

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE
PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Título de la investigación

Los juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de edad de la Unidad Educativa “Magdalena Dávalos N° 32” del Cantón Tosagua, durante el año lectivo 2021-2022.

MODALIDAD

Artículos profesionales de alto nivel

Título del Artículo Científico

Juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor.

Autora

Lic. Santa Isabel Delgado Coavoy

Tutor

Lic. Laura Alarcón Barcia, MSc.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, 17 de agosto de 2021

Juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor.

Innovative educational games for the stimulation of psychomotor development

Santa Isabel Delgado Coavoy

e.sidelgado@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

ORCID 0000-0002-9849-6344

Laura Andrea Alarcón Barcia

laalarconb@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

ORCID 0000-0002-0849-5285

I. Resumen

La investigación abarca los juegos didácticos innovadores; donde el factor clave es lograr que los alumnos adquieran beneficios para la estimulación del desarrollo psicomotor, trayendo consigo nuevas habilidades y destrezas que potencien el desarrollo motriz. Su objetivo fue recomendar estrategias que incluyan juegos didácticos innovadores para la aplicación y el desarrollo psicomotor de los niños. La metodología de la investigación se basó en el método cuali-cuantitativo con un enfoque no experimental, exploratorio y/o descriptivo. Como herramientas se utilizaron cuestionarios dirigidos a docentes, y una entrevista a un profesional en el área de inicial. Al consultar a educadores y profesional en el área, se evidenció la aplicación de juegos innovadores habituales. Por lo tanto, se concluye que existe el desconocimiento de estos en su mayoría, lo que provoca caer en un trabajo rutinario. Por tal motivo, la aplicación de juegos innovadores como juego de masas, juegos con laberintos y construcción, juegos de colorear, juegos de armado, juegos online, entre otros, inciden positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, trayendo consigo un aporte significativo que permiten reconocer y aplicar los juegos para desarrollar una verdadera estimulación y lograr los objetivos propuestos por el docente.

Palabras claves: Aprendizaje; juegos didácticos; juegos innovadores; motricidad fina; motricidad gruesa; psicomotricidad.

Abstract

The research covers innovative educational games; where the key factor is to ensure that students acquire benefits for the stimulation of psychomotor development, bringing with them new abilities and skills that enhance motor development. Its objective was to recommend strategies that include innovative didactic games for the application and psychomotor development of children. The research methodology was based on the quali-quantitative method with a non-experimental, exploratory and / or descriptive approach. As tools, questionnaires were used for teachers, and an interview with a professional in the area of pre-school. When consulting educators and professionals in the area, the application of common innovative games was evidenced. Therefore, it is concluded that there is a lack of knowledge of these for the most part, which causes them to fall into a routine job. For this reason, the application of innovative games such as mass games, games with mazes and construction, coloring games, assembly games, online games, among others, positively affect the teaching-learning process, bringing with it a significant contribution that They allow to recognize and apply the games to develop a true stimulation and to achieve the objectives proposed by the teacher.

Keywords: Learning; Didactical games; innovative games; fine motor; gross Motricity; psychomotor skills.

II. Introducción

En diversos países del mundo el aprendizaje a través del juego no está plenamente integrado en los programas de educación preescolar, esto se debe a diversos factores según la UNICEF, entre ellos encontramos la incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos. De esta manera también otro de los problemas que enfrenta la educación mundial basada en juegos didácticos, en las falsas ideas de los padres o representantes acerca de los juegos, considerando que en su mayoría

“manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”. (Foundation, 2018).

Hay que mencionar que, aunque muchos de los países tengan un estándar educativo muy alto, estos no siempre incluyen actividades de aprendizaje basados en juegos. Tal es así que en una evaluación de los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de 37 países realizada por UNICEF revela que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de ellos. (UNICEF, 2017).

Por otro lado, si nos enfocamos dentro de un nivel más nacional, nos encontramos dentro de un paradigma muy diferente, considerando que uno de los principales problemas de la implementación en el Ecuador de juegos didácticos como parte del aprendizaje radica en la falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego, dado que muchos son los docentes, que como describe Calderón (2011) no se encuentran altamente capacitados en la implantación de sus clases los modelos educativos que se fundamentan en el aprendizaje didáctico, recurriendo simplemente a los textos como único material de apoyo para enseñar. Dentro del país es importante reconocer que las clases son numerosas, y estas mismas limitan la libertad para poder implementar juegos didácticos en los niños, dado que, al existir un número amplio de estudiantes para manejar, resulta muy problemático proporcionarles experiencias de actividades lúdicas y recreativas referente a juegos didácticos de aprendizaje, puesto que resultan un desafío también para los docentes. (Cabrera y Espinosa, 2008).

Dentro de Manabí uno de los principales problemas que se superpone en la enseñanza con juegos didácticos, por parte de los docentes es el poco manejo de la información que se posee acerca de la implementación de los mismos, dado que no se realiza un refuerzo mucho más eficaz a la hora de ponerlos en práctica, cayendo en la monotonía de diversión y gozo mas no en lo que se planea objetivamente que es aprender jugando (Chancosa y Flores, 2015).

Ahora bien, al centrarnos dentro del contexto cantonal, en marco a la referencia de las instituciones educativas del cantón Tosagua se menciona que, la prevalencia de la falta de capacitaciones en las diferentes instituciones es muy evidente, dado que el manejo de las actividades escolares se asienta en la guía sistemática y el cumplimiento de las planificaciones

sin implementar actividades recreativas o juegos didácticos con el fin de desarrollar la actividad psicomotora de los niños. (Cedeño y Cedeño, 2017).

Es así como se llega al punto de la problemática planteada en el siguiente trabajo, el cual consiste en implantar dentro de la Unidad Educativa Magdalena Dávalos N.º 32 del Cantón Tosagua durante el año lectivo 2021-2022 juegos didácticos para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años.

Juegos didácticos innovadores y el desarrollo psicomotor

Los juegos didácticos, constituyen la utilización de diversos juegos educativos para poder identificar y estimular los diferentes potenciales que están vinculados con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con la finalidad de poder desarrollar sus capacidades psicomotoras y sus habilidades de aprendizaje. Su concepto se revela en ser un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

El juego, como procedimiento de educación, es bastante antiguo, debido a que en la sociedad primitiva era usado de forma experimental en el desarrollo de capacidades en los chicos y adolescentes que aprendían de los más grandes la manera de cazar, pescar, cultivar, y otras ocupaciones que se transmitían de generación en generación. Así los chicos lograban asimilar de una forma más simple los métodos de las ocupaciones de la vida diaria, de esta manera, Flores (2009) define juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollo en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (pág. 38).

De esta manera se expone algunas propuestas de juegos didácticos innovadores:

- Partes del cuerpo (Domino). - Este juego, consiste en que los niños estén atentos a los lanzamientos que se realizan, con el fin de dar una respuesta correcta, considerando que cada ficha contiene una imagen del cuerpo con un nombre diferente, y solo a través de la atención, se puede llegar a la asociación correcta de la imagen y su respectivo nombre

- Los cinco sentidos (Bingo). - La dinámica del juego exige mucha atención de los participantes puesto que la idea es llenar los tableros y una vez que la docente cante una ficha, no la repite, razón por la cual los estudiantes deben estar atentos en el momento en que se vayan sacando para ubicar rápidamente la casilla y verificar si corresponde o no a la del tablero.
- Frutas y colores (Twister). - Permite al estudiante que este activo y enérgico para moverse de forma ágil en el tablero, además que este muy atento del lugar donde se encuentra cada fruta y color para poder identificarlas plenamente y ser el grupo ganador.
- Los cinco sentidos (Crucigrama). - Este juego permite que los estudiantes estén atentos a las diferentes letras que conforman cada sentido para su correcta ubicación en el crucigrama
- Frutas (La lotería). - Los estudiantes deberán estar atentos y escuchar asertivamente a la docente, pues de eso dependerá que coloquen la imagen de la fruta en el lugar indicado. Solo a través de la atención podrán colocar la ficha donde corresponde.

Una vez establecido esto, se menciona que el desarrollo psicomotor se refiere a los cambios en la habilidad del niño para controlar sus movimientos corporales desde sus primeros movimientos - rígidos, excesivos, sin coordinar- y pasos espontáneos hasta el control de movimientos más complejos, rítmicos, suaves y eficaces de flexión, extensión, locomoción etc. (Ibáñez, 2004).

La estimulación psicomotora une los dos conceptos por medio del juego. Debido a que el juego es la actividad en la cual, el infante aprende y lleva a cabo su parte cognitiva. Dialogar de estimulación psicomotor, es dialogar de un aprendizaje integral que va de la mano con las vivencias que el infante llegue a vivir y su forma de reaccionar a estas, realizando uso de sus capacidades motoras. La psicomotricidad tiene como fin que el infante sepa cómo actuar frente a un estímulo exterior cualquier persona, por tal razón la estimulación psicomotora:

- Cultiva la capacidad preceptiva por medio del entendimiento del infante de su propio cuerpo humano y cómo contestar frente a un estímulo externo.
- Organiza la función de los movimientos representados o expresados por medio de signos y símbolos.
- Estimula el desarrollo emocional y afectivo.
- Ayuda al desarrollo social del infante y ofrece herramientas para tener relación frente a una situación desfavorable.

Modelos que implementan los juegos didácticos innovadores apropiados para el aprendizaje

Los procesos de aprendizaje deben de ser ordenados y planificados, basándose en estrategias didácticas, considerando que una estrategia adecuada podrá servir como una guía para el cambio, tanto a un nivel profesional, personal y social. Los modelos comprenden un sistema planificado y articulado de diversas acciones que persiguen un objetivo en concreto, basado en la estrategia didáctica, donde el docente elige las técnicas y actividades que se pueden ejecutar de acuerdo al nivel mental de sus estudiantes, el método ayuda a fundamentar la estrategia sin embargo y a diferencia de éste, la estrategia flexible y puede variar de acuerdo a los propósitos educativo. (Paucar, 2016)

El docente tiene la responsabilidad de identificar y seleccionar las estrategias y modelos adecuados, en base al nivel del desempeño de todos sus estudiantes, considerando el enfoque curricular y el contexto educativo, así como debe de considerar: número de alumnos, nivel de participación, tiempo y alcance que se quiere dar dentro del marco de la enseñanza y aprendizaje.

Por ende, para la correcta aplicación de la estrategia y los modelos, es necesario que el docente y el estudiante puedan cumplir una determinada función, que es la de enseñar jugando. De esta manera los modelos de juegos educativos en el en el contexto de la educación, Calero, (2003) plantea lo siguiente:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos son juegos que se orientan al desarrollo muscular de los niños mediante la realización de ejercicios tanto de piernas, como de brazos, estos muchas veces incluyen aparatos que sirven para el desarrollo de las mismas.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Estos se ejecutan con la finalidad de usar objetos que educan el desarrollo de los sentidos como el tacto, oído, vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se basan en la experimentación y en incentivar a la curiosidad infantil que a fines tienen una incidencia en el desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos.

Formas de estimulación y aplicación de estrategias para estimular el desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor se refiere a los cambios en la habilidad del niño para controlar sus movimientos corporales desde sus primeros movimientos - rígidos, excesivos, sin coordinar- y pasos espontáneos hasta el control de movimientos más complejos, rítmicos, suaves y eficaces de flexión, extensión, locomoción etc. (Ibáñez, 2004).

La estimulación psicomotora une los dos conceptos por medio del juego. Debido a que el juego es la actividad en la cual, el infante aprende y lleva a cabo su parte cognitiva. Dialogar de estimulación psicomotor, es dialogar de un aprendizaje integral que va de la mano con las vivencias que el infante llegue a vivir y su forma de reaccionar a estas, realizando uso de sus capacidades motoras. La psicomotricidad tiene como fin que el infante sepa cómo actuar frente a un estímulo exterior cualquier persona, por tal razón la estimulación psicomotora:

- Cultiva la capacidad perceptiva por medio del entendimiento del infante de su propio cuerpo humano y cómo contestar frente a un estímulo externo.
- Organiza la función de los movimientos representados o expresados por medio de signos y símbolos.

- Estimula el desarrollo emocional y afectivo.
- Ayuda al desarrollo social del infante y ofrece herramientas para tener relación frente a una situación desfavorable.

La Psicomotricidad posibilita el desarrollo integral del individuo, ya que aborda al sujeto como un todo considerando su aspecto afectivo, el social, el intelectual y el motriz. Es una disciplina sobre la cual se inspira todo aprendizaje y su objetivo es contribuir a manifestar los sentimientos por medio corporal favoreciendo el desarrollo, puesto que el individuo explora, investiga, vive sus emociones y conflictos, aprende a superar situaciones, a enfrentarse a sus fronteras, a sus miedos y anhelos, a tener relación con los otros y a aceptar papeles.

Los primeros esquemas mentales se crean desde el desplazamiento, por lo cual es bastante fundamental la estimulación, en especial en los primeros 6 años de vida, se debería aprovechar la plasticidad del cerebro y excitar a que se generen más grande proporción de conexiones neuronales. Esto puede hacerse por medio del desplazamiento corporal. Algunas estrategias que se pueden aplicar para estimular el desarrollo psicomotor son:

- Desarrollar la coordinación física con el juego.
- Desarrollar a través de movimientos digital con el dedo índice y pulgar el de presión correcta.
- Desarrollar la coordinación, física a través del juego.
- Lograr que corten con precisión, dirección y coordinación óculo-manual. Fomentar el ejercicio de los dedos índice y pulgar para el buen agarre de la pinza.
- Lograr movimientos precisos.
- Desarrollar la creatividad, la coordinación, y favorecer la maduración de la mano.

III. Métodos

La investigación tuvo su enfoque en el método cuali-cuantitativo, ya que se abordaron temas importantes y se establecieron conclusiones certeras y eficaces que se midieron con claridad al identificar las variables de estudio. La investigación tuvo un enfoque no experimental, exploratorio y/o descriptivo, donde se crearon características de orden descriptivo y analítico de las variables del estudio, que se orientaron hacia los objetivos

deseados. Se constató la información gracias a las diversas herramientas de recolección, análisis e interpretación de los datos necesarios de la investigación.

Una de las herramientas que se aplicaron para poder recolectar los datos fue a través de una encuesta que se aplicó por medio de Google Forms de opción múltiple, con la finalidad de identificar los diferentes juegos innovadores para el desarrollo educativo de los niños. La población en estudio es la Unidad Educativa Magdalena Dávalos N.º 32 del Cantón Tosagua, Manabí, Ecuador, que consta de 44 docentes. La muestra a escoger para la implementación de la encuesta estuvo focalizada únicamente en los docentes de Educación Inicial siendo así, que la muestra escogida para la realización de la encuesta es de: 44 docentes.

IV. Resultados y discusión

En el cuadro que antecede, (Tabla 1) se puede observar que de los Docentes encuestados que representan a la muestra establecida para este trabajo investigativo, 19 de ellos que representan el 43,10% de lo tabulado, considera que el beneficio que dan en la estimulación del desarrollo de los niños es estimular el desarrollo emocional y afectivo de los niños de la Unidad Educativa.

Por otro lado 17 encuestados que representan 38,60% indican que ayudan a fortalecer el cuerpo y a desarrollar su motricidad fina y gruesa. De acuerdo a 7 docentes que representan el 15,90% indican que cultiva la capacidad perceptiva por medio del entendimiento del infante de su propio cuerpo. Y en un 2,40% manifestaron que ayuda al desarrollo social del infante.

Tabla 1: De los siguientes beneficios identifique los que a su criterio se dan en la estimulación que usted desarrolla en los niños

<i>N</i>	<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>1</i>	<i>Estimula el desarrollo emocional y afectivo.</i>	<i>19</i>	<i>43,10%</i>

2	Ayuda al desarrollo social del infante.	1	2,40%
3	Cultiva la capacidad perceptiva por medio del entendimiento del infante de su propio cuerpo.	7	15,90%
4	Ayuda a fortalecer el cuerpo y a desarrollar su motricidad fina y gruesa.	17	38,60%

Sin duda queda en manifiesto, que la práctica hace al maestro, en donde gran parte de los maestros encuestados, identifican que los juegos didácticos innovadores desarrollan la habilidad de acompañado de otro número significativo que, apuesta al desarrollo de habilidades de motrices, por lo tanto, es necesario que se estimule al menor a través del juego.

En su gran mayoría los maestros encuestados aplican los juegos para el desarrollo afectivo, cubrir espacio de clases, mejorar calidad de vida, aumentar la motivación, entre otros, quedando identificado que aplican y cumplen sus objetivos.

Con esto es meritorio mencionar la gran importancia que tiene la estimulación del desarrollo emocional y afectivo, dado que como menciona el Instituto oficial de formación profesional que un niño con un desarrollo afectivo y emocional adecuado se convertirá en una persona segura de sí misma. Además, tendrá una capacidad de autocontrol y autoestima que potenciará el resto de sus capacidades, y avanzar en la promoción de conductas positivas (García, 2015)

Tabla:2. Según su experiencia ¿Cuáles son los juegos didácticos con mayor aporte para la estimulación del desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años

<i>N</i>	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Juego de masas	4	9%
2	Juegos con laberintos y construcción	24	54.6%
3	Juegos de colorear	7	15.9%
4	juegos de armado	8	18.2%
5	Juegos online	1	2.3%

Se puede observar que los docentes encuestados y que representan a la muestra establecida para este trabajo investigativo, 24 de ellos que representan el 54,5% de lo tabulado, manifiestan que los juegos didácticos con mayor aporte para la estimulación del desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años son los juegos con laberintos y construcción, el 18,2% que representan a 8 docentes afirmaron que son los juegos de armado, 7 de los encuestados que equivalen 15,9% indican que son los juegos de colorear, por otro lado 4 docentes afirmaron que son los juegos de masas representado por 15,9%, y por último 1 docente que representa el 2,3% afirmó que son los juegos online.

La estimulación con el mayor aporte son los juegos con laberintos y construcción que permite al niño estimular sus movimientos corporales de una manera espontánea a interpretar y a mejorar su ambiente de convivencia dándole seguridad, y a mejorar su entorno de comunicación (Tabla 2).

Los laberintos, a pesar de ser una actividad aparentemente sencilla, aporta muchos beneficios para los niños, ya que en los cursos de aprendiendo matemáticas, aporta que los laberintos “trabaja la concentración y la perseverancia, a lo largo de los distintos pasos de prueba-error que realizarán antes de dar con el camino correcto; favorece la estimulación de la orientación espacial y desarrolla la capacidad para resolver problemas” (Dolores, 2014).

Tabla 3: Dentro de su función docente ¿Cómo aplica los juegos didácticos para potenciar el

desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años?

N	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1	Permitir que el niño pueda construir sus propios conocimientos a través de la experimentación	22	50%
2	Permitir que explore, conozca y disfrute sus capacidades motrices.	19	43.2%
3	Aplicar los juegos tradicionales como juegos de mesa, la rayuela, los juegos de puzzle	3	6.8%

Se puede observar que, los docentes, 22 de ellos que representa el 50% indicaron que dentro de su función como docente permiten que el niño pueda construir sus propios conocimientos a través de la experimentación. Por otro lado, el 43.2% de los encuestados permiten que explore, conozca y disfrute sus capacidades motrices, posteriormente el 6.8% señalaron que aplican los juegos tradicionales, tales como los juegos de mesa, la rayuela, los juegos de puzzle, entre otros.

De acuerdo a los docentes las aplicaciones de los juegos didácticos según la mayoría de los encuestados afirmaron que permiten que el infante pueda construir sus propios conocimientos a través de la experimentación. Según una investigación de Vosniadon (2000) los niños desarrollan estrategias para ayudarse a sí mismos a solucionar problemas desde temprana edad.

Del autor Morelos (2018) en su estudio de la formación de nuevas prácticas pedagógicas mediante juegos recreativos para desarrollarse a nivel integral en el Centro Educativo Bordo Alto, Municipio de Colón, Departamento de Nariño que aporta con información eficaz, sobre que, dentro del marco de la educación inicial, el juego es el que posibilita al infante aprender, dado que se obtiene lo contrario al seguir las actividades rectorales y sistematizadas. Hay que tener en consideración que, cada niño posee sus propias formas y ritmos de aprendizaje.

V. Conclusiones

De acuerdo al desarrollo de las encuestas los docentes identificaron que los juegos didácticos innovadores, aplicados en las aulas de clase benefician el aprendizaje en los niños y niñas, estimulan el desarrollo emocional y afectivo y consideran la motricidad como un elemento indispensable para el desarrollo psicomotor. El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educando, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas, sin embargo, los más comunes y utilizados por los docentes son los juegos libres, laberintos, juegos con arcilla llevando al niño a realizar una actividad cotidiana que mejorará sus movimientos permitiendo interpretar las nociones de espacialidad, temporalidad y velocidad, entre otras, desarrollando y estimulando su aprendizaje psicomotor. Por otro parte con el juego los niños aprenden y desarrollan su capacidad motriz fomentando su entusiasmo

Los juegos didácticos innovadores aportan de manera positiva en la estimulación del desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años. Es necesario enfatizar que estas herramientas o métodos en las aulas escolares son aplicadas de manera creativa, sin embargo, a pesar de que son aplicados en su mayoría, no todos son conocidos por los docentes, lo que provoca que por desconocimiento no realizan la ejecución del mismo, pudiendo emplear otros que por desconocimiento no lo realizan.

La experimentación permite que el niño pueda construir sus propios conocimientos cuyo fruto se verá reflejado en un aprendizaje significativo. Es necesario que en la experimentación el niño participe activamente en el proceso, para lograr conocer el alcance de sus saberes, el despliegue de diferentes competencias que lo conlleve hacia la activación de distintos procesos cognitivos. Ante lo expuesto se considera que deben seguir fomentando este tipo de herramientas metodologías aplicadas al entorno y realidad.

VI. Referencias bibliográficas

- Alexandra, C. A. (2016). Incidencia de los juegos psicomotores en la calidad en el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años. diseño de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes y representantes legales. guayaquil : facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación.
- Cabrera, C. A., y Espinosa, B. (17 de 06 de 2008). Desafíos para la educación en el Ecuador Flacso.
- Calero, M. (2003). Educar Jugando . Mexico: Alfaomega.
- Cedeño, C., y Cedeño, N. (2017). Estrategia de formación de escuela de padres para mejorar el aprendizaje escolar de los niños y niñas de educación inicial de la unidad eujenio espejo nº29 del cantón tosagua. Chone: Facultad de ciencias de la educación .
- Cortés Rodríguez, Y. P. (2014). La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Dolores, M. (2014). Aprendiendo matemáticas. *Introduciendo los laberintos en infantil para aumentar la concentración*. Laberintos en infantil.
- Flores, H. (2009). El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos de primer grado de educación primaria de la escuela "Manuel Jose Othon" Ubicada Jalpilla, Sexta de Terrazas, S.L.P. Mexico: Licenciatura Universidad de Tangamanga.
- Foundation, T. I. (2018). Aprendizaje a través del juego. New York: UNICEF.
- García, E. L. (2015). La importancia del desarrollo afectivo del niño. Instituto Oficial de Formación Profesional.
- Ibáñez, J. A., y Cristina. (2004). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estético multisensorial de atención temprana.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=706/70600706>

Morelos, P. (2018). Aprendizaje basado en problemas (ABP) y habilidades de pensamiento crítico. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.

Paucar, M. (2016). Estrategias y recursos didacticos innovadores para aprender estudios sociales, en el noveno año de educacion general basica, de la unidad educativa Francisco E. Tamariz alo lectivo 2015-2016. Cuenca , Ecuador : Universidad Politecnica Salesiana .

Vasniadon, S. (2000). Cómo aprenden los niños. Academia Internacional de Educación.

UNICEF. (2017). Content Analysis of Early Learning and Development Standards.

UniR. (2020). Psicomotricidad en la etapa infantil: importancia y cómo estimularla en el aula.
UNIR.



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del/la estudiante **Santa Isabel Delgado Coavoy**, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad: **Artículo profesional de alto nivel** con el título: **Juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor**, presentado por el/la estudiante **Santa Isabel Delgado Coavoy**, con cédula de ciudadanía No. 1310678485 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Tutor: Lic. Laura Alarcón Barcia Mg. Sc.

Portoviejo, 30 de septiembre 2021

