



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACION INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“JUEGOS COLABORATIVOS PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 3 a 4 AÑOS”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

AUTORAS:

Caizaluisa Ramírez Karem Lisbeth
Vásquez Chorlango Karla de los Angeles

TUTOR:

PhD. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas

PUJILÍ – ECUADOR

MARZO 2024

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Caizaluisa Ramírez Karem Lisbeth con cedula de ciudadanía No. 1750170795, **Vásquez Chorlango Karla de los Angeles** con cedula de ciudadanía No. 1753609872 declaramos ser autoras del **PRESENTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “JUEGOS COLABORATIVOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS** “siendo la PhD. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas, Tutora del presente trabajo; y, eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Pujilí, febrero 27 del 2024



Karem Lisbeth Caizaluisa Ramirez
C.C: 1750170795



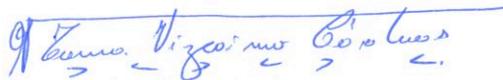
Karla de los Angeles Vásquez Chorlango
C.C: 1753609872

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

“JUEGOS COLABORATIVOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”, de Caizaluisa Ramirez Karem Lisbeth y Vásquez Chorlango Karla de los Angeles, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Proyecto Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, 27 de febrero de 2024



PhD. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas

C.C.: 0501876668

TUTORA

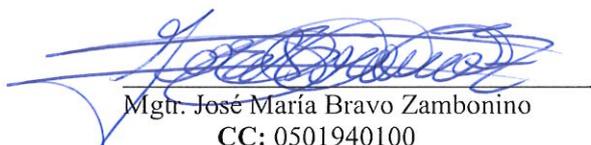
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidos por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes : **Caizaluisa Ramirez Karem Lisbeth** , **Vásquez Chorlango Karla de los Angeles** con el título de Proyecto de Investigación: “**JUEGOS COLABORATIVOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**” han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

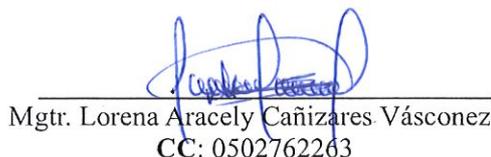
Pujilí, 27 de febrero de 2024

Para constancia firman:



Mgtr. José María Bravo Zambonino
CC: 0501940100

LECTOR 1 (PRESIDENTE)



Mgtr. Lorena Aracely Cañizares Vásquez
CC: 0502762263

LECTOR 2 (MIEMBRO)



Mgtr. Silvia Susana Tobar Ronquillo
CC: 0501803670

LECTOR 3 (MIEMBRO)

AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento es a Dios por brindarnos salud, sabiduría y guiarnos en nuestros estudios darnos fuerzas para culminar con éxito nuestra etapa estudiantil.

Gracias a nuestros padres por ser los principales promotores de nuestros sueños y pilar fundamental en nuestras vidas.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Educación Inicial, a cada uno de los docentes que impartieron cátedra por enseñarnos todo lo que sabemos y más, por guiarnos para ser mejores personas y profesionales.

A nuestra Tutora de tesis PhD. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas por su entrega incondicional por haber compartido sus conocimientos durante el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

Karem - Karla

DEDICATORIA

Se la dedico primeramente a Dios, por haberme dado la vida y acompañarme a lo largo de mi carrera, por permitirme llegar hasta donde ahora me encuentro.

A mis queridos padres Cristina Ramírez y Fredy Caizaluisa quienes han sido un pilar fundamental en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido llegar a cumplir mis objetivos y metas propuestas. Su amor, constancia, lucha y apoyo incondicional han hecho de ellos un gran ejemplo a seguir, por haberme inculcado valores no solo para mí, sino para mis hermanos a los cuales también dedico este logro.

A mi motor, mi fuerza, mis ganas de salir siempre adelante cada vez que siento que no puedo más, mi hija Kima Ortiz, por la cual estoy aquí dando lo mejor de mí, gracias por su amor y compañía incondicional en todo mi transcurso universitario. A mis abuelitos los cuales son un ejemplo claro de lucha y perseverancia, de que todo esfuerzo por más difícil que sea siempre tiene su recompensa.

Karem

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por darme la valentía para seguir hasta el final de la carrera, a pesar de dificultades que se ha presentado en el camino he recibido las fuerzas de él.

A mi familia, sobre todo a mis padres Dolores Chorlango y Tirzo Vásquez, quienes hicieron posible este logro, a quienes siempre viviré agradecida por inculcarme valores y brindarme ese amor incondicional, por ser el pilar fundamental para seguir adelante y no rendirme. Gracias por confiar en mí y apoyarme.

A mi hija, Cielo Vásquez por ser mi inspiración de todos los días, por darme el valor para seguir adelante y no rendirme, todo esto es por ti.

A mis hermanos, tíos y abuelita que de alguna u otra forma me extendieron su mano cuando realmente lo necesitaba.

¡Muchas gracias!

Karla

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TÍTULO: “JUEGOS COLABORATIVOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”

Autoras:

Caizaluisa Ramirez Karem Lisbeth
Vásquez Chorlango Karla de los Angeles

RESUMEN

La educación en el nivel de Inicial permite el desarrollo de las competencias, habilidades y destrezas en los niños de 3 a 4 años, siendo trascendental el desarrollo de la autonomía y la psicomotricidad para mejorar su aprendizaje y convivencia. El presente proyecto de investigación tuvo como finalidad evidenciar las falencias que los niños presentan dentro de la psicomotricidad considerando que esta es un área clave en el desarrollo infantil, es ahí donde surge la necesidad de investigar acerca de la autonomía y la psicomotricidad a partir de la implementación del trabajo colaborativo en los niños y niñas de 3 a 4 años. Por lo cual, para dar respuesta a las carencias se plantea el siguiente objetivo “Proponer juegos colaborativos que fortalezcan la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama en el año lectivo 2024.” Por otra parte, el diseño metodológico que guio el desarrollo de la investigación, fue el enfoque cualitativo, las técnicas utilizadas fueron la entrevista y la observación, aplicada a 25 niños y 1 docente. A partir de los resultados de la investigación se establece la necesidad de diseñar una propuesta de juegos colaborativos que desarrollaran la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años a partir de juegos recreativos que están estrechamente relacionadas con las destrezas que los niños de esta edad deben alcanzar. Para finalizar, esto permitió realizar la propuesta que consta de 21 juegos colaborativos que van a desarrollar la psicomotricidad y autonomía, por consiguiente, la aplicación de la propuesta brindará aportes significativos en el fortalecimiento del desarrollo de la autonomía para mejorar el aprendizaje de los niños y así también, ayudará a los docentes como una estrategia dentro del ámbito educativo.

Palabras claves: Autonomía, psicomotricidad, juegos colaborativos, educación inicial, propuesta.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

PUJILÍ EXTENSION

THEME: “COLLABORATIVE GAMES TO DEVELOP PSYCHOMOTOR SKILLS AND AUTONOMY IN CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OLD”

Authors:

Caizaluisa Ramirez Karem Lisbeth
Vásquez Chorlango Karla de los Angeles

ABSTRACT

Education at an starting level allows the competencies ‘development, skills and abilities in children from 3 to 4 years old, the autonomy development and psychomotor skills being so transcendental to improve the learning and coexistence. The purpose of the present research project was to make evident the shortcomings that children show in psychomotor skills, taking in mind that this is a key area in child development, It’s just there where the need arises to investigate autonomy and psychomotor skills based on implementation of collaborative work in children aged from 3 to 4 years. Therefore, to respond to the shortcomings, the following objective is proposed: “to Propose collaborative games that strengthen psychomotor skills and autonomy in children aged 3 to 4 years old in the “San José” de Guaytacama Unidad Educativa in 2024 academic year. On the other hand, the methodological design that guided the research development was the qualitative approach, the techniques used in the investigation were interview and observation, applied to 25 children and 1 teacher. Based on the results of the research, the need to design a proposal for collaborative games that will develop psychomotor skills and autonomy in children from 3 to 4 years old is established. So, the application of of this proposal will support significantly to reinforce the autonomy improving the children learning. Finally, this allowed to carry out the proposal that contained 21 collaborative games that will develop psychomotor skills and autonomy. Therefore, the application of the proposal will provide significant contributions and support to get an strengthening the development of autonomy improving children's learning. Also, it will help teachers as a strategy within the educational field.

Keywords: Autonomy, psychomotor skills, collaborative games, initial education, proposal.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	v
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	vi
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	vii
<i>AGRADECIMIENTO</i>	viii
<i>DEDICATORIA</i>	ix
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	1
ÍNDICE GENERAL.....	2
INFORMACIÓN GENERAL.....	5
TITULO DE LA PROPUESTA:.....	7
INTRODUCCIÓN.....	7
ANTECEDENTES.....	7
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	9
JUSTIFICACIÓN.....	9
OBJETIVO GENERAL.....	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	11
ENFOQUE PEDAGÓGICO. (Constructivista).....	12
FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	14
Psicomotricidad y Autonomía.....	14
<i>Importancia de la psicomotricidad</i>	16
<i>Tipos de psicomotricidad</i>	17
<i>Beneficios de trabajar la psicomotricidad</i>	17
Autonomía.....	18

<i>La Autonomía en niños de 0 a 4 años</i>	19
<i>¿Por qué es tan importante la autonomía para los niños?</i>	20
Trabajo colaborativo	20
<i>Origen</i>	20
<i>El trabajo colaborativo en educación</i>	21
<i>Características del trabajo colaborativo</i>	21
<i>Relevancia del trabajo colaborativo</i>	22
<i>Trabajo colaborativo en el aula</i>	22
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	23
PORTADA DE LA PROPUESTA	26
Introducción.....	27
Justificación.....	28
Objetivos	29
Juego N° 1: “Un saludo amigable”	30
Juego N° 2: “Soy yo”	32
Juego N° 3: “Somos iguales, parecemos distintos”	34
Juego N° 4: “El baúl de los recuerdos”	36
Juego N° 5: “Imitando gestos”	38
Juego N° 6: “Visto a mi muñeco”	40
Juego N° 7: “A comer y beber”	42
Juego N° 8: “Aventura higiénica”	44
Juego N° 9: “Carrera de animales equilibristas”	46
Juego N° 10: “Salta y explora”	48
Juego N° 11: “Aventura mágica”	50
Juego N° 12: “Atrapa el conejo”	52

Juego N° 13: “Mi equipo favorito”	54
Juego 14: “Me divierto con las formas”	56
Juego N°15: “Laberinto de la alegría”	58
Juego N°16: “Abejas en la colmena”	60
Juego N° 17: “Lindo arcoíris”	62
Juego N° 18: “El espejo mágico”	64
Juego N° 19: “Explora y diviértete”	66
Juego N° 20: “El bosque de la imaginación”	68
Juego 21: “Mundo encantado”	70
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	72
CONCLUSIONES	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 1	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 2	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 3	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO 4	¡Error! Marcador no definido.

Lista de tablas

Tabla 1 Beneficiarios directos.....	11
Tabla 2 Beneficiarios indirectos	12

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años.

Fecha de inicio: 06 de noviembre 2023

Fecha de finalización: 04 marzo 2024

Lugar de ejecución:

Parroquia Guaytacama, Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi, zona 3, institución Unidad Educativa “San José” de Guaytacama.

Extensión que auspicia

Extensión Pujilí

Carrera que auspicia:

Educación Inicial

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto de titulación del período abril agosto 2023 denominado “Actividades psicomotrices para fomentar la autonomía y el trabajo colaborativo en niños de 3 a 4 años. “

Equipo de Trabajo:

Caizaluisa Ramirez Karem Lisbeth

Vásquez Chorlango Karla de los Angeles

PhD. Tania Libertad Vizcaíno Cárdenas

Área de Conocimiento:

Educación

Línea de investigación:

Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Prácticas pedagógicas, didácticas e inclusivas en las áreas del conocimiento.

TITULO DE LA PROPUESTA:

“Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años.”

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo se basa en el diagnóstico levantado por el proceso de titulación del período académico 2023 con el tema “Las actividades psicomotrices para fomentar la autonomía y el trabajo colaborativo en niños de 3 a 4 años”, planteándose el objetivo “Diagnosticar la autonomía y psicomotricidad a través del trabajo colaborativo en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa San José de Guaytacama en el año lectivo 2023”, por ende, debido al problema que tienen los alumnos de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama, se pudo evidenciar que la maestra desconoce de estrategias de enseñanza para el desarrollo de la psicomotricidad y la autonomía, por lo que, según el diagnóstico, se va a elaborar la propuesta “Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años” que será una herramienta para trabajar en el fortalecimiento de la autonomía y psicomotricidad, mediante actividades que permitirá a los niños tener la capacidad de desarrollar destrezas psicomotrices y autónomas, esta propuesta se compone de 21 juegos los cuales fueron seleccionados y analizados cuidadosamente para cubrir las necesidades identificadas en el diagnóstico, de modo que cada actividad sea completa y orientada a su implementación a largo plazo, tanto en beneficio de los niños de este curso escolar como para los que entrarán en los próximos años.

ANTECEDENTES

En la Universidad Técnica de Cotopaxi se ha encontrado el proyecto de investigación con el tema “Actividades psicomotrices para fomentar la autonomía y el trabajo colaborativo en niños de 3 a 4 años” de las autoras Tasinchana y Toapanta en el año 2023, teniendo como objetivo: Diagnosticar la autonomía y psicomotricidad a través del trabajo colaborativo en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama en el año lectivo 2023, quienes resaltan:

La autonomía y el trabajo colaborativo en las primeras etapas de vida de los niños y niñas son elementos significativos dentro del ámbito educativo, ya que, es fundamental en la formación de habilidades psicomotrices y el desarrollo de la autonomía. En este contexto, se ha reconocido la aplicación de juegos psicomotrices como una estrategia valiosa para

promover el crecimiento físico y cognitivo de los niños, al mismo tiempo que se impulsa su habilidad para trabajar en conjunto. (Tasinchana & Toapanta, 2023, p. 8)

Por esta razón, se pudo constatar que los niños de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama presentan deficiencias en el desarrollo de la psicomotricidad y autonomía, ya que los resultados obtenidos al finalizar la edad escolar muestran que la educación inicial de los niños de tres a cuatro años no se desarrolla efectivamente en términos de cognición, psicomotricidad, emociones e interacción social.

Además, mencionan que en “Ecuador se ha realizado un estudio de psicomotricidad, que promueve el trabajo autónomo y cooperativo de los niños en educación inicial”, así lo confirma Valle (2021), quien afirma que el desarrollo psicomotor es muy importante para el desarrollo de los infantes, debido a que, enriquece las interacciones cognitivas, emocionales y sociales del niño en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, basado en investigaciones realizadas por las autoras, nos dicen:

El estudio utilizó un enfoque cualitativo., puesto que, analiza los datos descriptivos y comprende e interpreta las palabras escritas o dichas por las personas, considerando que las técnicas utilizadas fueron: la entrevista direccionada a la docente y la ficha de observación para niños y niñas de primaria. (Tasinchana & Toapanta, 2023, p. 40)

Por lo tanto, la información recopilada se comparte con miembros de la comunidad educativa siendo 12 niñas, 13 niños, utilizando la ficha de observación con 22 indicadores que contempla una escala valorativa compuesta por 3 niveles (No desarrolla, En proceso, Desarrolla) que ayudaron a recopilar información auténtica sobre las dificultades que presentaron los niños de 3 a 4 años del establecimiento enunciada anteriormente, para la docente se realizó una entrevista con 5 preguntas abiertas relacionadas a la psicomotricidad, la autonomía y el trabajo colaborativo, esto nos brinda el conocimiento para hacer recomendaciones que ayudaran a los docentes a trabajar con los estudiantes para desarrollar la autonomía y psicomotricidad a través de juegos colaborativos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué estrategia pedagógica permitirá el desarrollo de la psicomotricidad y autonomía en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "San José" de Guaytacama?

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es de gran importancia en el desarrollo de habilidades autónomas en niños de 3 a 4 años, puesto que, pretende ofrecer soluciones a problemas evidentes a través de diferentes juegos colaborativos, ya que se consideran la base para la integración y el desarrollo de los niños de 3 a 4 años, siendo esta la etapa donde los niños aprenden a gestionar habilidades sociales y colaborativas a través de interacciones físicas, cognitivas y emocionales.

De este modo el **aporte** es dar a conocer la importancia que tienen los juegos colaborativos en el desarrollo de la psicomotricidad y autonomía, ya que se busca mejorar su desarrollo y calidad de vida en el futuro, haciendo que la enseñanza sea más divertida tanto para los infantes como para los docentes, considerando que deben obtener diferentes estrategias lúdicas como el juego trabajo que permitan generar un aprendizaje en el niño de una manera adecuada y eficaz.

El **impacto** de esta investigación es fundamentar la importancia que tiene esta propuesta, principalmente en el desarrollo de la psicomotricidad y autonomía, permitiendo que los infantes logren identificar y gestionar un aprendizaje más colaborativo a través de las actividades recreativas que promueven la participación en ambientes recreativos para asegurar un aprendizaje significativo y un mejor rendimiento académico de niños y niñas.

La propuesta es **viable**, ya que, se contó con información útil de la investigación anteriormente realizada por las autoras Tasinchana y Toapanta para la implementación de la propuesta de juegos colaborativos con el objetivo de solucionar la problemática encontrada en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "San José" de Guaytacama, además cuenta con la aceptación por parte de los maestros del nivel de Inicial y de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

OBJETIVO GENERAL

- Proponer juegos colaborativos que fortalezcan la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama en el año lectivo 2024.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar científicamente las categorías conceptuales de la psicomotricidad y autonomía y su incidencia con los juegos colaborativos.
- Estructurar la propuesta de juegos colaborativos para el desarrollo de la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años.
- Validar la propuesta “Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años” por expertos y usuarios.

Cuadro operacionalización

Objetivo	Actividad	Resultados	Métodos de verificación
Proponer juegos colaborativos que fortalezcan la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama en el año lectivo 2024.	Indagar en la base de datos de la biblioteca virtual de la UTC en Redalyc y Scielo artículos relacionados con la psicomotricidad y autonomía desde los juegos colaborativos. Analizar los artículos científicos e identificar elementos que forman parte de la presente propuesta de investigación. Identificar los fundamentos teóricos y los principales investigadores que han aportado al tema de los juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía.	Fundamentación Teórica	Proyecto de Investigación
Estructurar la propuesta de juegos colaborativos para el desarrollo de la psicomotricidad y	Identificar los juegos que permitan desarrollar la psicomotricidad y autonomía en los niños. Los juegos tengan relación con las destrezas que deben desarrollar los niños en esa edad.	Propuesta de investigación	Proyecto de Investigación

autonomía en niños de 3 a 4 años.	Diseñar los juegos colaborativos para el desarrollo de la psicomotricidad y autonomía.		
Validar la propuesta “Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años” por expertos y usuarios.	Elaboración de instrumentos de validación de la información. Socializar. Aprobar.	Rectificación de la información. Aprobación de los instrumentos.	Presentación y validación de los juegos.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

La investigación tiene como beneficiarios directos a niños y niñas de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama, implica docentes y autoridades, además los beneficiarios indirectos son la UTC a través de los procesos investigativos, ver Tabla 1 y Tabla 2.

Tabla 1 Beneficiarios directos

Beneficiarios	No. de Beneficiarios
Niñas	12
Niños	13
Autoridades	1
Docentes	1
Total	27

Nota: Tomado de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama

Tabla 2 Beneficiarios indirectos

Beneficiarios	No. de beneficiarios
Carrera de Educación Inicial	380
Procesos de Titulación	1
Las investigadoras del proyecto	2
TOTAL	383

Nota: Tomado de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama

ENFOQUE PEDAGÓGICO. (Constructivista)

Para Guerrero (2022), existen varias características que pueden detectarse a partir de esta corriente educativa. Por un lado, se tiene que el sistema educativo queda a un lado al cobrar mayor significado en el alumno. Debido a que en el método tradicional se trata simplemente de pasar información del docente a los estudiantes, lo cual se ve más como un proceso de memorización. Mientras que, con el constructivismo, el aprendizaje significativo se hace presente al generarse el mismo y no solo retener datos entregados fácilmente.

Los docentes necesitan teorías que brinden herramientas para analizar y reflexionar sobre la práctica pedagógica y cómo ésta afecta el proceso de aprendizaje; para determinar prioridades, planificar el currículo y elegir los materiales más adecuados. Cómo crear un aula donde los estudiantes se sientan activos y quieran explorar, reflexionar y aprender es un gran desafío para los profesores. Además, es importante que las aulas se conviertan en lugares de respeto y calidez que aseguren la coherencia y la calidad del aprendizaje, busquen el respeto, la confianza y el compromiso para mejorar el rendimiento académico.

Se debe promover tanto la motivación intrínseca, que es el propio incentivo para conseguir un proyecto o realizar las tareas dentro del salón de clases, como la motivación extrínseca, que son actividades, tareas o recompensas externas que influyen positiva o negativamente en la vida. Los

docentes son los principales responsables de ofrecer una educación de calidad, quienes deben contar con marcos explicativos que les permitan tomar decisiones acertadas en la parte curricular, organizativa y evaluativa. Además, cada componente educativo en sus diversas unidades debe establecer objetivos y planes de trabajo para fundar una concepción constructivista.

Según Parreño (2019), el paradigma constructivista no es un libro de recetas, sino un conjunto claro de principios mediante los cuales se pueden identificar los problemas y formular soluciones. Esto significa que los docentes brindan a los estudiantes las estrategias necesarias para promover un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico y estimular la curiosidad investigativa de los estudiantes; mientras que la educación tradicional se centra en la enseñanza, el aprendizaje por personalidad y la imposición de contenidos, lo que da como resultados estudiantes pasivos.

De esta manera, el autor menciona que el instructor sabrá qué herramientas brindar y cómo brindarlas, teniendo en cuenta que ese será su papel en el proceso de aprendizaje. En comparación con la educación tradicional, esta tendencia educativa tiene las siguientes ventajas:

- Alumnos con mayor interés.
- Fortalecimiento de la creatividad.
- Autonomía en el alumnado.
- Aprendizaje de mayor calidad.

Según los autores Ordoñez Ocampos, Ochoa Romero, & Espinoza freire, (2022), el aumento del uso del constructivismo en los sistemas educativos latinoamericanos se refleja en un estudio porcentual quien analizó los temas educativos más populares en la base de datos Scielo, mostrando que 219 de 389 artículos durante la última década abordaron el uso del constructivismo.

Es importante resaltar que este modelo de aprendizaje cada vez aparece más en las instituciones educativas que lo utilizan, y se puede decir que sienta las bases en el mundo de la educación latinoamericana precisamente porque todo el proceso educativo gira en torno a los

estudiantes. y eso es lo que hace para ganar importancia e influencia en las instituciones educativas, la mayoría de las cuales quieren incluirlo en las aulas, pero lo hacen mal.

Si bien el Ministerio de Educación ha intentado adoptar el constructivismo como modelo de enseñanza, se cree que los centros educativos ecuatorianos aún no han establecido este modelo, desperdiciando el potencial para adoptar una postura constructivista. El malestar de no tener una perspectiva determinada nos lleva a intentar incorporar otros patrones que no están relacionados con nuestra cultura.

Respecto a Guerrero (2022), afirma que, según las características del currículo nacional, éste indica un modelo constructorista social, situación favorecedora que beneficia a todo el sistema educativo del Ecuador. En este sentido, consideramos oportuno realizar una revisión teórica y de campo para determinar si el constructivismo como modelo de enseñanza domina en el curso 2019-2020. en el año escolar en el colegio “Héroes de Paquisha” del estado de Mahala, dado que el modelo curricular ecuatoriano incorpora rasgos del modelo constructorista social se han vuelto cada vez más pronunciados, por lo que cada vez es más importante comprobar si los docentes siguen los Normativa del Ministerio de Educación sobre el proceso de aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Psicomotricidad y Autonomía

Psicomotricidad

Según Mendaras (2008), el concepto de psicomotricidad tiene diferentes formas de interpretación y comprensión, dependiendo del contenido asignado y del contexto en el que se utiliza, actualmente tiene un ámbito muy amplio de actividad preventiva, educativa, reeducativa y terapéutica. Por supuesto, utilizaré el término habilidades psicomotoras pedagógicas para referirme a la teoría y la práctica de un conjunto de habilidades psicomotoras aplicables a las escuelas ordinarias.

El autor mencionó que la psicomotricidad educativa, como forma de entender la educación, se fundamenta en la psicología evolutiva y la pedagogía activa y otras disciplinas, con el objetivo de lograr un desarrollo integral y equilibrado del movimiento, las emociones y la psicología de los niños, y promover la interacción de los niños con El exterior. mundo y sociedad. asuntos mundiales. objetos y mundos de otras personas.

La vida del niño pasa por una constante secuencia de cambios con características muy particulares que, si no son observadas a tiempo, acarrearán un sinnúmero de problemas en los primeros años de escuela, quedando secuelas para el resto de sus vidas. Es de suma importancia entonces que nosotros aprendices del objeto, seamos cautos y responsables a la hora de estudiar este capítulo. Cuando hablamos de desarrollo físico del ser niño, nos estamos refiriendo al conjunto de transformaciones que éste presenta. Por ello es importante que conozcamos qué se entiende por desarrollo físico.

De acuerdo con Mendieta & Vargas (2008), el desarrollo del niño empieza desde el momento en que el óvulo es fertilizado por el espermatozoide en el proceso de copulación. Es algo maravilloso, el período prenatal se dilata hasta el nacimiento del niño, es una secuencia que se manifiesta de forma coherente salvo en los casos de desarrollo amorfo, que se inicia también desde la concepción y sigue el camino marcado por la genética. Por supuesto que existen factores endógenos y exógenos que inciden en el normal desarrollo de la nueva vida.

Aquí los autores nos mencionan que el niño siempre tiene un proceso de formación que se inicia en la concepción y siempre va a tener alguna genética, y que así también existen factores externos los que también inciden en su proceso de crecimiento.

En cuanto a los factores exógenos, existen algunos que pueden provocar alteraciones en el proceso de desarrollo del embrión y feto, tales como: alimentación deficiente e inadecuada, consumo de sustancias como el alcohol, tabaco y drogas, inactividad física, radiaciones a las que se ve expuesta la gestante y feto, fármacos, etc. Otros caminos que marcan la vida de los niños son los afectivos, sociales, lingüísticos en su conjunto y con mayor influencia entre unos sobre otros, coadyuvarán al desarrollo del niño.

Como señalan Mendieta & Vargas(2008), los niños de entre 3 y 4 años tienen movimientos espontáneos con cierto grado de coordinación; puede controlar el principio y el final del dibujo; la marcha suele estar controlada por la velocidad; puede detenerse y agarrarse con gran fuerza; El prejuicio puede comenzar con una mala reputación; a menudo detendrá los movimientos involuntarios y comenzará a desarrollar una separación del cuerpo; puede saltar con las piernas juntas y hacer círculos; en el lenguaje utiliza palabras en plural y algunos tiempos verbales; puede ser autónomo mientras come; está sobre una pierna Pararse y caminar de puntillas; Puede jugar al fútbol, repetir preguntas sobre lo mismo, identificar colores y formas y colorearlas, contar números y cantar, puede usar y lavar ropa.

Como mencionan los autores los niños de 3 a 4 años pueden brincar y se paran en un pie hasta por cinco segundos, suben y bajan las gradas sin apoyo, pueden ya patear una pelota hacia adelante, así como lanzar la pelota por encima del hombro, atrapan la pelota en rebote la mayoría de las veces, y también se mueven hacia adelante y hacia atrás con agilidad.

Importancia de la psicomotricidad

Como afirma UNIR, (2020), promover la capacitación psicológica y las habilidades de trabajo es lo más importante que es importante en los deportes, la cognición, la comunicación y el desarrollo emocional entre 0 y 5 años. No olvides que los niños y las niñas crecen, juegan y aprenden gracias a su relación y al crecimiento del entrenamiento, el juego y la enseñanza. Los psicólogos infantiles destacan que los componentes de la motricidad son la resistencia, la resistencia, la intensidad y el aporte energético, la destreza, la coordinación, el control corporal, la velocidad y los reflejos, así como el equilibrio.

Como menciona el autor en la revista no todos los niños tienen las mismas habilidades motrices, cada uno destaca en unos aspectos determinados, pero siempre hay que ir desarrollando sus habilidades motrices con varios ejercicios de movimientos con todo su cuerpo.

Los profesores desempeñan un papel vital en el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los estudiantes. Deben ser capaces de identificar las fortalezas y debilidades de cada niño y desde allí acompañarlo, motivarlo y darle las herramientas necesarias para desarrollar sus habilidades. Los

profesionales nunca deben subestimar a los niños ni "tirarlos", siempre deben tentarlos y sugerirles actividades interesantes para darles confianza.

Tipos de psicomotricidad

Según SUPLI (2018), la Psicomotricidad infantil es la que trabajamos en nuestra escuela infantil. Dirigida a peques entre 1 y 6 años, se pretende dar autonomía mediante la coordinación de movimientos, interaccionando con el espacio y empleando habilidades como fuerza o equilibrio. Así aprenden a situarse en su entorno e interactuar con él. Está claro que esta habilidad psicomotora es muy amplia y puede abordarse en otras materias, siempre y cuando se utilice en el contexto de la educación preescolar.

- Psicomotricidad terapéutica

Sirve para determinar las dificultades específicas de ciertas personas en su relación con el entorno, sobre todo a edades tempranas. Su origen puede ser tanto físico como mental, y una vez detectadas, se deben trabajar para reducirlas o eliminarlas.

- Psicomotricidad acuática

Como su propio nombre indica, es el tipo que relaciona la interacción con un elemento muy específico: el agua. El medio acuático es vital para nuestro entorno, pero además, resulta muy interesante ya que altera reglas básicas como fuerza o gravedad.

- Psicomotricidad fina

Actividades que se hacen única y exclusivamente con las manos. Precisión en acciones tales como escribir, teclear, coger objetos, apretar, acariciar...

Beneficios de trabajar la psicomotricidad

La participación en estas formaciones proporcionará a los niños una buena salud física y mental, que favorecerá el buen uso del cuerpo y la adecuada relación con el medio ambiente:

- Conciencia y control sobre estar de pie o mover el cuerpo.
- Aprender equilibrio
- Control de la respiración
- Habilidades adecuadas de coordinación de movimientos.
- Orientación del cuerpo en relación con el espacio.

- Mayor creatividad y expresión personal.
- Control total sobre el ritmo.
- Mejorar la memoria
- Aprenda el concepto vertical/horizontal.
- Controlar la intensidad, situación, tamaño o potencia.
- Conocimiento de colores y formas.
- Organizar el espacio y el tiempo adecuadamente

Autonomía

Como menciona Maldonado (2017), el término autonomía puede utilizarse en diferentes contextos, siempre haciendo referencia a la cualidad de independencia. Por ejemplo, desde una perspectiva espiritual; cuando una persona rompe con los vínculos familiares, asume otras responsabilidades y se convierte en un individuo independiente, se vuelve autónoma.

Asimismo, lograr la independencia y autonomía del mundo del trabajo y de la economía es fundamental, ya que el desarrollo y crecimiento de la identidad personal y social requiere capacidades y habilidades críticas, creativas y productivas.

Según Vygotsky, (1920), La interacción entre individuos puede conducir a nuevas experiencias y conocimientos. El aprendizaje es una experiencia social que se lleva a cabo utilizando herramientas y símbolos que son consistentes con el propio concepto del autor. De esta manera, los símbolos pueden ser cosas que tengan significado personal, como el lenguaje hablado y escrito. El aprendizaje es una experiencia social facilitada por la interacción del lenguaje y la acción.

El autor nos menciona que, para ocurrir el aprendizaje, la interacción social debe acontecer dentro de la zona de desarrollo próxima, que sería la distancia existente entre aquello que la persona ya sabe, el conocimiento que tiene en ese momento, y aquello que la persona posee es decir su capacidad para aprender. De esta manera, el aprendizaje tiene lugar en el intervalo ZPD, donde el conocimiento real es el conocimiento que el sujeto puede utilizar por sí solo, y el conocimiento potencial es el conocimiento que necesita la ayuda de otros para utilizarlo. Los docentes deben

regular el aprendizaje utilizando estrategias que independicen a los estudiantes y estimulen el conocimiento latente.

Los profesores pueden hacerlo estimulando el trabajo en grupo y utilizando técnicas para motivar, mejorar el aprendizaje y reducir la sensación de aislamiento de los estudiantes. Pero según Vygotsky, el profesor también debe permitir cuidadosamente que los estudiantes acumulen conocimientos en el colectivo, con la participación y cooperación activa de todos los participantes.

La Autonomía en niños de 0 a 4 años

De hecho, la "autonomía de la voluntad" se refiere a la capacidad de formular reglas de manera voluntaria con sentido de respeto y responsabilidad. La inclusión de la autonomía en la educación es uno de los temas más importantes que contribuyen a su contribución a la educación integral, ya que debe atender tanto a niños como a niñas.

Para Kant (1997), la autonomía otorga a las personas el derecho a decidir libremente sobre el uso de sus capacidades. De esta manera, el desarrollo de la autonomía comienza en la infancia del niño, el propósito de este estudio es brindar un panorama general de la importancia de que los niños desarrollen la autonomía a una edad muy temprana.

Para Rodríguez, (2017) La autonomía es una parte esencial del desarrollo de todos los niños y niñas. Los niños autónomos son capaces de realizar de forma independiente tareas y actividades apropiadas a su edad y entorno sociocultural. Desde pequeños, los niños asumen diferentes responsabilidades según su edad: desde aprender a guardar los juguetes hasta poder vestirse solos.

El autor recalca que la autonomía es muy fundamental en el desarrollo de cada niño, porque así ellos son capaces de realizar cualquier actividad por sí mismo, podría ser con actividades que realizan en casa como comer, vestirse, jugar solo, ponerse los zapatos, ayudar en la cocina, cosas muy básicas que ayudan a que el niño se desenvuelva solo,

Cuando los niños cumplen tres años, el paso de la guardería o jardín de infantes al preescolar supone un gran reto para ellos, no sólo a nivel académico, sino también en términos de autonomía, las exigencias son muy variadas:

- Aprender a usar el baño

- manipular los platos mientras se come
- vestirse y desvestirse

Son actividades que antes requerían ayuda pero que ahora que son más grandes ya pueden realizar correctamente por si solos.

¿Por qué es tan importante la autonomía para los niños?

Los niños que aprenden habilidades autónomas también son capaces de decidir lo que les gusta y lo que no les gusta, tienen más confianza y tienen mejor autoestima, responden mejor al proceso de aprendizaje y demuestran mejor comportamiento y habilidades.

Sin embargo, los niños y niñas no autónomos son aquellos que nunca saben qué hacer o querer no tienen idea como de cómo decirlo, necesitan ayuda en todo y acuden a sus padres o tutores ante cualquier duda. Como menciona Rodríguez (2017), los niños entre 3 y 4 años suelen ser capaces de realizar de forma independiente las siguientes tareas:

- Alimentación
- Higiene y aseo
- Vestido

Trabajo colaborativo

Origen

Según (Tasinchana & Toapanta , 2023), La cooperación es una estrategia en la historia de la humanidad. Se dice que los griegos le daban gran importancia para resolver los principales problemas sociales. Cabe señalar que esto estuvo determinado por el alto desarrollo de la cultura, la ciencia, la tecnología y la economía. Se explicó que constantemente están rodeados de ciudades vecinas que intentan usurpar sus recursos, tanto físicos como territoriales, por lo que optan por trabajar en equipo, es decir, trabajar juntos. Vale la pena señalar que en este sentido, los ciudadanos están obligados a

contribuir con su trabajo al bien del país, tanto en el ámbito militar como en cualquier trabajo necesario para mantener la eficiencia de la sociedad y del país (p. 21).

Aquí las autoras nos mencionan que en la antigüedad los griegos le daban mucha importancia al momento de solucionar sus problemas ya sean científicos o sociales siempre lo asían en grupo, por ello implementan el trabajo colaborativo como una solución para controlar cada uno de los problemas entre todos.

El trabajo colaborativo en educación

Para (Tasinchana & Toapanta , 2023), la educación colaborativa es una forma de permitir que el aprendizaje surja de la generación de espacios que permitan el intercambio de ideas entre los estudiantes participantes, los conceptos explicados en esos espacios y que cada persona se responsabilice de su propio aprendizaje.

Para Martínez (2016), la cooperación o colaboración es un enfoque proactivo que permite la participación directa y activa en el proceso de aprendizaje para encontrar soluciones, lograr aprendizajes importantes, la comunicación entre grupos de trabajo y desarrollar a través de valores humanos, diversas habilidades (p. 22).

Las autoras nos mencionan que para obtener una educación de calidad hay que promover espacios acordes a la edad de los niños, en donde puedan intercambiar ideas, pensamientos y emociones y así cada quien obtiene su propio aprendizaje.

Características del trabajo colaborativo

Para Tasinchana & Toapanta (2023), la cooperación en él revela varias características: organización del trabajo, desarrollo del trabajo y medios de fortalecimiento psicológico. En cuanto a la tecnología, ésta se puede realizar en el aula en grupos reducidos. Este deberá desarrollarse con interpretación por parte del profesor o de un miembro del equipo directivo. En este tipo de trabajos la actividad comienza con una explicación de la información que intercambia cada participante. La tarea propuesta comienza y finaliza cuando los miembros comprenden el concepto o tema que se está discutiendo.

De este modo las autoras nos mencionan que al organizarse y actuar, los estudiantes adquieren conocimientos importantes en las áreas de contenidos, desarrollo, habilidades cognitivas, socialización, seguridad y aceptación de su comunidad.

Relevancia del trabajo colaborativo

Según (Tasinchana & Toapanta , 2023), Esto es importante porque aporta varias ventajas al trabajo y aprendizaje en el aula, entre las que se menciona la colaboración, los estudiantes aportan ideas o conocimientos que han adquirido sobre el tema, comparten recursos, resultados, metas y de ello depende el éxito del grupo. en eso. Por otro lado los estudiantes son responsables del trabajo asignado. Pero el equipo debe seguir comprometido y cada miembro debe apoyarse mutuamente cuando las cosas se ponen difíciles. La responsabilidad está en el centro de las obligaciones de cada participante (p. 24).

Nos mencionan las autoras que el trabajo colaborativo es muy importante ya que en el aula existen mucha cooperación por parte de los niños y niñas, en el cual intercambias sus ideas, pero sobre todo si están utilizando algún material lo comparten y eso es lo más significativo de trabajar en grupo.

La comunicación revela y comparte la información más relevante obtenida antes del análisis, retroalimenta para optimizar el trabajo, analiza las conclusiones de cada miembro a través de la reflexión, busca la mejor información, el trabajo en equipo se centra en la capacidad de comunicación, el liderazgo y la confianza. , resolución de problemas, toma de decisiones y finalmente la autoevaluación, donde cada equipo de trabajo evalúa su desempeño, ya sea un éxito o un fracaso, de modo que el equipo se fija metas para alcanzar una meta.

Trabajo colaborativo en el aula

(Tasinchana & Toapanta , 2023), El trabajo utilizado en el aula es un método de enseñanza. En el proceso de aprendizaje, los maestros participan activamente en el proceso de aprendizaje y promueven la unidad y el respeto mutuo por los estudiantes que ayudan a los estudiantes a ayudar a estimular sus habilidades personales. El proceso de interacción entre las personas en el proceso de conocimiento (p. 26).

Como nos mencionan las autoras el trabajo colaborativo en el aula es un método muy eficiente de enseñanza en donde van a participar tanto los estudiantes como el docente de manera que interactúen entre sí, así favorece al trabajo colaborativo.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Estos juegos colaborativos fueron realizados en base a un diagnóstico determinado en el cual se pudo establecer que existe carencias al desarrollar la psicomotricidad y la autonomía en cooperación, lo que implica que no se está desarrollando adecuadamente, limitando el aprendizaje esencial de los niños de tres a cuatro años en el área cognitiva, psicomotriz, afectiva y de interacción social, por lo que se ha visto la necesidad de realizar juegos colaborativos dirigidos a los niños y niñas de Inicial de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama, porque se ha evidenciado que los niños presentan dificultades en aspectos cognitivos, sociales y afectivos.

Por lo que como estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la carrera de Educación Inicial se ha propuesto realizar diferentes juegos colaborativos los mismos que estarán encaminadas a desarrollar la psicomotricidad en los niños, ya que, a través del juego se enriquecerá el conocimiento de ellos mismos y de su entorno, ayudándoles así a desarrollar un buen nivel de autonomía.

La presente propuesta está conformada por 21 juegos que están determinados por cada una de las áreas del desarrollo psicomotor; esquema corporal, espacio, tiempo y ritmo, psicomotricidad fina y psicomotricidad gruesa, las mismas que están desarrolladas de la siguiente manera.

Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años



AUTORAS:

Karem Lisbeth Caizaluisa Ramírez

Karla de los Ángeles Vásquez Chorlango



Introducción

En el camino hacia el desarrollo personal, la autonomía juega un papel fundamental. La capacidad de tomar decisiones informadas, asumir responsabilidades y gestionar nuestra propia vida es esencial para alcanzar un sentido pleno de independencia. Educar a los niños es una responsabilidad constante para los docentes dado que, en los primeros años de escolaridad marcan una huella profunda en el proceso educativo, puesto que, es el momento donde adquieren los conocimientos, valores, actitudes al escuchar y observar. Los presentes juegos recreativos “Yo quiero, yo puedo y soy capaz” son una herramienta de apoyo pedagógico que permite orientar la labor docente y el fortalecimiento de las habilidades sociales. Para ayudar en este proceso, presentamos esta propuesta de juegos colaborativos diseñados con el propósito de fortalecer la autonomía de una manera lúdica y entretenida. Cada actividad propuesta no solo busca proporcionar momentos de diversión, sino también fomentar habilidades prácticas que contribuyen al mejoramiento de la psicomotricidad. Desde los juegos que promueven la toma de decisiones hasta desafíos que estimulan la resolución de problemas, estos juegos abarcan una variedad de enfoques para abordar diferentes aspectos de la autonomía. ¡Adelante, descubre el poder de la autonomía y psicomotricidad a través de la diversión!

Justificación

En los últimos tiempos ha existido un conocimiento general de que la formación y perfeccionamiento permanente de los profesores, es un factor importante en la búsqueda y logro de una educación de calidad, es por eso, que hay que recalcar que los juegos colaborativos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo intelectual y social del niño.

Los juegos colaborativos desempeñan un papel fundamental dentro del aprendizaje de los niños, puesto que ayudan a desarrollar la psicomotricidad formando y fortaleciendo su autonomía logrando así una convivencia en sociedad.



Objetivos

Fortalecer la psicomotricidad a través de juegos colaborativos que le permitan al niño el mejoramiento de su autonomía.

Dar a conocer varios juegos, en donde los niños se divierten e interactúan entre todos.

Establecer una buena convivencia entre todos los niños y niñas para desarrollar la psicomotricidad y autonomía.

Incentivar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de los juegos para el desarrollo de la autonomía.





Juego N° 1: “Un saludo amigable”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Facilitar la comunicación entre todos los niños a través de dinámicas lúdicas que involucren el intercambio de nombres, promoviendo así una interacción más efectiva y agradable en el grupo.
Finalidad:	Este juego es apropiado para romper el hielo y las tensiones, permite que todos los niños sean tomados en cuenta y se presenten. Favorece un primer conocimiento de las personas a su alrededor, además, ayuda en su coordinación mediante movimientos realizados con las partes de su cuerpo.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Parlante • Música
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.	<ul style="list-style-type: none"> – La maestra invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con el mismo número de niños y les pide que se pongan uno frente al otro. – Es recomendable tener una música de fondo. – Pide que se presenten con la mano y digan su nombre y su comida favorita. – Inmediatamente la docente da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otro niño enfrente. – La docente pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes (su nombre y comida favorita), después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc. – El juego termina cuando todos se hayan presentado.

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:
Grupo o curso:
Fecha:

Ámbito	Destreza		
Identidad y autonomía	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se interesa por realizar la actividad.			
2. Sigue las instrucciones que se le explico.			
3. Se familiariza con los demás niños de su entorno.			
4. Comunica verbalmente su nombre y apellido.			
5. Reconoce las partes de su cuerpo.			





Juego N° 2: “Soy yo”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 20 - 30 minutos
Objetivo:	Analizar y comprender las características distintivas entre niños y niñas a través del juego, con el fin de promover el desarrollo integral y la equidad de género en entornos infantiles.
Finalidad:	Este juego permite comprender y reconocer las características distintivas entre niños y niñas, con el objetivo de fomentar la igualdad de género y proporcionar un enfoque más equitativo en el desarrollo y apoyo de la infancia.
Materiales:	Tarjetas con siluetas humanas: <ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Marcadores de colores • Todos los juguetes que estén disponibles en la clase y que decidamos utilizar para el juego colectivo propuesto.
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Identificar las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconoce como parte de uno de esos grupos.	<ul style="list-style-type: none"> – Se reparten tarjetas con figuras humanas a toda la clase. – Las de las niñas llevarán un texto que diga: “Yo soy una niña y tengo...” y la de los niños un texto que diga: “Yo soy un niño y tengo...”. – El educador o educadora irá diciendo una serie de verbos de acciones. Una propuesta serán los siguientes verbos: reír, estudiar, correr, cocinar, hablar, peinarse, llorar, recoger los juguetes, comer, eructar, ducharse, mentir, bailar, barrer, etc... – Cuando el niño crea que está listo para esa acción levantara su tarjeta. – Si al decir alguno de estos verbos un niño o niña no levanta su tarjeta le preguntaremos por qué cree que no puede hacerlo y le ayudaremos a llegar a la conclusión de qué todas personas pueden llevar a cabo esa acción. – Preguntaremos a los niños y las niñas si podemos hacer las mismas cosas. Conversaremos ello. – ¡Y ahora vamos a jugar a cosas que todos hemos dicho que podemos hacer!, por ejemplo a las cosquillas (reír), a las carreras (correr), o a preparar una divertida coreografía (bailar). <div style="text-align: center;"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Identidad y autonomía

Identificar las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconoce como parte de uno de esos grupos.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad.

2. Sigue las instrucciones que se le explico.

3. Reconoce las características distintivas entre niños y niñas.

4. Reconoce las partes de su cuerpo.

5. Se describe verbalmente como es físicamente.



Juego N° 3: “Somos iguales, parecemos distintos”

tiempo: 20 - 30 minutos

Objetivo:

Observar y reconocer las características físicas del niño, mediante la implementación de actividades lúdicas que fomenten la interacción, promoviendo así el desarrollo de habilidades de observación y la construcción de relaciones positivas entre los niños.

Finalidad:

Este juego es un ejercicio que provoca la observación directa de la imagen personal y de los rasgos físicos que nos caracterizan. Del mismo modo genera atención sobre los compañeros y las compañeras, y en los cambios que se producen cuando altera su imagen.

Materiales:

Complementos para disfrazarse:

- Sombreros
- Gafas
- Collares
- Pelucas
- Zapatos
- Ropas llamativas
- Varios espejos de cuerpo entero
- Pintura de cara

Destreza a alcanzar:

Desarrollo

Reconocer algunas de sus características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte de proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.

- Pedimos a los alumnos y alumnas que observen su imagen frente a un espejo de cuerpo entero.
- Les pedimos que describan como son: altura, color y largura del pelo, ojos, hombros...
- Les pedimos que describan a un compañero o compañera y que comparen como son.
- Les indicamos que se disfracen.
- Podemos pedirles que se intercambien los disfraces. Una opción es que sea por parejas de niña y niño. Si alguno de ellos se resiste porque piensa que alguna prenda o complemento es claramente “de niña o de niño” podría explicarnos porqué lo cree así.
- Cuando se dé por finalizada la actividad y los disfraces estén guardados iniciaremos un debate sobre todo lo experimentado.

Conversaremos sobre la función de la ropa y como nos vestimos cada día. Es bueno insistir en que estas vestimentas no definen lo que somos sino que nos procuran una apariencia externa.



Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Identidad y autonomía

Reconocer algunas de sus características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte de proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad.

2. Participa en la actividad con sus demás compañeros.

3. Logra vestirse y desvestirse.

4. Reconoce algunas de sus características físicas de su cuerpo.

5. Describe verbalmente como son sus compañeros.





Juego N° 4: “El baúl de los recuerdos”

Tiempo: 20 - 30 minutos

<p>Objetivo:</p>	<p>Fomentar el reconocimiento y pertenencia a una familia, promoviendo la comprensión y conexión emocional entre los miembros de la familia.</p>
<p>Finalidad:</p>	<p>Este juego es apropiado para fomentar la conexión emocional entre el niño y su familia, promoviendo la nostalgia, el diálogo y el intercambio de experiencias a través de todos los recuerdos compartidos en el aula.</p>
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón o baúl viejo
<p>Destreza a alcanzar:</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>
<p>Reconocerse como parte integrante de una familia a la que pertenece.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Pedir, fotografías familiares, objetos familiares con su significado como: gorras, cadenas, aretes, carteras, álbum fotográfico, (pedir previamente a cada familia días antes). – Ubicar todos los objetos en el baúl de los recuerdos (se puede confeccionar con una caja de cartón o una valija antigua). – Al llegar a la sala los niños se encontrarán con un baúl. – Antes de abrir el baúl conversar sobre qué cosa puede haber dentro de un baúl de recuerdos, preguntar ¿qué son los recuerdos?, ¿de qué cosas se acuerdan?, esas cosas, ¿dónde se guardan?, ¿por qué?, si son importantes o no. – Llevar la conversación a los recuerdos de familia. Contar cómo está formada, cómo es su familia de origen, con quién vive, con quién vivía antes. – La maestra los sacará uno por uno cada cosa del baúl, preguntará de quién es, por qué lo trajo, quién se lo dio, por qué es importante para la familia; se contarán anécdotas familiares. <div data-bbox="670 1220 1228 1612" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Identidad y autonomía

Reconocerse como parte integrante de una familia a la que pertenece.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad

2. Reconoce los distintos nombres de la familia.

3. Se familiariza con los demás niños de su entorno.

4. Reconoce a los integrantes de su familia.

5. Utilizar el lenguaje oral como medio para expresar sentimientos e ideas en situaciones de comunicación habituales.





Juego N° 5: “Imitando gestos”

<p>Edad: 3 a 4 años</p>	<p>Tiempo: 15 - 20 minutos</p>
<p>Objetivo:</p>	<p>Desarrollar habilidades de observación y coordinación mediante el juego, fomentando la diversión y el aprendizaje a través de la replicación precisa de movimientos.</p>
<p>Finalidad:</p>	<p>Mediante el juego se puede observar cómo puede llegar a distorsionarse un mensaje y reflexionar sobre la importancia de los gestos para transmitir mensajes y emociones.</p>
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio para poder realizar la actividad
<p>Destreza a alcanzar:</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>
<p>Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Todos se situarán en fila mirando a la nuca del de delante. El docente será el último de la fila. – El docente tocará la espalda del niño que tiene delante para mostrarle una acción con gestos inventados como: cara feliz triste, enojado, furiosa o puede realizar diferentes muecas graciosas. – El alumno tendrá que repetir el gesto y representar a su vez a quien tiene delante, y así sucesivamente. – El resto de alumnos que quedan delante de la fila no podrán mirar. Al terminar, el primero representará aquellos gestos que le han llegado y lo comparan con los gestos de quien había originado la cadena. <div data-bbox="683 1115 1362 1563" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Identidad y autonomía

Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad.

2. Sigue las instrucciones que se le explico.

3. Se familiariza con los demás niños de su entorno.

4. Reconoce la importancia de los gestos para transmitir mensajes y emociones.

5. Imita correctamente los gestos que se realiza.





Juego N° 6: “Visto a mi muñeco”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15 - 20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la habilidad de autonomía en el juego al aprender a quitarse y ponerse prendas de vestir de manera independiente, fomentando la confianza y la destreza en los niños.
Finalidad:	Este juego es una excelente forma de ayudar a los niños a identificar sus prendas de vestir, esto les ayudará a desarrollar la habilidad de reconocer diferentes prendas de vestir y cómo se usan. Además, los niños practican los pasos que les resultan más difíciles y mejoran la coordinación mano – ojo.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Un muñeco o peluche • Diferentes prendas de vestir
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
<p>Sacarse y ponerse algunas prendas de vestir como: interior, pantalón o falda y medias sin ayuda del adulto.</p>	<p>Este juego está basado en el método Montessori. Consiste en vestir y desvestir a sus muñecos y peluches.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Se le pedirá al niño que traiga de su casa un muñeco o peluche de preferencia que use ropa. – Van a formar un círculo con todos los niños. – Primero, se va a enlistar cada una de las prendas que lleva puesto el muñeco. – Luego, se les pedirá que le quiten toda la ropa a los muñecos. – Se les va a pedir que primero le pongan la ropa interior, luego seguirán por la camisa, pantalón y al final dejaremos los zapatos. – En el caso que tenga accesorios también se les va a poner. – Por último, se puede practicar con los niños haciéndoles sacar y poner el saco y zapatos. <p>Esta actividad es perfecto, porque de esta manera podrán entrenar el proceso de subir una cremallera, abrochar los botones y cordones.</p>

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito	Destreza		
Identidad y autonomía	Sacarse y ponerse algunas prendas de vestir como: interior, pantalón o falda y medias sin ayuda del adulto.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se interesa por realizar la actividad.			
2. Sigue las instrucciones que se le explico.			
3. Logra identificar las prendas de vestir.			
4. Puede ponerse y sacar algunas prendas de vestir.			
5. Desarrolla su coordinación mano-ojo.			



Juego N° 7: “A comer y beber”



Tiempo: 20 - 30 minutos

<p>Objetivo:</p>	<p>Desarrollar habilidades de autonomía en el juego, utilizando la cuchara y el vaso de manera progresiva durante las sesiones de alimentación, demostrando un crecimiento constante en los niveles de independencia y destreza.</p>
<p>Finalidad:</p>	<p>Este juego combina la diversión con el aprendizaje, permitiendo a los niños practicar el uso de la cuchara y el vaso de una manera creativa y entretenida.</p>
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Platos, tazones y utensilios seguros para niños • Alimentos blandos y seguros para su edad (puré de frutas, yogur, avena, etc.) • Vasos con agua o jugo • Un mantel o paño grande para el área de juego
<p>Destreza a alcanzar:</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>
<p>Utilizar la cuchara y el vaso cuando se alimenta demostrando cada vez mayores niveles de independencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Coloca un mantel en una mesa o en el suelo para crear un área designada para el juego. – Coloca platos, tazones, cucharas y vasos en la mesa. – Anima a los niños a sentarse alrededor de la mesa y explícales que jugarán a "A comer y beber". – Haz que cada niño tenga su propio plato, tazón, cuchara y vaso. – Llena los tazones con alimentos blandos y seguros para su edad. – Muestra a los niños cómo utilizar la cuchara para tomar pequeñas porciones de comida y llevarlas a su boca. – Anima a los niños a imitarte y a intentarlo ellos mismos. – Llena los vasos con agua o jugo. – Muestra a los niños cómo sostener el vaso con ambas manos y beber sin derramar. – Permíteles practicar beber por sí mismos. – Deja que los niños jueguen libremente con la comida y la bebida, fomentando la independencia. – Al finalizar el juego, anima a los niños a ayudar a recoger y limpiar su área de juego. <div data-bbox="900 1435 1337 1727" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Identidad y autonomía

Utilizar la cuchara y el vaso cuando se alimenta demostrando cada vez mayores niveles de independencia.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad.

2. Sigue las instrucciones que se le explico.

3. Se familiariza con los demás niños de su entorno.

4. Utiliza la cuchara de manera independiente.

5. Utiliza el vaso de manera independiente.





Juego N° 8: “Aventura higiénica”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 20 - 30 minutos
Objetivo:	Facilitar el aprendizaje de hábitos de higiene a través de una experiencia educativa lúdica y participativa, con el fin de promover prácticas saludables desde temprana edad.
Finalidad:	Este juego es apropiado para fomentar hábitos saludables de higiene personal, a través de actividades interactivas y divertidas que motivan a los niños a adoptar prácticas diarias para mantener su bienestar y salud.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas con dibujos de manos, caras y dientes • Tazones pequeños con agua • Jabón y cepillo de dientes de juguete • Parlante • Música alegre
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
<p>Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de la adquisición de hábitos de higiene</p>	<p>Reúne a los niños y cuéntales que van a embarcarse en una emocionante "Aventura Higiénica" para aprender a cuidar de sus manos, caras y dientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Coloca las cartulinas con dibujos de manos, caras y dientes en diferentes estaciones alrededor del aula o área de juego. – Llena los tazones pequeños con agua para simular el lavado. – Coloca el jabón y el cepillo de dientes de juguete cerca de las estaciones correspondientes. – Divide la actividad en tres estaciones: manos, cara y dientes. – En cada estación, explícales a los niños cómo realizar correctamente el hábito de higiene correspondiente. – Por ejemplo, en la estación de manos, pueden sumergir sus manos en el agua y usar el jabón para lavarlas. – En la estación de cara, pueden usar agua para "limpiar" su cara. – En la estación de dientes, pueden usar el cepillo de dientes de juguete para simular el cepillado. – Después de pasar un tiempo en cada estación, toca música y anuncia que es hora de cambiar a la siguiente. <div data-bbox="708 1565 1195 1877" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:
Grupo o curso:
Fecha:

Ámbito	Destreza		
Identidad y autonomía	Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de la adquisición de hábitos de higiene.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se interesa por realizar la actividad.			
2. Sigue las instrucciones que se le explico.			
3. Reconoce los hábitos de higiene.			
4. Se lava de manera correcta las manos.			
5. Se lava de manera correcta la cara.			



Juego N° 9: “Carrera de animales equilibristas”



Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15 - 20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la coordinación, equilibrio y habilidades motoras básicas mientras imitan los movimientos de diferentes animales.
Finalidad:	Este juego no solo es divertido, sino que también fomenta el desarrollo físico y cognitivo de los niños, ya que trabajan en su equilibrio y coordinación mientras se divierten imitando a diferentes animales.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas adhesivas de colores (o cintas de papel crepé) • Tarjetas con imágenes de diferentes animales (pueden ser impresas o dibujadas) • Parlante • Música alegre y animada
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
<p>Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Coloca cintas adhesivas de colores en el suelo formando diferentes formas geométricas (círculos, cuadrados, etc.) – Asegúrate de dejar suficiente espacio entre las cintas para que los niños puedan caminar y correr. – Coloca las tarjetas de animales en el suelo, cerca de las cintas, con la imagen hacia arriba. – Pide a cada niño que elija una tarjeta de animal. – Antes de comenzar, imita los sonidos y movimientos de los animales que han elegido. – Reproduce música alegre para animar a los niños. – Cuando la música comience, los niños deben caminar o correr sobre las cintas, imitando los movimientos de sus animales. – Cuando la música se detenga, los niños deben quedarse quietos en la cinta en la que estén parados. – Cada vez que la música se detenga, pueden elegir una nueva tarjeta de animal y cambiar su forma de caminar o correr. – Puedes finalizar el juego después de varias rondas o cuando los niños se cansen.



Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Expresión corporal y motricidad

Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad.

2. Sigue las instrucciones del juego.

3. Camina coordinadamente por la línea mientras mantiene el equilibrio.

4. Corre coordinadamente por la línea mientras mantiene el equilibrio.

5. Se familiariza con los demás niños de su entorno.





Juego N° 10: “Salta y explora”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 10 - 20 minutos
Objetivo:	Desarrollar habilidades motoras y coordinación en los niños mediante el juego, fomentando la capacidad de saltar de forma vertical y horizontal de manera divertida y segura.
Finalidad:	Este juego no solo es divertido, sino que también fomenta el desarrollo físico y cognitivo de los niños, ya que trabajan en su equilibrio y coordinación mientras se divierten imitando a diferentes animales.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva de colores o círculos de cartulina • Juguetes pequeños • Pegatinas • Bolsos o canastas • Medallas • Espacio abierto y seguro para jugar
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
<p>Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 15 a 25 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 40 a 60 cm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Utiliza la cinta adhesiva de colores o los círculos de cartulina para crear dos tipos de caminos en el suelo: uno vertical y otro horizontal. – Invita a los niños a pararse al inicio del camino. – Coloca las líneas verticales y pide a los niños que salten de una línea a otra. Anima a que lo hagan en dos pies. – Luego, utiliza las líneas horizontales y motívalos a saltar de un lado a otro. Hazlo divertido al decirles que están cruzando ríos o evitando obstáculos. – En puntos específicos del camino, coloca "tesoros" pequeños, que pueden ser juguetes pequeños, pegatinas o cualquier cosa que les emocione. Cuando lleguen a estos puntos, pueden recoger el tesoro y guardarlo en una bolsita o canasta. – Organiza una pequeña carrera donde los niños deben saltar a lo largo y a lo ancho para llegar a un punto final donde hay un "gran tesoro". Puedes darles medallas simbólicas al final de la carrera. – Puedes agregar elementos adicionales como música para que salten al ritmo, o hacer cambios en la forma de los caminos para mantener la diversión.

Evaluación

Lista de cotejo

Nombre:

Grupo o curso:

Fecha:

Ámbito

Destreza

Expresión corporal y motricidad

Saltar en dos pies en sentido vertical obstáculos de 15 a 25 cm en altura y en sentido horizontal longitudes de aproximadamente 40 a 60 cm.

INDICADORES

SI

NO

OBSERVACIONES

1. Se interesa por realizar la actividad.

2. Sigue las instrucciones del juego.

3. Salta de manera vertical de manera equilibrada.

4. Salta de manera horizontal de manera equilibrada.

5. Se familiariza con los demás niños de su entorno.





Juego N° 11: “Aventura mágica”

<p>Edad: 3 a 4 años</p>	<p style="text-align: right;">Tiempo: 15-20 minutos</p>
<p>Objetivo:</p>	<p>Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p>
<p>Finalidad:</p>	<p>Este juego nos ayudara a que los niños se diviertan y de la misma manera están desarrollando su psicomotricidad, también están interactuando con cada uno de sus compañeros y lo más llamativo es que es un juego de movimiento libre.</p>
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas • Sillas • Cajas • Pelota • Ulas
<p>Destreza a alcanzar:</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>
<p>Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas con apoyo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en realizar 6 estaciones las investigadoras indican que se debe realiza 2 grupos la cual debe constar de niñas y niños. • En la primera estación se encontrará una cuerda la cual deben caminar sobre ella con una distancia aproximada de 1m. • En la segunda estación encontraran ulas en las cuales deben saltar con los dos pies juntos al pasar las 3 continuaran con 1 pie y así terminar esta estación. • En la tercera estación encontraran unas cajas en forma de escalera la cual deben subir y bajar y seguir por el circuito. • En la cuarta estación tendrán que reptar, debajo de las cuerdas que están entre cruzadas. • En la quinta estación deben lanzar una pelota, de arriba hacia abajo y viceversa. • En la última estación debe colorear un tablero utilizando sus dedos y podrán realizar la figura que cada niño desee. <div data-bbox="700 1491 1430 1912" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Corporal y Motricidad	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas con apoyo.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se interesa por realizar la actividad.			
2. Sigue las instrucciones que se le explico.			
3. Se familiariza con los demás niños de su entorno.			
4. Sube y baja peldaños.			
5. Coordina sus movimientos al desplazarse.			





Juego N° 12: “Atrapa el conejo”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.
Finalidad:	Este juego nos ayudara a que los niños desarrollen sus habilidades motoras y socioemocionales, así como la capacidad para seguir instrucciones, también se divertirán mucho con todos sus compañeros ya que es un juego muy divertido.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Lana de diferentes colores.
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Trepar y reptar obstáculos pequeños.	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en que vamos a dividir a los niños es dos grupos de 10 niños. • Un grupo debe hacer una fila en el lado izquierdo y el otro grupo en el lado derecho. • Uno de los niños debe ser elegido como el conejo, al que vamos atrapar. • Se les debe entregar dos metros de lana de diferentes colores a los niños que se encuentran en el lado izquierdo. • Inmediatamente los niños del lado izquierdo toman una punta de la lana y los del lado derecho la otra punta. • En ese momento el niño que fue elegido como conejo comienza a correr por debajo de la lana y los otros niños que sobraron deben atraparlo. • Esto lo deben realizar reptando tanto el conejo como los niños que lo están atrapando.



Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Ámbito exploración del cuerpo y Motricidad	Tregar y reptar obstáculos pequeños.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Coordina sus movimientos al trepar.			
2. Comprende las instrucciones que se le menciona.			
3. Al reptar se desplaza en diferentes direcciones.			
4. Socializa de manera correcta con sus compañeros.			
5. Al desplazarse sincroniza sus movimientos.			





Juego N° 13: “Mi equipo favorito”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.
Finalidad:	Este juego nos ayudara a desarrollar la fuerza y tonicidad muscular en los niños ya que ellos no saben controlar muy bien sus movimientos, al realizar estos juegos mejoraran su seguridad al momento de lanzar o atrapar cualquier objeto.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Pelotas de diferentes tamaños • Canastas
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
<p>Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en hacer competencias entre los niños. • Vamos hacer 4 grupos de 5 niños, cada grupo deberá tener un nombre. • La primera competencia consiste en lanzar una pelota con mucha fuerza el equipo que lance más lejos la pelota será el ganador del primer juego. • La segunda competencia se trata de atrapar todas las pelotas posibles que los compañeros lanzaran, el grupo con la mayoría de pelotas gana. • La última competencia vamos a desempatar a los grupos finalistas, aquí realizaran los dos juegos anteriores y el que lo haga con más fuerza y recoja más pelotas será en ganador final. <div data-bbox="776 1213 1393 1570" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Ámbito Expresión corporal y motricidad	Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Distingue las partes del cuerpo de sus compañeros.			
2. Coordina sus movimientos al lanzar la pelota.			
3. Imita acciones corporales como se le indica.			
4. Al momento de atrapar las pelotas evita tropezar.			
5. Es capaz de socializar con todos sus compañeros.			



Juego 14: “Me divierto con las formas”



Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.
Finalidad:	La finalidad de este juego, es que puedan fortalecer su control mental al realizar cada uno de los movimientos, con estos ejercicios los niños consiguen mejorar su equilibrio, perfeccionar su postura y coordinación motora gruesa, pero lo más importante es la convivencia que van a tener con todos sus compañeros.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Cintas de diferentes colores.
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un circuito con cintas pegadas en el piso. • El circuito debe constar de líneas rectas, curvas, onduladas, quebradas y al final un círculo. • Los niños deberán pasar por todo el circuito de ida y vuelta. • Se puede hacer competencias con todos los niños, ya que el circuito es muy dinámico y se puede realizar diferentes actividades.



Evaluación

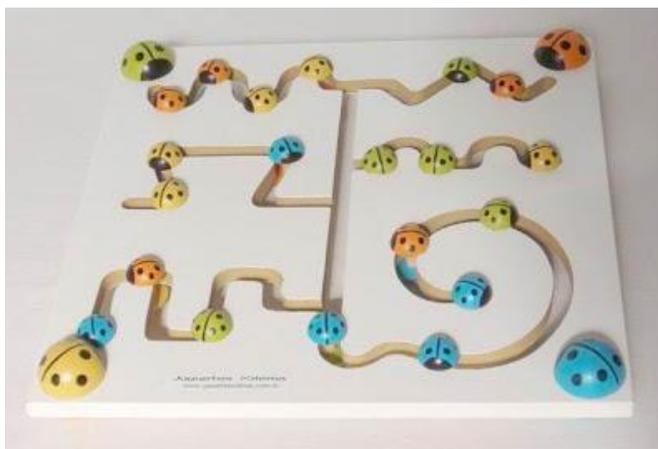
Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Corporal del Cuerpo y Motricidad.	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Sigue las instrucciones que se le explico.			
2. Mantener el equilibrio al caminar sobre las líneas.			
3. Mantiene su coordinación al realizar diferentes movimientos.			
4. Se interesa por realizar la actividad			
5. Presenta habilidad al desplazarse hacia atrás.			





Juego N°15: “Laberinto de la alegría”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.
Finalidad:	La finalidad de este juego es que los niños van a concentrarse al momento de llevar la figura del principio hasta el final, también se pueden dar cuenta que los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan la tarea.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un tablero • Figuras de animales • Música
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un laberinto de madera puede ser de cualquier figura, siempre y cuando sea llamativo para los niños. • En este laberinto los niños van a tener un punto de partida, en el cual muy despacio deberán buscar la salida. • Deben realizarlos dos o tres veces, para que cada vez mejoren su coordinación óculo manual. • Es más interesante si lo realizan en grupos de 5 niños, en donde podrán elegir un ganador quien lo logre en menos tiempo.



Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Artística	Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se muestra seguro de sí mismo.			
2. Se comunica con sus compañeros.			
3. Coordina su movimiento óculo manual.			
4. Sigue instrucciones como sus demás compañeros.			
5. Realiza la actividad de manera correcta.			





Juego N°16: “Abejas en la colmena”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.
Finalidad:	La finalidad es la adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos, y que con la actividad de poner las abejas en su colmena los niños se diviertan y socialicen de manera alegre.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa • Pinzas • Abejitas (echas con granos secos) • Panales (hechos con cartón)
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Los panales se ponen en la mesa con la obertura hacia arriba como si fueran cuencos y, con las pinzas, deberemos hacer llegar a cada abeja a su panal respetando sus colores. • Pondremos los panales con la obertura mirando hacia la persona que juega, de manera que situar a cada abeja en su panal será más difícil. • Los panales se pueden reunir así que su posición puede ser tan creativa como la imaginación de quien juegue y predisponen el juego libre.



Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Artística	Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Sigue las instrucciones que se le da.			
2. Realiza los movimientos correctamente con sus manos, dedos y muñecas.			
3. Agarra las abejas con precisión.			
4. Se interesa por realizar la actividad			
5. Muestra interés al realizar el juego.			





Juego N° 17: “Lindo arcoíris”

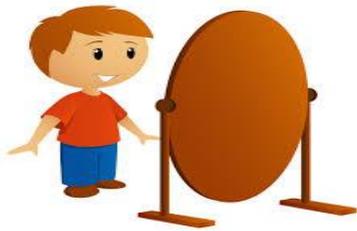
Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la coordinación viso motriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.
Finalidad:	Es muy importante recalcar que la finalidad de este juego es que los niños desarrollen su coordinación ojo pie, mediante juegos que sean divertidos y llamativos para ellos, se van a interesar mucho por que es un juego muy colorido y lo más importante es que van a compartir de manera amable con sus compañeros.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio Amplio. • Arcos hechos a base de cartón. • Pelotas de colores.
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas con ayuda	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego consiste en armar arcos pequeños por donde pueda caber una pelotita. • Deben tener dos arcos por niño, y una pelota pequeña. • Cada niño se va a poner alrededor del espacio verde con sus dos arcos de colores y su pelota. • Ahora van a colocar los arcos por distintas partes del espacio verde tratando de ocupar todo el espacio, que no sea tan pegado. • Como cada niño tiene su pelota van a intentar pasar por debajo de todos los arcos de los compañeros y el que lo logre primero pues será el ganador. • Este juego se lo puede realizar en grupo de 5 niños o también pueden jugar todos los niños en conjunto, se van a divertir mucho ya que es interesante lo que van a lograr al final.



Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión del cuerpo y motricidad	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas con ayuda		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Sigue las instrucciones que se le explico.			
2. Mantiene el equilibrio al patear la pelota.			
3. Asocia partes del cuerpo con sus funciones.			
4. Evita tropezar.			
5. Desarrolla bien su coordinación ojo pie.			





Juego N° 18: “El espejo mágico”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.
Finalidad:	Este juego nos va ayudar a que los niños compartan con sus compañeros, pero lo más importante es que van a reconocer las partes de su cuerpo en otras personas y en el mismo, también las partes de su cara ay que ellos podrán tocarse cada parte como lo hace el niño espejo.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar Amplio • Niños
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
<p>Identificar en su cuerpo y en el de los demás las partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vamos a ubicarnos en parejas, si es posible sería un niño y una niña. • En este juego uno de los miembros de la pareja representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista. • El espejo le dice al protagonista, tócate los ojos y el protagonista lo hace, dice tócate la nariz y así sucesivamente. • Como todos los niños están pareja después de realizar el juego por lo menos 3 veces, de todos hay que escoger solo un niño para que sea el espejo en general. • Todos los niños formaran un círculo, en el centro se ubicará el niño espejo, ahora el les dirá a todos vamos a tocarnos las orejas o los brazos, las manos y así hasta a ver señalado todo su cuerpo. <div data-bbox="755 1367 1336 1677" data-label="Image"> </div>

Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Corporal y Motricidad	Identificar en su cuerpo y en el de los demás las partes gruesas del cuerpo humano y partes de la cara a través de la exploración sensorial.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se interesa por realizar la actividad.			
2. Reconoce las distintas partes de la cara.			
3. Participa en la actividad con sus demás compañeros.			
4. Reconoce las distintas partes de su cuerpo.			
5. Reconoce las características distintivas entre niños y niñas.			





Juego N° 19: “Explora y diviértete”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales laterales del cuerpo un lado, otro lado.
Finalidad:	La finalidad de este juego es que van a poder conocer de manera divertida las partes izquierda y derecha de su cara, mediante una divertida canción y sobre todo en un ambiente seguro y aprendiendo uno de otros.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Música
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.	<ul style="list-style-type: none"> • Este juego va a consistir primero en conocer las partes izquierda y derecha de la cara. • Vamos a preguntar a cada niño que señale su oreja derecha, y su ojo derecho, también su ojo izquierdo y su oreja izquierda. • Ahora si es momento de poner la canción “Mi carita bonita”. • Aquí la canción nos va mencionando que parte hay que tocarnos, pero lo más divertido es que quien lo haga de manera más rápida y casi igual a la canción será el ganador. • Podemos hacerlo con la canción o sin ella también no hay problema, en ese caso la profe debería ser la protagonista y mencionar las partes de la cara.



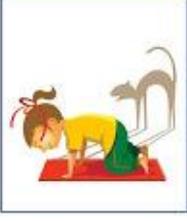
Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Corporal y Motricidad	Realizar ejercicios de simetría corporal como: observar en el espejo y en otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierdo de la cara.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se interesa por realizar la actividad			
2. Comprende las instrucciones que se le menciona.			
3. Logra identificar todas las partes de su cara.			
4. Idéntica las partes derecha e izquierda de su cara.			
5. Se familiariza con los demás niños de su entorno.			





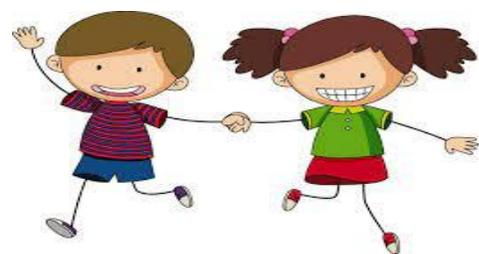
Juego N° 20: “El bosque de la imaginación”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.
Finalidad:	Este juego tiene como finalidad, que los niños se muevan de arriba hacia abajo, de un lado a otro o también pueden saltar de adentro afuera, siempre y cuando coordinen cada movimiento.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Un lugar amplio • Parlante • Música alegre
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.	<ul style="list-style-type: none"> • Vamos a organizar a los niños en dos grupos. • Designar a la mitad del grupo un animal a imitar y el otro grupo vamos a nombrarle el animal que tiene que encontrar. • Poner música que sea de relajación en bajo volumen, hasta que la canción deje de sonar deben encontrar al animal designado e imitar todos sus movimientos junto a él. • Así mismo seguimos el juego con todos los niños, pero cada uno tiene que ser un animal diferente. • Como la mayoría de los animales saltan y corren de un lado a otro, los niños deberían hacer los mismos movimientos. <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: center; gap: 10px;">       </div>

Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Corporal y Motricidad	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Sigue las instrucciones que se le explico.			
2. Comparte con sus compañeros.			
3. Mantiene su coordinación al realizar diferentes movimientos.			
4. Presenta habilidad para moverse de un lado a otro.			
5. Presenta habilidad al desplazarse de arriba – abajo.			





Juego 21: “Mundo encantado”

Edad: 3 a 4 años	Tiempo: 15-20 minutos
Objetivo:	Desarrollar la estructuración t�mporo espacial a trav�s del manejo de nociones b�sicas para una mejor orientaci�n de s� mismo en relaci�n al espacio y al tiempo.
Finalidad:	La finalidad de este juego es que cada uno dibuje lo que quiera en su momento, en un espacio libre y seguro en donde puedan desarrollar su imaginaci�n, y pueda tener un rato de distracci�n con sus compa�eros.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas en blanco • L�pices de colores • Marcadores • Espacio amplio
Destreza a alcanzar:	Desarrollo
Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gr�ficas.	<ul style="list-style-type: none"> • En este juego vamos a necesitar hojas de papel bon, l�pices de colores, y marcadores. • Vamos a salir a un lugar amplio en donde todos los ni�os puedan ver cada uno de sus dibujos. • Cada ni�o va a tener una hoja y va a utilizar ya sea un l�piz de color o un marcador. • La maestra les dir� vamos a dibujar la fruta que m�s les gusta, o el animal que m�s quieren, siempre debe ser algo que a los ni�os les agrade. • Tambi�n se les puede mencionar que dibujen a la persona que m�s quieren de su familia. • Y al final cada ni�o presentara su dibujo al frente de sus compa�eros, explicando quien o que es, y por qu� lo dibujo.



Evaluación

Lista de cotejo			
Nombre: Grupo o curso: Fecha:			
Ámbito	Destreza		
Expresión Corporal y Motricidad	Utilizar el espacio parcial para realizar representaciones gráficas.		
INDICADORES	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Sigue las instrucciones que se le explico.			
2. Se familiariza con los demás niños de su entorno			
3. Utiliza el espacio parcial para desarrollar su imaginación.			
4. Se expresa correctamente con sus compañeros.			
5. Se interesa por la actividad realizada.			

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta “Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años” será validada bajo la evaluación de tres expertos, con el siguiente perfil profesional:

- Tener título de cuarto nivel maestría o doctorado
- El título debe pertenecer al área de conocimiento de Educación
- El docente debe estar ejerciendo su profesión en el área de Educación.
- Los años de experiencia como docente deben ser mínimo tres.

Los expertos seleccionados forman parte de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en primera instancia se les explicó sobre la propuesta de investigación en un conversatorio personal, además se les entregó el instrumento para la validación de la propuesta, ver Apéndice A.

El instrumento contempla 11 ítems y una escala valorativa de tres niveles “apropiada” “parcialmente apropiada” e “inapropiada”. Según la Real Academia Española (RAE) “Apropiada significa ajustado y conforme a las condiciones o a las necesidades de alguien o de algo” por lo tanto, este nivel corresponde al máximo rigor debido a que se espera que la propuesta de investigación se ajuste a las necesidades del diagnóstico y a las exigencias de contexto educativo. “Parcialmente apropiado” implica un nivel intermedio del ajuste a las necesidades investigativas y educativas. Finalmente, el nivel “Inapropiado” determina el mínimo de rigor investigativo y que la propuesta no responde a una necesidad educativa.

Resultados de la validación de los expertos

Ítem 1.

La propuesta es el resultado de un proceso investigativo que da respuesta a un problema concreto en el ámbito educativo.

Los tres expertos manifestaron que es “apropiada” la propuesta, debido a que los resultados obtenidos dentro del proceso investigativo han dado respuesta al problema encontrado dentro del ámbito educativo.

Ítem 2.**La propuesta constituye un aporte práctico en el área del conocimiento relacionada.**

Los tres expertos manifestaron que la propuesta es “apropiada” ya que, constituye un aporte práctico dentro del área de conocimiento. Debido a que el área de conocimiento relacionada a la propuesta constituirá un aporte práctico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Ítem 3.**La propuesta está debidamente estructurada y argumentada.**

Los tres expertos manifestaron que la propuesta es “apropiada” debido a que está muy bien estructurada y argumentada para la fácil comprensión de los lectores y un manejo adecuado de todos los juegos que están dentro de la propuesta.

Ítem 4.**La propuesta demuestra coherencia con las variables de estudio y las destrezas a desarrollar en los niños.**

Los tres expertos manifestaron que la propuesta es “apropiada” ya que, muestra coherencia con las variables de estudio, así mismo, las destrezas presentadas son apropiadas para desarrollar con los niños.

Ítem 5.**La propuesta es coherente con las necesidades actuales de la educación.**

De los tres expertos que realizaron la valorización todos manifestaron que la propuesta es “apropiada” y coherente para cubrir con las necesidades actuales en la educación.

Ítem 6.**La propuesta de investigación es original.**

Los tres expertos supieron manifestar que la propuesta de investigación es original y “apropiada” para ejecutarse, ya que consta de información que es propia de las autoras y a que contiene información coherente y legible para los lectores.

Ítem 7.**La propuesta de investigación es factible de ejecutarla.**

De los tres expertos todos manifiestan que es factible la propuesta, ya que consta de parámetros que son fáciles de desarrollar, y así los niños pueden desarrollar su autonomía al momento de poner en práctica cada juego.

Ítem 8.**La propuesta tiene secuencialidad y lógica en sus etapas.**

Los tres expertos indicaron que cada uno de los juegos que están dentro de la propuesta si tienen secuencialidad y lógica, lo cual es muy bueno ya que así se va a desarrollar de manera ordenada, y así obtener resultados positivos.

Ítem 9.**La redacción de la propuesta es académica y visualmente atractiva para el lector**

Aquí los tres expertos mencionaron que la propuesta es muy llamativa, colorida, pero sobre todo atractiva, ya que consta de gráficos los cuales son muy interesantes porque les agrada mucho a los niños, y por otro lado también es académica ya que es un instrumento muy bueno que nos sirve para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Ítem 10.**El título de la propuesta aborda en resumen toda la investigación ejecutada.**

Los tres expertos aludieron que el título abarca todo lo que implica los “Juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía”.

Ítem 11.**La valoración integral de la propuesta es**

Los expertos indicaron que la presente propuesta tiene una valoración positiva ya que consta de todos los elementos educativos, en donde los niños aprenderán a desarrollar su psicomotricidad y autonomía de manera recreativa.

CONCLUSIONES

- La fundamentación científica de las categorías conceptuales de la psicomotricidad y autonomía ha servido como base sólida para el diseño y elaboración de los juegos colaborativos. Al integrar teorías, hipótesis, postulados relevantes en el ámbito de la educación inicial, para poder elaborar todo lo que abarca la realización de la propuesta.
- Se diseñó 21 juegos colaborativos que se realizaron en base a las destrezas que se encontraron en el currículo de educación inicial, los cuales nos van a ayudar a desarrollar de manera eficaz la psicomotricidad y autonomía en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “San José” de Guaytacama.
- Después de haber presentado a los expertos la propuesta de juegos colaborativos para desarrollar la psicomotricidad y autonomía en niños de 3 a 4 años, los expertos en el área establecieron que la misma es factible y está bien estructurada para que sea aplicada y de esta manera mejorar su desarrollo psicomotriz y autónomo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Guerrero Hernandez, J. A. (2022). Constructivismo. Docentes al día.
<https://n9.cl/4sfmt>
- Maldonado Palacios, C. (2017). Como favorecer el desarrollo de la autonomía en los niños.
<https://n9.cl/u6wqk>
- Mendiara Rivas, J. (2008). La psicomotricidad educativa, un enfoque natural. Redalyc.org.
<https://n9.cl/cvukx>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo Educación Inicial 2014.
<https://n9.cl/3hz2w>
- Ordoñez Ocampos, B. P., Ochoa Romero, M. E., & Espinoza freire, E. E. (2022). El constructivismo y su prevalencia en la educación.
<https://n9.cl/b3o2f3>
- Parreño Tigse, C. (2019). El constructivismo según bases teóricas. Andina de Educación.
<https://n9.cl/3jr5d>
- Rodriguez, G. (2017). Autonomía en preescolar. NEDEA.
<https://neuroinfantilgranada.com/autonomia-ninos/>
- SUPLI. (2018). Escuelas Infantiles supli.
<https://supli.es/que-es-la-psicomotricidad/>
- Tasinchana, L y Toapanta, E. (2023). ACTIVIDADES PSICOMOTRICES PARA FOMENTAR LA AUTONOMÍA Y EL TRABAJO COLABORATIVO EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS.
<https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/10717/1/PP-000264.pdf>
- UNIR. (2020). La universidad en internet.
<https://n9.cl/pu1ay1>
- Vygotsky. (1920). Vygotsky y el aprendizaje autónomo. La mirada internacional.
<https://n9.cl/m5f8b>