UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Titulo:

El juego como herramienta para estimular la inteligencia kinestésica en niños de educación inicial subnivel 2 de la unidad educativa Dr. Alfredo Pérez Guerrero del Cantón Guano.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

Autora:

Naranjo Haro, María Gracia

Tutora:

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador.2026

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, María Gracia Naranjo Haro. con cédula de ciudadanía 1720963501, autora del trabajo de investigación titulado: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 14 de abril del 2026

María Gracia Naranjo Haro

C.I: 1720963501

DECLARATORIA SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Yo, María Gracia Naranjo Haro, con cédula de identidad 1720963501, autora del presente trabajo de titulación, declaro de manera expresa que se ha hecho uso de herramientas de inteligencia artificial como apoyo técnico y complementario, exclusivamente en los apartados de introducción, marco teórico y marco metodológico.

El uso de dichas herramientas se limitó a actividades de apoyo en la organización de ideas, mejora de redacción, corrección de estilo y claridad expositiva, sin que ello implique la generación autónoma de contenidos académicos, análisis, interpretaciones, resultados, conclusiones o aportes originales que constituyen la esencia del trabajo investigativo.

Se deja constancia de que todas las decisiones académicas, el desarrollo conceptual, el enfoque metodológico, la selección y análisis de fuentes, así como la interpretación de los resultados, son de exclusiva responsabilidad de la autora, en concordancia con los principios de originalidad, honestidad académica, ética investigativa y responsabilidad intelectual establecidos por la Universidad Nacional de Chimborazo y la normativa vigente aplicable a los trabajos de titulación.

Asimismo, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial no sustituyó en ningún caso el criterio académico propio, ni vulneró las disposiciones institucionales sobre plagio, propiedad intelectual y autoría, manteniéndose el cumplimiento de las normas de citación y referenciación correspondientes.

La presente declaratoria se incorpora con el propósito de garantizar la transparencia académica y el uso ético y responsable de tecnologías emergentes en el proceso de elaboración del trabajo de titulación.

María Gracia Naranjo Haro

C.I: 1720963501

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa catedrático adscrito a la Facultad de Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas Y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO, bajo la autoría de María Gracia Naranjo Haro; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, al 01 día del mes de junio de 2026.

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO, presentado por María Gracia Naranjo Haro, con cédula de identidad número 1720963501, bajo la tutoría de la Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, al 01 día del mes de junio de 2026.

Mgs. Pilar Aide Salazar Almeida
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

CERTIFICACIÓN

Que, **NARANJO HARO MARÍA GRACIA** con CC: **1720963501**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO"**, cumple con el 9%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de febrero de 2026

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa
TUTORA

DEDICATORIA

El vigente trabajo de investigación está dedicado, primeramente, a Dios, por brindarme sabiduría, fortaleza, y sobre todo constancia en el transcurso de todo el proceso académico. Siendo guía para poder afrontar con valor cada una de las diferentes situaciones y dificultades a través de la fe y determinación, permitiéndome ser firme y culminar con victoria esta etapa que ha sido de suma importancia de mi formación profesional.

De igual forma, dedico esta tesis a mi madre, ya que siempre ha estado presente de manera incondicional, apoyándome constantemente y con mucho esfuerzo. Gracias por incentivarme para que sea una gran profesional, inculcándome valores, creyendo siempre en mí, incluso en los momentos de mayor incertidumbre y por respaldarme tanto a nivel económico como psicológico, los cuales fueron necesario para permanecer cuando la debilidad, el cansancio y las dudas se manifestaron. Este éxito es el reflejo de su ejemplo, esfuerzo y entrega.

Asimismo, a mis amigas, quienes, con su amor, acompañamiento, amparo, ánimo y confianza contribuyeron para que mi proceso académico sea significativo, haciendo más llevadero. Su apoyo incondicional fue trascendental para mantener la perseverancia a lo largo de todo este camino.

Finalmente, dedico este logro a todas aquellas personas que estuvieron presentes en mi crecimiento académico y personal, y que confiaron en mi capacidad para conseguir esta meta. Este trabajo representa no solo la finalización de un requisito académico, sino también el resultado de dedicación, la persistencia y el apoyo recibido a lo largo de este trayecto.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por proporcionarme la vida, la salud, lo cual es de suma importancia para culminar esta importante etapa de mi formación académica. Sus bendiciones permitieron que pueda afrontar de forma perseverancia todo aquel desafío presentado durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi madre, por su apoyo constante y comprensión a lo largo de todo este proceso académico. Su Afán de que me supere, paciencia y confianza depositada en mí fueron primordiales para alcanzar este logro. Gracias por ser mi mayor ejemplo de empeño, compromiso y constancia, y por motivarme a no rendirme frente a las dificultades.

De manera especial, manifiesto mi agradecimiento a mi tutora de tesis Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa por su guía académica, dedicación y sugerencias ofrecidas durante todo el desarrollo de esta investigación. Su conocimiento, práctica y colaboración contribuyeron significativamente en la consolidación y mejora del presente trabajo.

Finalmente agradezco a cada uno de los docentes de esta prestigiosa universidad, por los conocimientos transmitidos durante mi formación académica, los cuales fueron esenciales para el desarrollo de mis competencias profesionales. Finalmente, extiendo mi agradecimiento a todas aquellas personas que, de manera directa o indirecta, participaron y brindaron su apoyo durante la realización de este trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DE LA INVESTIGACION
DECLARATORIA SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES
DICTAMEN FAVORAABLE DEL TUTOR
CERTIFICADO MIEMBROS DEL TRIBUNAL
CERTIFICADO ANTIPLAGIO
DEDICATORIA
AGRADECIMIENTO
ÍNDICE GENERAL
ÍNDICE DE TABLAS
ÍNDICE DE FIGURAS
RESUMEN
ABSTRACT
CAPÍTULO I. INTRODUCCION..... 15
1.1. Antecedentes..... 15
1.2. Planteamiento del Problema..... 15
1.3. Justificación..... 17
1.4. Objetivos..... 18
1.4.1 General..... 18
1.4.2 Específicos..... 18
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO..... 19
2.1. Definición del juego según autores:..... 19
2.1.1. Los beneficios del juego..... 21
2.1.2. Tipos de juego..... 21
2.1.2.1 El juego motor:..... 21
2.1.2.2 El juego simbólico:..... 21
2.1.2.3 El juego reglado..... 22
2.1.2.4 El juego de construcción..... 22
2.1.2.5 El juego organizado..... 22
2.1.2.6 Los juegos activos..... 22
2.1.2.7 Los juegos pasivos..... 23
2.1.2.8 Juegos de actuación..... 23
2.1.2.9 Juegos vivenciales..... 23

2.2 Actividades Lúdicas 23
2.2.1 Importancia de las actividades lúdicas 24
2.3 Definición de inteligencia 25
2.4 La inteligencia corporal kinestésica 25
2.4.1 Características de la inteligencia kinestésica: 26
2.4.2 Beneficios 26
2.4.3 Actividades Relacionadas Para El Desarrollo De La Inteligencia Kinestésica- 27
2.4.4 Actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños de ... 28
Nombre del Circuito: "Corre, corre amiguito" 28
Nombre de la actividad: "La Carrera del Tubo" 29
Nombre de la actividad: Atrapa la pelota amiguito 30
Nombre de la actividad: El zigzag de la ranita saltadora. 30
CAPÍTULO III. METODOLOGIA 31
3.1. Tipo de Investigación. 31
3.2. Diseño de Investigación 31
3.3. Técnicas de recolección de Datos 31
3.4. Población de estudio y tamaño de muestra 31
3.4.1. Tamaño de muestra 31
3.5. Métodos de análisis, y procesamiento de datos 31
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 34
2. Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores. 35
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES 44
5.1. Conclusiones 44
5.2. Recomendaciones 45
CAPÍTULO VI. PROPUESTA 46
6.1. Actividades lúdicas 46
6.1.1. El Circuito de los Animales Fantásticos 46
6.1.2. Nombre del Circuito: "Corre, corre amiguito" 46
6.1.3. Nombre de la actividad: "La Carrera del Tubo" 47
6.1.4. Nombre de la actividad: Atrapa la pelota amiguito 47
6.1.5. Nombre de la actividad: El zigzag de la ranita saltadora. 48
BIBLIOGRÁFIA 49
ANEXOS 51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pregunta 1 34
Tabla 2 Pregunta 2 35
Tabla 3 Pregunta 3 36
Tabla 4 Pregunta 4 37
Tabla 5 Pregunta 5 38
Tabla 6 Pregunta 6 39
Tabla 7 Pregunta 7 40
Tabla 8 Pregunta 8 41
Tabla 9 Pregunta 9 42
Tabla 10 Pregunta 10 43

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pregunta 1 34
Figura 2 Pregunta 2 35
Figura 3 Pregunta 3 36
Figura 4 Pregunta 4 37
Figura 5 Pregunta 5 38
Figura 6 Pregunta 6 39
Figura 7 Pregunta 7 40
Figura 8 Pregunta 8 41
Figura 9 Pregunta 9 42
Figura 10 Pregunta 10 43

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está centrado en el juego como herramienta para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa "Dr. Alfredo Pérez Guerrero" del cantón Guano. Nace ante la necesidad individual de los estudiantes para el de fortalecimiento de la expresión corporal y el control del movimiento como base del aprendizaje. Se empleó una metodología activa basada en la observación y participación en actividades lúdicas, diseñando cinco ejercicios adaptados para el desarrollo de los niños, enfocados en coordinación, equilibrio y creatividad. Los resultados evidencian que el uso del juego mejora de manera significativa el control corporal, la coordinación y la expresión de emociones mediante gestos y movimientos. Por otro lado, algunos niños manifiestan dificultades en movimientos finos y seguimiento de ritmos, lo que resalta la importancia de la práctica continua. Finalmente, el juego debe considerarse una herramienta fundamental en el proceso educativo, ya que favorece no solo el desarrollo físico, sino también la autonomía, la comunicación y la seguridad personal en los niños.

Palabras claves: Juego, herramienta, inteligencia, kinestesia, educación.

ABSTRACT

The present research focuses on play as a tool for developing kinesthetic intelligence in children in the Initial Education sublevel 2 at Unidad Educativa "Dr. Alfredo Pérez Guerrero" in the canton of Guano. It arises from students' individual need to strengthen body expression and movement control as a basis for learning. An active methodology based on observation and participation in playful activities was used, with five exercises designed to support children's development, focusing on coordination, balance, and creativity. The results show that play use significantly improves body control, coordination, and the expression of emotions through gestures and movements. On the other hand, some children have difficulty with fine motor movements and following rhythm, which highlights the importance of continuous practice. Finally, play should be considered a fundamental tool in the educational process, since it promotes not only physical development, but also autonomy, communication, and personal confidence in children.

Keywords: play, kinesthetic intelligence, child development, education.

Validez otorgada en Firma...
Firmado electrónicamente por:
HUGO HERNAN ROMERO ROJAS

Reviewed by:
Mgs. Hugo Romero
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603156258

CAPÍTULO I. INTRODUCCION.

1.1. Antecedentes

El trabajo del docente es esencial ya que tiene como objetivo el estimular la Inteligencia Kinestésica en niños de Educación Inicial subnivel 2, a través de actividades lúdicas para un desarrollo integral, en donde pueda desenvolverse de forma adecuada con sus pares usando su esquema corporal para exponer sus emociones, pensamientos, opiniones y dominar habilidades físicas.

Es así que el juego va a generar en el niño motivación, deseo por aprender cosas que sean significativas, creando situaciones que sean favorables de forma dinámica, además los niños pueden ir explorando, experimentando, construyendo, cooperando y resolviendo problemas que se le presente en su diario vivir, para así ir desarrollando sus habilidades tanto a nivel cognitivo, socioemocional, motriz, físico, fomentando la autonomía.

"El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad" (Ministerio de educación, 2014), es decir es un método que va a forjar un aprendizaje a largo plazo y se aplicara con mayor eficacia, en los primeros años de educación.

La inteligencia kinestésica es una técnica, la cual va a permitir combinar las partes del cuerpo del niño, tanto con su mente como su físico, esto es de suma importancia en el desarrollo del infante entre 4 a 5 años, porque en esta edad es donde consiguen con mayor rapidez y facilidad las cosas, esto provocará que el cerebro se desarrolle eficazmente y así se ejecuten las actividades.

Al hablar de la inteligencia kinestésica es fundamental mencionar que es un elemento primordial en los niños, ya que es parte de dichas habilidades indispensables para su desarrollo integral. Al pasar el tiempo el juego va a ir estimulando a los niños y al desarrollo de su inteligencia kinestésica, contribuyendo a su evolución, comprendiendo y controlando su esquema corporal, lo que le va a permitir desempeñarse con seguridad en diversas actividades lúdicas.

1.2. Planteamiento del Problema

De forma general el juego tiene un papel esencial, ya que es una herramienta pedagógica activa que va a estimular la inteligencia kinestésica, misma que está profundamente vinculada con la utilización del cuerpo para exteriorizar, expresar pensamientos, ideas y sentimientos, de igual forma solucionar problemas, a través de su imaginación y creatividad, construir cosas innovadoras. Lo que conlleva a desarrollar habilidades que permitan una adaptación a su medio.

Por ello, es esencial estimular esta inteligencia, porque es indispensable para un estilo de vida adecuado, sano, equilibrado y armonioso. Es importante que en los primeros años

del infante se potencialice esta habilidad porque es la base para una buena coordinación, velocidad, equilibrio, flexibilidad y fuerza, además de facilitar a los niños técnicas indispensables para una conexión profunda con su propio cuerpo.

Según Martínez & Salinas, (2020) citado por (SÁNCHEZ TAYLOR, 2024) mencionan:

> En el contexto educativo ecuatoriano, aunque las reformas educativas impulsadas por el Mineduc apuntan que el sistema educativo sea innovador, que promueva el desarrollo de destrezas de los estudiantes. Sin embargo, los docentes, no cuentan con las condiciones y recursos necesarios para alcanzar este objetivo, por otro lado, dentro de los factores que restringen la aplicación de estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias, es el desconocimiento, falta de capacitación y escasa aplicación de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Es primordial mencionar que no existen los recursos adecuados para lograr los objetivos del currículo, pero el docente debe utilizar una herramienta fundamental que es el juego para así llegar al conocimiento de sus estudiantes, a pesar de esta falencia ser flexibles y adecuarse al medio que se les presente.

Para Quiñonez, (2022) citado por (SÁNCHEZ TAYLOR, 2024):

> El problema que existe a nivel nacional en Ecuador es la falta de estrategias basadas en el juego que motiven el desarrollo de las inteligencias en los niños. El currículo pertinente a Educación Inicial es manejado por los docentes, el cual tiene sus bases científicas en las inteligencias múltiples, y está diseñado en implementar estrategias lúdicas, para dejar atrás la enseñanza tradicional. Pero los docentes siguen priorizando la repetición de patrones centrados en destrezas propias de la escuela y no reflejan acciones que generen el desarrollo de las inteligencias.

Según Puma, C., & Bolívar, Á. (2015) ciado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) mencionan que:

> A través de juegos de competencia se fomenta la Inteligencia Kinestésica desarrollando la coordinación, el equilibrio, el ritmo y la lateralidad de las niñas y niños por ello es importante que los docentes especialmente de los primeros años utilicen la expresión corporal en vista que es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana.

Es decir, las actividades lúdicas pueden percibirse, conocerse y manifestarse de diversas maneras. al momento de la práctica los niños van utilizando su expresión corporal para demostrar su autonomía, la coordinación, el trabajo en equipo y otras habilidades.

En Educación Inicial Subnivel 2 en niños de entre 4 a 5 años, se considera la relevancia de un desarrollo integral, en el que las inteligencias múltiples, denominadas

según la teoría de Howard Gardner, juegan un trabajo sustancial. Pero cabe recalcar que en diversas instituciones educativas aún se emplean metodologías tradicionales que han sido manejadas durante muchas décadas. En las que los docentes tienen el rol de transmitir sus conocimientos y los estudiantes recibir la información de forma receptiva mas no activa, delimitando la estimulación del cuerpo y el movimiento de los niños, perjudicando el desarrollo de la inteligencia kinestésica.

En presencia de esta problemática surge inmediatamente una interrogante y es ¿El Juego funciona como herramienta pedagógica para Estimular la Inteligencia Kinestésica en niños de Educación Inicial del Subnivel 2 de la Unidad Educativa Dr. Alfredo Pérez Guerrero del Cantón Guano?

1.3. Justificación

El juego es la metodología pedagógica que más se debe utilizar, ya que va a permitir estimular la inteligencia kinestésica en niños de Educación Inicial Subnivel 2, esta no solo consigue que los niños se entretengan, sino que también actúa como una estrategia innata que funciona como un medio para aprender y explorar, con objetos de su entorno, construir un entendimiento y conocimientos mediante su esquema corporal a través del movimiento.

Los niños aprenden de manera significativa a esta edad gracias al juego, por lo que se considera la relevancia del estudio de este proyecto de investigación, ya que esto va a ir promoviendo un aprendizaje integral. En donde diversas actividades de juegos didácticos formaran personas más autónomas, seres empáticos que se interaccionan con sus pares, respetando, con conciencia de su propio cuerpo y con el objetivo de resolver problemas.

Por lo tanto, este proyecto de investigación brindara actividades lúdicas fáciles de aplicar, para que los niños se diviertan al momento de jugar y aprender. Enriqueciendo la práctica pedagógica, tomando en cuenta el valor especial que tiene el juego para desarrollar la inteligencia kinestésica, la cual consiste en utilizar el cuerpo de modo ágil, hábil y rápido para manifestar sus pensamientos, creaciones, ideas, emociones, y ejecutar acciones físicas en donde implique cinestesia.

En el ámbito institucional contribuye a la eficacia y calidad de educación, incitando a una enseñanza aprendizaje más activa, dinámica, colaborativa y participativa, ya que los niños aprenden por el desplazamiento, la apreciación de su entorno y la expresión corporal. De igual forma provoca una educación más inclusiva, para aquellos estudiantes que posean dificultad al emplear su cuerpo.

Según el Ministerio de educación, (2014) citado por (SÁNCHEZ TAYLOR, 2024): “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad”. Esto refiere que el juego es muy importante para el desarrollo integral de los niños, siendo un método vital en la vida de cada uno, porque por medio de

estas actividades lúdicas el infante va aprender significativamente y va estimular la inteligencia kinestésica dado que utiliza su esquema corporal.

1.4. Objetivos

1.4.1 General

- Implementar el juego como estrategia pedagógica a través de actividades lúdicas y motrices para la potenciación del desarrollo de la inteligencia kinestésica en los niños de Educación Inicial, subnivel 2, de la Unidad Educativa Dr. Alfredo Pérez Guerrero, del cantón Guano.

1.4.2 Específicos

- Determinar el nivel de Inteligencia Kinestésica en niños de Educación Inicial, subnivel 2, mediante la aplicación de instrumentos adecuados para la identificación de sus fortalezas y necesidades en el ámbito motriz.
- Identificar las actividades lúdicas más adecuadas para el desarrollo de la inteligencia kinestésica en niños de Educación Inicial, subnivel 2, mediante la revisión de información teórica.
- Elaborar actividades lúdicas para el desarrollo la inteligencia kinestésica en niños de Educación Inicial, subnivel 2, acordes a la edad del niño, con el propósito de la mejora de sus habilidades motrices.

  .

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1. Definición del juego según autores

Según Vigotsky, (1924) citado por (Simbaña-Haro & González-Romero, 2022) refiere que:

> El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con el entorno, la naturaleza, el origen y el fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, es decir permite tiene como objetivo el formar parte de un entorno en donde se pueden desarrollar actividades que permitan un trabajo colaborativo, participativo y sobre todo teniendo un objetivo en común.

Para Chamorro, (2010) citado por (ALONSO ARIJA, 2021) señala que:

> El juego es una actividad social que ayuda al niño a construir aprendizajes a través de la cooperación e interacción con sus iguales, poniendo el énfasis en la interacción con un adulto o con sus compañeros para el desarrollo del niño, siendo el lenguaje la principal herramienta para transmitir aspectos culturales y educativos durante esa interacción.

Esto refiere que el niño obtiene conocimientos a través del juego ya que intercambia ideas, pensamientos y experimenta diferentes emociones con sus compañeros, docentes y familiares. Por tanto, el fortalecer y desarrollar actividades lúdicas va a producir un efecto positivo en el actuar, pensar y sentir de los infantes.

García, (2016) citado por (Simbaña-Haro & González-Romero, 2022) menciona que:

> El juego es una actividad que viene adherida a los infantes, permitiéndoles tener momentos de diversión y gozo, además que les ayuda a estimular las áreas del desarrollo integral de manera directa, en el momento mismo en que juegan. El sujeto que participa, es protagonista de su propia formación porque observa, busca, descubre, experimenta, analiza, relaciona, comprende, ordena, concluye, decisivamente, el juego es innato y a través del mismo se va a obtener aprendizajes significativos que se adquieren de manera más concreta.

Esto quiere decir que el juego es una forma de recreación, espontaneidad, creatividad y sobre todo aprendizaje, poque al momento que el niño se mueve y está en contacto con el entorno a través de su esquema corporal, el pequeño obtiene grandes conocimientos durante toda su vida a través de la potenciación de su inteligencia kinestésica.

Según Valencia, (2019) citado por (Simbaña-Haro & González-Romero, 2022) menciona que:

> Desde el plano educativo la actividad lúdica cumple una función importante en el desarrollo de los niños, debido a que es un aspecto visible de manera inmediata cuando se evidencian los efectos positivos que trasmite a los niños, convirtiendo sus experiencias lúdicas en aprendizajes reales y satisfactorios, expresando al juego como aprendizaje, que resulta inherente al mismo, la puesta a prueba de hipótesis e inferencias que se contrastan con la práctica lúdica, ya sea sobre relaciones sociales o conocimientos, esto quiere decir que las actividades lúdicas son activas mas no pasivas en donde los niños sacan preguntas, teorías para llegar a conclusiones, creando así sus conocimientos.

> Para Mora et al. (2016), citado por (Simbaña-Haro & González-Romero, 2022):

> El juego se puede abordar desde varias perspectivas: como una actividad ligada a situaciones imaginarias, como una actividad libre, como una actividad para potenciar la lógica y conocer la realidad, como una oportunidad de aprendizaje, entre otras. Se caracteriza por ser natural, creativo; maneja un espacio y un tiempo; es imaginario, es una experiencia cultural en la cual se realizan descubrimientos y se establecen normas. Es decir, permite desarrollarlo de diversas formas acoplándose a las diferentes necesidades de los niños.

A través del juego, el niño representa sus vivencias pasadas, aquello que le impactó, que le gustó, etc. y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo. Su pensamiento acompaña a las acciones que ejecuta y le da un significado al juego, empleando también un lenguaje entendido por él, inventa palabras (preconceptos), que sí que tienen significado para él (ALONSO ARIJA, 2021).

Esto tiene referencia a que el niño personifica sus experiencias ya vividas mediante su cuerpo, el cual tiene un significado representativo para el mismo, dando como resultado el uso del movimiento y diferentes áreas, dentro de estas el lenguaje, la memoria, la planificación, la comunicación, el trabajo colaborativo entre otros.

Según Landeira, (1998) citado por (ALONSO ARIJA, 2021) señala:

> Los niños juegan por placer, disfrute y diversión, es decir, para satisfacer sus deseos, por tanto, tiene una finalidad intrínseca, no se buscan unos resultados, sino que el propio objetivo es el juego en sí mismo, la actividad lúdica se lleva a cabo por la propia iniciativa del niño, quien tiene que tener un compromiso activo.

Entonces el juego es una herramienta que genera gozo en el niño, lo que posteriormente se convierte en un aprendizaje significativo ya que, por medio de la actividad, la practica los estudiantes se motivan y utilizan su creatividad de manera espontánea e innata.

2.1.1. Los beneficios del juego

Según Rico, A. P., (2008) citado por (ALONSO ARIJA, 2021), El juego es clave ya que "fomenta el desarrollo social, cognoscitivo y moral, específicamente, el juego de reglas también favorece que se desarrollen política y emocionalmente", es decir la lúdica no solo fortalece el área física sino también cognitivamente, motriz y socioemocional, generando una concientización de ámbitos importantes como es la política, la identidad y el respeto a las diferentes culturas.

El juego tiene diversas funciones entre ellas el desarrollo mental del niño, ya que mediante de este los niños comprenden, aprenden, piensan y estimulan su lenguaje de forma natural. Además, que la lúdica les brinda la oportunidad de relacionarse con sus pares, y poder así compartir sus experiencias dentro de un ambiente de confianza y seguridad, expresando de manera libre lo que piensan y sienten, favoreciendo su desarrollo integral.

2.1.2. Tipos de juego

Según González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) "Se dividen a los juegos según las actividades escolares y preescolares, de los cuales se pueden aplicar dentro del aula o en el patio de la institución educativa, esto lo clasifican".

2.1.2.1 El juego motor:

Para González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021)

> Los juegos motores son aquellos juegos que incluyen los diversos tipos de situaciones motrices de una manera de actividades lúdicas, los cuales conforman ciertas conductas motrices significativas, donde pueden cumplir diversos objetivos tanto pedagógicos, como recreativos, de dinamismo, culturales e incluso deportivos, estos juegos motores incluyen cómo punto fundamental el movimiento necesario de las diferentes partes del cuerpo.

2.1.2.2 El juego simbólico:

González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) mencionan que:

> El juegos simbólico viene a ser toda aquella actividad que se realiza de manera espontánea, donde los niños hacen el uso de la capacidad mental para poder generar un escenario como entretenimiento, por ejemplo se pueden realizar utilizando cajones cómo una especie de barco, se pueden utilizar escoba como una especie de caballo, y entre otras actividades que realizan los niños con la finalidad de distraerse y del mismo modo imaginar y darle vida a objetos que evidentemente no cumplen la función aparente de lo que ellos imaginan.

2.1.2.3 El juego reglado.

Según González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021)

> Los juegos reglados son aquellos juegos populares, a lo que Gian Piaget en el año de 1932 lo denomina juegos de reglas, este juego se trata básicamente de las actividades, socialmente transmitidas, los cuales contienen una serie de normas y reglas donde los jugadores tienen que considerar las reglas impuestas en un inicio, Estos juegos desde un punto de vista sociocultural son sistemas de actividad y de significado los cuales colaboran en el desarrollo y el crecimiento del niño.

2.1.2.4 El juego de construcción.

Según González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) mencionan que:

> Los juegos de construcción son principalmente una serie de piezas, los cuales son de formas iguales o diferentes, con las cuales se puede realizar diversas combinaciones, generando y creando diversas estructuras, estos juegos se deben utilizar principalmente en niños pequeños, sobre el suelo. estos juegos de construcción desarrollan en el niño sus habilidades motrices, desarrollando también las estructuras espaciales, manejando algunos conceptos como pequeño, alto, bajo, corto, largo, las diferentes figuras geométricas, las similitudes y las desigualdades, entre otros conocimientos que se van adquiriendo mediante el juego.

2.1.2.5 El juego organizado

González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) señalan que:

> El juego organizado es aquellos que hacen referencia cuando se realiza de manera previa una organización, principalmente es el docente quien proyecta, programa y realizar dichas actividades con los niños, siendo así que el docente viene a participar como un guía y quién controla el orden y las reglas del juego estimulando, dando los resultados finales y otras actividades.

2.1.2.6 Los juegos activos

Según González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) “Los juegos activos son aquellos juegos de actividad corporal, que realiza el niño de manera espontánea, donde también interviene de manera dinámica impulsado por su propia vitalidad y fuerza”.

2.1.2.7 Los juegos pasivos

González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) mencionan que:

> Los juegos pasivos están constituidos por aquellos juegos que generan diversión y pasatiempo en los niños, a los cuales sienten agrado e tranquilidad al realizarlos, para ello emplean el esfuerzo físico mínimo, en el caso de 31 aplicarlos de manera individual, este tipo de juegos comienza principalmente de forma independiente, luego con un compañero de juego.

2.1.2.8 Juegos de actuación

Para González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021)

> El juegos teatral o juegos de actuación viene a ser un juegos dramático o un juegos de rol, se basa principalmente en una breve representación teatral, acerca de una situación de la vida cotidiana real, como por ejemplo en las niñas, quienes juegan simulando ir al mercado, cocinando, vendiendo, entre otras actividades reales pero realizándolo de una forma ficticia, dentro de una institución educativa los niños ensayan y representan un papel en el cual van expresando sus sentimientos y emociones para luego generar opiniones, o realizar una serie de conversación entre sí.

2.1.2.9 Juegos vivenciales.

Según González y Sotil, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021)

> Son aquellos juegos que se realizan poniendo en práctica una situación, en la cual los niños se pueden involucrar y tomar ciertas actitudes de manera espontánea, como si el hecho estuviese sucediendo de forma real y verídica, una de las herramientas fundamentales de esta técnica viene a hacer el uso de los ambientes tanto pedagógicos como situaciones diferentes.

2.2 Actividades Lúdicas

Para Lozano, (2016) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) menciona que el ser humano desde que “nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujer sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación”, es decir las actividades lúdicas favorecen desde la infancia, para que el niño logre alcanzar la autoconfianza, su autonomía y la formación de su personalidad, haciendo que estas actividades recreativas y educativas sean la base primordial en el aprendizaje.

Esto se enfoca en la importancia de su aplicación en el aprendizaje, demostrando que las actividades lúdicas favorecen a una estimulación integral en todos los ámbitos

cognitivo, motriz y socioemocional, siendo algo innato y espontaneo para posteriormente ser un ser independiente.

El juego aporta en el desarrollo evolutivo y cognitivo de los niños, que al momento de jugar sienten atracción en las actividades lúdicas integrándose a otros niños formando una socialización e integración compartiendo diferentes juegos recreativos y compartiendo en el aula de clases (Casnanzuela Andagua , 2023).

Es decir, el juego va a forjar buenas relaciones interpersonales e intrapersonales, ya que las actividades son divertidas y dinámicas, en donde se evidencia que los niños se integran y se incluyen, con la respectiva guía, manteniendo el orden, respeto hacia a los demás, lo que va a generar un buen estilo de vida para el niño.

Vallejo, (2014) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) menciona que:

> En un ambiente de libertad, el espacio lúdico es creativo, ya que favorece la expresión de quien participa en tal espacio, donde a través de actividades múltiples, tanto niños como adultos que los acompañen se divierten en forma espontánea, al tiempo que se descubren y se estructuran como personas.

Por tanto, los ambientes lúdicos van a permitir que los niños tengan sentimientos de libertad, al expresar sus emociones, sentimiento y pensamientos, en donde a través del gozo, de forma divertida y espontánea se fomenta la reflexión y la criticidad, enriqueciendo así el vocabulario, autonomía, la autoestima con el fin de desarrollar su personalidad.

Las actividades lúdicas "cumplen un rol se suma importancia referente a la formación de los niños, ya que favorece el proceso de la socialización, comunicación, desarrollando, seguridad, libertad y satisfacción con sus compañeros de juego" (Casnanzuela Andagua , 2023), entonces en esencial que los docentes desarrollen actividades lúdicas dentro y fuera del aula para obtener una integración favorable en los estudiantes, porque jugando aprenden y desarrollan sus movimientos corporal, sea con sus compañeros de clase o amigos en la comunidad donde viven, logrando tener una buena realización mediante la actividad lúdica.

2.2.1 Importancia de las actividades lúdicas

Según Icarito, (2015) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) La lúdica permite el crecimiento tanto interno como externo, "permite disfrutar el entorno natural, las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprenden las normas y pautas de comportamiento social, hace que los valores y actitudes, despierten la curiosidad del niño", esto tiene referencia a que las actividades lúdicas son de suma importancia al ser integrados a las diversas etnias, tradiciones y culturas, por tanto, los educadores y educadoras especializados deben ser creativos para desarrollar su inteligencia kinestésica mediante ambientes de trabajo lúdicos que faciliten su espontaneidad, imaginación e ingenio.

2.3 Definición de inteligencia

Para Giles, (2010) citado por (ANDAHUA MORENO & TORRES AVILA, 2022) La inteligencia es solamente hasta donde se ha comprobado “una cualidad propia del hombre para el desarrollo del conocimiento y elaboración de una serie de procesos que se producen en la mente para poder enfrentar a situaciones complejas”, este término se comprende que es la capacidad que tiene la persona para resolver diferentes problemas de complejidad, utiliza los conocimientos adquiridos para llegar a fines ya sea académico, personal.

2.4 La inteligencia corporal kinestésica

Según Pérez, (2011) citado por (ANDAHUA MORENO & TORRES AVILA, 2022) menciona que:

> La inteligencia corporal kinestésica es la habilidad en la que se combina la capacidad física del cuerpo y las destrezas mentales de la persona para lograr un adecuado desempeño físico para la obtención de algún propósito deseado, se inicia con los movimientos innatos que el ser humano trae consigo y que continúa hacia el uso del organismo hacia movimientos altamente sofisticados dependiendo de las habilidades personales de cada individuo.

Esto refiere que la inteligencia kinestésica es de suma importancia ya que esta involucra los movimientos del cuerpo y destrezas que trabajan en conjunto para alcanzar propósitos deseados y obtener objetivos, que tengan como centro el aprendizaje mediante la recepción de estímulos del entorno por medio del esquema corporal.

Cruzata, (2017) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) menciona que:

> La inteligencia kinestésica está vinculada con la capacidad de movimiento y control del propio cuerpo, en realización de actividades físicas, donde cada movimiento ejecutado por la persona se encuentra coordinados, en las prácticas deportivas, el baile, las habilidades manuales, etc, por otro lado, es una capacidad para utilizar el cuerpo y a través de ello expresar sentimientos, pensamientos, emociones e ideas.

Según Brinkmann, (2002) citado por (ANDAHUA MORENO & TORRES AVILA, 2022) menciona que:

> La inteligencia corporal kinestésica está considerada como aquella que ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en los niños para tener movimientos coordinado, equilibrados y con ritmo, hoy en día no se toma en cuenta esta inteligencia y los docentes cada vez son más metódicos y teóricos.

Entonces esta inteligencia es muy importante porque permite desarrollar la motricidad gruesa y fina, pero en estos tiempos aún no se le da la suficiente importancia dentro de la educación, ya que la mayoría de los docentes se enfocan solamente en lo teórico mas no en el aprendizaje basado en el movimiento y el juego.

Para Realpe, (2012) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) señala que:

> Es la facultad de unir cuerpo y mente, la capacidad de controlar nuestro cuerpo en actividades físicas coordinadas. La enseñanza en Educación inicial debe estar encaminada a permitir a los niños experimentar el movimiento para adquirir conocimiento; desde los movimientos amplios del cuerpo y los brazos hasta los más pequeños y controlados de los brazos y manos para introducirlos en la escritura.

Entonces esto se interpreta que al desarrollar la inteligencia kinestésica e ir floreciendo estas destrezas de manera oportuna en edades tempranas, va a generar que los niños sean independientes, autónomos y seguros para que tengan éxito en la etapa tanto escolar como en su desarrollo personal e integral.

2.4.1 Características de la inteligencia kinestésica:

- Existe la capacidad para la exploración de su alrededor haciendo de la capacidad de desplazamiento y la función táctil.
- Permite un adecuado manejo y en espiral ascendente del ritmo y la capacidad ya adquirida del desplazamiento.
- Permite un aprendizaje más duradero porque los elementos del aprendizaje son concretos como corresponde al nivel.
- Permite un buen desarrollo de las habilidades motrices, deportivas y de gran precisión como es el caso de los cirujanos, equilibristas, etc. (ANDAHUA MORENO & TORRES AVILA, 2022)

Según Rigo & Donolo, (2013) citado por (AVALOS INFANZON, 2021):

- Las habilidades del control de movimiento del cuerpo.
- La comodidad y conexión el propio cuerpo.
- Seguridad e intuición en los movimientos realizados.
- Habilidades en la manipulación de objetos.
- La capacidad de alcanzar metas respecto a acciones físicas.
- La capacidad de perfeccionar las respuestas a los estímulos físicos.

2.4.2 Beneficios

Paniagua & Umaña, (2008) citado por (AVALOS INFANZON, 2021) menciona que:

> Ciertos benéficos que implica el desarrollo de la inteligencia corporal: Enriquecen las experiencias de aprendizaje a través de las habilidades de la coordinación. Desarrollan aspectos físicos, como mentales, facilitando de esta manera el desarrollo

integral. Permite conocer el cuerpo y descubrir las posibilidades de movimiento permitiendo el lograr el autocontrol. Favorece el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad, la imaginación y la comunicación a través de la expresión corporal. Despierta el aprecio por el arte y desarrolla la capacidad de análisis crítica.

De modo que la inteligencia corporal kinestésica es una técnica que tiene como objetivo el combinar las partes del cuerpo con la mente y al ejecutar actividades lúdicas desde el nivel inicial es decir desde edades tempranas, va a permitir que los niños empiecen a captar con mayor facilidad las diferentes situaciones, igualmente hace que el cerebro se desarrolle con mayor rapidez.

2.4.3 Actividades Relacionadas Para El Desarrollo De La Inteligencia Kinestésica- Corporal

Baque, (2013) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) manifiesta que:

> Las actividades relacionadas con las dramatizaciones, con obras de teatro elegidas a la edad e intereses de los niños. Es una propuesta lúdica de aprender y apta para cualquier tipo de inteligencia, pues abarca múltiples actividades, leer la obra, actuar los personajes, memorizar el texto, crear los escenarios, realizar los movimientos, ensayar la música, diseñar o realizar el vestuario.

Esto refiere que las dramatizaciones son efectivas a la hora de aprender ya que los niños se cuestionan académicamente sin tener que generar conocimientos de manera tradicional, más bien los niños pueden integrase de manera activa para no solo ser estudiantes pasivos.

Baque, (2013) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) menciona que:

> Se incluye en este rubro las salidas y paseos, como visitas al zoológico, museos, conciertos, mercados, almacenes, donde los niños tienen oportunidad de oler, ver, tocar, saborear y percibir las cosas directamente y llevar esta experiencia e involucrarla con el conocimiento de los libros, pero con la vivencia corporal previa. Ir al circo y jugar especialmente para niños con características y habilidades en el manejo del equilibrio, la fuerza corporal y la coordinación motora.

Es decir, el experimentar nuevas actividades como una gira al parque o ir a lugares recreativos despertando así en los niños la curiosidad y el afecto hacia la investigación a través del juego, generando un espacio y un ambiente divertido, llamando la atención para la estimación de un aprendizaje significativo.

Baque, (2013) citado por (Casnanzuela Andagua P. J., 2023) señala que:

> El baile y la danza son formas de movimiento creativo y prácticamente todos los niños tienen la tendencia a moverse al escuchar música. Desgraciadamente esta

habilidad no se fomenta, sobre todo en los sistemas educativos tradicionales donde a veces queda totalmente excluida.

Esto se interpreta que el procurar que los niños puedan moverse rítmicamente, organizar comparsas es de gran utilidad para niños, ya que con este tipo de inteligencia kinestésica van a perder la timidez o resistencia a exponerse en público porque al desarrollar estas habilidades el niño va adaptarse de mejor manera al entorno.

2.4.4 Actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños de Educación Inicial, subnivel 2

El Circuito de los Animales Fantásticos

Objetivo: Trabajar la motricidad gruesa y el equilibrio a través de la imitación y el juego simbólico.

Materiales: Máscaras de animales, cuerda, ulas.

Desarrollo:

El camino de la serpiente: raptar alado de una cuerda e ir de ida y vuelta.

El salto del sapito: Deben saltar dentro de las ulas colocados a distancias cortas con los pies juntos.

El vuelo del búho: Deben volar como este animal en zigzag.

El tigre: Deben correr velozmente como este animal.

Nombre del Circuito: "Corre, corre amiguito"

Objetivo: Desarrollar un circuito de forma secuencial, para que el niño fortalezca la fuerza en las piernas y la precisión visual.

Materiales: Ulas, pelota, arco y tiza.

Desarrollo:

- **Estación 1: El Salto de la Pata Coja**

El niño debe avanzar una distancia corta de aproximadamente 2 metros, saltando sobre un solo pie, se puede cambiar el pie derecho e izquierdo en cada vuelta. Fortaleciendo así los músculos del tobillo y desarrolla el equilibrio unilateral.

- **Estación 2: El Salto sobre los Ula-Ulas**

Colocar 10 ula-ulas en el suelo, estos deben estar unidos, es entonces cuando el niño debe saltar y caer dentro con los pies juntos, mediante un impulso coordinado por cada una de las ulas. Y así se va ir Desarrollando la fuerza, el salto y la noción de distancia.

- **Estación 3: El Gran Lanzamiento (Insertar la Pelota)**

Al terminar los saltos, el niño llega a una marca. Frente a él, a una distancia de 1.5 metros se encuentra el arco de futbol de la institución. Debe tomar la pelota y lanzarla para que entre en el objetivo, escuchando la voz de mando ya sea con las manos o con el pie. Esto va a estimular la coordinación ojo-mano y ajuste de la fuerza según la distancia.

- **Estación 4: El Equilibrio Final (Línea Recta)**

Para salir del circuito, el niño debe caminar sobre una línea recta (pintada con tiza) de unos 3 metros de largo. Debe hacerlo con los brazos extendidos hacia los lados, como un avión, para obtener mejor coordinación motriz, la calma y trabajar la postura alineada.

Nombre de la actividad: "La Carrera del Tubo"

Objetivo: Fomentar el trabajo colaborativo, la coordinación motriz y la atención en los niños, mediante el juego promoviendo el respeto y el compañerismo de manera creativa y divertida.

Materiales: 2 tubos de papel higiénico, dos hilos de unos 4 metros y dos palos de escoba.

Desarrollo:

Se forman dos equipos, los niños se ubican en fila a lo largo de los dos hilos.

Los primeros niños de cada fila deben insertar el tubo de papel higiénico donde empiece el hilo.

Posteriormente los niños utilizando sus dedos van a ir trabajando la pinza digital y su coordinación, deben deslizar el tubo de papel higiénico por el hilo hasta entregárselo al compañero que está a su lado.

El segundo niño que recibe el tubo de papel higiénico no deberá sacarlo del hilo y lo deslizará hasta el tercero, y así sucesivamente hasta que el tubo llegue al último niño de la fila.

Finalmente, cuando el último niño recibe el tubo de papel higiénico debe sacar del hilo lo más rápido que pueda y correr hacia el palo de escoba, insertándolo lo más rápido posible.

Nombre de la actividad: Atrapa la pelota amiguito

Objetivo: Desarrollar el control motriz, el equilibrio y el trabajo en equipo en los niños, mediante una actividad lúdica fomentando la cooperación, la participación activa y el respeto de turnos.

Materiales: 8 ula y una pelota.

Desarrollo:

Se forman dos equipos iguales de niños.

En el centro del salón de clases se ubican las 8 ulas en el suelo, una al lado de la otra.

Al empezar con la actividad, dos niños uno de cada grupo salta dentro de las ulas y de ahí se pasarán entre sí la pelota hasta llegar a la última ula.

Después de realizar el juego, los niños que están detrás tendrán el turno y así sucesivamente. La actividad continúa hasta que todos los niños hayan participado.

Nombre de la actividad: El zigzag de la ranita saltadora.

Objetivo: Potenciar la coordinación motora, la concentración y el trabajo colaborativo en los niños, a través del movimiento corporal estimulando la creatividad, el respeto de turnos y el compañerismo.

Materiales: 1 pelota

Desarrollo:

Se organiza a los niños en dos columnas, una frente a la otra en donde los niños puedan verse.

Luego los niños toman distancia para tener espacio y poder moverse.

La docente les menciona que se imaginen ser una ranita y que se desplacen saltando cuando se le entregue la pelota al primer niño de una columna. Después el primer niño le pasa la pelota al niño que está al frente y deberá ir saltando como ranita

Posteriormente le pasa la pelota al segundo compañero, y así sucesivamente hasta que todos hayan participado. La actividad continúa manteniendo el orden, la cooperación y el respeto entre los niños.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA

3.1. Tipo de Investigación.

La presente investigación es de tipo descriptivo y explicativo porque analiza y describe una realidad concreta, es decir el nivel actual de inteligencia kinestésica en los niños. Se busca identificar las características, habilidades y comportamientos que tienen los niños. Buscando resolver un problema específico del contexto educativo aplicando estrategias lúdicas para estimular la inteligencia kinestésica.

3.2. Diseño de Investigación

El diseño de mi investigación es no experimental porque no se manipulan las variables deliberadamente ni se controlan las condiciones. En cambio, en la misma se observa y describe el desarrollo de la inteligencia kinestésica a través de juegos, en un contexto natural, sin intervenir de manera científica controlada.

3.3. Técnicas de recolección de Datos

La técnica de investigación que se aplicó es la observación ya que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones. brindando mayor flexibilidad y profundidad. Dicha técnica tiene el objetivo de determinar información esencial para una investigación óptima. Permitiendo ver en tiempo real cómo interactúan los niños con las actividades y detectar avances o dificultades, mediante las actividades lúdicas guiadas.

3.4. Población de estudio y tamaño de muestra

La población corresponde a 20 niños de Educación Inicial Subnivel 2 de la Unidad Educativa Dr. Alfredo Pérez Guerrero.

3.4.1. Tamaño de muestra

El tipo de muestreo a emplear es no probabilístico/intencional, por conveniencia, por lo tanto, estará enfocada en los niños de Educación Inicial Subnivel 2 de la unidad educativa " Dr. Alfredo Pérez Guerrero " en Guano. Se llevará a cabo únicamente con la maestra del aula y sus estudiantes, esto consentirá profundizar en la experiencia específica de este grupo, atribuyendo importancia en los resultados, que radica en su contribución directa a la eficacia de la investigación.

3.5. Métodos de análisis, y procesamiento de datos

Para el análisis del instrumento aplicado se utiliza la interpretación cualitativa de los datos proporcionados por los niños de Educación Inicial Subnivel 2 de la Unidad Educativa Dr. Alfredo Pérez Guerrero del Cantón Guano.

La información recolectada fue de forma organizada, revisada y clasificada de acuerdo con 10 indicadores, cada uno con 3 escalas de valoración referentes con los objetivos de la investigación.

Los datos obtenidos a través de la ficha de observación aplicada, fueron sistematizados mediante cuadros descriptivos de criterio, frecuencia y porcentaje, lo que facilitó la identificación de comportamientos, aptitudes y habilidades con respecto al tema de estudio. Finalmente, se realizó un análisis interpretativo, tomando en cuenta las respuestas y actitudes de los niños dentro de su entorno educativo, con el objetivo de comprender de forma integral los resultados elaborando conclusiones y recomendaciones respectivas, permitiendo evidenciar así la importancia del juego como estrategia aplicada y su influencia en el desarrollo de los niños de Educación Inicial.

Universidad Nacional de Chimborazo
Ficha de observación

Datos Generales
Nombre:
Edad:
Fecha:
Observador:
Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).

Tabla 1

Pregunta 1

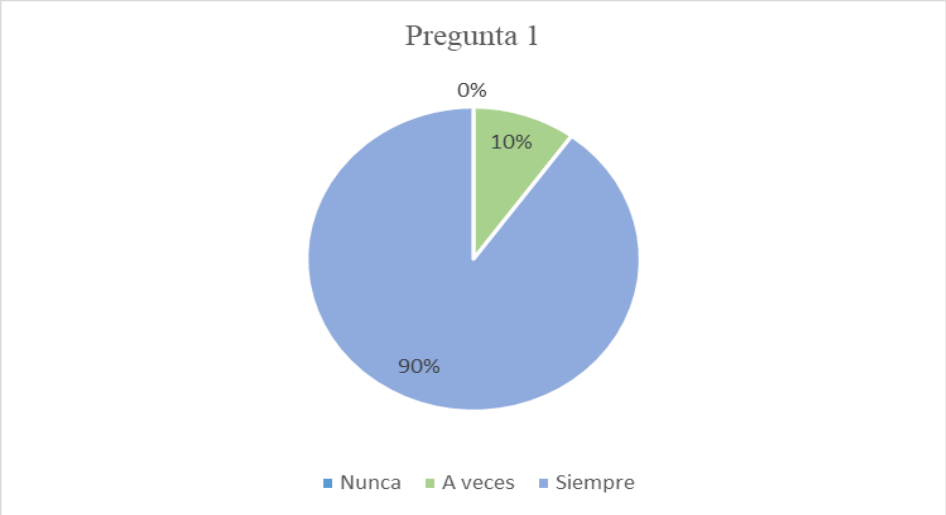
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	10%
Siempre	18	90%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 1

Pregunta 1



Fuente: *Tabla 1*

Análisis e interpretación

Análisis: Los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de la muestra, representada por el 90% (18 niños), participa siempre de forma activa en actividades que requieren movimiento corporal como: saltar, correr, trepar, lanzar; mientras que el 10% (2 niños) lo hace de manera ocasional.

Interpretación: Esto refleja que actividades lúdicas en donde se trabaje el movimiento corporal es un elemento innato, natural y estimulante para los niños. Este alto porcentaje de los estudiantes sugiere que el movimiento es su principal medio de aprendizaje, lo que va fortaleciendo a la inteligencia Kinestésica además de su salud física y al entusiasmo por el entorno escolar.

2. Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.

Tabla 2

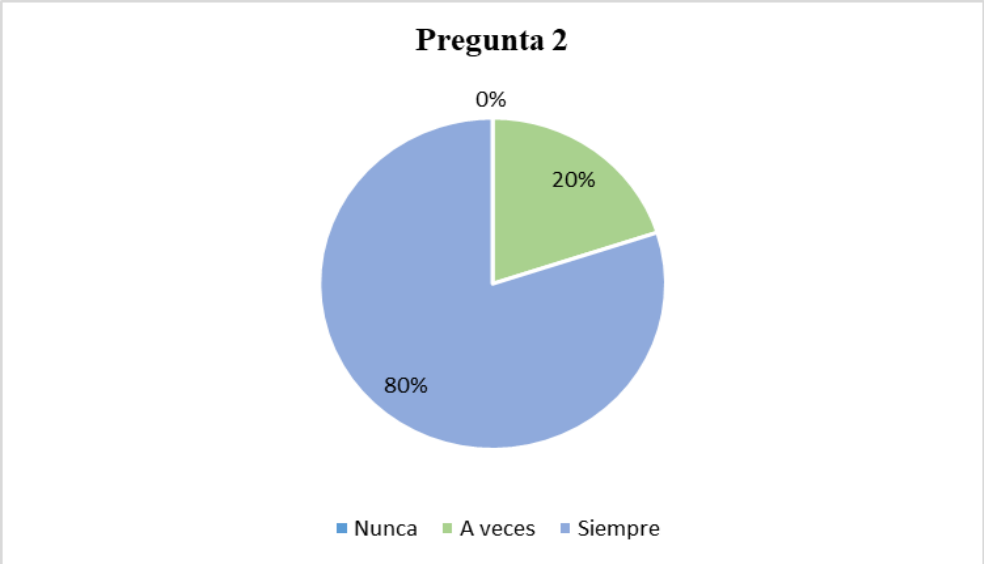
Pregunta 2

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	4	20%
Siempre	16	80%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación
Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 2

Pregunta 2



Fuente: *Tabla 2*

Análisis e interpretación

Análisis: El 80% de los estudiantes logra coordinar sus movimientos de manera constante bajo la instrucción del docente, mientras que un 20% presenta esta habilidad de forma discontinua.

Interpretación: La capacidad de escucha conectada a los movimientos motrices está bien desarrollada. Sin embargo, ese 20% nos recuerda que cada niño tiene un ritmo de aprendizaje y maduración neurológica distinto, requiriendo tener mayor paciencia y estímulos visuales que generen curiosidad y así se pueda ejecutar las actividades lúdicas.

3. Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.

Tabla 3

Pregunta 3

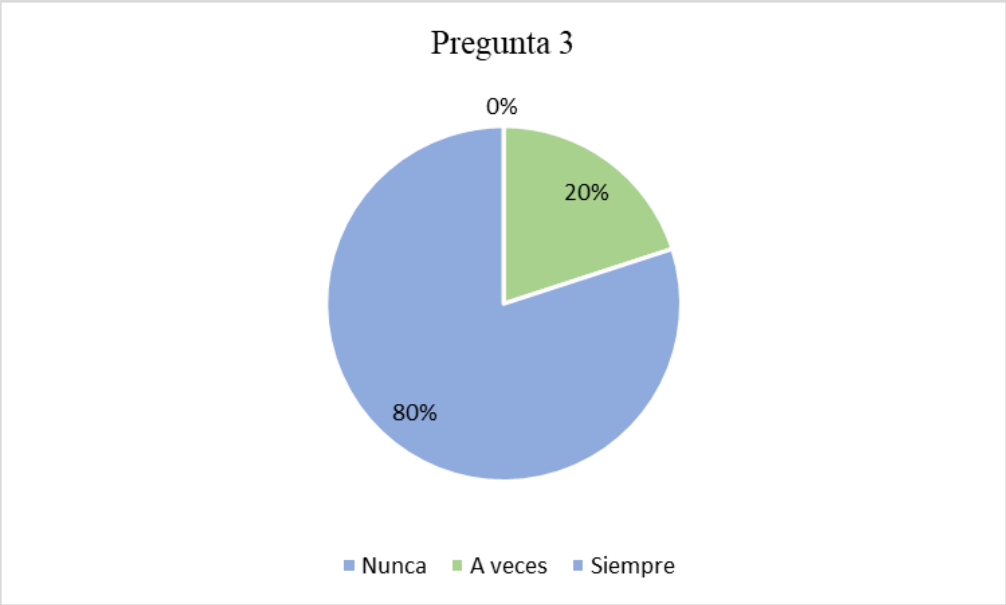
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	4	20%
Siempre	16	80%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 3

Pregunta 3



Fuente: *Tabla 3*

Análisis e interpretación

Análisis: El 80% de los niños mantiene siempre el control y equilibrio de su postura frente a un 20% que aún se encuentra en proceso de perfeccionarlo.

Interpretación: El equilibrio es la base de la postura corporal, al dominar su cuerpo, el niño gana autonomía y confianza en sí mismo para explorar el mundo, reduciendo el temor a las caídas y obteniendo mayor control y equilibrio de su cuerpo.

4. Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.

Tabla 4

Pregunta 4

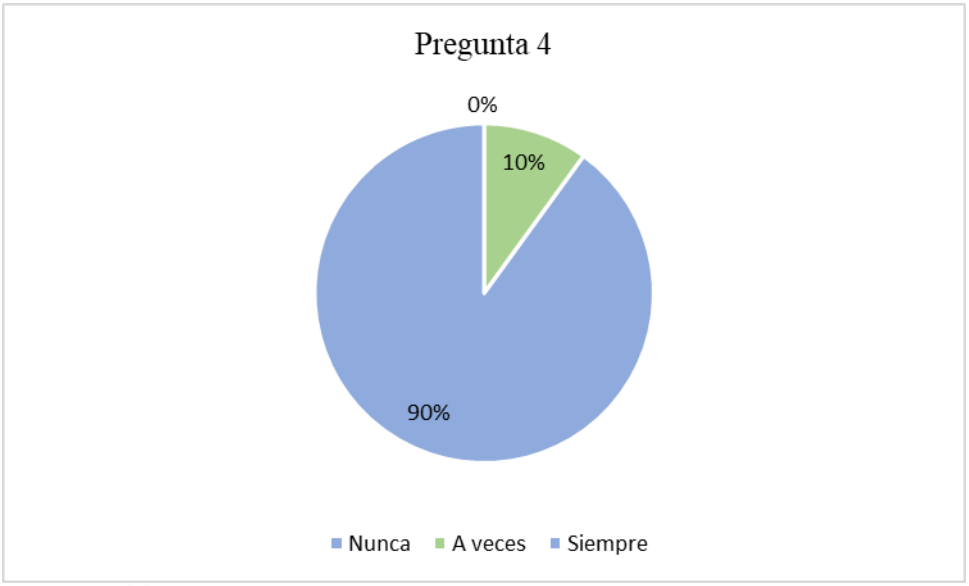
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	10%
Siempre	18	90%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 4

Pregunta 4



Fuente: *Tabla 4*

Análisis e interpretación

Análisis: Se destaca que el 90% de los infantes utiliza siempre el lenguaje corporal como medio de expresión emocional, mientras que el 10% lo hace en ocasiones.

Interpretación: El cuerpo habla lo que las palabras aún no pueden decir. Los niños demuestran una conexión profunda con sus emociones, utilizando el gesto y el movimiento como una herramienta de comunicación genuina y liberadora.

5. Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.

Tabla 5

Pregunta 5

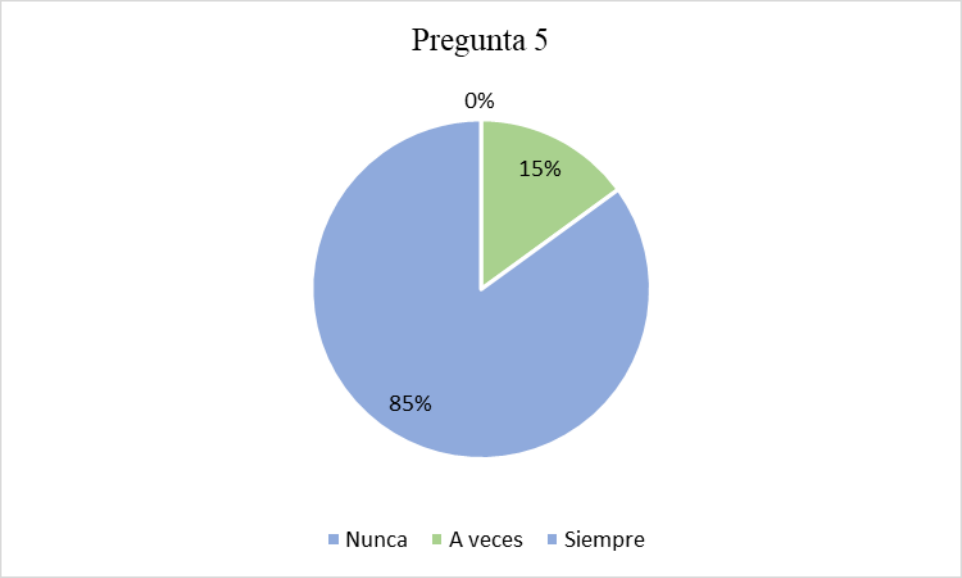
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	3	15%
Siempre	17	85%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura *5.*

Pregunta 5



Fuente: *Tabla 5*

Análisis e interpretación

Análisis: El 85% de los evaluados manifiesta siempre seguridad en sus capacidades físicas para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante las actividades lúdicas, mientras que el 15% muestra ciertos niveles de desconfianza al expresar sus emociones.

Interpretación: La expresión de los sentimientos individuales es crucial para adaptarse, formar parte del grupo ya que, por medio de la comunicación, los niños son entendidos de manera intrapersonal. Y tan solo el 15% presenta inseguridad con sus emociones para poder compartir con el resto del grupo.

6. Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.

Tabla 6

Pregunta 6

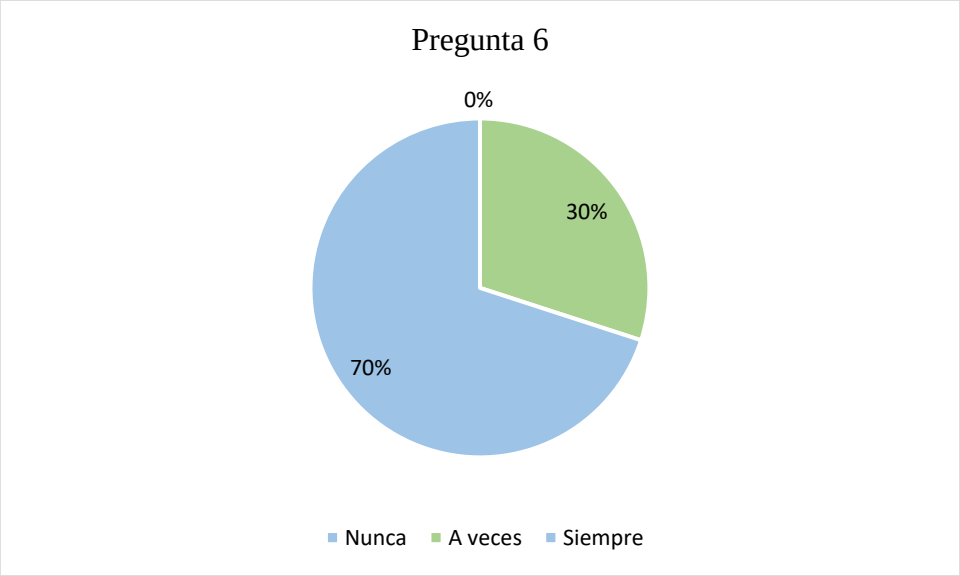
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	6	30%
Siempre	14	70%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 4

Pregunta 6



Fuente: *Tabla 6*

Análisis e interpretación

Análisis: El 70% de los niños que representa un criterio de siempre acata instrucciones simples al de desarrollar los juegos rítmicos, mientras que el 30% lo hace a veces.

Interpretación: El seguimiento de órdenes rítmicas se evidencia que requiere un refuerzo pedagógico más específico en áreas como la atención y la escucha focalizada ya que presenta un desafío mayor para el grupo de niños.

7. Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.

Tabla 7

Pregunta 7

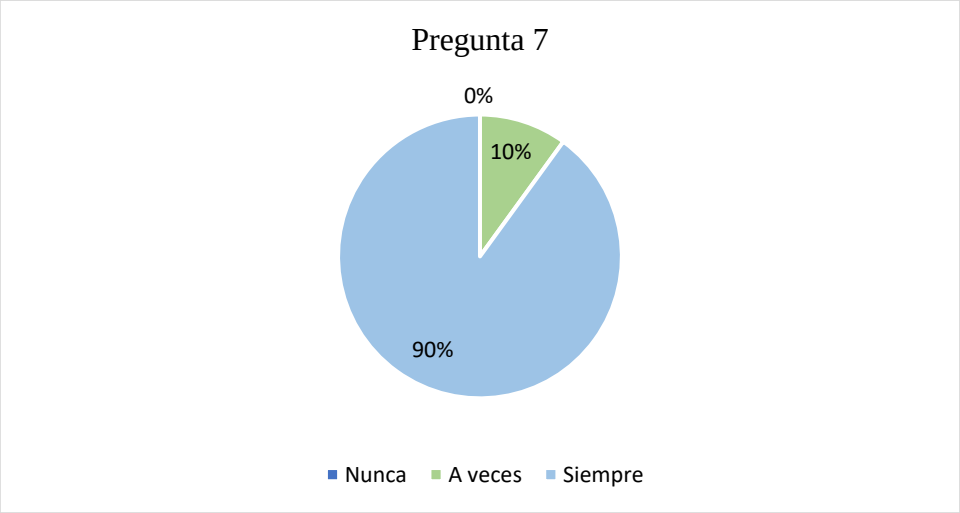
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	2	10%
Siempre	18	90%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 5

Pregunta 7



Fuente: *Tabla 7*

Análisis e interpretación

Análisis: El 90% de los niños estimados expresan siempre interés y cooperación en las actividades grupales, mientras que el 10% restante participa de esta manera solo en algunas ocasiones.

Interpretación: La participación activa, con interés, de forma cooperativa y respetando a los pares son de suma importancia para el desarrollo habilidades en los niños. Los resultados aplicados demuestran que la mayoría han adoptado valores fundamentales para una adecuada convivencia, permitiéndoles así integrarse de manera armónica con los demás niños, a diferencia que un pequeño porcentaje precisa un mayor potenciamiento en el acompañamiento para favorecer sus lazos con sus pares.

8. Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.

Tabla 8

Pregunta 8

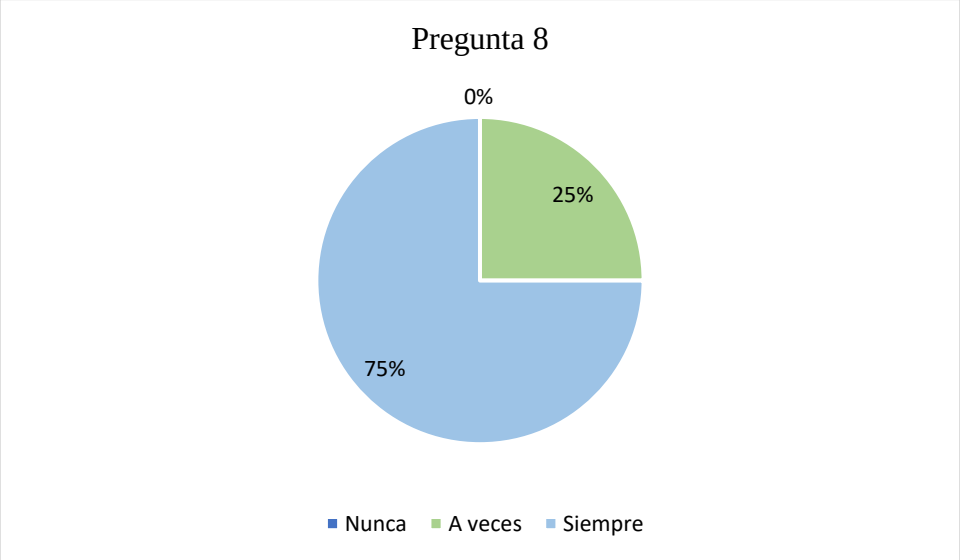
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	5	25%
Siempre	15	75%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 6

Pregunta 8



Fuente: *Tabla 8*

Análisis e interpretación

Análisis: El 75% de los niños demuestran un criterio de siempre frente a una manipulación coordinada de los objetos en su medio, mientras que un 25% presentan dificultades de precisión de manera esporádica.

Interpretación: La manipulación precisa de objetos es un indicador clave para el desarrollo motriz. El hecho de que una parte de los niños este en un criterio de a veces requiere de la implementación de actividades lúdicas que desarrollen la motricidad fina, lo que va a conllevar a que el niño adquiera destrezas indispensables para relacionarse con su entorno material.

9. Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.

Tabla 9

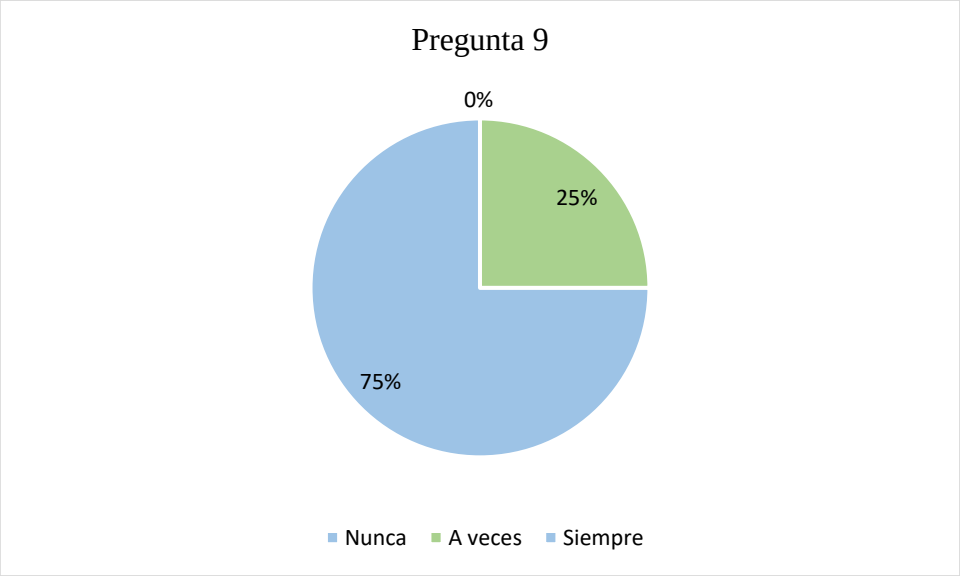
Pregunta 9

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	3	15%
Siempre	17	85%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación
Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 7

Pregunta 9



Fuente: *Tabla 9*

Análisis e interpretación

Análisis: Los datos expuestos dan a conocer que el 85% de los niños respeta siempre los límites físicos propios y de sus pares, mientras que el 15% presentan inconvenientes para reconocer y manejar estos límites durante el juego.

Interpretación: El tener conciencia del espacio personal es fundamental para la adaptación social es decir con sus compañeros y de este modo prevenir los conflictos. Un gran porcentaje refiere que el niño comprende su esquema corporal en relación con el de los demás, posibilitando una mejor interacción intrapersonal y un mayor desarrollo emocional y social dentro del grupo de niños.

10. Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.

Tabla 10

Pregunta 10

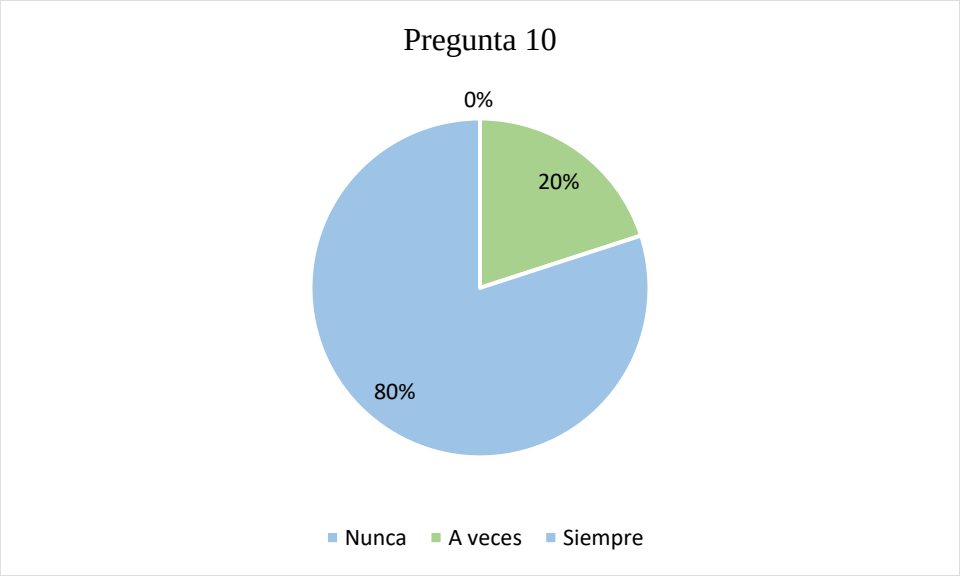
Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
A veces	4	20%
Siempre	16	80%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por Maria Gracia Naranjo Haro

Figura 8

Pregunta 10



Fuente: *Tabla 10*

Análisis e interpretación

Análisis: El 80% de los niños evaluados utilizan siempre su creatividad para proponer nuevos movimientos, a diferencia del 20% de niños que se limita a movimientos repetitivos.

Interpretación: La creatividad motriz posibilita que los niños vayan explorando nuevas maneras de entender su capacidad física y emocional. El que la mayoría sugiera movimientos originales, espontáneos y dinámicos es una muestra de confianza de sus propias actitudes, habilidades y capacidades; sin embargo, el 20% que lo hace solo a veces podría estar expresando inseguridades al momento de comunicar sus nuevas ideas con sus pares.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Mediante la aplicación de la ficha de observación, concluyo que la mayor parte de los niños de Educación Inicial del Subnivel 2 de la Unidad Educativa Dr. Alfredo Pérez Guerrero del Cantón Guano presentan un pertinente nivel de desarrollo de inteligencia kinestésica, identificando las fortalezas, favorable, manifestado en la participación activa, la expresión corporal, el control del movimiento y el equilibrio. Y determino falencias al acatar instrucciones rítmicas, las cuales se les dificulta al igual que en la precisión manual.
- A través de la revisión del marco teórico, concluyo que las actividades lúdicas más adecuadas son las dramatizaciones, juegos teatrales, paseos, visitas, experiencias vivenciales, baile y danza para niños de Educación Inicial, subnivel 2. Puesto que estas actividades logran un papel fundamental al ser dinámicas, creativas y llamativas. Haciendo que los niños participen de forma activa y se relacionen eficazmente con sus pares, fortaleciendo la conciencia del esquema corporal, transformando el movimiento de modo espontáneo y creativo, en un medio de comunicación y un aprendizaje significativo para crear seres independientes y autónomos.
- La elaboración de actividades lúdicas, creadas exclusivamente para desarrollar la inteligencia kinestésica, como “El Circuito de los Animales Fantásticos”, “Corre, corre amiguito”, “La Carrera del Tubo”, “Atrapa la pelota amiguito” y “El zigzag de la ranita saltadora”, representan la parte práctica de este proyecto de investigación, evidenciando que el diseño de propuestas adaptadas a niños de Educación Inicial, subnivel 2, fortalecen sus habilidades motrices como el reconocimiento de límites físicos, movimientos creativos y originales. Al adaptar dichas actividades a las necesidades reales en la institución, se constata una mejora en la seguridad emocional de los niños, autonomía y confianza, reduciendo índices de inseguridad identificados inicialmente.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes de Educación Inicial fortalecer continuamente las actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la inteligencia kinestésica, poniendo mayor atención en aquellos aspectos que presentaron dificultad, como el seguimiento de instrucciones rítmicas y la precisión manual. Para ello, es importante incorporar juegos musicales, secuencias de movimientos, ejercicios de coordinación fina y dinámicas corporales adaptadas al ritmo y necesidades de cada niño.
- Implementar con mayor frecuencia actividades lúdicas como dramatizaciones, juegos teatrales, baile, danza, paseos, visitas y experiencias vivenciales, debido a que favorecen la participación activa, la creatividad, la interacción social y la expresión corporal. Estas estrategias permiten fortalecimiento del esquema corporal, el aprendizaje significativo y la autonomía en los niños de Educación Inicial Subnivel 2.
- Es importante que, dentro de la institución educativa, los docentes diseñen y adopten propuestas lúdicas innovadoras de acuerdo con las necesidades reales de los estudiantes, tomando como referencia actividades como “El Circuito de los Animales Fantásticos”, “Corre, corre amiguito”, “La Carrera del Tubo”, “Atrapa la pelota amiguito” y “El zigzag de la ranita saltadora”. Esto permitirá continuar fortaleciendo las habilidades motrices, la creatividad, la seguridad emocional, la autonomía y la confianza en los niños.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1. Actividades lúdicas

6.1.1. El Circuito de los Animales Fantásticos

Objetivo: Trabajar la motricidad gruesa y el equilibrio a través de la imitación y el juego simbólico.

Materiales: Máscaras de animales, cuerda, ulas.

Desarrollo:

El camino de la serpiente: raptar alado de una cuerda e ir de ida y vuelta.

El salto del sapito: Deben saltar dentro de las ulas colocados a distancias cortas con los pies juntos.

El vuelo del búho: Deben volar como este animal en zigzag.

El tigre: Deben correr velozmente como este animal.

6.1.2. Nombre del Circuito: "Corre, corre amiguito"

Objetivo: Desarrollar un circuito de forma secuencial, para que el niño fortalezca la fuerza en las piernas y la precisión visual.

Materiales: Ulas, pelota, arco y tiza.

Desarrollo:

- **Estación 1: El Salto de la Pata Coja**

El niño debe avanzar una distancia corta de aproximadamente 2 metros, saltando sobre un solo pie, se puede cambiar el pie derecho e izquierdo en cada vuelta. Fortaleciendo así los músculos del tobillo y desarrolla el equilibrio unilateral.

- **Estación 2: El Salto sobre los Ula-Ulas**

Colocar 10 ula-ulas en el suelo, estos deben estar unidos, es entonces cuando el niño debe saltar y caer dentro con los pies juntos, mediante un impulso coordinado por cada una de las ulas. Y así se va ir Desarrollando la fuerza, el salto y la noción de distancia.

- **Estación 3: El Gran Lanzamiento (Insertar la Pelota)**

Al terminar los saltos, el niño llega a una marca. Frente a él, a una distancia de 1.5 metros se encuentra el arco de futbol de la institución. Debe tomar la pelota y lanzarla para que entre en el objetivo, escuchando la voz de mando ya sea con las manos o con el pie. Esto va a estimular la coordinación ojo-mano y ajuste de la fuerza según la distancia.

- **Estación 4: El Equilibrio Final (Línea Recta)**

Para salir del circuito, el niño debe caminar sobre una línea recta (pintada con tiza) de unos 3 metros de largo. Debe hacerlo con los brazos extendidos hacia los lados, como un avión, para obtener mejor coordinación motriz, la calma y trabajar la postura alineada.

6.1.3. Nombre de la actividad: "La Carrera del Tubo"

Objetivo: Fomentar el trabajo colaborativo, la coordinación motriz y la atención en los niños, mediante el juego promoviendo el respeto y el compañerismo de manera creativa y divertida.

Materiales: 2 tubos de papel higiénico, dos hilos de unos 4 metros y dos palos de escoba.

Desarrollo:

Se forman dos equipos, los niños se ubican en fila a lo largo de los dos hilos.

Los primeros niños de cada fila deben insertar el tubo de papel higiénico donde empiece el hilo.

Posteriormente los niños utilizando sus dedos van a ir trabajando la pinza digital y su coordinación, deben deslizar el tubo de papel higiénico por el hilo hasta entregárselo al compañero que está a su lado.

El segundo niño que recibe el tubo de papel higiénico no deberá sacarlo del hilo y lo deslizará hasta el tercero, y así sucesivamente hasta que el tubo llegue al último niño de la fila.

Finalmente, cuando el último niño recibe el tubo de papel higiénico debe sacar del hilo lo más rápido que pueda y correr hacia el palo de escoba, insertándolo lo más rápido posible.

6.1.4. Nombre de la actividad: Atrapa la pelota amiguito

Objetivo: Desarrollar el control motriz, el equilibrio y el trabajo en equipo en los niños, mediante una actividad lúdica fomentando la cooperación, la participación activa y el respeto de turnos.

Materiales: 8 ula y una pelota.

Desarrollo:

Se forman dos equipos iguales de niños.

En el centro del salón de clases se ubican las 8 ulas en el suelo, una al lado de la otra.

Al empezar con la actividad, dos niños uno de cada grupo salta dentro de las ulas y de ahí se pasarán entre sí la pelota hasta llegar a la última ula.

Después de realizar el juego, los niños que están detrás tendrán el turno y así sucesivamente. La actividad continúa hasta que todos los niños hayan participado.

6.1.5. Nombre de la actividad: El zigzag de la ranita saltadora.

Objetivo: Potenciar la coordinación motora, la concentración y el trabajo colaborativo en los niños, a través del movimiento corporal estimulando la creatividad, el respeto de turnos y el compañerismo.

Materiales: 1 pelota

Desarrollo:

Se organiza a los niños en dos columnas, una frente a la otra en donde los niños puedan verse.

Luego los niños toman distancia para tener espacio y poder moverse.

La docente les menciona que se imaginen ser una ranita y que se desplacen saltando cuando se le entregue la pelota al primer niño de una columna. Después el primer niño le pasa la pelota al niño que está al frente y deberá ir saltando como ranita

Posteriormente le pasa la pelota al segundo compañero, y así sucesivamente hasta que todos hayan participado. La actividad continúa manteniendo el orden, la cooperación y el respeto entre los niños.

BIBLIOGRÁFIA

ALONSO ARIJA, N. (junio de 2021). EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA. *UNIVERSIDAD DE VALLADOLID*. Palencia. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANDAHUA MORENO, Y. M., & TORRES AVILA, J. W. (2022). INTELIGENCIA KINESTESICA Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 1°GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TUPAC AMARU – CHANCAY, 2021. *UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN*. Huacho. Obtenido de https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6366/JHON%20TORRES%20Y%20MANUEL%20ANDAHUA_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y

AVALOS INFANZON, A. (2021). *JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 103 JUAN PABLO II, AYACUCHO 2021*. AYACUCHO , PERÚ. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25430/JUEGOS_TRADICIONALES_INTELIGENCIA_KINESTESICA_AVALOS_INFANZON_ANTONIO.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Casnanzuela Andagua , P. J. (2023). La lúdica para el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” en el año lectivo 2022 – 2023. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI* . Latacunga , Cotopaxi, Ecuador. Obtenido de https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/10d5b2fd-e62d-4493-ab5d-fa06897ebeac/content

Casnanzuela Andagua , J. P. (2023). La lúdica para el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” en el año lectivo 2022 – 2023. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI*. Obtenido de https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/10d5b2fd-e62d-4493-ab5d-fa06897ebeac/content

SÁNCHEZ TAYLOR, N. A. (2024). EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA EDUCACIÓN INICIAL*. La Libertad , Santa Elena , Ecuador. Obtenido de https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10985

Simbaña-Haro, M. P., & González-Romero, M. G. (20 de junio de 2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *Digital publisher, 7(2)*. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuego-9018762.pdf

ANEXOS

CARTA DE COMPROMISO DE PROTECCIÓN Y NO VULNERACIÓN DE DERECHOS A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

A la comunidad educativa,

Nosotros,

NOMBRES Y APELLIDOS	CÉDULA DE INDENTIDAD
GARCÉS VARGAS ERCILIA MICAELA	0604334284
FREIRE RODRIGUEZ GABRIELA ALEJANDRA	0605531771
NARANJO HARO MARÍA GRACIA	1720963501

Domiciliados en la ciudad de Riobamba, visitaremos la Institución U. E. "Dr. Alfredo Pérez Guerrero" nivel inicial II desde el 7 al 30 de octubre de 2025, desde las 08h00 hasta las 10:00 en los días martes, miércoles y jueves por cuanto estamos autorizadas para el ingreso de acuerdo con los lineamientos del MINEDUC.

Para el efecto, con fecha 02/10/2025 hemos recibido la sensibilización en *Protocolos y rutas de actuación frente a situaciones de violencia y riesgos psicosociales detectadas o cometidas en el Sistema Educativo.*

Adicionalmente, nos comprometemos a:

1) Garantizar y proteger la integridad física, psicológica y sexual de las y los miembros de la comunidad educativa, con especial énfasis en niñas, niños y adolescentes durante nuestra visita a la institución educativa; y,
2) Comunicar de manera inmediata, a la máxima autoridad institucional, cualquier situación de violencia contra niños, niñas y adolescentes que observemos o nos reporten.

Aceptamos estar conformes con este instrumento legal y teniendo capacidad legal para adoptarlo, suscribimos dos ejemplares de igual valor y contenido al 02 día del mes de octubre de 2025.

Atentamente,

NOMBRES Y APELLIDOS	FIRMA
GARCÉS VARGAS ERCILIA MICAELA	
FREIRE RODRIGUEZ GABRIELA ALEJANDRA	
NARANJO HARO MARÍA GRACIA	

Firma
Nombre: MsC. Marianela Herrera
CI:0603947987
Cargo: Analista DECE UEAPG

UNIDAD EDUCATIVA "DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO" Quito-Chimborazo-Ecuador CONSEJERIA ESTUDIANTIL

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E1

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.		X	
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.		X	
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.		X	
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.		X	
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.		X	
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.		X	
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.		X	

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E2

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.		X	
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E3

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.		X	

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: EH

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: Es

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E6

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.		X	
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.		X	
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.		X	
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.		X	
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.		X	
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.		X	
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E7

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.		X	
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E8

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E9

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).		X	
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.		X	
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.		X	
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.		X	
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E10

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E11

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.		X	
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.		X	
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.		X	
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.		X	
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E12

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E13

Edad: 5 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E14

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E.I.S

Edad: 4 años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E16

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.		X	
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.		X	
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.		X	
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.		X	
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.		X	
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.		X	

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E17

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E18

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E19

Edad: 4años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).			X
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.			X
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.			X
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.			X
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.			X

Universidad Nacional de Chimborazo

Ficha de observación

Datos Generales

Nombre: E20

Edad: 3años

Fecha: 30-10-2025

Observador:

Tema: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. ALFREDO PÉREZ GUERRERO DEL CANTÓN GUANO.

Indicadores	Escala de valoración		
	1 = Nunca	2 = A veces	3 = Siempre
Participa de forma activa en juegos que involucran movimiento corporal como: (saltar, correr, trepar, lanzar).		X	
Posee movimientos coordinados de su cuerpo al ejecutar juegos motores.		X	
Demuestra control y equilibrio de su postura durante las diferentes actividades lúdicas.			X
Usa las diversas partes de su cuerpo para la expresión de ideas, pensamientos, emociones o historias durante el juego.		X	
Manifiesta seguridad y confianza al trasladarse en los distintos espacios de la institución.			X
Acata instrucciones simples al momento de desarrollar los juegos rítmicos.			X
Participa con interés en los juegos grupales, cooperando y respetando a sus pares.			X
Manipula los objetos del entorno de forma coordinada y precisa como: pelotas, bloques, cuerdas, etc.		X	
Maneja sus límites físicos y respeta los de sus compañeros durante el juego.			X
Utiliza su creatividad al proponer los movimientos dentro del juego.		X	

Figura 1

Actividad 1. El Circuito de los Animales Fantásticos

Nota: En la imagen se observa a los niños volando como búhos en un zigzag.

Figura 2

Actividad 2. El Circuito de los Animales Fantásticos

Nota: los niños están raptando alado de una cuerda.

Figura 3

Actividad 3."Corre, corre amiguito"

Nota: Los niños están saltando hacia el centro de las aulas como conejitos.

Figura 4

Actividad 4."La carrera del tubo"

Nota: Los niños están insertando la pelota hacia el arco de la institución.

Figura 5

Actividad 5. Atrapa la pelota amiguito

Nota*:* Los niños están atrapando la pelota dentro de las

Ulas.

Figura 6

Actividad 6. El zigzag de la ranita saltadora

Nota: Los niños están pasando la pelota en zigzag.