacidades emocionales, sociales y cognitivas en interacciones auténticas entre los niños, lo que posibilita llevar a cabo evaluaciones más completas que las tradicionales. Aunque este procedimiento evidencia un gran compromiso pedagógico, podría ser provechoso cotejarlo con indicadores de efectividad, tales como el progreso en la habilidad de resolver problemas, el lenguaje o el desarrollo motor, para confirmar así la fortaleza del enfoque.

Los resultados en esta dirección coinciden con investigaciones recientes que subrayan el juego como un medio eficaz para la evaluación preescolar. Aumentar la motivación, el razonamiento lógico y el aprendizaje autónomo, así como brindar un entorno apropiado para evaluar las habilidades de manera contextual, son algunos de los beneficios que se identificaron en actividades lúdicas (Chanaluisa *et al.* 2024). Además, enfatizan que el juego permite ver competencias en acción, lo cual concuerda con la perspectiva de las educadoras de Happy Garden. Es relevante contar con evidencias durante el juego, lo que podría favorecer la

implementación de métodos sistemáticos para aclarar los procesos de evaluación basados en el juego.

3.2. Ficha de Observación.

Para cumplir con el objetivo de evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de la observación directa durante actividades lúdicas en el Centro Infantil “Happy Garden”, se aplicó una ficha de observación a un grupo de niños y niñas de entre 3 y 4 años. Se realizaron 8 observaciones a través de una selección intencional, considerando a los infantes que presentaban las condiciones necesarias para aportar información relevante en función del objetivo planteado.

A continuación, se detallan los resultados obtenidos en cada observación, junto con su respectivo análisis y discusión en relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en este grupo etario.

Observación N ° 1

Tabla 12

Corre sin tropezar o caer

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzando, al momento de realizar actividades basadas en ejercicios como correr o trotar los realiza sin tropezar o caerse.
P2	I		
	EP	X	En Proceso debido a que muestra dificultades claras para correr y mantenerse sin tropezar o caerse durante esta actividad.
	A		
P3	I		
	EP	X	En proceso, posee ciertas dificultades al momento de realizar actividades como correr en diferentes distancias tropezándose continuamente con varios objetos o incluso con sus propios pies.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, al momento de darle la orden de correr indistintamente se cae continuamente.
	A		
P5	I		

	EP	X	En proceso, tiene dificultades para correr y evitar el tropezarse con diferentes objetos o incluso caerse continuamente.
	A		
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, cumple la capacidad de correr diferentes distancias sin caerse o tropezarse.
P7	I		
	EP	X	En Proceso, posee problemas al momento de correr, pues no puede evitar caerse.
	A		
P8	I		
	EP	X	En proceso, al momento de correr suele caerse continuamente.
	A		

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” (2025).

Análisis y discusión de resultados.

Al observar la habilidad de “Corre sin tropezarse” en los 8 niños se destaca que la mayoría (6 niños) están en el nivel “En Proceso” y una minoría (2 niños) al llegado al parámetro alcanzando y ninguno de estos observados está en la fase de inicio. Esto indica que la generalidad de los observados está avanzando y progresando continuamente hacia la consolidación de esta competencia motora gruesa.

Estos resultados dan con gran claridad que la alta cantidad de niños se encuentran “en proceso” mostrando un buen desarrollo motor, con un esfuerzo y avance notable. Sin embargo, las caídas frecuentes mientras corren indican que no se ha alcanzado una coordinación perfecta. Se considera de suma importancia mejorar la estabilidad y el control del cuerpo con ejercicios específicos que ayuden a hacer las actividades de manera más segura y eficiente.

En diferentes lecturas se llega a enfatizar que habilidades como el correr son fundamentales para el desarrollo motor, y que las intervenciones centradas en este movimiento promueven el progreso. Vagnetti *et al.* (2025) subrayan que correr y atrapar objetos son aspectos esenciales en el crecimiento motor y deben ser parte de los programas educativos en la primera infancia. Los programas de ejercicio que se enfocan en el desarrollo motor aumentan

notablemente las habilidades motoras gruesas en niños en edad preescolar en comparación con los planes de estudio tradicionales.

Observación N ° 2

Tabla 13

Salta con ambos pies

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, salta repetidas veces y continuamente con la utilización de ambos pies.
P2	I		
	EP	X	En Proceso, posee ciertas falencias o dificultades al intentar saltar con ambos pies pierde la coordinación al realizar la actividad.
	A		
P3	I		
	EP	X	En proceso, intenta saltar con ambos pies pero presenta diferentes dificultades, al momento de tomar impulso para saltar o para caer erguido cuando termina de saltar.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, al momento de darle la orden de saltar con ambos pies no puede realizar la orden pues siente temor de caerse y pide ayuda para realizar la acción.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, salta con mucha agilidad y sin necesidad de ayuda o apoyo de algo o de alguien.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, cumple la capacidad de saltar continuamente con ambos pies con libertad y sin temor de caerse.
P7	I		
	EP	X	En Proceso, teme caerse al momento de saltar, por no poseer estabilidad corporal.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra y cumple la capacidad de saltar continuamente en diferentes áreas con ambos pies sin necesidad de ayuda para realizar esta actividad.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” (2025).

Análisis y discusión de resultados.

Los resultados obtenidos se pueden acotar que del grupo de 8 niños que se les realizó la ficha de observación, 4 de ellos se encuentran en la fase de “alcanzado” y los otros 4 están en el rango de “en proceso”. Esto indica que la mitad de los participantes en cuestión saltan repetidamente con ambos pies y sin apoyo, mientras que la otra mitad de los niños muestran ciertos avances en el desarrollo del salto, aunque aún presentan ciertas dificultades problemáticas en cuestión de coordinación, temor y problemas en la fase de despegue o caída. En consecuencia, el grupo en conjunto muestra un desarrollo motor grueso heterogéneo, con predominio aun desempeño positivo paulatino en conjunto del grupo.

Desde un punto de vista analítico, se considera que los resultados resaltan la importancia de enfoques individualizados durante la estimulación motriz. Observando a quienes están en proceso presentan aspectos comunes como coordinar impulso y aterrizaje o superar el miedo a caer. Esto sugiere que, además de ejercicios repetitivos, sería valioso incluir estrategias que fomenten la confianza corporal, como apoyo visual, ejercicios progresivos desde baja altura y refuerzo positivo. Sin dejar de lado a los niños que ya dominan esta actividad seguir en el refuerzo continuo de actividades de salto con y sin apoyo.

Los hallazgos son consistentes con lo que encontraron Lim *et al.* (2020) señalan que hay una fuerte conexión entre el rendimiento en salto vertical y el desarrollo motor grueso en niños en edad preescolar. Esto es particularmente cierto para la rapidez al despegar y el control del tronco. De acuerdo con estos investigadores, incorporar ejercicios que fortalezcan la inclinación del tronco y coordinen las caderas con las rodillas previo al salto no solo ayuda a alcanzar mayor altura, sino que también apoya el crecimiento motor en general. Así, los problemas que se notaron en el grupo en desarrollo, como la falta de coordinación en el impulso o el miedo a caer, pueden tratarse de manera efectiva con entrenamiento específico.

Observación N ° 3

Tabla 14

Lanza una pelota hacia adelante

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra sin dificultad el lanzar una pelota hacia adelante sin problema.
P2	I		
	EP	X	En Proceso, aun se le dificulta lanzar una pelota o algún objeto hacia adelante.
	A		
P3	I		
	EP	X	En proceso, presenta cierto grado de complicación al momento de lanzar pelotas hacia adelante.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, no logra lanzar la pelota hacia adelante o en una dirección determinada, teniendo problemas de coordinación viso motora.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, lanza sin dificultad ni problemas una pelota o diferentes objetos hacia adelante.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, cumple con la capacidad de arrojar una pelota hacia adelante en un solo sentido siguiendo las instrucciones de las docentes.
P7	I		
	EP	X	En Proceso, no logra cumplir con la actividad de lanzar objetos redondos o planos hacia al frente de sí mismo.
	A		
P8	I		
	EP	X	En Proceso, posee ciertos conflictos en lanzar objetos hacia el frente de si mismo.
	A		

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” (2025).

Análisis y discusión de resultados.

Ante esta interrogante aplica a los 8 niños se pude comentar que 3 de ellos se encuentran en el parámetro “Alcanzado” en poder cumplir la meta de lanzar una pelota hacia adelante con coordinación y sin presentar dificultad, evidenciando un desarrollo motor grueso adecuado.

Mientras que los otros 5 niños se encuentran en el parámetro “En Proceso” presentando ciertas dificultades en la coordinación viso-motriz al momento de lanzar una pelota o algún objeto. Esto refleja que a los 5 participantes se les debe dar ciertas capacitaciones para poder pulir sus habilidades para lograr una adquisición gradual del desarrollo motor grueso en la primera infancia sin dejar de lado a los otros participantes que ya lograr completar esta actividad sin ningún problema ni dificultad.

En una perspectiva indagadora, se puede objetar que el hecho de que más de la mitad de los participantes esté en el rango de “en proceso” esto indica que es necesario mejorar las actividades de coordinación en el ámbito educativo. Sería útil realizar sesiones de juego que se centren en lanzar y recibir, utilizando pelotas de diversas dimensiones y pesos para ayudar a perfeccionar el control motor. Ofrecer reconocimientos positivos y observar de manera constante podría animar a los niños que están "en proceso" a avanzar hacia la fase de "alcanzado", adaptando las actividades según cómo progresen individualmente.

De acuerdo con el análisis realizado por Del Pozo y Mendoza (2025) los programas de entrenamiento motor que se centran en habilidades motoras gruesas que tienen un impacto considerable y positivo en comparación con el juego libre o la educación convencional, mostrando una posibilidad de mejora del 86 % en el control de objetos, como el lanzamiento de pelotas. Esto destaca la importancia de incluir entrenamientos estructurados, dado que han mostrado resultados clínicos efectivos. Al integrar este tipo de estrategias fundamentadas en evidencia, es más probable que los niños que están en desarrollo logren habilidades de lanzamiento de manera más rápida y sólida.

Observación N ° 4

Tabla 15

Camina en línea recta.

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra caminar sin ningún tipo de dificultad en línea recta
P2	I		
	EP	X	En Proceso, aun se le dificulta caminar en una sola dirección, no puede mantenerse recto por una línea trazada.
	A		
P3	I		
	EP	X	En proceso, no puede caminar en línea recta teniendo dificultad para mantenerse equilibrado.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, posee un rango de dificultad al momento de realizar caminatas en un mismo rango o línea recta, trazada en el piso.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, camina con seguridad sin titubeo en una línea recta, ya sea trazada o imaginaria.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, no se le dificulta caminar en una línea recta, realiza esta actividad con mucha agilidad y rapidez
P7	I		
	EP	X	En Proceso, no logra caminar en línea recta sin poder mantener coordinación ni equilibrio corporal.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, su coordinación en base al caminar en línea recta es positiva manteniendo estabilidad corporal.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" (2025).

Análisis y discusión de resultados.

De los ocho participantes observados, cuatro niños lograron el nivel de ("Alcanzado"), mostrando una caminata continua y estable en línea recta sin perplejidades. Los otros cuatro están en el rango de en proceso (EP), mostrando problemas para mantener el equilibrio y la dirección. Ninguno fue clasificado como iniciado (I), lo que indica que todos los niños han

avanzado más allá de la etapa inicial de aprendizaje, aunque la mitad todavía requiere apoyo para fortalecer esta habilidad. Esta distribución equilibrada entre quienes ya controlan la caminata en línea recta y quienes todavía están en desarrollo lo cual permite reconocer oportunidades específicas para intervenciones y seguimiento.

Desde un punto de vista personal, estos hallazgos muestran un grupo con una buena base motriz, ya que ninguno de ellos está en la fase inicial. No obstante, el hecho de que la mitad aún esté en desarrollo sugiere que, aunque ha habido progreso, todavía hay dificultades en coordinación y equilibrio. Esto señala la importancia de incorporar actividades motoras organizadas que mejoren el control postural, sobre todo en el grupo EP. Se puede considerar que la introducción de sesiones lúdicas con líneas marcadas en el suelo o ejercicios de equilibrio en etapas podría mejorar sus destrezas, ayudando a que estos niños logren avanzar al nivel “Alcanzado” con más confianza.

Un análisis reciente realizado por Cano y Quintero (2023) que participar en juegos con objetivos específicos, como caminar sobre vigas o líneas dibujadas durante un periodo de 12 semanas, mejoró de manera notable las capacidades motoras gruesas, tales como el equilibrio y la coordinación. Estos resultados apoyan la idea de crear actividades lúdicas centradas en los niños en desarrollo. La información disponible sugiere que un programa bien estructurado y enfocado en el control corporal en líneas rectas puede ayudar en la transición de En Proceso “Alcanzado”, además de aumentar la confianza motora y disminuir el riesgo de caídas.

Observación N ° 5

Tabla 16

Se mantiene en un pie por más de 5 minutos

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP) Alcanzado (A)	
P1	I		

	EP	X	En Proceso, no logra mantener estabilidad en un solo pie tambalea continuamente.
	A		
P2	I		
	EP	X	En Proceso, presenta dificultades al intentar elevar un pie y mantenerse equilibrado.
	A		
P3	I		
	EP	X	En proceso, no mantiene coordinación motora al tratar de mantenerse parado en un solo pie.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, suele caerse continuamente perdiendo el equilibrio al momento de intentar estar parado con un solo pie.
	A		
P5	I		
	EP	X	En proceso, pierde estabilidad motora al realizar la acción de estar elevado con un solo pie.
	A		
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, se mantiene en equilibrado mientras ejecuta la elevación de una pierna para mantenerse en un solo pie.
P7	I		
	EP	X	En Proceso, no posee estabilidad corporal se cae continuamente.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, se mantiene correctamente parado en un solo pie, desarrollando con agilidad y rapidez la acción mencionada.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" (2025).

Análisis y discusión de Resultados.

De los ocho niños que se observaron para evaluar su desarrollo motor grueso (capacidad de mantenerse en un pie durante al menos 5 segundos), seis están en la etapa denominada "En proceso" y dos han "Alcanzado" el objetivo. Esto significa que (6) niños todavía enfrenta problemas para mantener el equilibrio en un solo pie, mientras que (2) niños ya lo hace con control y rapidez. No hay niños en la fase "Inicio", lo que indica que todos han progresado más allá de la etapa más elemental del desarrollo. Estos hallazgos muestran que la mayoría está

avanzando, aunque todavía necesitan ayuda o más práctica para mejorar su estabilidad al estar de pie en un solo pie.

Desde un punto de vista como investigador en el área del desarrollo infantil, este patrón no resulta sorprendente: la habilidad para equilibrarse en una pierna normalmente se logra entre los 4 y 5 años, pero a menudo es inestable en muchos niños más pequeños, particularmente si no practican ejercicios específicos para el equilibrio. Las observaciones indican que muchos niños pierden su estabilidad por la falta de fuerza en los tobillos o por problemas de coordinación neuromuscular. Se debería incluir actividades divertidas, como juegos de equilibrio o ejercicios de conciencia corporal, que pueden ayudar a los niños que están en la etapa de "En proceso" avancen hacia "Alcanzado". Además, la motivación y un ambiente positivo son factores importantes para que los niños se esfuercen y logren más estabilidad en su cuerpo.

Un estudio reciente realizado por Espinoza y Arteaga (2023) mostró que un programa de ejercicios de 12 semanas usando juegos mejoró de manera significativa el control biomecánico y la fuerza muscular en saltos con una pierna en niños de 5 a 6 años, aumentando así la estabilidad y la eficiencia en sus movimientos. Esta metodología lúdica y activa no solo ayudó a fortalecer los músculos de la pierna que sostiene el peso, sino que también favoreció la coordinación postural. Estos resultados apoyan el uso de juegos específicos centrados en el equilibrio de una sola pierna para que los pequeños que aún están "En proceso" puedan avanzar hacia la etapa de logro, como evidencian las observaciones de nuestra ficha.

Observación N ° 6

Tabla 17

Mantiene el control de su postura

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, se mantiene en una postura estable en acciones como por ejemplo al decir siente o estar parado por periodos continuos.
P2	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, realiza actividades como estar sentado o de pie sin caerse manteniendo siempre su estabilidad corporal.
P3	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, realiza la actividad sin titubeo al momento de estar sentado o de pie se mantiene estable.
P4	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra estar estable con su postura al estar sentado o de pie sin ningún tipo de dificultad.
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, controla su control postural a cada momento no se tambalea.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, su control postural es muy estable para realizar actividades como sentarse y mantenerse equilibrado o pararse sin estar tambaleando.
P7	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, su control postural es muy estable para realizar actividades como sentarse y mantenerse equilibrado o pararse sin estar tambaleando.
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra estar estale con su control postural en actividades como estar parado o sentado.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” (2025).

Análisis y discusión.

Según la ficha de observación, los 8 participantes analizados están clasificados en la categoría “Alcanzado” en cuanto al control de su postura al estar sentados o de pie. Esto

significa que el grupo evaluado muestra un desempeño adecuado en habilidades motoras gruesas entre todos los niños. Los resultados muestran que cada uno de ellos puede mantener una postura equilibrada y estable, tanto al estar de pie como al sentarse durante períodos continuos. No se hallaron casos en las categorías de "En proceso" ni "Iniciado", lo que sugiere un avance constante y beneficioso en esta capacidad motora. Este dominio es un buen indicador del desarrollo neuromotor durante la niñez.

Desde el punto de vista de la investigación, es extremadamente importante que todos los niños hayan alcanzado el nivel esperado en esta habilidad motriz, esto podría señalar que las actividades físicas realizadas en el hogar o en la escuela son eficaces y que su desarrollo neuromuscular es apropiado para su edad. Para el desarrollo de otras capacidades, como la curiosidad, el juego simbólico y la coordinación en general, es fundamental mantener una postura estable. Esta homogeneidad en los resultados también podría deberse a condiciones de evaluación ideales o a una educación anterior que haya sido clara y bien estructurada.

La importancia del control postural como base del desarrollo motor grueso es respaldada por diversos estudios recientes. Un mejor desempeño motor, un equilibrio más alto y menos riesgo de caídas están vinculados con un control postural apropiado durante la niñez, (Verbecque *et al.* 2021). El estudio destaca que los niños con habilidades posturales bien desarrolladas tienen mayor confianza en las actividades físicas cotidianas, lo cual concuerda con los resultados de esta observación. Además, subraya la importancia de realizar evaluaciones regulares y en diversos contextos para mantener este nivel de rendimiento.

Observación N ° 7**Tabla 18***Se desplaza por superficies irregulares*

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, puede mantenerse desplazando en diferentes áreas sin ningún tipo de problemas.
P2	I		
	EP	X	En proceso, posee ciertas dificultades para desplazarse con continuidad en áreas irregulares.
	A		
P3	I		
	EP	X	En proceso, se le dificulta tener estabilidad mientras camina en áreas irregulares.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, no puede caminar continuamente en áreas que poseen césped, siente cierta incomodidad.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, camina sin dificultad en áreas con césped sin tropezarse ni caerse.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, se moviliza sin dificultad manteniendo su equilibrio en lugares irregulares o que estén en césped.
P7	I		
	EP	X	En proceso, siente cierta dificultad para moverse cuando siente espacios con césped.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra caminar sin dificultad en lugares que posean superficies irregulares.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” (2025).

Análisis y discusión.

Según los datos obtenidos al realizar un análisis general de los resultados, notamos que de los 8 niños que participaron, 4 (P1, P5, P6 y P8) han logrado moverse con confianza en superficies desiguales como la arena y el césped, mostrando un buen equilibrio y capacidad de adaptación. Por otro lado, 4 niños (P2, P3, P4 y P7) están en proceso de desarrollo y enfrentan

dificultades para mantener una marcha continua y estable en terrenos irregulares, a pesar de sus esfuerzos. No hay niños en la etapa inicial, estos resultados indican que la mitad del grupo ha alcanzado el nivel esperado de desarrollo motor grueso para esta actividad en particular, mientras que la otra mitad necesita apoyo adicional o más práctica supervisada.

Desde un punto de vista indagador, se observa que los niños en desarrollo presentan una tendencia general de inestabilidad postural en situaciones difíciles, lo cual podría indicar que su sistema propioceptivo y vestibular aún se encuentra en una etapa inicial de madurez. Se puede considerar las actividades organizadas, como juegos en troncos, pequeñas colinas o senderos con piedras, las cuales pueden ayudar a fortalecer estos sistemas sensoriales, facilitando la integración neuromuscular. También, tener compañeros que ya manejan estas habilidades puede actuar como un ejemplo y ofrecer motivación social, promoviendo un enfoque colaborativo en ejercicios de equilibrio como parte del tratamiento.

Investigaciones recientes destacan que pasar tiempo en entornos naturales con superficies no uniformes mejora notablemente el crecimiento de habilidades motrices grandes en los niños. En particular el análisis sistemático de Johnstone *et al.* (2022) menciona que “caminar sobre troncos y terrenos irregulares activa los músculos que ayudan a mantenerse estable y mejora el control del cuerpo” y resalta que estas actividades fomentan una mejor coordinación y confianza en el movimiento. Además, otro estudio sistemático descubrió que los espacios naturales favorecen tanto la diversidad como la intensidad en el juego físico, lo que beneficia el desarrollo tanto de las habilidades motoras gruesas como finas. Ambos estudios, realizados entre 2022 y 2025, apoyan la idea de incluir entornos poco estructurados en el juego de los niños para potenciar su desarrollo motor.

Observación N ° 8**Tabla 19***Sube y baja escaleras sin ayuda*

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, sube y baja escaleras sin dificultad y con mucha agilidad.
P2	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra este proceso sin caerse ni tropezarse sube las escaleras sin ningún impedimento.
P3	I		
	EP	X	En proceso, se le dificulta tener estabilidad al momento de subir o bajar las gradas pide ayuda o se agarra de algo para bajar.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, suelte tener temor al bajar y subir escaleras pide ayuda a la maestra para que la baje.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, sube y baja las escaleras con mucha agilidad sin temor de caerse o tropezarse al realizar esta actividad.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, se moviliza sin dificultad manteniendo su equilibrio en lugares irregulares o que estén en césped.
P7	I		
	EP	X	En proceso, no domina aun esta actividad se sostiene de algo o alguien para subir o bajar gradas.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra subir y bajar sin problemas las gradas.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" (2025).

Análisis y discusión.

Entre los ocho niños que se analizaron, cinco alcanzaron el nivel denominado "alcanzado", esto sugiere que la mayor parte de ellos puede subir y bajar escaleras con habilidad y equilibrio, sin necesidad de ayuda. En contraste, tres de los niños están en una etapa de proceso, ya que presentan incertidumbre, necesitan asistencia o tienen dificultades para

mantener el equilibrio en esta actividad. No se encontró ningún niño en el nivel "iniciado", lo que indica que todos han desarrollado al menos un grado de habilidad en esta área motora gruesa. Este hallazgo muestra un progreso favorable en el desarrollo motor grueso, que está asociado con la coordinación, el equilibrio y la fuerza en las extremidades inferiores.

Los hallazgos muestran que las vivencias diarias de los niños y su contacto con desafíos físicos en el ambiente educativo afectan de manera importante el crecimiento de habilidades como subir y bajar escaleras. La mayoría de los niños que alcanzan un determinado nivel indica que reciben una estimulación adecuada y constante. Sin embargo, aquellos que todavía están en proceso indican que es necesario un apoyo individual, ya que podrían tener inseguridades motoras o poca experiencia en estas actividades. Es fundamental continuar mejorando la confianza y la práctica a través de actividades lúdicas que promuevan la independencia y la coordinación.

Según Martínez y Estevan, (2021), la mejora de la motricidad gruesa en los niños en edad preescolar está estrechamente vinculada a la calidad y la frecuencia de las actividades físicas organizadas. Se subraya que los ambientes que ofrecen desafíos motrices favorecen la autonomía y el control del cuerpo en los pequeños. En este contexto, los hallazgos de la observación son coherentes con la investigación vigente, ya que los niños que tienen más ocasiones para moverse sin restricciones y jugar activamente muestran mayor habilidad al subir y bajar escaleras. Por ello, se reafirma la necesidad de crear espacios educativos que promuevan de manera continua y segura la movilidad, el equilibrio y la coordinación.

Observación N ° 9

Tabla 20

Gatea con agilidad

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, gatea sin problema en distintos lugares sin miedo a lastimarse.
P2	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra esta habilidad sin ningún tipo de dificultad.
P3	I		
	EP	X	En proceso, se cansa pronto al momento de realizar actividades como gatear o reptar continuamente.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, suele tener un poco de dificultad al momento de gatear no le gusta tanto esta actividad prefiere caminar.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, gatea sin dificultad realiza esta actividad sin ningún problema.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, se moviliza sin dificultad manteniendo su equilibrio en lugares irregulares o que estén en césped.
P7	I		
	EP	X	En proceso, no domina aun esta actividad se aburre mientras gatea.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, gatea ágilmente grandes distancias.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Happy Garden” (2025).

Análisis y discusión.

De un total de 8 evaluados, 5 niños alcanzaron el nivel de habilidad “alcanzado” para gatear de manera ágil, lo que muestra que realizan esta actividad con confianza, estabilidad y fluidez. En contraste, 3 niños están “en proceso”, enfrentando algunos obstáculos o mostrando

desinterés en la tarea, que puede ser causado por fatiga, falta de motivación o por no tener el control motor necesario para gatear. No hubo ningún niño en la categoría de Iniciado, lo que demuestra un progreso notable en esta habilidad concreta en el desarrollo del movimiento grueso.

Desde una perspectiva reflexiva, se puede deducir que la mayoría de los niños realizan satisfactoriamente actividades que requieren movimiento a través del gateo. Esto es favorable, ya que esta capacidad ayuda a mejorar la coordinación entre los ojos y las manos, así como el equilibrio y la fuerza muscular. No obstante, el hecho de que tres de los participantes aún no hayan completado este proceso indica que sería útil establecer estrategias lúdicas específicas que fomenten la motivación, el interés y la práctica de esta habilidad. La variabilidad en el ritmo del desarrollo motor también puede estar relacionada con aspectos individuales, como el ambiente familiar, la cantidad de estimulación temprana recibida o la inclinación hacia otros métodos de desplazamiento como caminar.

Según una investigación realizada por Jiménez y Vargas (2022) actividades como el gateo son beneficiosas para el desarrollo neuromotor, la lateralidad y la percepción del espacio en niños que están en edad preescolar. El autor subraya la necesidad de integrar estas habilidades en estrategias de enseñanza activas que se ajusten al ritmo de cada niño y que mejoren su movimiento a través de juegos tanto estructurados como libres. Estos hallazgos son consistentes con lo que se vio en los niños que fueron evaluados, donde un diseño adecuado de actividades lúdicas puede motivar a aquellos que aún están en sillón de aprendizaje. Como el estudio menciona, la práctica constante y adaptada a las necesidades de los niños incrementa de manera notable la motricidad gruesa durante la infancia.

Observación N ° 10**Tabla 21***Levanta objetos de peso moderado*

Participantes	Parámetros		Observación
	Iniciado (I)	En proceso (EP)	
P1	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, realiza esta actividad sin ningún tipo de problema, puede incluso trasladar una caja pequeña de un lugar a otro.
P2	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra esta habilidad sin ningún tipo de dificultad.
P3	I		
	EP	X	En proceso, no puede levantar una caja prefiere arrastrar la caja a levantarla.
	A		
P4	I		
	EP	X	En proceso, suelte tener un poco de dificultad al momento de levantar objetos algo pesados menciona que esta cansado.
	A		
P5	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, levanta estos objetos sin dificultad realiza esta actividad sin ningún problema.
P6	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, traslada objetos de un lugar a otro sin dificultad.
P7	I		
	EP	X	En proceso, no domina aun esta actividad prefiere solo tomar un objeto pequeño.
	A		
P8	I		
	EP		
	A	X	Alcanzado, logra esta actividad sin problema se divierte constantemente.

Fuente: Datos tomados de la Observación a los 8 niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" (2025).

Análisis y Discusión.

De los ocho niños que participaron en la actividad "Levanta objetos de peso moderado", cinco lograron exitosamente adquirir la habilidad, mientras que tres aún están en proceso de desarrollo. Esto indica que estos niños han conseguido esta destreza motora gruesa, mostrando

una buena respuesta a estímulos físicos que requieren fuerza y coordinación. Por otro lado, los 3 niños restantes enfrentan ciertas dificultades, ya sea prefiriendo arrastrar objetos o seleccionando elementos más ligeros. Estos resultados muestran que, aunque la mayoría presenta un desarrollo motor grueso adecuado para su edad, hay todavía una parte del grupo que necesita apoyo adicional y refuerzo a través de actividades específicas.

A partir de una perspectiva objetiva, se nota que los niños que han adquirido la habilidad lo hacen de forma natural y alegre, lo que señala no solo un buen desarrollo físico, sino también una actitud positiva hacia estas actividades, por el contrario, los niños que todavía están “en proceso” pueden estar enfrentando elementos que impactan su rendimiento, tales como la escasez de motivación, una resistencia física insuficiente o incluso inseguridades al manejar ciertos objetos. Estas observaciones resaltan la importancia de adaptar las tácticas de juego a las habilidades y necesidades específicas de cada niño, generando entornos seguros y estimulantes que fomenten el desarrollo motriz sin provocar desinterés o frustración.

Según Zimmermann *et al.* (2023), el ambiente de juego y las condiciones físicas disponibles son factores esenciales en el desarrollo del movimiento grueso durante los primeros años de vida. Su estudio demuestra que las tareas que implican el manejo de objetos, como mover y levantar materiales, ayudan significativamente a aumentar la fuerza muscular y la coordinación en niños de 3 a 5 años, siempre que se hagan con regularidad y en situaciones de juego. Estos descubrimientos apoyan el concepto de que los niños que participan regularmente en este tipo de actividades consiguen avances evidentes. Por lo tanto, incluir ejercicios de carga y traslado en las rutinas diarias de juego puede ser una estrategia eficaz para potenciar desarrollo motor grueso.

CAPITULO IV: PROPUESTA.

Este capítulo muestra el progreso de una propuesta educativa enfocada en el juego que se considera un método esencial para estimular el desarrollo de las capacidades motrices gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. El juego, además de ser una expresión natural en la niñez, es un recurso pedagógico importante que posibilita a los niños que desarrollen sus capacidades físicas de forma significativa, los infantes tienen la posibilidad de mejorar su coordinación, equilibrio, fuerza y control de movimientos amplios mediante actividades lúdicas dirigidas, lo cual es fundamental para su autonomía y bienestar. Esta propuesta se basa en la necesidad de establecer ambientes educativos que sean estimulantes y donde tanto el movimiento como la diversión formen parte del proceso de aprendizaje, fomentando así un desarrollo motor armónico y saludable.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FECYT

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD: En Línea.

leee



Guía de actividades lúdicas para estimular los movimientos gruesos en niños de 3 a 4 años.

Autor: Carla Quishpe

Director (a): Héctor Darío Taramuel Obando






INTRODUCCIÓN

Durante los primeros años de vida, el crecimiento de las habilidades motoras grandes es crucial para que los pequeños desarrollen capacidades físicas importantes que les permiten ser más independientes, equilibrados y coordinados. Entre los 3 y 4 años, el juego se convierte en la forma principal de aprender y explorar, lo que ayuda a los niños a mejorar sus habilidades motoras de manera natural y relevante.

De acuerdo con Moreno Murcia y Cervelló (2021), “la actividad física durante la infancia no solo mejora la condición física, sino que también fortalece aspectos emocionales y cognitivos del niño, lo que resalta la necesidad de integrarla en el ámbito educativo” (p. 45). En este marco, esta guía presenta una serie de actividades lúdicas diseñadas específicamente para fomentar los movimientos grandes, que están adaptadas al desarrollo de los niños de 3 a 4 años, dentro de un enfoque educativo activo y respetuoso con el desarrollo infantil.



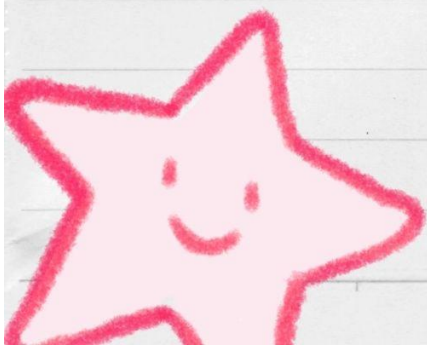
JUSTIFICACIÓN.



El crecimiento de las habilidades motoras gruesas en la primera infancia, especialmente entre los 3 y 4 años, es fundamental para el desarrollo de capacidades motrices clave como el equilibrio, la coordinación y la locomoción. Durante esta fase del desarrollo y el juego se convierte en una herramienta educativa esencial, ya que permite al niño investigar su ambiente y aprender nuevas habilidades de forma natural y significativa. Las actividades recreativas, al implicar el movimiento del cuerpo, no solo apoyan el crecimiento físico, sino que también benefician áreas socioemocionales y cognitivas.

Desde una perspectiva educativa, es crucial diseñar actividades que incorporen el movimiento como un elemento central en el aprendizaje. Esto es particularmente importante en la educación infantil, donde el juego sirve como un recurso excelente para fomentar el desarrollo integral del niño.

Como indican Castañeda y Sánchez (2022), "la estimulación de la motricidad gruesa a través de juegos no solo ayuda en el desarrollo físico, sino que también potencia la autoestima, la interacción social y la independencia del niño, reforzando aprendizajes valiosos desde la primera infancia" (p. 63). Por esta razón, esta propuesta tiene como objetivo proporcionar a los educadores una herramienta práctica que fomente experiencias motrices ricas, diversas y adecuadas para el desarrollo de niños de 3 a 4 años.





Objetivo general:

Diseñar una propuesta de actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de los movimientos gruesos en niños y niñas de 3 a 4 años, considerando su etapa de desarrollo psicomotor y necesidades educativas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1

Fomentar el desarrollo del equilibrio, la coordinación y la locomoción en niños de 3 a 4 años a través de juegos dirigidos y estructurados.

2

Promover la participación activa y el trabajo colaborativo entre los niños mediante actividades lúdicas que involucren movimientos corporales amplios.

3

Evaluar el impacto de las actividades propuestas en la mejora del control postural, la orientación espacial y la seguridad motriz de los niños.



Índice

Actividades

Páginas

- Carrera de animales6
- Salto de estrellas.....9
- Caminata de Gigantes.....12
- Salta y acierta.....15
- Circuito Aventura.....18
- El Tren de la Motricidad.....21
- Atrapa la Pelota.....24
- Baila y Congela.....27
- Pasa por el Túnel.....30
- El Tesoro Escondido.....33
- Lanzamiento de Aros.....36
- El Puente Colgante.39
- Conclusiones.....42
- Recomendaciones.....43

Actividad N °1

“Carrera de Animales”

1

OBJETIVO:

Estimular la coordinación motora gruesa y el equilibrio postural a través de la imitación de desplazamientos de diferentes animales, fomentando la creatividad y el reconocimiento de patrones de movimiento.

HABILIDAD:

- Coordinación dinámica general.
- Equilibrio
- Esquema corporal
- Imitación de movimientos
- Motricidad global,
- Expresión corporal.

RECURSOS:

- Pictogramas de animales.
- Rincón de Expresión Corporal.
- Parlante.
- Música.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Entonar y bailar la canción “El cocodrilo Dante”.
- Colocar a los niños en semicírculo.
- Presentar y observar los pictogramas de los animales.

3

DESARROLLO:

1. Mostrar las imágenes de los animales (conejo, rana, oso, serpiente, sapo).
2. Pedir a los niños que imiten los movimientos de cada animal presentado.
3. Indicar que deben de caminar o desplazarse en línea recta o en zigzag dependiendo de cada animal señalado.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Colocar música relajante.
2. Sentar a los participantes.
3. Pedir que comenten que animal les gusta más imitar.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Imita correctamente los movimientos.			
Se desplaza sin perder el equilibrio.			
Participa activamente en la actividad.			

Recursos a utilizar



El Baile de los Animales - Las Canciones del Zoo 3 | El Reino Infantil

Canción: "El cocodrilo Dante"
<https://youtu.be/pc06kmPcNk>
[k?si=Bri5ID2DmLQwetBg](https://youtu.be/pc06kmPcNk?si=Bri5ID2DmLQwetBg)



Pictogramas de animales.



Rincón de Expresión Corporal.



Parlante.

Actividad N ° 2

“Salto de Estrellas”

1

OBJETIVO:

Estimular la fuerza en miembros inferiores, el equilibrio dinámico y la coordinación a través de una secuencia de saltos con dirección y ritmo.

HABILIDAD:

- Coordinación motora gruesa.
- Equilibrio.
- Ritmo corporal.
- Fuerza en piernas.
- Concentración.

RECURSOS:

- Estrellas de cartulina o foamix.
- Espacio amplio.
- Música.
- Parlante.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Trasladar a los niños a una área espaciosa o al jardín.
- Pegar las estrellas en distinto orden en el suelo.
- Bailar al ritmo de la canción “We Will Rock You”.
- Colocar a los niños en una fila uno tras otro.
- Pedir que observen las estrellas que están pegadas en el suelo.

3

DESARROLLO:

1. Indicar a los niños que deben saltar de estrella en estrella al ritmo de la canción. (Usar ambos pies)
2. A medida que va avanzando la actividad incluir variaciones, tales como, salte en un solo pie, salte con el pie derecho o izquierdo.
3. Una vez que logro la actividad separar las estrellas y colocarlas un poco mas lejos. (Comenzar nuevamente la actividad)

SITUACIÓN FINAL

1. Finalizar la actividad con estiramientos suaves.
2. Felicitar a cada niño por su esfuerzo.
3. Colocar música relajante.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Realiza los saltos con ambos pies juntos.			
Mantiene el equilibrio al caer sobre cada estrella.			
Sigue las instrucciones del ritmo y dirección			

Recursos a utilizar



Canción: "We Will Rock You"
<https://youtu.be/-tJYN-eG1zk?si=zSv7lztC4BDJTEBr>



ESTRELLAS DE CARTULINA.



PARLANTE.

Actividad N ° 3

“Caminata de Gigantes”

1

OBJETIVO:

Fomentar la conciencia corporal, el equilibrio y el control del cuerpo mediante desplazamientos amplios simulando pasos gigantes

RECURSOS:

- Huellas grandes de papel.
- Cinta adhesiva.
- Salón de clase.
- Sombreros o coronas.

HABILIDAD:

- Coordinación motriz global..
- Equilibrio dinámico.
- Percepción del cuerpo.
- Fuerza en extremidades inferiores.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Trasladar a los niños a una área espaciosa o usar el salón de clase.
- Pegar las huellas de papel en distinto orden en el suelo.
- Entregar a cada niño los sombreros o coronas de “gigantes”
- Pedir que se coloquen los sombreros.
- Mencionar que observen las huellas.

3

DESARROLLO:

1. Colocar a los niños en fila uno tras otro.
2. De uno a uno los niños deberán dar pasos amplios.
3. Levantar o elevar las piernas lo mas que puedan ellos.
4. Extender los brazos para poder mantener el equilibrio.
5. Se puede acompañar la actividad con sonidos de gigante.
(Cada niño realiza los sonidos)

4

SITUACIÓN FINAL

1. Mencionara a los niños que los gigantes ya se van a dormir.
2. Cada niño imitara un bostezo de gigante cansado.
3. Pedir a los niños que se sienten y descansen.
4. Preguntar si les gusto la actividad.

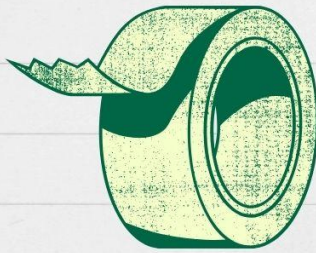
Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Camina sobre las huellas sin salirse			
Eleva las piernas al caminar.			
Mantiene el equilibrio durante el recorrido.			

Recursos a utilizar



Huellas de papel.



CINTA ADHESIVA



SOMBRERO O CORONA.

Actividad N °4

“Salta y Acierta”

1

OBJETIVO:

Fortalecer el control corporal, la precisión y la coordinación visomotora mediante saltos dirigidos a objetivos específicos.

- Coordinación óculo-pédica.
- Equilibrio.

HABILIDAD:

- Atención.
- Control postural.
- Memoria visual.
- Percepción espacial.

RECURSOS:

- Aros de colores.
- Tarjetas de colores.
- Música.
- Parlante.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Bailar y entonar “Quién este feliz”
- Colocar los aros en el suelo indistintamente.
- Enseñar a los niños las tarjetas con colores.
- Mencionar a los niños que la docente indicará la tarjeta y ellos deberán saltar al color de aro que se mostro en la tarjeta.
- Pedir a los niños que se coloquen en una sola fila.

3

DESARROLLO:

1. Mostrar una tarjeta con un color.
2. Pedir al niño que salte en los aros que corresponden a ese color hasta llegar al final.
3. Cambiar la posición de los aros.
4. Indicar a los niños dos tarjetas de diferentes colores.
5. Pedir que salte en los colores indicados.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Realizar ejercicios de yoga para relajar.
2. Reforzar los colores preguntando: que colores observaste.
3. Incentivar a los niños entregando una carita feliz y felicitándolos por la actividad realizada.

Evaluación

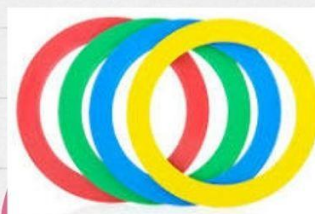
INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Salta con ambos pies.			
Reconoce los colores indicados.			
Mantiene el ritmo durante el trayecto.			

Recursos a utilizar



Canción: "Quien este feliz"
<https://youtu.be/sqgLT6UMTYs?si=gj6lQvTtwB7iCBrA>

Aros de colores.



TARJETAS DE COLORES.



PARLANTE.

Actividad N ° 5

Circuito Aventura

1

OBJETIVO:

Potenciar la agilidad, el equilibrio y la planificación motriz mediante un recorrido que implique superar diversos obstáculos físicos.

- Coordinación general.
- Agilidad.

HABILIDAD:

- Resistencia física.
- Lateralidad.
- Control de desplazamiento.
- Conciencia corporal.

RECURSOS:

- Conos.
- Cuerdas.
- Colchonetas.
- Música.
- Parlante.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Realizar ejercicios de estiramiento corporal.
- Colocar muisca para realizar ejercicios corporales.
- Explicar a los niños el circuito que van a realizar.
- Pedir a los niños que formen una línea recta.

3

DESARROLLO:

1. El niño/a deberá gatear por debajo de la cuerda.
2. Caminar entre los conos.
3. Rodar sobre la colchoneta.
4. Repetir el circuito cada vez colocando mas dificultad o poner tiempo en cada actividad para realizarla en tiempos mas cortos.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Realizar ejercicios de yoga para relajar.
2. Al terminar el circuito el niño o niña será incentivado con una pegatina de estrellita o carita feliz.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Completa el circuito sin ayuda.			
Mantiene la secuencia de movimientos.			
Muestra entusiasmo y energía.			

Recursos a utilizar



Canción: "Baila a lo Loco"
https://youtu.be/LlhkeaGuUJQ?si=nJFhOH6bn_b9mAar



Conos de colores.



CUERDA.



COLCHONETA.



PARLANTE.

Actividad N ° 6

“El Tren de la Motricidad”

1

OBJETIVO:

Fomentar la coordinación grupal, el sentido del ritmo y el equilibrio dinámico en actividades de desplazamiento en grupo.

- Equilibrio dinámico.
- Coordinación motriz.

HABILIDAD:

- Ritmo corporal.
- Atención auditiva.
- Socialización.

RECURSOS:

- Música.
- Parlante.
- Pañuelos de colores.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Colocar la canción “Twist de los Ratoncitos”
- Forman grupos de 4 integrantes cada uno.
- Entregar a cada grupo un pañuelo de diferente color.
- Colocar a los niños en línea recta y pedir que tomen los hombros de sus compañeros.

3

DESARROLLO:

1. La docente indica el color del pañuelo y este será el grupo que deberá empezar a caminar.
2. Los niños deberán caminar en línea recta mientras suena la canción sin soltarse de los hombros de su compañero/a.
3. La docente detiene la canción y los niños deberán pararse en un solo pie intentando mantener el equilibrio.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Sentar a los niños en círculo.
2. Realizar ejercicios de respiraciones profundas para relajación.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Camina en línea sin desordenarse.			
Mantiene el equilibrio cuando se detiene.			
Respeto el ritmo del grupo.			

Recursos a utilizar



Canción: "No me quiero Bañar"
<https://youtu.be/oupft13Cms8?si=hidoj2Tv3STOyWe1>

Pañuelos de colores.



PARLANTE.

Actividad N °7

“Atrapa la pelota”

1

OBJETIVO:

Mejorar la coordinación visomotriz mediante actividades de lanzamiento y recepción de objetos que favorezcan el control corporal y la precisión.

- Coordinación ojo-mano.
- Reflejos.

HABILIDAD:

- Percepción espacial.
- Control de fuerza.
- Concentración.

RECURSOS:

- Pelotas pequeñas.
- Música.
- Parlante.
- Area o espacio grande.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Con los niños hacerles que se pongan en parejas.
- Colocarlos frente a frente cada niño.
- Entregar una pelota a cada pareja.
- Colocar música para realizar la actividad.

3

DESARROLLO:

1. Indicar a cada pareja que debe de lanzar la pelota sin dejarla caer.
2. cada pareja deberá lanzar la pelota entre sí.
3. La actividad se la va realizando cada vez mas rápido y con mas cantidad de distancia.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Intercambiar a las parejas.
2. Repetir continuamente la actividad.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Atrapa la pelota con ambas manos.			
Realiza lanzamientos suaves y dirigidos.			
Coopera con su compañero.			

Recursos a utilizar



Canción: "Twist de los Ratoncitos"

<https://youtu.be/5qnGEVvb8t8?si=ILl1DaKwMi96XqsM>



Pelotas pequeñas.



PARLANTE.

Actividad N ° 8

“Baila y Congela”

1

OBJETIVO:

Estimular el control corporal, la expresión corporal libre y la respuesta inmediata a estímulos auditivos en un ambiente lúdico.

- Control postural.
- Equilibrio.

HABILIDAD:

- Ritmo Corporal.
- Respuesta motora rápida.
- Creatividad.

RECURSOS:

- Música.
- Espacio amplio.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Trasladara a los niños a un lugar amplio.
- Colocar músicaailable.
- Realizar ejercicios de estiramiento corporal. .
- Mencionar que se va a jugar “Congelados”

3

DESARROLLO:

1. Indicar a los niños que deben bailar al ritmo de la música.
2. Cuando la música se detenga los niños deberán quedarse quietos en una posición graciosa.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Se elegirá al niño con la posición mas graciosa.
2. Entregar una pegatina como incentivo al ganador.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Se mueve al ritmo de la música.			
Se detiene cuando corresponde.			
Mantiene la postura sin caerse.			

Recursos a utilizar



Canción: "Congelados"
<https://youtu.be/mnJ7Wk1FASA?si=EnOdmzKzIRPtv7Vy>

PARLANTE.



ÁREA ESPACIOSA.

Actividad N °9

“Pasa por el Túnel”

1

OBJETIVO:

Favorecer la orientación espacial y el desarrollo de habilidades de desplazamiento en espacios reducidos, promoviendo la conciencia del propio cuerpo.

HABILIDAD:

- Coordinación motora gruesa.
- Esquema Corporal.
- Control del cuerpo.
- Orientación espacial.

RECURSOS:

- Túneles de tela o sillas con mantas.
- Parlante.
- Música.
- Rincón de Expresión Corporal.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Trasladar a los niños al Rincón de Expresión Corporal.
- Colocar muisca para tener un ambiente mas ameno.
- Explicar a los niños que deben de cruzar gateando el túnel.

3

DESARROLLO:

- 1.El niño/a deberá gatear por en dentro del túnel hasta llegar al otro lado del mismo.
- 2.La actividad se realizara cada vez mas rápido y con tiempos estipulados.

Nota: en el caso de no poseer el túnel la actividad se podrá realizar con silletas y mantas.

4

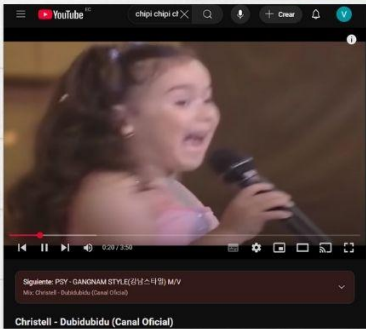
SITUACIÓN FINAL

1. La docente les espera al salir del túnel y los incentiva con un gran abrazo y una palabra alentadora.

Evaluación

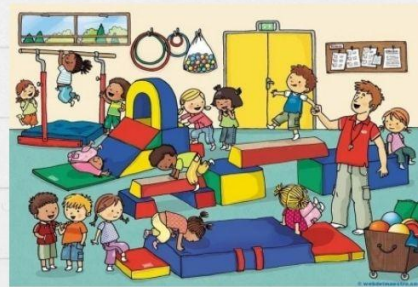
INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Se desplaza sin detenerse.			
Mantiene la postura de gateo.			
No choca con los bordes el túnel.			

Recursos a utilizar.



Canción: "Dubidubidu"
https://youtu.be/pHALwt0Hgow?si=sf9iMOt8S_Zi6Gu3

Rincón de Expresión Corporal



PARLANTE.



TÚNEL DE TELA.

Actividad N °10.

“El Tesoro Escondido”

1

OBJETIVO:

Estimular el desplazamiento libre en diferentes direcciones, promoviendo la atención, la memoria y la exploración del entorno.

- Coordinación general.
- Percepción espacial.

HABILIDAD:

- Agilidad.
- Orientación.
- Trabajo en Equipo.

RECURSOS:

- Objetos pequeños.
- Canasta.
- Parlante.
- Música.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Esconder en el aula varios objetos indistintamente.
- Contar un cuento sobre el “Tesoro Escondido”.
- Explicar a los niños que pongan mucha atención al cuento.
- Buscar los objetos que mencionaron el cuento.

3

DESARROLLO:

1. Una vez terminado de narrar el cuento, la docente les dice que busquen los objetos que se mencionaron en el cuento.
2. Entregar una canasta a cada niño.
3. Los niños deberán caminar, correr o arrastrarse indistintamente, para encontrar los objetos escondidos.
4. La docente dará un tiempo estipulado para realizar esta actividad (máximo 10 min)

4

SITUACIÓN FINAL

1. Una vez terminado el tiempo la docente dirá "Fin de la Búsqueda"
2. Se revisara las canastas de cada niño y el que tenga más será el Ganador.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Se desplaza en distintas direcciones.			
Encuentra al menos un objeto.			
Colabora con el grupo.			

Recursos a utilizar



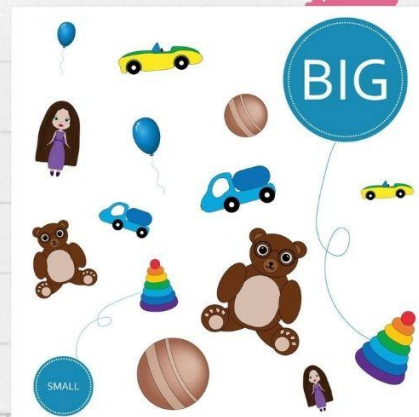
Canción: "La Música De Los Minions Papaya"
<https://youtu.be/gsnC-MgAmc4?si=ji4vR5IRZQaqTXaW>

Canasta.



PARLANTE.

OBJETOS VARIOS.



Actividad N °11.

“Lanzamiento de Aros”

1

OBJETIVO:

Desarrollar la precisión, el enfoque visual y la fuerza controlada mediante el lanzamiento de objetos hacia un blanco específico.

HABILIDAD:

- Coordinación ojo-mano.
- Precisión.
- Control Muscular.
- Atención.
- Cálculo de distancia.

RECURSOS:

- Aros de plástico.
- Conos de colores.
- Cinta adhesiva.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Colocar los conos de colores en el piso a una distancia adecuada.
- Marcar con cinta adhesiva una línea recta en el piso.
- Colocar a los niños en línea recta detrás de la línea marcada con cinta adhesiva.
- Entregar dos o tres aros a cada niño.

3

DESARROLLO:

1. Explicar a cada niño que debe lanzar los aros en dirección a los conos.
2. Cada niño deberá intentar insertar los aros en los conos.

4

SITUACIÓN FINAL

1. La docente ayuda a contar cuantos aciertos tienen cada niño.
2. El que tenga mas aros gana una pegatina de carita feliz.

Evaluación

INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Lanza en dirección correcta.			
Ajusta la fuerza del lanzamiento.			
Muestra concentración al realizar la tarea.			

Recursos a utilizar



Conos de colores.



Aros de colores.

Actividad N °12.

“El Puente Colgante”

1

OBJETIVO:

Estimular la estabilidad y el control postural a través de ejercicios que requieran equilibrio sobre una superficie limitada o estrecha.

HABILIDAD:

- Equilibrio estático.
- Coordinación.
- Concentración.
- Control de movimientos.

RECURSOS:

- Cinta adhesiva.
- Bloques grandes.
- Parlante.
- Música.

2

SITUACIÓN INICIAL :

- Colocar cinta adhesiva en el piso formando una línea recta.
- A lo largo de la cinta adhesiva colocar los bloques a manera de obstáculos.
- Indicar a cada niño que debe pasar por la línea marcada, sin perder el equilibrio.

3

DESARROLLO:

1. Colocar a cada niño en línea recta en frente de la línea marcada.
2. Poner música infantil.
3. Pedir a los niños que empiecen a caminar por la línea y los obstáculos previamente colocados.

4

SITUACIÓN FINAL

1. Se aplaude a los niños que cumplieron con la actividad.
2. Se realiza varias veces la actividad y en tiempos cada vez más cortos.

Nota: para que los niños mantengan el equilibrio pedir que eleven los brazos a manera de un avión.

Evaluación

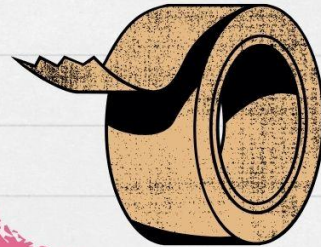
INDICADOR	INICIADO (I)	EN PROCESO (EP)	ALCANZADO (A)
Camina sin salirse de la línea.			
Mantiene el cuerpo erguido.			
Completa el recorrido sin caerse.			

Recursos a utilizar



Bloques grandes.

Cinta adhesiva.



Canción: "Macarena"
<https://youtu.be/GPmx5rGR-Rk?si=Vd0S29BB5tXy51DZ>

CONCLUSIONES

1

La ejecución de juegos planificados y organizados ha mostrado ser efectiva en el aumento del equilibrio, la coordinación y la habilidad de movimiento en niños de 3 a 4 años. Estas actividades fomentan el desarrollo de habilidades motoras grandes y permiten que los niños prueben sus habilidades físicas de forma segura. Además, los ejercicios estructurados promueven la repetición y la práctica, que son esenciales para la adquisición de habilidades motoras en la infancia.

2

Las actividades lúdicas que involucran movimiento y colaboración en grupo han estimulado la participación activa y el trabajo en conjunto. Cuando las actividades incluyen un aspecto social, los niños se sienten más motivados y abiertos. Este tipo de interacción también ayuda a desarrollar habilidades emocionales y sociales, así como a mejorar la capacidad de seguir instrucciones en grupo.

3

Las actividades presentadas han influido positivamente en el control del cuerpo, la percepción del espacio y la seguridad motriz de los niños que participan. Se ha notado un avance gradual en la confianza de los niños al desplazarse, junto con una mayor conciencia de su cuerpo. Estos progresos son cruciales para el desarrollo completo en fases posteriores del crecimiento.

RECOMENDACIONES.

1

La utilización de juegos estructurados y dirigidos ha demostrado ser efectiva en el mejoramiento del equilibrio, la coordinación y la locomoción en niños de 3 a 4 años. Estas actividades fomentan el desarrollo motor grueso y ofrecen a los niños la oportunidad de explorar sus habilidades físicas de forma segura. Además, los ejercicios planificados promueven la repetición y la práctica, que son esenciales para el aprendizaje motor en las primeras etapas.

2

Las dinámicas de juego que incluyen movimiento y colaboración entre compañeros han motivado una participación activa y un trabajo en equipo. Los niños se sienten más animados y receptivos cuando las actividades tienen un aspecto social. Este tipo de interacción también refuerza las habilidades socioemocionales y mejora la habilidad de los niños para seguir instrucciones en grupo.

3

Las actividades sugeridas han generado un efecto positivo en el control postural, la orientación espacial y la seguridad motriz de los participantes. Se ha notado un avance gradual en la confianza de los niños al moverse, así como una mayor conciencia de su cuerpo. Estas mejoras son fundamentales para un desarrollo integral en fases posteriores del crecimiento.

CONCLUSIONES.

A través de la observación cuidadosa en un entorno educativo con niños de entre 3 y 4 años, se notó que los juegos más comunes son los simbólicos, los de construcción y los de movimiento libre. Estos tipos de juegos ayudan a los niños a mostrar sus emociones, a representar distintos roles sociales y a conocer su entorno. Sin embargo, se observó que faltan juegos estructurados que impulsen el desarrollo de habilidades motoras específicas. Los educadores suelen preferir actividades espontáneas y de elección libre, lo cual es útil, pero podría restringir el desarrollo integral si no se complementa adecuadamente.

La evaluación del desarrollo motor grueso entre los niños reveló distintos niveles de progreso. Se notó que muchos de ellos todavía tienen problemas con habilidades básicas como correr, saltar, lanzar y mantener el equilibrio. Se evidenció una clara diferencia entre los niños que participan regularmente en actividades físicas estructuradas y aquellos que solo juegan de manera libre. Esto indica que un enfoque sistemático y supervisado beneficia el desarrollo motor. También se señaló que aspectos como el espacio, la formación de los profesores y el entorno familiar tienen un impacto importante.

Las actividades lúdicas propuestas en la investigación demostraron ser efectivas para estimular los movimientos gruesos en niños de 3 a 4 años. A través de estrategias como circuitos motores, juegos con pelotas y dinámicas de coordinación, se evidenciaron avances en fuerza, equilibrio y coordinación general. Los niños respondieron con entusiasmo y participación activa, lo que facilitó el aprendizaje y la adquisición de habilidades motrices. Estas actividades no solo mejoraron aspectos físicos, sino también socioemocionales, como la autoestima y la cooperación. La planificación basada en el juego permite un aprendizaje significativo. Las dinámicas grupales aportan a la inclusión y respeto entre pares.

RECOMENDACIONES.

Se sugiere a los centros de educación infantil diversificar los tipos de juegos implementados en el aula, incorporando juegos estructurados que fomenten específicamente el desarrollo motor grueso. Estos pueden incluir juegos de desplazamiento, coordinación y equilibrio, diseñados de forma lúdica. Además, es importante formar a los docentes en la planificación de actividades motrices con intención pedagógica. El juego debe ser un vehículo de aprendizaje integral, no solo recreativo. También es recomendable disponer de materiales adecuados y seguros para estas dinámicas. La colaboración entre familias y escuela puede enriquecer la experiencia lúdica.

Para evaluar correctamente el desarrollo motor grueso, es indispensable aplicar herramientas diagnósticas estandarizadas y adaptadas a la edad de los niños. Se aconseja realizar valoraciones periódicas, que permitan hacer seguimiento a los progresos y detectar posibles dificultades a tiempo. Los resultados deben ser considerados al momento de diseñar las actividades físicas. Asimismo, se propone incluir la evaluación motriz como parte del currículo regular. Es importante que los docentes estén capacitados en interpretación de indicadores motores. Además, se puede fomentar la autoevaluación infantil a través del juego reflexivo. Estas prácticas contribuirán a una educación más inclusiva y personalizada. Evaluar bien es el primer paso para intervenir eficazmente.

Se recomienda implementar un plan de actividades lúdicas específicas que estimulen el desarrollo de habilidades motoras gruesas, integrando estas dinámicas en la rutina diaria del aula. Las actividades deben ser variadas, progresivas y adaptadas a las capacidades individuales. Juegos como el salto de obstáculos, la carrera de sacos, o dinámicas con pelotas resultan especialmente útiles. Es fundamental garantizar la seguridad física y emocional de los niños durante su ejecución. Además, se deben fomentar actitudes de cooperación y respeto a través del juego. El docente tiene un rol clave como guía y observador activo. Estas actividades

también pueden integrarse con contenidos de otras áreas del conocimiento. Así, se promueve un aprendizaje global desde la acción.

REFERENCIAS

- Aguayo, M., & Zambrano, K. (2022). El juego dirigido como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación inicial II. *Revista Ciencia y Educación*, 12 (3), 45-48.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Alvarez, D., Vargas, J., Amaguaña, E., Chang, R., Constante, D., & Álava, M. (2025). Neurodesarrollo y Juego Sensorial: Estrategias Pedagógicas para Potenciar la Cognición Temprana en la Educación Inicial. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 8(2), 419-444. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.609>
- Angulo, R., Lema, M., López, S., & Moposita, F. (2023). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 615-631.
- Appinio. (08 de 11 de 2024). *¿Qué es la investigación aplicada?* <https://www.appinio.com/es/blog/investigacion-de-mercados/investigacion-aplicada-com>
- Ávila, Á., Loor, W., Padilla, T., Plaza, K., & Rodríguez, I. (2024). El Papel del Juego en el Desarrollo Socioemocional en la Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8940-8950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14286
- Ávila, Á., Loor, W., Padilla, T., Plaza, K., & Rodríguez, I. (2024). El Papel del Juego en el Desarrollo Socioemocional en la Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 8940-8950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14286

- Ávila, D., & Cazarez, J. (2024). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 2 a 3 años. *Redilat*, 5(2), 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1992>
- Basto, I., Barrón, J., & Garro, L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Religacion: revista de ciencias sociales y humanidades*, 6(30), e210834. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i30.834>
- Bulnes, A. (15 de 10 de 2024). “Funambulista no se nace, se hace”: por qué es importante el equilibrio (y cómo mejorarlo). *Salud y Bienestar*. <https://elpais.com/salud-y-bienestar/2024-10-15/funambulista-no-se-nace-se-hace-por-que-es-importante-el-equilib>
- Cáceres, M., & Maestre. (12 de 06 de 2024). *Los niños quieren jugar y debemos dotarles del tiempo y el espacio necesario*. Cadena SER: <https://cadenaser.com/comunitat-valenciana/2024/12/06/los-ninos-quieren-jugar-y-debemos-dotarles-del-tiempo-y-el-espacio-necesario-radio-alicante/>
- Cano, V., & Quintero, S. R. (2023). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-239. <https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>
- Carrillo, M. J., Garcia, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Castillo, R. (07 de 09 de 2022). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890>

Center, C. C. (2025). *Play activities for infants and toddlers*. Wstcoast.org: Play activities for infants and toddlers

Cevallos, L., & Erazo, J. (2023). El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años. *Revista Científica Hallazgos21*, 8(3), 260-272. <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v8i3.633>

Chavez, D., & Tapia, G. (2023). *Circuitos motores y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial I, de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon*. Universidad Técnica de Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15459>

Chávez, Z. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4937-4950. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668

Costa, J. (2024). Mixed methods in educational large-scale studies: Integrating qualitative perspectives into secondary data analysis. *Education sciences*, 14(12), 1347. <https://doi.org/10.3390/educsci14121347>

Del Pozo, A., & Mendoza, S. (2025). El juego como estrategia pedagógica en niños y niñas de educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(2), 1410-1426. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i2.8968>

Ecuador, M. d. (2020). *Ficha de la experiencia de aprendizaje unitaria*. <https://recursos2.educacion.gob.ec/recursos/wp-content/uploads/2020/05/Ficha-de-la-experiencia-de-aprendizaje-unitaria.pdf>

Ecuador, M. d. (2020). *Me muevo y me fortalezco*. <https://recursos.educacion.gob.ec/>

- Espinoza, P., & Arteaga, Y. (2023). Recreación y juego en la educación preescolar. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 65-800. <https://doi.org/10.62465/rti.v2n2.2023.57>
- Flores Espinoza, Y., Flores Espinoza, A. R., Manrique Chávez, Z. R., Cuentas Carrera, M. S., Torre Shupingahua, B. L., & Vassallo Ojea, J. D. (2024). Juego Libre y su Influencia en los Sectores del Aula de los Niños y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 256 Emilia Barcia Boniffatty Distrito de San Alejandro, 2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6334-6348. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9977
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing children's creativity and social-emotional competencies through play: Summary of twenty years of findings of the evidence-based interventions "game program". *Journal of intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Garrido, L., Flores, G., Villar, N., & Vergara, T. (2024). Identidad Profesional y Reflexión en la Formación Inicial Docente del/la Maestra/O Infantil: Revisión de Alcance. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 1713-1730. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10601
- George, T. (13 de 08 de 2021). *Investigación de métodos mixtos/ Definición, guía y ejemplos*. <https://www.scribbr.com/methodology/mixed-methods-research/>
- Guerrero, L. (26 de 01 de 2023). *Planificación y Competencias*. Fliphtml5.com: <https://fliphtml5.com/aynfp/kjsq/basic>
- Gümüşdağ, H. (2019). Efectos del juego preescolar en el desarrollo motor de los niños. *Revista Universal de Investigación Educativa*, 7(2), 580-587. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070231>.

Inical, C. d. (2014). *MINEDUC*. <https://educacion.gob.ec/>

Jiménez, J., & Vargas, G. (2022). Efecto de una intervención motriz en el desarrollo motor, rendimiento académico y creatividad en preescolares. *Pensar en Movimiento Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 7, 11-22. <https://doi.org/10.15517/PENSARMOV.V7I1.373>

Johnstone, A., McCrorie, P., Cordovil, R., Fjørtoft, I., Iivonen, S., Jidovtseff, B., . . . Martin, A. (2022). Nature-based Early Childhood Education and children's physical activity, sedentary behavior, motor competence, and other physical health outcomes: A mixed-methods systematic review. *Journal of physical activity & health*, 19(6), 456-472. <https://doi.org/10.1123/jpah.2021-0760>

Lim, J., Hamil, J., Busa, M., & VanEmmerik, R. (2020). Changes in coordination and variability during running as a function of head stability demands. *Human movement science*, 73(102673), 102673. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2020.102673>

Lozada, S. (10 de 2023). *Estrategias lúdicas de Montessori para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de educación inicial subnivel 2*. Digital repository technical university of Cotopaxi: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11603>

Martínez, V., & Estevan, I. (2021). Physical activity and motor competence in preschool children. *Children (Basel, Switzerland)*, 8(4), 305. <https://doi.org/10.3390/children8040305>

Martínez, V., & Estevan, I. (2021). Physical activity and motor competence in preschool children. *Children (Basel, Switzerland)*, 8(4), 305. <https://doi.org/10.3390/children8040305>


- Miranda, M., Chachipanta, B., Castillo, B., Jimbicti, A., & Cambo, U. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10747-10760. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159
- Molina, M., & Piñón, A. (2024). Desarrollo Psicomotor y Aprendizaje Infantil a los 3 Años en una Unidad Educativa de Chone. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8785-8799. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12035
- Mora, E. (2025). La influencia del juego en el desarrollo motor integral de niños en edad preescolar. *Nexus Research Journal*, 4(1), 349-360. <https://doi.org/https://editorialinnova.com/index.php/nrj/article/view/271>
- Moretti, M., Lechuga, M., & Torrecilla, N. (2020). Desarrollo psicomotor en la infancia temprana y funcionalidad familiar. *Psychologia*, 14(2), 37-48. <https://doi.org/10.21500/19002386.4646>
- Muguirra, A. (18 de 11 de 2019). *Tipos de investigación y sus características*. QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-investigacion-de-mercados/>
- Nhase, Z., Selepe, M. A., & Okeke, C. I. (2025). Understanding and implementing play as a learning pedagogy: Narratives of practitioners in early childhood mobile units. *Journal of Childhood, Education & Society*, 6(1), 99-113. <https://doi.org/0.37291/2717638x.202561496>
- Nilsen, T. R. (2021). Pedagogical intentions or practical considerations when facilitating children's play? Teachers' beliefs about the availability of play materials in the indoor ECEC environment. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-020-00078-y>

- Quimís, M., Mendoza, M., & Barros. (2025). El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años: Play in the development of gross motor skills in children from 4 to 5 years old. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*, 3(2), 20-44. <https://doi.org/10.62131/mlaj-v3-n2-002>
- Reinoso, W., Morales, S., Moreira, A., Velasco, C., & Zambran, J. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 60390-6413. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985
- Reznick, E., Embry, K., Neuman, R., Bolívar, E., Fey, N., & Gregg, R. (2021). Lower-limb kinematics and kinetics during continuously varying human locomotion. *Scientific data*, 8(1), 282. <https://doi.org/10.1038/s41597-021-01057-9>
- Rimascca, I., Jara, G., & Contreras, C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4), 1-11. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15091433>
- Rincón, S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), 9-28. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Rincón, S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), 9-28. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Rodríguez, M., García, J., & Peña, J. (2023). Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género. *Revista Española de Pedagogía*, 62(229). <https://doi.org/10.22550/2174-0909.2326>

- Saavedra, E., Aguirre, X., Calle, R., Vélez, J., & Tenecota, Z. (30 de 06 de 2023). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Revista InveCom*, 3(2), 1-15.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.8146776>
- Tamayo, F. (07 de 01 de 2025). *Redalyc.org*.
<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579091003.pdf>
- UNICEF. (2018). *Learning through play*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>
- Vargas, E., Gallego, A., Peláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias imágenes*, 19(2), 133-142.
<https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- Verbecque, E., Johnson, C., Rameckers, E., Thijs, A., Van der Veer, I., Meyns, P., . . . Klingels, K. (2021). Balance control in individuals with developmental coordination disorder: A systematic review and meta-analysis. *Gait & posture*, 83, 268-279.
<https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2020.10.009>
- Zimmermann, J., Heilmann, M., Fisch, M., Hauch, H., Kruempelmann, S., Moeller, H., . . . Deckers, M. J. (2023). Telehealth needs and concerns of stakeholders in pediatric palliative home care. *Children (Basel, Switzerland)*, 10(8), 1315.
<https://doi.org/10.3390/children10081315>

ANEXOS.

Anexo1. Informe de Similitud.




CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

CEDIL-CQuishpe-TICS-TN1- corregida

4%

Textos sospechosos



< 1% Similitudes
0% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas

3% Idiomas no reconocidos

21% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: CEDIL-CQuishpe-TICS-TN1- corregida.docx

ID del documento: e473b5c76f454807762caf06b8d4e1e412eca4a1

Tamaño del documento original: 20,42 MB

Depositante: Héctor Taramuel

Fecha de depósito: 23/9/2025


Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 23/9/2025

Número de palabras: 23.732

Número de caracteres: 157.265

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.utm.edu.ec Diseño de un Sistema de Gestión de Innovación para la ... https://repositorio.utm.edu.ec/handle/123456789/17010 8 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (199 palabras)
2	Documento de otro usuario #05b7ef Viene de de otro grupo 8 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (196 palabras)
3	Documento de otro usuario #ef6028 Viene de de otro grupo 5 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (163 palabras)
4	repositorio.utm.edu.ec El proceso de digitalización del archivo de la secretaria d... http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/3381/3/05_FECYT_1714_TESIS.pdf.txt 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (146 palabras)
5	repositorio.utm.edu.ec Atención fisioterapéutica a paciente con accidente cere... http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/9866/6/06_TEF_252_TRABAJO_DE_GRADO.p... 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (133 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies thr... https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
2	doi.org El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento ... https://doi.org/10.17151/lee.2023.18.2.10	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
3	repositorio.uladec.edu.pe Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad... https://repositorio.uladec.edu.pe/handle/20.500.13032/27890	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
4	www.dspace.uce.edu.ec https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29586/1/UCE-FIL-CEB-ALMEIDA ESTEFANIA...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
5	doi.org Physical Activity and Motor Competence in Preschool Children https://doi.org/10.3390/children8040305	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881
2	https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.609
3	https://www.appinio.com/es/blog/investigacion-de-mercados/investigacion-aplicada?utm_source=chatgpt.com
4	https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14286
5	https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1992

Anexo 2. Árbol de problemas.

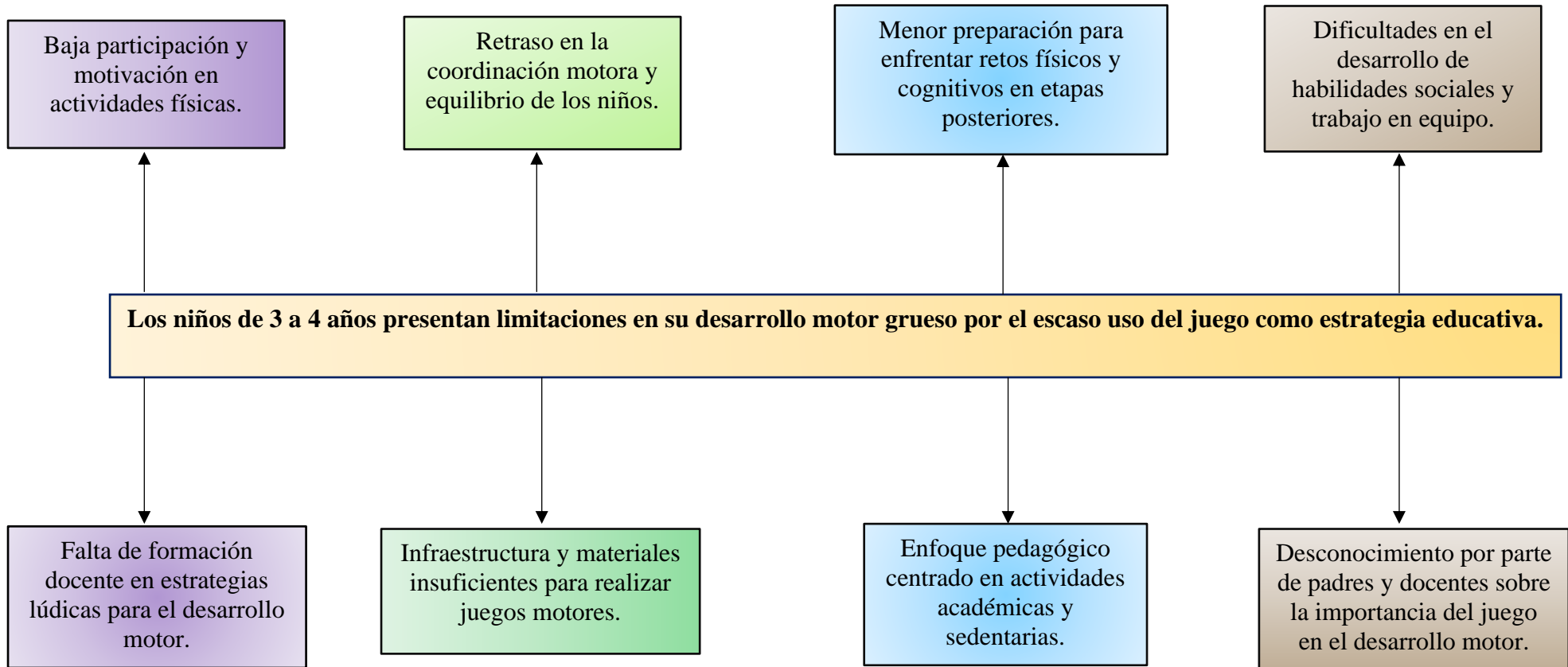


Figura 1: Árbol de problema.

Autor: Carla Quishpe

Anexo 3. Matriz Categorical.

Categorías	Dimensiones	Indicadores
1.3.1 El Juego	1.3.1.1 Planificación pedagógica del juego	<i>1.3.1.1.1 Inclusión del juego en la planificación curricular.</i>
		<i>1.3.1.1.2 Objetivos del juego.</i>
		<i>1.3.1.1.3 Relación juego–contenidos de aprendizaje.</i>
	1.3.1.2 Aplicación del juego en el aula	<i>1.3.1.2.1 Participación activa de los niños en las actividades lúdicas</i>
		<i>1.3.1.2.2 Uso de materiales adecuados</i>
		<i>1.3.1.2.3 Tiempo destinado al juego</i>
	1.3.1.3 Valor educativo del juego	<i>1.3.1.3.1 Relación del juego con objetivos del desarrollo infantil</i>
		<i>1.3.1.3.2 Percepción del docente sobre el juego como estrategia pedagógica</i>
		<i>1.3.1.3.3 Impacto del juego en la atención y motivación de los niños.</i>
<i>1.3.1.3.4 Valoración de los aprendizajes adquiridos mediante el juego.</i>		
1.3.2 Desarrollo Motor del Juego.	1.3.2.1 Coordinación dinámica general	<i>1.3.2.1.1 Correr.</i>
		<i>1.3.2.1.2 Saltar.</i>
		<i>1.3.2.1.3 Lanzar.</i>
	1.3.2.2 Equilibrio	<i>1.3.2.2.1 Camina en línea recta</i>
		<i>1.3.2.2.2 Mantener el equilibrio en un pie</i>
		<i>1.3.2.2.3 Mantiene el control de su postura</i>
		<i>1.3.2.2.4 Desplazamiento por superficies irregulares</i>
	1.3.2.3 Fuerza muscular	<i>1.3.2.3.1 Sube y baja escaleras.</i>
		<i>1.3.2.3.2 Gatea</i>
<i>1.3.2.3.3 Levanta objetos de peso moderado</i>		

Tabla 22: Matriz Categorical.

Fuente: Elaboración Propia

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
TRABAJO DE TITULACIÓN II (TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR)



ENCUESTA PARA DOCENTES

Objetivo: Identificar los tipos de juegos que se implementan en el entorno educativo con niños de 3 a 4 años.

Dirigida a: Docentes de Educación Inicial

DATOS GENERALES

Nombre del docente: _____

Edad: _____ **Género:** _____

Tiempo de experiencia en Educación Inicial: _____ años

DIMENSIÓN 1: Planificación pedagógica del juego

1 ¿Incluye usted actividades lúdicas (juegos) en su planificación curricular?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

2 ¿Los juegos que utiliza tienen objetivos pedagógicos definidos?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

3 ¿Los juegos que planifica están relacionados con contenidos de aprendizaje?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

DIMENSIÓN 2: Aplicación del juego en el aula

4 ¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas propuestas?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

5 ¿Dispone de materiales adecuados y seguros para los juegos?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
TRABAJO DE TITULACIÓN II (TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR)



- () Nunca

6 ¿Dedica diariamente un tiempo adecuado para actividades lúdicas?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

DIMENSIÓN 3: Valor educativo del juego

7 ¿Considera que el juego favorece el desarrollo infantil integral?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

8 ¿Percibe el juego como una estrategia pedagógica eficaz para el aprendizaje?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

9 ¿Observa mejoras en la atención y motivación de los niños gracias al juego?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

10 ¿Evalúa los aprendizajes obtenidos mediante el juego?

- () Siempre
- () Frecuentemente
- () A veces
- () Nunca

Gracias por su Colaboración.

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
TRABAJO DE TITULACIÓN II (TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR)



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO MOTOR GRUESO

Objetivo: Evaluar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años.

Tipo de instrumento: Ficha de observación directa

Escala de valoración:

I: Iniciado

EP: En proceso

A: Alcanzado

Nombre del niño/a: _____

Edad: _____ Fecha de observación: _____

Docente observador(a): _____

DIMENSIÓN: Coordinación dinámica general

Indicador	I	EP	A
Corre sin tropezar o caer			
Salta con ambos pies			
Lanza una pelota hacia adelante			

DIMENSIÓN: Equilibrio

Indicador	I	EP	A
Camina en línea recta			
Se mantiene en un pie por al menos 5 segundos			
Mantiene el control de su postura al estar sentado o de pie			
Se desplaza por superficies irregulares (arena, césped)			

DIMENSIÓN: Fuerza muscular

Indicador	I	EP	A
Sube y baja escaleras sin ayuda			
Gatea con agilidad			
Levanta objetos de peso moderado (ej: una caja con juguetes)			

Anexo 5. Validación de Instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



Lineamientos Generales: La presente entrevista y ficha de observación hace referencia al Trabajo de Integración Curricular (TIC) titulado: **El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años** el mismo que permitirá recabar la información de acuerdo a la investigación planteada.

Tanto la Entrevista como la Ficha de Observación, serán manejadas con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista.

El propósito de la encuesta es: Describir las características del juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años. Está conformada por diez preguntas de opción múltiple que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

El propósito de la ficha de observación es: Identificar el nivel del desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años. Está conformada por diez indicadores que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Ambos instrumentos pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador, a continuación, se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia de los presentes instrumentos.

Objetivo General: Analizar la influencia del juego en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años de edad.

Objetivos Específicos:

- Identificar los tipos de juegos que se implementan en el entorno educativo con niños de 3 a 4 años.
- Evaluar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años.
- Proponer actividades lúdicas que estimulen los movimientos gruesos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Nivel educativo: Cuarto nivel
 Título universitario: PhD. En Educación
 Cargo que desempeña: Docente
 Institución a la que pertenece: Unidad Educativa "Ibarra"
 Años de servicio en el campo educativo: 12 años
 Fecha: 15/05/2025

Consentimiento Informado

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para mejorar el proceso?

Si	X
No	

PREGUNTAS	Opciones de Respuesta	ASPECTOS CLAVES PARA ORIENTAR LA ENCUESTA EN RELACIÓN A LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DEL ESTUDIO
1. ¿Incluye usted actividades lúdicas (juegos) en su planificación curricular?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Indagar si el juego es planificado como una estrategia didáctica con objetivos de aprendizaje. <input checked="" type="checkbox"/> Explorar si el docente considera el juego como un recurso metodológico o como una actividad recreativa.
2. ¿Los juegos que utiliza tienen objetivos pedagógicos definidos?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Relación entre actividades lúdicas y los contenidos de aprendizaje. <input checked="" type="checkbox"/> Comprobar si el juego es un medio para alcanzar objetivos de aprendizaje físico, y no solo para recreación.
3. ¿Los juegos que planifica están relacionados con contenidos de aprendizaje?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Coherencia entre el juego y los objetivos curriculares. <input checked="" type="checkbox"/> Integración del juego con áreas de desarrollo como lenguaje, motricidad o socioemocional.
4. ¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas propuestas?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Nivel de involucramiento y disfrute por parte de los niños. <input checked="" type="checkbox"/> Adecuación de las actividades a intereses y etapas de desarrollo.
5. ¿Dispone de materiales adecuados y seguros para los juegos?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Disponibilidad y diversidad de recursos lúdicos. <input checked="" type="checkbox"/> Condiciones de seguridad e higiene de los materiales.

REPÚBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA**

6. ¿Dedica diariamente un tiempo adecuado para actividades lúdicas?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Distribución del tiempo en la jornada pedagógica para el juego. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración del juego como una actividad educativa prioritaria.
7. ¿Considera que el juego favorece el desarrollo infantil integral?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Reconocimiento del juego como medio para el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional. <input checked="" type="checkbox"/> Perspectiva del docente sobre el rol del juego en el aprendizaje holístico.
8. ¿Percibe el juego como una estrategia pedagógica eficaz para el aprendizaje?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Valoración del juego como herramienta metodológica. <input checked="" type="checkbox"/> Experiencia docente en la implementación exitosa del juego.
9. ¿Observa mejoras en la atención y motivación de los niños gracias al juego?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Impacto del juego en la disposición al aprendizaje. <input checked="" type="checkbox"/> Observación del comportamiento atencional y participativo de los niños.
10. ¿Evalúa los aprendizajes obtenidos mediante el juego?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Prácticas de evaluación cualitativa o cuantitativa durante el juego. <input checked="" type="checkbox"/> Uso de evidencias del juego para retroalimentar el proceso pedagógico.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	Ninguna
2	E	E	E	Ninguna
3	E	E	E	Ninguna
4	E	E	E	Ninguna
5	E	E	E	Ninguna
6	E	E	E	Ninguna
7	E	E	E	Ninguna
8	E	E	E	Ninguna
9	E	E	E	Ninguna
10	E	E	E	Ninguna

Observaciones generales: Ninguna.



Firma: PhD. Carla Yandún



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO MOTOR GRUESO A NIÑOS
 DE 3 A 4 AÑOS**

Nivel educativo: Cuarto nivel
 Título universitario: PhD. En Educación
 Cargo que desempeña: Docente
 Institución a la que pertenece: Unidad Educativa Ibarra
 Años de servicio en el campo educativo: 12 años
 Fecha:

Consentimiento Informado

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para mejorar este proceso?

Si	X
No	

PREGUNTAS GENERADORAS		ASPECTOS CLAVES PARA ORIENTAR LA FICHA DE OBSERVACIÓN EN RELACIÓN A LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DEL ESTUDIO		
Dimensión	Indicador	Iniciado (I)	En proceso (EP)	Alcanzado (A)
Coordinación dinámica general.	Corre sin tropezar o caer			
	Salta con ambos pies.			
	Lanza una pelota hacia adelante.			
Equilibrio.	Camina en línea recta.			
	Se mantiene en un pie por al menos 5 segundos.			
	Mantiene el control de su postura al estar sentado o de pies.			
	Se desplaza por superficies irregulares (arena, césped)			
Fuerza muscular.	Sube y baja escaleras sin ayuda.			
	Gatea con agilidad. Levanta objetos con peso moderado (ejemplo: una caja con juguetes)			



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	Ninguna
2	E	E	E	Ninguna
3	E	E	E	Ninguna
4	E	E	E	Ninguna
5	E	E	E	Ninguna
6	E	E	E	Ninguna
7	E	E	E	Ninguna
8	E	E	E	Ninguna
9	E	E	E	Ninguna
10	E	E	E	Ninguna

Observaciones generales: Ninguna.



Firma: PhD. Carla Yandún



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



Lineamientos Generales: La presente entrevista y ficha de observación hace referencia al Trabajo de Integración Curricular (TIC) titulado: **El juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años** el mismo que permitirá recabar la información de acuerdo a la investigación planteada.

Tanto la Entrevista como la Ficha de Observación, serán manejadas con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información provista.

El propósito de la encuesta es: Describir las características del juego y su influencia en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años. Está conformada por diez preguntas de opción múltiple que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

El propósito de la ficha de observación es: Identificar el nivel del desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años. Está conformada por diez indicadores que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Ambos instrumentos pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador, a continuación, se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia de los presentes instrumentos.

Objetivo General: Analizar la influencia del juego en el desarrollo motor grueso en niños de 3 a 4 años de edad.

Objetivos Específicos:

- Identificar los tipos de juegos que se implementan en el entorno educativo con niños de 3 a 4 años.
- Evaluar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años.
- Proponer actividades lúdicas que estimulen los movimientos gruesos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Nivel educativo: Cuarto Nivel
 Título universitario: Magíster en Educación Inicial
 Cargo que desempeña: Docente-Coordinadora. Carrera de Educación Inicial en Línea y Coordinadora de la Maestría en Educación Básica
 Institución a la que pertenece: Universidad Técnica del Norte
 Años de servicio en el campo educativo: 20 años
 Fecha: 09 de mayo de 2025

Consentimiento Informado

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para mejorar el proceso?

Si	X
No	

PREGUNTAS	Opciones de Respuesta	ASPECTOS CLAVES PARA ORIENTAR LA ENCUESTA EN RELACIÓN A LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DEL ESTUDIO
1. ¿Incluye usted actividades lúdicas (juegos) en su planificación curricular?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Indagar si el juego es planificado como una estrategia didáctica con objetivos de aprendizaje. <input checked="" type="checkbox"/> Explorar si el docente considera el juego como un recurso metodológico o como una actividad recreativa.
2. ¿Los juegos que utiliza tienen objetivos pedagógicos definidos?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Relación entre actividades lúdicas y los contenidos de aprendizaje. <input checked="" type="checkbox"/> Comprobar si el juego es un medio para alcanzar objetivos de aprendizaje físico, y no solo para recreación.
3. ¿Los juegos que planifica están relacionados con contenidos de aprendizaje?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Coherencia entre el juego y los objetivos curriculares. <input checked="" type="checkbox"/> Integración del juego con áreas de desarrollo como lenguaje, motricidad o socioemocional.
4. ¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas propuestas?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Nivel de involucramiento y disfrute por parte de los niños. <input checked="" type="checkbox"/> Adecuación de las actividades a intereses y etapas de desarrollo.
5. ¿Dispone de materiales adecuados y seguros para los juegos?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Disponibilidad y diversidad de recursos lúdicos. <input checked="" type="checkbox"/> Condiciones de seguridad e higiene de los materiales.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



6. ¿Dedica diariamente un tiempo adecuado para actividades lúdicas?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Distribución del tiempo en la jornada pedagógica para el juego. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración del juego como una actividad educativa prioritaria.
7. ¿Considera que el juego favorece el desarrollo infantil integral?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Reconocimiento del juego como medio para el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional. <input checked="" type="checkbox"/> Perspectiva del docente sobre el rol del juego en el aprendizaje holístico.
8. ¿Percibe el juego como una estrategia pedagógica eficaz para el aprendizaje?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Valoración del juego como herramienta metodológica. <input checked="" type="checkbox"/> Experiencia docente en la implementación exitosa del juego.
9. ¿Observa mejoras en la atención y motivación de los niños gracias al juego?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Impacto del juego en la disposición al aprendizaje. <input checked="" type="checkbox"/> Observación del comportamiento atencional y participativo de los niños.
10. ¿Evalúa los aprendizajes obtenidos mediante el juego?	<input type="radio"/> () Siempre <input type="radio"/> () Frecuentemente <input type="radio"/> () A veces <input type="radio"/> () Nunca	<input checked="" type="checkbox"/> Prácticas de evaluación cualitativa o cuantitativa durante el juego. <input checked="" type="checkbox"/> Uso de evidencias del juego para retroalimentar el proceso pedagógico.

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales:

Firma

MsC. Yolanda Paz Alcívar

REPÚBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO MOTOR GRUESO A NIÑOS
DE 3 A 4 AÑOS**

Nivel educativo: Cuarto Nivel

Título universitario: Magíster en Educación Inicial

Cargo que desempeña: Docente-Coordinadora. Carrera de Educación Inicial en Línea y Coordinadora de la Maestría en Educación Básica

Institución a la que pertenece: Universidad Técnica del Norte

Años de servicio en el campo educativo: 20 años

Fecha: 09 de mayo de 2025

Consentimiento Informado

¿Está usted de acuerdo en proporcionar información con fines investigativos para mejorar este proceso?

Si	X
No	

PREGUNTAS GENERADORAS		ASPECTOS CLAVES PARA ORIENTAR LA FICHA DE OBSERVACIÓN EN RELACIÓN A LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS DEL ESTUDIO		
Dimensión	Indicador	Iniciado (I)	En proceso (EP)	Alcanzado (A)
Coordinación dinámica general.	Corre sin tropezar o caer			
	Salta con ambos pies.			
	Lanza una pelota hacia adelante.			
Equilibrio.	Camina en línea recta.			
	Se mantiene en un pie por al menos 5 segundos.			
	Mantiene el control de su postura al estar sentado o de pies.			
	Se desplaza por superficies irregulares (arena, césped)			
Fuerza muscular.	Sube y baja escaleras sin ayuda.			

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



	Gatea con agilidad. Levanta objetos con peso moderado (ejemplo: una caja con juguetes)			

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo a los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales:

Firma

MsC. Yolanda Paz Alcívar

Anexo 6: Oficio del uso de imagen.

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada - Resolución Nro. 173-SE- CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA

**SOLICITUD**

Quito 6 octubre 2025

Yo Carla Fernanda Quishpe Yanza con cedula de ciudadanía 1724464811 estudiante de la Universidad Técnica del Norte de la carrera de Educación Inicial en Línea solicito a usted Yanina Ximena Gaona Gaona en calidad de directora del Centro de Desarrollo Infantil "Happy Garden" me permita tomar fotos de las actividades que se han ido realizando con los niños y niñas del centro, con el propósito de documentar y registrar las experiencias educativas que se llevan a cabo dentro de las instalaciones. Las imágenes se utilizarán exclusivamente con fines pedagógicos, garantizando en todo momento el respeto a la privacidad y protección de la identidad de los menores.

Esperando una respuesta favorable de antemano agradezco de su ayuda y comprensión ante lo solicitado.

Atentamente.

1724464811

Carla Fernanda Quishpe Yanza

QUITO
Recibido 06-10-2025.