



Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Inicial

**Juegos recreativos y motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, período 2023-2024**

Trabajo de Integración Curricular,  
previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la  
Educación Inicial.

#### **AUTORA:**

Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco

#### **DIRECTORA:**

Lic. Michelle Ivanova Aldeán Riofrío. Mag. Sc

Loja – Ecuador

2024

## Certificación

Loja, 15 de abril de 2024

Lic. Michelle Ivanova Aldeán Riofrío Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**Certifico:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del trabajo de integración Curricular: **Juegos recreativos y motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loiza, ciudad de Loja, período 2023-2024** de autoría de la estudiante **Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

f)  .....

Lic. Michelle Ivanova Aldeán Riofrío. Mg. Sc

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR O TITULACIÓN**

## **Autoría**

Yo, **Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de identidad:** 1150549416

**Fecha:** 15 de abril de 2024

**Correo electrónico:** jazmin.vivanco@unl.edu.ec

**Teléfono o celular:** 0969863372

**Carta de autorización por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo **Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos recreativos y motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, período 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los quince días del mes de abril del dos mil veinticuatro.



**Firma:**

**Autora:** Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco

**Cédula:** 1150549416

**Dirección:** Sol de los Andes

**Correo electrónico:** jazmin.vivanco@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0969863372

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Michellé Ivanova Aldeán Riofrío Mg. Sc.**

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a Dios, mi eterna fuente de inspiración y fortaleza, quien me ha guiado a lo largo de este proceso en la búsqueda de uno de mis más grandes anhelos.

A mi amada madre, Nancy Vivanco y de manera especial a Patricio Armijos les dedico un profundo agradecimiento por su inquebrantable amor, arduo trabajo y sacrificio a lo largo de todos estos años. Gracias a su incansable apoyo, he logrado llegar hasta este punto y convertirme en mejor persona y profesional.

A mis queridos abuelos y hermanos quienes han sido mi fuente constante de motivación, les agradezco por alentarme a seguir luchando para alcanzar mis metas propuestas. Su apoyo incondicional ha sido fundamental en este camino.

Expreso mi gratitud a todos aquellos que me han brindado su apoyo para escribir y concluir esta tesis. Cada uno de ustedes ha sido una pieza clave en este logro, y su colaboración ha sido invaluable. Este trabajo no solo es el resultado de mi esfuerzo individual, sino también de todas las personas que han estado a mi lado, respaldándome en cada paso.

***Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco***

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer a la Universidad Nacional de Loja, por brindarme la oportunidad de formarme como profesional. Especialmente, agradezco a mis respetados profesores de la carrera de Educación Inicial, quienes han colaborado de manera invaluable durante mi proceso de formación. Cada uno de ellos ha aportado con su experiencia y conocimientos, contribuyendo significativamente a mi crecimiento académico.

Mi reconocimiento especial se dirige a mi directora del trabajo de Integración Curricular, la Lic. Michellé Ivanova Aldeán Riofrío Mg. Sc. Su esfuerzo, dedicación y paciencia han sido fundamentales para culminar con éxito mis estudios. Con su guía y experiencia, he logrado superar desafíos y alcanzar este importante logro en mi formación profesional. De igual manera quiero manifestar mi agradecimiento a la Mg. Sc. Carmen Muñoz por su dedicación, orientación y compromiso durante todo este proceso de desarrollo del trabajo investigativo, su arduo trabajo y sabiduría han sido esenciales para que este proyecto alcanzará su culminación de manera exitosa.

Agradezco también a las autoridades de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza por brindarme apertura en la institución y permitirme llevar a cabo mi trabajo investigativo. Su apoyo ha sido fundamental para que este proyecto se lleve a cabo con éxito. No puedo dejar de mencionar mi gratitud hacia los niños que, con su generosidad, me abrieron las puertas y me permitieron compartir momentos enriquecedores con ellos, agradezco a cada entidad y persona que ha sido parte de este viaje educativo, contribuyendo de diversas formas a mi desarrollo académico y personal. Este logro no solo es mío, sino también de quienes han creído en mí y han sido parte activa de mi trayectoria educativa.

*Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco*

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>i</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>vii</b>
Índice de tablas.....	xi
Índice de figuras.....	xi
Índice de anexos.....	xi
<b>1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Resumen</b> .....	<b>2</b>
Abstract .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico</b> .....	<b>7</b>
4.1. Motricidad gruesa.....	7
4.1.1 <i>Definición</i> .....	7
4.1.2 <i>Importancia de la motricidad gruesa</i> .....	7
4.1.3 <i>Divisiones de la motricidad gruesa</i> .....	8
4.1.3.1. Dominio corporal dinámico.....	8
4.1.3.1.1. Coordinación general.....	9
4.1.3.1.2. Equilibrio.....	9
4.1.3.1.3. Ritmo.....	9
4.1.3.1.4. Coordinación visomotriz.....	9

4.1.3.2.	Dominio corporal estático.....	9
4.1.3.2.1	Tonicidad.....	10
4.1.3.2.2	Autocontrol.....	10
4.1.3.2.3	Respiración.....	10
4.1.3.2.4	Relajación.....	10
4.1.4	<i>Elementos de la motricidad gruesa</i> .....	10
4.1.4.1.	Locomoción.....	11
4.1.4.2.	Posiciones.....	11
4.1.4.3.	Equilibrio.....	11
4.1.4.4.	Coordinación.....	12
4.1.4.5.	Esquema corporal.....	12
4.1.5.	<i>Destrezas para el desarrollo de la motricidad gruesa</i> .....	12
4.1.5.1.	Movimientos reflejos (0-1 año).....	12
4.1.5.2.	Movimientos rudimentarios (1-2 años).....	13
4.1.5.3.	Habilidades motrices básicas (2-7 años).....	13
4.1.6.	<i>Actividades para trabajar la motricidad gruesa</i> .....	13
4.1.6.1.	Derribar pirámides de objetos.....	13
4.1.6.2.	Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre.....	13
4.1.6.3.	Atrapar la pelota o el globo.....	14
4.1.6.4.	Jugar en el parque.....	14
4.1.6.5.	Cruzar obstáculos.....	14
4.1.6.6.	Simón dice.....	14
4.1.6.7.	Carrera de relevos.....	14
4.1.6.8.	Juego de limbo.....	14
4.1.6.9.	Rayuela.....	14
4.2.	Juegos recreativos.....	15
4.2.1.	<i>Definición</i> .....	15



4.2.2. <i>Clasificación de los juegos recreativos</i> .....	15
4.1.1.1. Juegos tradicionales .....	16
4.1.1.2. Juegos populares. ....	16
4.1.1.3. Juegos autóctonos. ....	16
4.1.1.4. Juegos sensoriales. ....	16
4.1.1.5. Juegos motores.....	16
4.1.1.6. Juegos intelectuales.....	16
4.1.1.7. Juegos sociales.....	17
4.1.1.8. Cooperación. ....	17
4.1.1.9. Destreza de adaptación. ....	17
4.1.1.10. Iniciación a habilidades deportivas.....	17
4.2.3. <i>Características de los juegos recreativos</i> .....	17
4.2.4. <i>Dimensiones de los juegos recreativos</i> .....	19
4.2.4.1. Cognitiva.....	19
4.2.4.2. Social. ....	19
4.2.4.3. Afectivo emocional.....	19
4.2.4.4. Cultural. ....	19
4.2.4.5. Sensorial – motora. ....	20
4.2.5. <i>Objetivos de los juegos recreativos</i> .....	20
4.2.6. <i>Beneficios que aportan los juegos recreativos</i> .....	21
4.2.6.1. En el plano motriz.....	21
4.2.6.2. En el plano afectivo. ....	21
4.2.6.3. En el aspecto social.....	21
4.2.6.4. Espontáneo.....	21
4.2.6.5. Aumentan la motivación.....	22
4.2.6.6. Facilitan la reflexión.....	22
4.2.6.7. Elimina el miedo al fracaso. ....	22

4.2.6.8. Aprendizaje significativo.....	22
4.2.6.9. Control emocional.....	22
4.2.6.10. Diversión y alegría.....	22
4.2.6.11. Aprendizaje.....	22
4.3. Juegos recreativos y motricidad gruesa.....	23
<b>5. Metodología.....</b>	<b>24</b>
<b>6. Resultados.....</b>	<b>27</b>
6.1. Resultados obtenidos del pretest EPP Escala de evaluación de la psicomotricidad en Preescolar .....	27
6.2. Resultados de la guía de actividades “Moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano” 29	
6.3. Resultados de la guía de actividades y post test.....	32
<b>7. Discusión.....</b>	<b>35</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>37</b>
<b>9. Recomendaciones.....</b>	<b>38</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>39</b>
<b>11. Anexos.....</b>	<b>43</b>

### **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1.</b> Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años .....	27
<b>Tabla 2.</b> Indicadores de evaluación de la guía de actividades aplicada a los niños de 3 a 4 años .....	29
<b>Tabla 3.</b> Cuadro comparativo de los datos obtenidos durante la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad de la Cruz y Mazaira (EPP) a los niños de 3 a 4 años.....	32

### **Índice de figuras:**

<b>Figura 1.</b> Croquis de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza .....	24
<b>Figura 2.</b> Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años.....	27
<b>Figura 3.</b> Indicadores de evaluación de guía de actividades aplcada a los niños de 3 años ...	30
<b>Figura 4.</b> Cuadro comparativo de los datos obtenidos drante la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de la Cruz y Mazaira (EPP) a los niños de 3 a 4 años .....	32

### **Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y descripción de director del trabajo de integración curricular. ....	43
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades .....	44
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para diagnostico .....	87
<b>Anexo 4.</b> Instrumentos cualitativos .....	94
<b>Anexo 5.</b> Imágenes fotográficas de la intervención.....	97
<b>Anexo 6.</b> Certificado de traducción del resumen de español al inglés .....	99



## **1. Título**

**Juegos recreativos y motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, período 2023-2024**

## 2. Resumen

La motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los músculos grandes del cuerpo, así como al movimiento coordinado de sus partes más grandes como brazos, piernas y tronco. Las habilidades de motricidad gruesa incluyen gatear, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar y trepar, esenciales para el desarrollo físico de los niños y son la base para actividades más complejas en el futuro. La investigación se centra en determinar si los juegos recreativos fortalecen el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja. Adoptando para su realización un enfoque cuantitativo, alcance descriptivo y diseño cuasi experimental. Los métodos empleados durante su desarrollo incluyen enfoques inductivos, deductivos y analíticos-sintéticos. Para llevar a cabo el diagnóstico inicial y final del desarrollo motor, se aplicó el instrumento Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar, a un grupo de 23 niños. Los resultados revelaron una mejora significativa en el desarrollo motor, evidenciando en el diagnóstico inicial que el 70% de investigados se encontraban en un nivel bajo, luego de aplicar la guía de actividades moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano, se denotó una mejoría del 74% de niños que se ubicaron en el nivel bueno y normal. Es crucial reconocer que los primeros años de la infancia son fundamentales para el desarrollo motor, y los juegos recreativos ofrecen una forma divertida y efectiva de estimular el crecimiento físico y cognitivo. Además, estos juegos sientan las bases para un estilo de vida activo, fomentando hábitos saludables desde una edad temprana.

***Palabras claves:*** *Recreación, movimientos corporales. habilidad motora, esparcimiento.*

## **Abstarct**

Gross motor skills refer to the development and control of the large muscles of the body, as well as the coordinated movement of the larger parts of the body, such as the arms, legs and trunk. Gross motor skills include aspects of crawling, walking, running, jumping, throwing, catching and climbing, which are essential for children's physical development and are the basis for more complex activities in the future. The research is focused on determining if recreational games strengthen the development of gross motor skills in children from 3 to 4 years old at the Basic Education School, Dr. Edison Calle Loaiza, city of Loja. It adopted a quantitative approach, a descriptive scope and quasi-experimental design. The methods used during its development include inductive, deductive and analytical-synthetic approaches. In order to carry out the initial and final diagnosis of motor development, the Psychomotor Development Evaluation Scale was applied to a group of 23 children. The results revealed a significant improvement in motor development, evidencing in the initial diagnosis that 70% of the children investigated were at a low level. After applying the guide of activities moving my body to grow strong and healthy, an improvement of 74% of children was noted since they were located in the good and normal level. It is crucial to recognize that the early childhood years are critical for motor development, and recreational games offer a fun and effective way to stimulate physical and cognitive growth. In addition, these games lay the foundation for an active lifestyle, encouraging healthy habits from an early age.

***Key words:*** *Recreation, body movements, motor skills, leisure.*

### 3. Introducción

Desarrollar la motricidad gruesa de los niños desde edades tempranas permite que fomenten un óptimo manejo y control de su cuerpo, manteniendo el ritmo, tiempo, espacio, lateralidad y reconocimiento de sus partes. Las habilidades motoras gruesas incluyen la capacidad para moverse, navegar, explorar y comprender el mundo que les rodea, procesando y almacenando información a través de los sentidos. Así mismo, los juegos recreativos son de vital importancia para el aprendizaje, contribuyendo significativamente al crecimiento físico, cognitivo, emocional y social, además de fomentar el desarrollo de habilidades motoras, estimulación cognitiva, expresión emocional segura, interacción social, desarrollo del lenguaje, promoción de hábitos saludables y construcción de la autoestima. Es esencial en la etapa infantil implementar juegos recreativos que promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa al mejorar la fuerza y coordinación física, contribuyendo al equilibrio, estimulación sensorial, salud e interacción social indispensable para un óptimo desarrollo integral durante la infancia.

De acuerdo a la investigación realizada por Quilli (2020), en la Unidad Educativa Particular Santa Mariana de Jesús, evidenció que el 47% de los niños obtuvieron un nivel bajo en algunos aspectos relacionados con la motricidad gruesa; y solo el 9% alcanzó el nivel alto, presentando dificultades en la coordinación de movimientos, falta de agilidad, velocidad, fuerza, problemas en su ritmo, equilibrio y dificultades para agarrar objetos afectando el desarrollo físico y emocional, generando inseguridad y timidez al no poder realizar las actividades.

Igualmente, Chocce y Conde (2018), dan a conocer los resultados de su investigación realizada a 24 niños, en la institución educativa Pomatambo en Perú, donde manifiestan que el 47% de los niños obtuvieron un nivel bajo en algunos aspectos relacionados con la motricidad gruesa; y solo el 9% alcanzó el nivel alto. El 33% obtuvieron el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices gruesas desarrolladas. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo del calificativo de la letra “C”, ubicándose en el inicio sobre el aprendizaje de motricidad gruesa.

En la ciudad de Loja, específicamente en la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, escenario donde se llevó a cabo la investigación, aplicando una lista de cotejo diseñada en base al currículo de Educación Inicial, a los estudiantes de edades comprendidas entre los 3 y 4 años. Los resultados evidenciaron que una gran parte de ellos presentaban



dificultades en el desarrollo motor, manifestadas por las complicaciones que enfrentaban al llevar a cabo actividades que requerían equilibrio y coordinación.

Por lo señalado anteriormente, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Los juegos recreativos inciden significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024?

El propósito del trabajo investigativo necesaria para dar a conocer cómo los juegos recreativos ayudan a obtener un desarrollo óptimo de la motricidad gruesa en los niños, puesto que, con el uso de esta estrategia se puede realizar diversas actividades dentro de ámbito educativo, permitiendo que los niños realicen sus habilidades motoras de manera correcta y esto no afecte su futuro. Los beneficiarios de esta investigación fueron los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Edison Calle Loaiza, se trabajó con diversas actividades para desarrollar la motricidad gruesa, en la cual ellos fueron participes. La investigación fue de carácter práctico debido a que se contribuyó con una guía de actividades que ayudó a mejorar las habilidades motrices, indispensables para el inicio de la escritura.

La investigación se compara con el estudio realizado por Loje (2018), titulada “Propuesta: Programa “juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín – 2018”. En el análisis de los resultados del pretest evidencio que el 25% de los niños nunca mostraron sincronización de sus movimientos, el 55% superaron las dificultades y lograron una armonía sin rigidez y brusquedad, y el 20% lo hacían siempre, al aplicar una guía de actividades basadas en los juegos recreativos, observó en el post test que el 20% nunca mostraron sincronización en sus movimientos, demostrando una superación de las dificultades y alcanzando armonía sin rigidez y brusquedad, mientras que el 25% lo hacían casi siempre y el 55% siempre. Revelando claramente una relación significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa.

Contrastando con la investigación de Lara (2021), “juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años” evidenció en la aplicación del pre test que de 20 niños el 44.5% muestran dificultades; mientras que en el post test, el 56% observó una mejoría, afirmando que la mayoría de niños antes de la prueba alcanzaron niveles de inicio y proceso; sin embargo, en la post prueba la mayor cantidad alcanzaron niveles de logro de aprendizaje

esperado, evidenciándose una superación aprobable, pedagógica y a la vez positiva del 35.5% de manera significativa.

Con la finalidad de desarrollar el trabajo investigativo se planteó tres objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa; elaborar y ejecutar una guía de actividades basadas en los juegos recreativos para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa; valorar la eficacia de la guía en base a los juegos recreativos en la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años.

Los resultados de la guía de actividades durante la investigación fueron notables puesto que la mayoría de los niños ejecutaron las actividades que involucraron elementos de la motricidad gruesa como locomoción, equilibrio, coordinación y esquema corporal; fortaleciendo aspectos sociales, emocionales y cognitivos; durante todo este proceso surgieron ciertas limitaciones las cuales dificultaron la intervención de dicha guía como: el clima, inasistencia de los niños, feriados y programas escolares.

## 4. Marco teórico

### 4.1. Motricidad gruesa

#### 4.1.1 Definición

La motricidad gruesa habilidad hace referencia las habilidades que tiene una persona sobre su cuerpo con la intervención de los músculos, el sistema nervioso y articulaciones con el propósito de realizar movimientos complejos desde edades tempranas, adquiriendo cualidades como el equilibrio, fuerza y velocidad en cada uno de los movimientos que ejecute. Existen varias definiciones de autores que se mencionan a continuación:

Desde el punto de vista de Giménez et al. (2020), explica que, la motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los músculos grandes del cuerpo, siendo crucial en el desarrollo físico y cognitivo de los niños, durante los primeros años de vida, los niños experimentan un rápido crecimiento y desarrollo de la motricidad gruesa. Además, promueve la participación en actividades físicas, que estimulan el crecimiento muscular, mejorar el equilibrio y la coordinación y fomenta un estilo de vida saludable desde una edad temprana.

Teniendo en cuenta a Mendoza (2017), la motricidad gruesa es la habilidad que se adquiere desde muy temprano con la finalidad de realizar movimientos de manera armoniosa y así poco a poco poder mantener el control y equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades con el propósito de ponerse de pie, gatear, caminar y desplazarse con facilidad.

Citando a Álvarez y Sánchez (2012), describe a la motricidad gruesa como parte de la psicomotricidad, considerando la unión de habilidades motoras que se desarrollan en los primeros años durante todo el proceso de crecimiento como, por ejemplo: lanzar objetos, correr, caminar, saltar obstáculos, patear o coger diferentes objetos e instrumentos que puedan manipular y de igual manera la coordinación, equilibrio y lateralidad.

#### 4.1.2. Importancia de la motricidad gruesa

Son las habilidades que se generan durante la infancia siendo fundamental para obtener un buen desarrollo saludable y el bienestar general, involucrándose en el crecimiento físico, emocional cognitivo y social, permitiendo a los niños realizar diferentes actividades.

Dicho con palabras de Salazar (2018), la motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo humano y desempeña un papel esencial en diversas áreas de la vida, desde la infancia hasta la edad adulta, en los primeros años proporciona la base para el desarrollo motor infantil,

habilidades como gatear, caminar y saltar, esenciales para el crecimiento y exploración del entorno, permitiendo experimentar el desarrollo cognitivo, como la concentración y la capacidad de aprendizaje, que implica la integración de información sensorial de diversas fuentes, incluidos el oído y vista, contribuyendo a la mejora de la conciencia corporal y la capacidad de adaptarse a diferentes entornos y situaciones.

Rosales y Domínguez (2020), consideran que una buena estimulación en el desarrollo de la motricidad gruesa es de gran importancia en el aspecto físico, puesto que permite el fortalecimiento y tonificación de los músculos, a medida que el niño se mueve y conoce su entorno se fortalece su cerebro, controla sus emociones, fomenta la cooperación, comunicación, resolución de conflictos y el trabajo en equipo, como al igual brinda un estilo de vida activo y saludable.

Desde el punto de vista de Levin (2021), un buen desarrollo de la motricidad gruesa está sujeta a la inteligencia, debido a que el movimiento se relaciona con lo emocional, afectivo, social, el medio ambiente, personalidad, conocimientos y hábitos que se posee y no se basa únicamente en el desarrollo corporal.

#### ***4.1.3. Divisiones de la motricidad gruesa***

La motricidad gruesa proporciona la oportunidad de explorar y comprender el cuerpo de manera activa, lo que contribuye a su desarrollo físico y les permite desenvolverse de manera más eficiente en diversas situaciones.

**4.1.3.1. Dominio corporal dinámico.** Es la habilidad o capacidad de controlar el cuerpo, es hacer mover todas las partes del cuerpo, es decir, el tronco, extremidades superiores e inferiores de manera sincronizada, precisa y armoniosa. Álvarez (2019), menciona que, es la capacidad que se posee con el objetivo de poder conocer, distinguir y sentir las diferentes partes del cuerpo, permitiendo realizar movimientos de forma voluntaria y mantener el control sobre si mismos.

Comunidad de Madrid (2019), argumenta que, mediante la práctica constante de actividades motrices dinámicas, los niños pueden mejorar aspectos importantes como el equilibrio, ritmo, coordinación y habilidades visomotoras, exponiendo así los componentes del dominio dinámico que posee la motricidad gruesa que son:

**4.1.3.1.1. Coordinación general.** Habilidad motora fundamental que permite controlar y sincroniza los movimientos del cuerpo de manera eficiente. En función a la edad y experiencia de una persona se va adquiriendo diferentes niveles de coordinación. Siendo referente a la capacidad de controlar y coordinar los movimientos de los músculos grandes del cuerpo, como los que se utilizan para caminar, correr, saltar, trepar o patear. Los niños desarrollan estas habilidades a medida que exploran su entorno y participan en actividades físicas.

**4.1.3.1.2. Equilibrio.** Es una habilidad fundamental en el desarrollo motor de los niños, permite mantener una postura estable y controlar su cuerpo en diferentes situaciones y actividades. Un buen equilibrio contribuye a la coordinación, movilidad y desarrollo de habilidades más complejas.

**4.1.3.1.3. Ritmo.** Capacidad de sentir, interpretar y responder a los patrones rítmicos del sonido y el movimiento. Siendo una habilidad innata que se desarrolla y se perfecciona a medida que los niños crecen y se exponen a diferentes formas de música, danza y actividades rítmicas.

**4.1.3.1.4. Coordinación visomotriz.** Es la capacidad de coordinar la información visual con los movimientos del cuerpo. Implica la integración de la percepción visual y la ejecución motora para realizar tareas que requieran de precisión y coordinación visomotriz.

**4.1.3.2. Dominio corporal estático.** Es la capacidad de mantener una postura estable y controlada sin realizar movimientos o cambios significativos en la posición del cuerpo. Implica la conciencia y el control de las diferentes partes del cuerpo, como también la capacidad de mantener el equilibrio y la estabilidad en una posición determinada. Siendo importante en actividades que requieren de disciplina como el yoga, danza clásica, gimnasia, artes marciales, etc., prácticas que requieren una postura firme y controlada. Tener un dominio corporal estático puede contribuir a la prevención de lesiones, mejorar la eficiencia en el movimiento y promover una postura saludable en la vida diaria.

Como expresan Cañizares y Carbonero (2016), es el proceso perceptivo-motor que realiza el niño con la finalidad de mantener el cuerpo en una posición quieta o erguida sin desplazarse. Implica en el desarrollo de la tonicidad y el autocontrol, siendo resultados importantes de una buena educación motriz.

Mansilla (2021), expone que el equilibrio estático implica que el niño pueda mantener una posición inmóvil durante un periodo de tiempo, permitiendo así identificar sus emociones y la de los demás, siendo más observadores, éticos, críticos y morales al momento de realizar alguna actividad de interés o que se le asigne durante la jornada académica.

Como afirma Mesoneros (s.f), las actividades motrices que logran que el niño asimile el esquema corporal son:

**4.1.3.2.1 Tonicidad.** Alude al tono muscular o grado de tensión en los músculos en reposo y durante el movimiento. Es una característica que está relacionada con el desarrollo neuromuscular y el equilibrio de fuerzas en el cuerpo. Una adecuada tonicidad muscular es esencial para el desarrollo motor y la realización de actividades físicas y cotidianas.

**4.1.3.2.2 Autocontrol.** Capacidad de regular y controlar las propias emociones, impulsos y comportamientos. Implica la habilidad de pensar antes de actuar, resistir tentaciones, manejar la frustración y regular las emociones de manera adecuada. El desarrollo del autocontrol en los niños tiene numerosos beneficios que permiten obtener mejores relaciones sociales, alcanzar metas académicas y personales, manejar el estrés y frustración y tomar decisiones más adecuadas en diferentes aspectos de la vida.

**4.1.3.2.3 Respiración.** Proceso vital que permite obtener el oxígeno necesario para el funcionamiento adecuado del organismo y eliminar el dióxido de carbono. Es fundamental en la salud y bienestar de los niños, desarrollando un óptimo funcionamiento de los órganos y tejidos, manteniendo la concentración, equilibrio emocional y relajación

**4.1.3.2.4 Relajación.** Proceso que permite reducir la tensión, estrés, ansiedad, promueve una sensación de calma y bienestar, es importante debido a que ayuda a regular emociones, promover la concentración y enfoque, mejora el sueño y desarrolla habilidades de autorregulación. Brinda herramientas con la finalidad de enfrentar el estrés enseñando a cuidar de su bienestar mental y emocional.

#### **4.1.4 Elementos de la motricidad gruesa**

Se refiere a las habilidades motoras relacionadas con movimientos amplios y coordinados que involucran grupos musculares y permiten el control del cuerpo en actividades como caminar, correr, saltar, trepar, entre otros. Estos elementos se desarrollan principalmente en la infancia

y son fundamentales para el desarrollo físico y el bienestar general. A continuación, se mencionan varios elementos que posee la motricidad gruesa:

**4.1.4.1. Locomoción.** A medida que los niños desarrollan habilidades motoras exploran otras formas de locomoción como correr y saltar, estas actividades no solo son fundamentales para el desarrollo físico, sino que también promueven el desarrollo cognitivo y social, por ende, aprenden a interactuar con su entorno y con otros individuos, siendo esencial para mantener un estilo de vida saludable, desempeñando un papel crucial en la prevención de enfermedades asociadas a la inactividad física.

Casinos (2018), sostiene que la locomoción es un fenómeno biológico y fisiológico fundamental que se observa en diversos organismos vivos y se refiere al proceso de movimiento, siendo un aspecto fundamental en la vida cotidiana, este proceso empieza en la infancia donde los niños gatean y aprenden a caminar, evolucionando con el tiempo para incluir habilidades más complejas en diversas formas de ejercicio físico.

**4.1.4.2. Posiciones.** Hace referencia a las diversas posturas y disposiciones del cuerpo implicando movimientos amplios y coordinados de grandes grupos musculares, centrándose en el control y la coordinación de movimientos corporales fundamentalmente como: correr, saltar y mantener el equilibrio.

Así mismo Pérez et al. (2022), señalan que, las posiciones desempeñan un papel importante en la prevención de lesiones, un control adecuado de la motricidad gruesa contribuye a la estabilidad y alineación corporal, reduciendo el riesgo de caídas y tensiones musculares, algunas posiciones comunes en la motricidad gruesa incluyen: erguido o de pie, sentado, cuadrúpedo, decúbito prono y supino, posiciones de equilibrio.

**4.1.4.3. Equilibrio.** Es la capacidad del cuerpo para mantener una posición estable y controlar su centro de gravedad durante diversas actividades y movimientos, implica la coordinación afectiva de los sistemas musculoesquelético, nervioso y sensorial para evitar la caída y mantener la postura deseada.

De la misma forma Chalela y Gutiérrez (2017), menciona que es esencial para realizar actividades cotidianas como estar de pie, caminar, correr, levantar objetos y participar en diversas actividades físicas, además, juega un papel crucial en la prevención de caídas y lesiones. es un aspecto crucial del desarrollo motor que evoluciona a lo largo de la infancia, la

adquisición y mejora del equilibrio son fundamentales para que los niños realicen actividades físicas, alcancen hitos motores y participen de manera exitosa en juegos y deportes.

**4.1.4.4. Coordinación.** se refiere a la capacidad de utilizar eficientemente grupos musculares grandes para realizar movimientos corporales amplios y coordinados, implicando la sincronización y la cooperación armoniosa de músculos, articulaciones y sistemas sensoriales para ejecutar movimientos precisos y equilibrados.

Hafelinger y Schuba (2019), afirman que, la coordinación abarca diversas habilidades motoras, como caminar, correr, saltar, trepar y realizar movimientos que requieran un control preciso del cuerpo en el espacio, es fundamental durante la infancia y la niñez, influyendo en la capacidad de los niños para participar en actividades físicas, deportes y juegos, implica la capacidad de planificar y ejecutar secuencias de movimientos de manera eficaz.

**4.1.4.5. Esquema corporal.** Se refiere a la representación mental y la conciencia que una persona tiene de su propio cuerpo en relación con el espacio y la capacidad para coordinar y controlar los movimientos de grandes grupos musculares.

Méndez (s.f). da a conocer que la formación del esquema corporal en la motricidad gruesa es esencial permite que los niños adquieran gradualmente una comprensión más precisa de su cuerpo a medida que experimentan con el movimiento, exploran diversas posturas y participan en actividades físicas, este proceso contribuye a la coordinación y la destreza en el uso de grandes grupos musculares, como los empleados al caminar, correr, saltar y participar en juegos y deportes.

#### ***4.1.5. Destrezas para el desarrollo de la motricidad gruesa***

De acuerdo con Torres y Hernández (2019), menciona que durante la etapa infantil se generan ciertos cambios continuos en todas la áreas y sentidos, permitiéndole al niño desenvolverse de mejor manera y obtener un desarrollo adecuado, por ello el desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad, tiene las siguientes destrezas:

**4.1.5.1. Movimientos reflejos (0-1 año).** Desde el momento de su nacimiento hasta el primer año, el niño se relaciona con el medio y reacciona a los estímulos con movimientos reflejos, estos movimientos se caracterizan por ser involuntarios e inconscientes, siendo una respuesta que genera su cuerpo, respondiendo al desarrollo neuromuscular, motor y del sistema nervioso.



**4.1.5.2. Movimientos rudimentarios (1-2 años).** Son incontrolados y poco refinados por la inmadurez del sistema neuromuscular y el control motor, empiezan por el dominio de la marcha, suben y bajan escaleras gateando, poseen mayor precisión en la prensión manual, suben escaleras de pie, etc.

**4.1.5.3. Habilidades motrices básicas (2-7 años).** A partir de los 2 a 3 años para verificar un desarrollo adecuado se debe observar si ha mejorado en su equilibrio y moderación de velocidades, durante los 4 a 5 años los niños deben mantener una fluidez en el ritmo e integración de sus movimientos de tiempo y espacio como consciencia de su cuerpo, equilibrio estático y una maduración de su sistema nervioso y crecimiento muscular y esquelético.

#### **4.1.6. Actividades para trabajar la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa se refiere a las habilidades que involucran los grandes grupos musculares y el control del movimiento del cuerpo, su desarrollo es crucial en la infancia y las bases para el fortalecimiento de habilidades motoras más complejas en el futuro. Además, juega un papel importante en la salud física, bienestar emocional y desarrollo cognitivo de los niños. Para promover su desarrollo, es importante brindarles oportunidades de juego y actividad física que les permitan explorar y practicar diferentes movimientos.

Vásquez (2021), menciona que las actividades para trabajar la motricidad gruesa son de gran importancia en el desarrollo de los niños y en la salud de las personas en general, debido a que refuerzan el control y coordinación de los movimientos que involucran los músculos grandes del cuerpo, como los que se utilizan al momento de correr, saltar, trepar, lanzar y otros movimientos similares, como al igual son esenciales para el desarrollo físico, cognitivo, autoconfianza, autoestima y en ámbitos relacionados con la salud, en base a ello se mencionan las siguientes:

**4.1.6.1. Derribar pirámides de objetos.** Esta actividad consiste en formar pirámides con latas vacías, posterior a esto con una pelota liviana apuntarán buscando derrumbar las latas, usando la fuerza y coordinación.

**4.1.6.2. Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre.** Para esta actividad se utilizará elementos que se encuentran en el entorno de diferentes tamaños y pesos, se les entregara a los niños sin realizar ninguna expresión y estos deberán agarrarlos y lanzarlos lo más lejos posible trabajando su resistencia y fuerza.

**4.1.6.3. Atrapar la pelota o el globo.** Para esta actividad se debe tener en cuenta la fuerza que tenga el niño, se puede trabajar con una pelota liviana o un globo, se deberá lanzarla hacia sus compañeros y de igual manera recibirla tratando de coordinar sus movimientos y fuerzas para evitar alguna lesión y reaccionar de manera rápida.

**4.1.6.4. Jugar en el parque.** Esta opción abarca un conjunto de actividades que se requiere un espacio amplio donde puedan correr, saltar la cuerda, pasar por las barras, jugar fútbol o básquet o algún deporte del interés del niño y en cada uno de estos incentivan la coordinación, fuerza y equilibrio.

**4.1.6.5. Cruzar obstáculos.** Se deberá colocar objetos de diferentes tamaños para que el niño los pueda cruzar de un lado a otro, también se puede realizar la actividad con una cuerda que este tendida donde pueda saltar sobre ella.

**4.1.6.6. Simón dice.** Se trabajará con instrucciones de movimiento como saltar, girar, tocar la nariz, etc. donde los niños deberán cumplirlas, esto mejorará su capacidad de escucha y coordinación.

**4.1.6.7. Carrera de relevos.** Se divide a los niños en equipos y se organiza una carrera de relevos, donde cada niño corre en dirección al lugar donde se encuentra su compañero de equipo, entregándole un objeto (como una pelota) o testigo el cual deberá tomarlo y correr para así entregarle al siguiente miembro del equipo y así sucesivamente hasta culminar el circuito.

**4.1.6.8. Juego de limbo.** Para esta actividad se coloca una barra horizontal (puede ser una cuerda) los niños deberán de tratar de pasar por debajo sin tocarla.

**4.1.6.9. Rayuela.** Se juega al aire libre con tiza (o cinta adhesiva), se dibuja cuadrados intercalados de uno y luego dos cuadros que contengan los números del 1 al 10, lanzamos una piedra pequeña, la cual debe caer dentro de uno de los cuadros y posterior a esto se debe saltar en un solo pie y luego en dos hasta llegar al cuadro donde este la piedra.

## **4.2. Juegos recreativos**

### **4.2.1. Definición**

Los juegos recreativos son actividades de ocio que ayudan a liberar el estrés, mejoran la capacidad de atención, fomentan las relaciones interpersonales, estos no se centran en el resultado sino en su ejecución y la experiencia que se gana, teniendo siempre un objetivo claro a realizarse.

En palabras de Ochoa et al. (2022), permiten que los niños puedan interactuar, cooperar, compartir y seguir reglas, combinando sus capacidades y cualidades, siendo estas actividades o juegos que se realizan con la finalidad de generar espacios de diversión, relajación, comunicación y distracción, expresando sus emociones y aprender a manejar el estrés en momentos de tensión, además que es una herramienta útil dentro del salón de clases.

Por otra parte, Hurtado (2017), expresa que los juegos recreativos son actividades lúdicas capaces de ayudar a transmitir emociones, estímulos, sentimientos y a su vez permite la relación con la sociedad que lo rodea siendo estos indispensables en el desarrollo de un niño, permitiéndoles reflejar todo lo que se encuentra en cada persona, incrementando energía y habilidad.

En relación a Ramírez (2019), define a los juegos recreativos como actividades que se realizan de forma libre, empleados con la finalidad de generar un aprendizaje en los niños dentro de un clima alegre, produciendo satisfacción entre sus participantes, estas se pueden ejecutar al aire libre o bajo techo, se deben implementar desde edades tempranas para crear cambios en el aspecto motriz, emocional y social, permitiendo un desarrollo global, potenciando la creatividad y control de competitividad dentro de un salón de clases.

### **4.2.2. Clasificación de los juegos recreativos**

Abarcan una amplia variedad de formas, desde juegos de mesa, deportes, actividades al aire libre, juegos de palabras, acertijos y juegos de roles, entre otros. Pueden ser individuales, en parejas o en grupos, y están diseñados para brindar momentos agradables y estimulantes tanto a nivel mental como físico, suelen tener reglas establecidas que definen cómo se juegan y qué se puede y no se puede hacer. Las reglas suelen ser simples y fáciles de entender para que todos los participantes puedan seguirlas. Sin embargo, la flexibilidad y la adaptabilidad también son características de los juegos recreativos, se ajustan según el número de participantes, el espacio y los recursos disponibles.

Como sostiene Paredez (2020), existen tres categorías de juegos recreativos que se distinguen por sus particularidades:

**4.1.1.1. Juegos tradicionales.** Son dinámicas transmitidas de generación en generación, caracterizadas por involucrar el cuerpo y elementos naturales. Estos juegos tienen una variación mínima a lo largo del tiempo y están vinculados a culturas específicas, valores comunitarios o la historia local.

**4.1.1.2. Juegos populares.** Actividades recreativas masivas que se orientan hacia lo novedoso, lo que está de moda o se adapta a las necesidades actuales. Sus reglas y condiciones tienden a ser cambiantes y se ajustan a la idiosincrasia de quienes los practican, sin enfocarse en una cultura particular. A menudo se utilizan en entornos educativos como herramienta pedagógica.

**4.1.1.3. Juegos autóctonos.** Son similares a los juegos tradicionales, pero con reglas y procedimientos que evolucionan con el tiempo, adaptándose a la noción de diversión de las personas. Esto puede llevar a cambios significativos en las versiones contemporáneas, llegando incluso a convertirse en juegos completamente diferentes a sus formas originales.

De la misma manera Márquez y Perujo (2018), presentan una clasificación de los juegos recreativos de la siguiente manera:

**4.1.1.4. Juegos sensoriales.** Los juegos sensoriales son actividades diseñadas para estimular y desarrollar los sentidos de los niños. Estos juegos les permiten explorar el mundo a través del tacto, la vista, olfato, oído y gusto, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo, emocional y físico.

**4.1.1.5. Juegos motores.** Los juegos motores son actividades que involucran el movimiento físico y coordinación motora. Estos juegos son esenciales para el desarrollo físico, equilibrio, fuerza y coordinación de los niños. Además, fomentan la interacción social y el trabajo en equipo.

**4.1.1.6. Juegos intelectuales.** Los juegos intelectuales son actividades que estimulan el pensamiento, creatividad y resolución de problemas. Estos juegos son excelentes en el desarrollo cognitivo y la mejora de habilidades mentales. son esenciales mantienen la

mente activa y estimulada, y pueden ser disfrutados tanto por niños como por adultos. Además, son una forma divertida de aprender y mejorar diversas habilidades cognitivas.

**4.1.1.7. Juegos sociales.** Los juegos sociales son actividades que promueven la interacción y cooperación entre los participantes. Estos juegos ayudan a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, empatía, colaboración y resolución de conflictos. son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales, la construcción de relaciones positivas y el fortalecimiento del trabajo en equipo. Estas actividades no solo son divertidas, sino que también ayudan a los niños a aprender a relacionarse con los demás de manera efectiva y respetuosa.

De igual forma, Rebollo et al. (2016), da a conocer la clasificación en base al Ministerio de Educación que son:

**4.1.1.8. Cooperación.** Permite a los niños la participación de trabajos en grupo, fomentando la colaboración, comunicación siendo un beneficio en el desarrollo social, emocional y cognitivo.

**4.1.1.9. Destreza de adaptación.** Fomentan la confianza en sí mismos, les ayuda a dominar nuevas habilidades y superar desafíos, estimulan el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y toma de decisiones.

**4.1.1.10. Iniciación a habilidades deportivas.** Es de gran ayuda puesto que promueven el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional, así como su salud y bienestar, brindando experiencias sociales positivas, enseñándoles aspectos importantes como los valores y habilidades.

#### **4.2.3. Características de los juegos recreativos**

Son actividades lúdicas y divertidas que se realizan con el propósito de entretenimiento, esparcimiento y disfrute, están diseñados para ser divertidos y entretenidos, buscando captar el interés de los participantes y brindarles momentos agradables, fomentan la interacción social entre los participantes, pueden ser juegos individuales, en parejas o en grupos, y promueven la comunicación, cooperación y trabajo en equipo.

Zambrano y Sánchez (2021), los juegos actúan como un estímulo motivador que fomenta la participación activa en el entorno educativo. Además, benefician el desarrollo

cognitivo al mejorar la atención, la memoria y el razonamiento, promoviendo así el pensamiento conceptual, lógico y abstracto.

Estos juegos son herramientas prácticas para construir el aprendizaje al vincular los conocimientos previos con nuevas experiencias, generando un aprendizaje significativo a través de una variedad de prácticas y actividades.

Asimismo, forman parte integral del desarrollo de habilidades motrices básicas y específicas, así como de capacidades condicionales y expresivas. No solo contribuyen al desarrollo intelectual, sino que también inciden en las habilidades emocionales y sociales, fortaleciendo aspectos como la empatía, la capacidad de compartir y la resiliencia.

De acuerdo con Cara y Martínez (2021), las características específicas que los distinguen y los hacen atractivos para todas las edades a los juegos recreativos son:

- Predisposición de los participantes.
- Es libre y voluntaria.
- Es gratuito.
- Cambios constantes en las reglas y normas del juego.
- Preparación de espacios para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- Adaptación de las tareas al material disponible.
- Permite alejarlos de la realidad.

Del mismo modo, Ladrón (2018), plantea las siguientes características.

- Los niños realizan las actividades recreativas por sí mismas; libres de cualquier obligación o compulsión externa.
- Las actividades recreativas brindan a los participantes satisfacción inmediata.
- El elemento esencial de la recreación no está en los resultados, sino en el disfrute a través de la participación.
- La recreación es una forma de participación en la que el niño siente lo que hace y hace lo que siente como expresión de una necesidad que se satisface.

#### **4.2.4. Dimensiones de los juegos recreativos**

Según Rivero (2018), se exploran las dimensiones éticas, estéticas y políticas como aspectos del juego que sin descartar otras posibles, permiten centrarse en las tensiones que surgen en las relaciones interpersonales entre la historia y posibilidad de cambio (ética), el estado emocional que caracteriza el acto de jugar (estética), y las acciones dirigidas a facilitar las condiciones físicas, ambientales y simbólicas para que el juego se produzca (política).

Así mismo, Vásquez (2021), menciona las diferentes dimensiones que existen en los juegos recreativos.

**4.2.4.1. Cognitiva.** Contribuyen al desarrollo del pensamiento y el juego imaginativo fomenta la empatía, es decir, la habilidad de los niños para comprender las experiencias de los demás. Además, el juego promueve la capacidad de pensar abstractamente, es decir, la formación de representaciones mentales

**4.2.4.2. Social.** Es innegable que el juego cumple funciones más allá de entretener a los niños durante un tiempo determinado. El juego implica la interacción y aceptación del otro, permitiendo que el aprendizaje sea más divertido y significativo que simplemente estudiar teoría. Además, el juego fomenta la creatividad, dinamicidad e independencia en los niños. En sí mismo, el juego es un agente socializador que promueve el desarrollo social de los niños y fortalece valores fundamentales como la normatividad, respeto, paciencia y comprensión.

**4.2.4.3. Afectivo emocional.** El juego recreativo en sí mismo es una actividad dinámica que genera placer, satisfacción y motivación. Proporciona a los niños la oportunidad de aprender a lidiar con la angustia que pueden experimentar en ciertos contextos de la vida diaria, como el enojo de sus padres o profesores, la pérdida de un juguete o la imposibilidad de jugar en el parque debido a la lluvia.

**4.2.4.4. Cultural.** Surge de los entornos sociales en los que los niños se desenvuelven. Los temas, actividades, roles y dinámicas de los juegos deben entenderse dentro del contexto más amplio y significativo de la sociedad en la que viven. Las estructuras, reglas y decisiones del juego deben ser analizadas como expresiones culturales situadas en un contexto histórico. En última instancia, tanto la estructura como el contenido del juego reflejan aspectos culturales.

**4.2.4.5. Sensorial – motora.** Esta dimensión contribuye al desarrollo sensorial del niño, mejorando el aprendizaje significativo y proporcionando habilidades únicas que apoyan nuevas formas de juego. A través del juego, el niño descubrirá y experimentará el placer de hacer cosas y relacionarse con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus diversas emociones, intereses y vínculos afectivos.

#### **4.2.5. *Objetivos de los juegos recreativos***

Según Yovera (2021), da a conocer los logros que se obtienen con los juegos recreativos en los niños.

- Recreación y diversión.
- Liberación de energías
- Relaciones sociales.
- Objetivos físicos.
- Habilidades psicomotoras.
- Finalidades intelectuales.

En la opinión de Zurita (2019), los objetivos de los juegos recreativos son:

- Ofrece oportunidades para ocupar el tiempo libre, especialmente enfocado en promover el crecimiento y la popularidad del "deporte para todos" o el "deporte popular".
- Revitaliza diversos valores educativos como la búsqueda de la interacción social, el disfrute a través del juego y el deporte, el estímulo a la creatividad, la promoción de la coeducación, la apertura a la diversidad, el fomento de la cooperación y el trabajo en equipo, la solidaridad, la deportividad y el respeto hacia compañeros, adversarios y árbitros, entre otros.
- Estimula la actividad física en la persona, incitándola a mover su cuerpo.
- Se lleva a cabo de manera libre y espontánea, permitiendo una elección absoluta en su práctica.
- Se realiza sin motivaciones externas, motivada únicamente por la satisfacción personal que genera.
- Proporciona un espacio para liberar las tensiones propias de la vida diaria.



#### **4.2.6. Beneficios que aportan los juegos recreativos**

De acuerdo a Sánchez (2021), menciona beneficios que aportan los juegos recreativos a los niños como son:

**4.2.6.1. En el plano motriz.** En el plano motriz. Los juegos recreativos se refieren al aspecto físico y motor involucrado en su práctica. Incluye el movimiento corporal, coordinación, agilidad, fuerza, equilibrio y otras habilidades motrices necesarias en la participación y disfrute de los juegos recreativos. Este plano motriz es fundamental en el desarrollo físico, bienestar y diversión en las actividades recreativas.

**4.2.6.2. En el plano afectivo.** Se refiere a la dimensión emocional y afectiva que se experimenta durante la participación en estos juegos. Involucra las emociones, sentimientos y actitudes que surgen durante el juego, como la alegría, diversión, entusiasmo, satisfacción y camaradería. Los juegos recreativos brindan la oportunidad de disfrutar, relajarse, liberar el estrés y establecer conexiones emocionales positivas con los demás. Este plano afectivo es importante para el bienestar emocional y la creación de vínculos sociales en el contexto del juego.

**4.2.6.3. En el aspecto social.** Es la interacción y la dimensión social que se experimenta durante la participación en estos juegos. Incluye la colaboración, comunicación, trabajo en equipo, negociación, respeto y construcción de relaciones con otros participantes. Los juegos recreativos brindan oportunidades estableciendo conexiones sociales, fortalecer lazos de amistad, desarrollar habilidades de comunicación y aprender a jugar de manera justa y respetuosa. Además, fomentan la inclusión, cooperación y construcción de una comunidad lúdica. El aspecto social de los juegos recreativos siendo fundamental en el desarrollo de habilidades sociales, creación de vínculos sociales y diversión compartida.

**4.2.6.4. Espontáneo.** Se refiere a la naturaleza libre y no estructurada de los juegos. En este contexto, los participantes tienen la libertad de expresarse y explorar su creatividad e imaginación a través del juego. Los juegos recreativos espontáneos no siguen reglas estrictas o roles predefinidos, permitiendo a los jugadores adaptar y modificar el juego según sus preferencias y necesidades en el momento. Este aspecto espontáneo promueve la autonomía, toma de decisiones y capacidad de improvisación, lo que contribuye a una experiencia lúdica más fluida y personalizada, también fomentan la exploración, experimentación y descubrimiento de nuevas formas de juego y diversión.

Montero (2021), menciona algunos beneficios que poseen los juegos recreativos y aportan al desarrollo de los niños:

**4.2.6.5. Aumentan la motivación.** Proporcionan diversión, desafíos, aprendizaje, compromiso social, recompensas intrínsecas y la oportunidad de reducir el estrés. Además, permiten a los jugadores ser creativos y alcanzar un sentido de logro personal. Todos estos factores combinados hacen que los juegos recreativos sean una forma poderosa de aumentar la motivación y el disfrute en diversas actividades.

**4.2.6.6. Facilitan la reflexión.** Fomentan la reflexión al proporcionar experiencias significativas, retos para la resolución de problemas, oportunidades de aprendizaje por ensayo y error, retroalimentación inmediata, dilemas éticos, descubrimiento de habilidades y talentos, así como la empatía y comprensión hacia los demás.

**4.2.6.7. Elimina el miedo al fracaso.** Proporcionan un ambiente seguro y menos amenazante para aprender y experimentar, al fomentar una mentalidad de crecimiento, desarrollar resiliencia y brindar apoyo social, ayudan a disminuir el miedo al fracaso y fomentar la confianza y la perseverancia en diferentes áreas de la vida.

**4.2.6.8. Aprendizaje significativo.** Proporcionan experiencias prácticas, motivación intrínseca, retroalimentación inmediata, aprendizaje colaborativo, desafíos de resolución de problemas y contexto significativo. Todos estos elementos contribuyen a un aprendizaje más significativo y profundo, al tiempo que fomentan el disfrute y la participación activa de los jugadores en el proceso de aprendizaje.

**4.2.6.9. Control emocional.** A través de la ejecución de los juegos ayuda a los niños a manejar sus emociones proporcionando la eliminación del estrés, frustración y ansiedad que puedan llegar a sentir durante su diario vivir.

**4.2.6.10. Diversión y alegría.** La realización de juegos recreativos genera en los niños alegría y diversión, mejorando su estado de ánimo y contribuyen a una sensación general de bienestar.

**4.2.6.11. Aprendizaje.** Además del disfrute los juegos recreativos tienen diversos elementos educativos, los cuales mejoran las habilidades motrices, matemáticas, vocabulario, memoria y concentración.

### **4.3. Juegos recreativos y motricidad gruesa**

Los juegos recreativos y la motricidad gruesa están estrechamente relacionados, la motricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos musculares grandes del cuerpo, como caminar, correr, saltar, lanzar, trepar, entre otros, donde se implican el uso de grupos musculares grandes y la coordinación de diferentes partes del cuerpo. Los juegos recreativos, por su parte, suelen implicar actividades físicas y de movimiento que estimulan y desarrollan la motricidad gruesa, al participar de estos los niños se involucran en acciones que requieren el uso de sus habilidades motoras grandes, lo que a su vez contribuye a mejorar su coordinación, equilibrio, fuerza muscular y control corporal, los niños pueden realizar actividades como correr, saltar, lanzar una pelota, trepar, jugar a la cuerda, practicar deportes, permiten el desarrollo de la motricidad gruesa, promoviendo la movilidad y capacidad de controlar el cuerpo en diferentes situaciones y contextos.

En la opinión de Rodríguez (2023), la participación en juegos recreativos puede tener un impacto notable en el desarrollo físico de los niños, les brinda la oportunidad de mejorar sus habilidades motoras a través de actividades como correr, saltar, lanzar y atrapar. Estas experiencias les permiten fortalecer aspectos como la fuerza, resistencia y coordinación mano-ojo, mejorando así su desarrollo motor grueso.

De la misma forma, Zambrano (2021), expresa que los juegos cumplen un papel esencial dentro de la sociedad puesto que se han convertido en un medio por el cual se puede transmitir las diferentes culturas, tradiciones al igual tiene influencia en el desarrollo integral del ser humano, brindando conocimientos para su proceso de aprendizaje y maduración corporal, emocional y social mientras los niños se divierten y se vinculan con su medio.

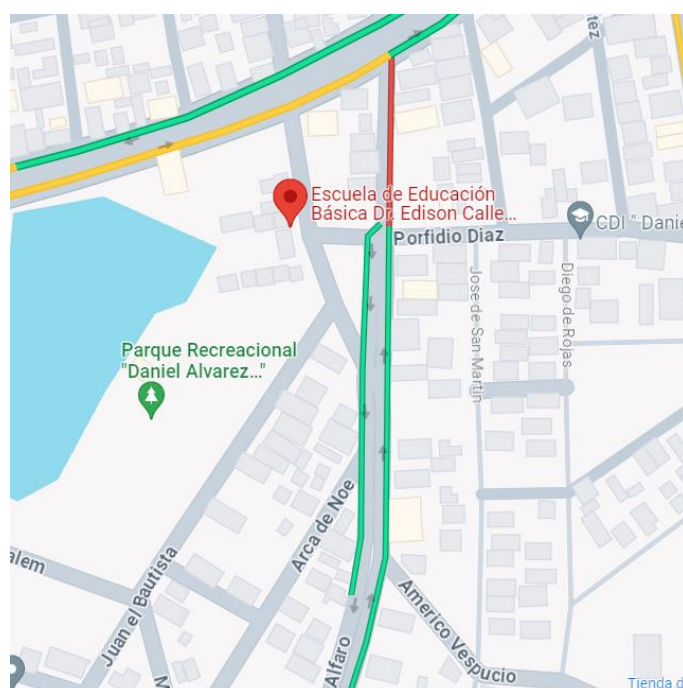
Como sostienen Balseca y Grace (2016), los juegos recreativos son empleados en el ámbito educativo como instrumentos que permiten el desarrollo motriz, implementando la relación y comunicación, dentro del ambiente escolar los niños aprenden y van formando su personalidad, carácter y conducta mediante su ejecución, igualmente les ayuda a tener un buen equilibrio, lateralidad, caminar, correr, saltar, mantener una buena memoria y regular sus emociones.

## 5. Metodología

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loiza que se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, parroquia San Sebastián, en el barrio Daniel Álvarez, calle Porfirio Díaz y Av. Benjamín Carrión, dicha institución presta sus servicios de educación inicial y educación básica a la comunidad.

### Figura 1

*Croquis de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loiza*



*Nota.* La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loiza. Fuente: Google Maps (2023). <https://acortar.link/55aA9U>

Durante el desarrollo de la investigación, se emplearon diversos tipos de materiales. En primer lugar, se recurrió a fuentes bibliográficas, sustentándose en libros, revistas, artículos y otros recursos de información. En segundo lugar, se utilizaron recursos tecnológicos fundamentales para la construcción del trabajo, como las herramientas digitales Word y Excel, así como dispositivos como computadoras portátiles, impresoras, altavoces y teléfonos celulares. Por último, se incorporaron recursos didácticos, entre los que se incluyen una guía de actividades, cuentos, canciones, fábulas y adivinanzas, entre otros elementos, que contribuyeron al enriquecimiento del proceso investigativo.

Este trabajo se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, el cual se empleó para investigar, interpretar, analizar y recopilar datos numéricos. Esta metodología fue fundamental

para comprender de manera más precisa el objeto de estudio y alcanzar los objetivos planteados inicialmente. El diseño de investigación utilizado fue cuasiexperimental, puesto que implicó la manipulación de la variable independiente (juegos recreativos) para observar y analizar los efectos que esta produce en la variable dependiente (motricidad gruesa). Además, el grupo de estudio se conformó antes del experimento y se mantuvo intacto, siendo analizado en su estado natural. En cuanto a su alcance, se trabajó con un enfoque descriptivo, se detallaron y describieron específicamente las características y propiedades de los fenómenos estudiados a través de la recolección de información independiente o conjunta sobre ambas variables.

Los métodos utilizados en el trabajo de investigación fueron diversos y complementarios. El método inductivo fue fundamental, permitió analizar situaciones particulares para extraer conclusiones generales y establecer la problemática. Además, contribuyó a la construcción de los instrumentos necesarios para recopilar la información requerida. Por otro lado, se empleó el enfoque deductivo, partiendo de lo general a lo específico, especialmente en la elaboración de los resultados y al establecer conclusiones finales mediante un razonamiento lógico.

Adicionalmente, se aplicó el método analítico-sintético, el cual fue relevante al considerar, describir y esquematizar la información más relevante para la construcción del marco teórico. Este método permitió abordar de manera científica y completa temas esenciales y sostenibles sobre motricidad gruesa y juegos recreativos. Facilitó la comprensión profunda de la naturaleza del fenómeno estudiado a través de un proceso maximizado. También se empleó al momento de interpretar y analizar los resultados obtenidos, proporcionando un enfoque integral en la investigación.

Para obtener el nivel de desarrollo de la motricidad de los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, se utilizó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de la Cruz y Mazaira (EPP). Esta herramienta evaluativa abarca diversos aspectos como la locomoción, el equilibrio, la coordinación de piernas, brazos y manos, así como el esquema corporal, tanto en el propio sujeto como en los demás. La evaluación se compone de 40 ítems y se llevó a cabo en un lapso de 20 a 30 minutos. Este instrumento se aplicó a cada niño al inicio y al final del estudio para establecer sobre el desarrollo de la motricidad gruesa.

Además, se empleó una guía de actividades (Moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano) que consta de 25 juegos recreativos, los cuales fueron evaluados a través de una lista de cotejo con los parámetros logrado y no logrado, cuya finalidad se basa principalmente en la identificación de los niveles de ejecución Bueno, Normal y Bajo. Esta escala se aplicó individualmente después de cada sesión, con el objetivo de valorar el impacto de los juegos recreativos en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Finalmente, se trabajó con una población de 54 niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, cuya muestra fue de 23 niños, elegidos a través del muestreo no probabilístico, debido a que el grupo cumplió con las características necesarias para llevar a cabo el presente trabajo de investigación.

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados obtenidos del pretest EPP Escala de evaluación de la psicomotricidad en Preescolar

Con el objetivo de diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de 3 a 4 años, se aplicó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de Cruz y Mazaira (EPP), a veintitrés niños de manera presencial en la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle, en el horario de 11H00 a 12:00 am. En la tabla 1 y figura 1 se observa los resultados obtenidos.

**Tabla 1**

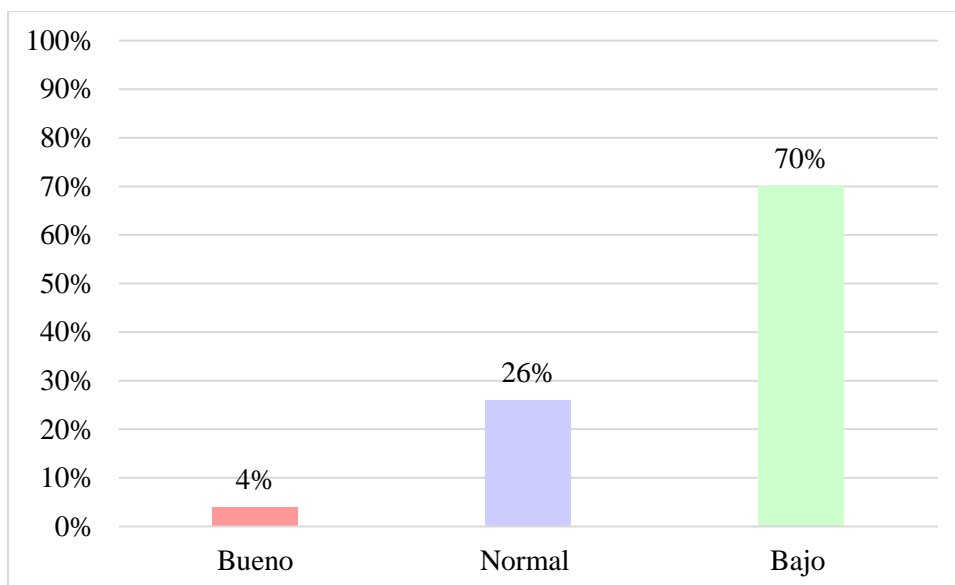
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años*

Aspectos del desarrollo	Bueno		Normal		Bajo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>Locomoción</b>	0	0%	7	30%	16	70%	23	100%
<b>Posiciones</b>	1	4%	7	30%	16	70%	23	100%
<b>Equilibrio</b>	0	0%	3	13%	20	87%	23	100%
<b>C. de piernas</b>	0	0%	0	0%	23	100%	23	100%
<b>C. de brazos</b>	0	0%	0	0%	23	100%	23	100%
<b>C. de manos</b>	0	0%	0	0%	23	100%	23	100%
<b>E. Corporal en sí mismo</b>	2	8%	21	91%	2	8%	23	100%
<b>E. Corporal en otros</b>	1	4%	12	52%	11	48%	23	100%
<b>Media</b>	1	4%	6	26%	16	70%	23	100%

*Nota.* La tabla 1 muestra los resultados de la escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar aplicado a los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

**Figura 2**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años.*



De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 1 y figura 1, se puede apreciar que: el 4% de los niños se encuentra en un nivel bueno dentro del desarrollo motor grueso, un 26% está ubicado en normal, puesto que, presentan dificultades en esquema corporal en sí mismo; mientras que el 70% de niños está dentro del nivel bajo, presentan falencias en locomoción, posiciones y equilibrio.

Rosales y Domínguez (2020), mencionan que una buena estimulación para el desarrollo de la motricidad gruesa es de gran importancia en el aspecto físico, al permitir el fortalecimiento y tonificación de los músculos, a medida que el niño se mueve y conoce su entorno va fortaleciendo su cerebro, controlando emociones, fomentando el trabajo en equipo, cooperación, comunicación y resolución de conflictos, como al igual que se le brinda al niño un estilo de vida activo y saludable.

En base a lo reflejado en los resultados se evidencia que la gran parte de investigados presenta torpeza motora en realización de movimientos inexactos, incontrolados e involuntarios, como también en la ausencia de concentración. Siendo necesario realizar ejercicios que desarrollen de manera integral habilidades de locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, brazos y manos, esquema corporal en sí mismos y en otros. Trabajar la motricidad gruesa es fundamental puesto que fortalece los músculos permitiendo moverse con mayor confianza y seguridad, además sienta las bases motoras finas, promueve un estilo de vida activo que contribuye a la salud, aprenden a interactuar con sus compañeros, a compartir, cooperar y seguir reglas, lo que promueve tanto habilidades sociales como emocionales, haciéndolos sentir capaces y seguros de sí mismos.



## 6.2. Resultados de la guía de actividades “Moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano”

Con la finalidad de cumplir con el objetivo de elaborar y ejecutar una guía de actividades basada en juegos recreativos para estimular la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años. Se diseñaron 25 actividades que se aplicaron cumpliendo las leyes del desarrollo motor de manera grupal e individual en forma consecutiva trabajando con juegos recreativos: tradicionales, populares, autóctonos, sensoriales, motores, intelectuales, sociales, cooperación, destreza de adaptación e iniciación a habilidades deportivas, en horario de 11:00 a.m. a 12:00 a.m. de lunes a viernes. Estos resultados se detallan de manera global en la tabla y figura 2.

**Tabla 2**

*Indicadores de evaluación de la guía de actividades aplicada a los niños de 3 a 4 años.*

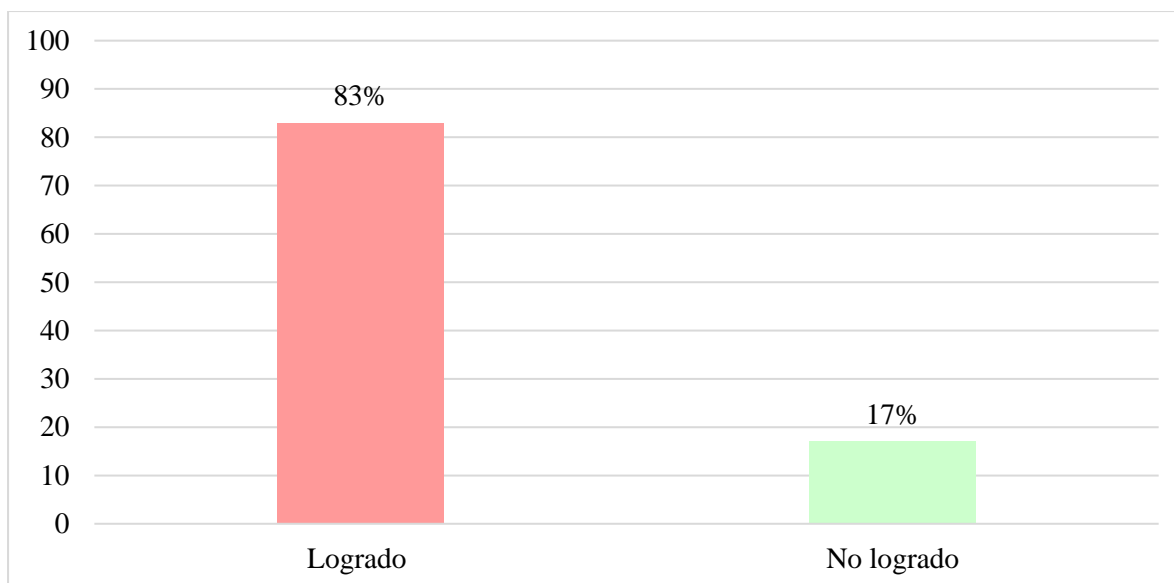
N°	Indicadores de evaluación	Escalas				Total	
		Logrado		No logrado		f	%
		f	%	f	%		
1.	Identificar partes del cuerpo en sí mismo y en los demás	19	83	4	17	23	100
2.	Mantener el cuerpo en equilibrio en diferentes posturas	17	74	6	26	23	100
3.	Desarrollar de forma correcta la coordinación de los movimientos de manos, brazos y piernas mediante diferentes posturas	18	78	5	22	23	100
4.	Coordina de forma adecuada los movimientos utilizando las manos al manipular objetos redondos	21	91	2	9	23	100
5.	Mejorar la coordinación de piernas mediante movimientos de concentración y agilidad	17	74	6	26	23	100
6.	Estimular la coordinación y fuerza a través de circuitos de carreras.	20	87	3	13	23	100
7.	Reforzar habilidades locomotoras y reconocer el esquema corporal en otros	10	43	13	57	23	100
8.	Potenciar el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo a través de un espejo	18	78	5	22	23	100
9.	Fortalecer el conocimiento del esquema corporal a través del material didáctico.	21	91	2	9	23	100
10.	Mejorar la locomoción y la coordinación de brazos al caminar con la finalidad de no dejar caer objetos	19	83	4	17	23	100
11.	Mejorar su resistencia física, agilidad y fuerza a través de saltos	22	96	1	4	23	100
12.	Experimentar situaciones de equilibrio con diferentes superficies	17	74	6	26	23	100

N°	Indicadores de evaluación	Escala				Total	
		Logrado		No logrado		f	%
		f	%	f	%		
13.	Desarrolla la coordinación en manos mediante la comprensión auditiva	20	87	3	13	23	100
14.	Estimula la coordinación de manos y piernas a través del traslado de objetos	22	96	1	4	23	100
15.	Controlar el cuerpo con situaciones que provoquen desequilibrio postural	18	78	5	22	23	100
16.	Estimula la capacidad de ejecutar posiciones con el fin de encontrar un lugar donde esconderse	23	100	0	0	23	100
17.	Promover habilidades de locomoción a través de la búsqueda de objetos	23	100	0	0	23	100
18.	Fortalecer la coordinación de manos y brazos utilizando la fuerza	19	83	4	17	23	100
19.	Estimula la coordinación de piernas a través de desplazamientos y manipulación de globos	20	87	3	13	23	100
20.	Fortalecer el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo y en otros	17	74	6	26	23	100
21.	Estimular su equilibrio y coordinación a través de saltos en señales sobre el suelo	21	91	2	9	23	100
22.	Incrementar la estabilidad y la agilidad al trasladarse con obstáculos en un determinado lugar	19	83	4	17	23	100
23.	Desarrollar la locomoción mediante desplazamientos	23	100	0	0	23	100
24.	Reaccionar ante situaciones que provoquen desequilibrio postural	20	87	3	13	23	100
25.	Mejorar la coordinación motora al caminar mediante obstáculos	18	78	5	22	23	100
<b>Promedio</b>		19	83	4	17	23	100

*Nota.* Datos obtenidos de los indicadores de la guía de actividades aplicada a los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

### Figura 3

*Indicadores de evaluación de la guía de actividades aplicada a los niños de 3 a 4 años.*



En la tabla y la figura 2 se describen las veinte y cinco actividades diseñadas, las cuales han sido desarrolladas teniendo en cuenta la clasificación de juegos recreativos. Estas actividades se han implementado con el objetivo específico de potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa, abordando aspectos tales como la locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de manos, así como también el esquema corporal en sí mismo y esquema corporal en otros; en la cual se evidencia que el 83% de los niños lograron cumplir con las actividades mientras que el 17% presentaron dificultades en aspectos como equilibrio, coordinación y reconocimiento del esquema corporal.

De acuerdo con las palabras de Román y Huillca (2018), los juegos recreativos son actividades que involucran a uno o más participantes con el propósito principal de brindar diversión y entretenimiento. Aunque suelen tener un carácter educativo y pueden contribuir al estímulo mental y físico, así como al desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas, su esencia radica en proporcionar placer a los jugadores. Generalmente, los juegos implican cierto grado de competencia, pero en el caso de los juegos recreativos, el aspecto competitivo se minimiza, ya que no es crucial determinar quién gana o pierde; lo esencial es el disfrute recreativo de la actividad. Dado que los juegos recreativos no están destinados a ser productivos ni obligatorios para los participantes, se espera que se lleven a cabo de manera voluntaria en un ambiente alegre y entusiasta. Su objetivo principal es generar satisfacción para los jugadores y aliviar las tensiones inherentes a la vida cotidiana. En este contexto, no se debe anticipar un resultado final en los juegos recreativos; más bien, se llevan a cabo por el simple gusto de participar en la actividad recreativa.

### 6.3. Resultados de la guía de actividades y post test

Con el objetivo de evaluar la efectividad de la guía de actividades centrada en juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa, se llevó a cabo la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Nivel Preescolar de la Cruz y Mazaira (EPP) a un grupo de veintitrés niños de 3 a 4 años, este proceso se llevó a cabo de forma presencial a lo largo de una semana, en el horario de la jornada matutina, específicamente de 11:00 a.m a 12:00 p.m. A continuación, en la tabla 3 se reflejan los datos obtenidos de las tipologías de la guía de actividades.

**Tabla 3**

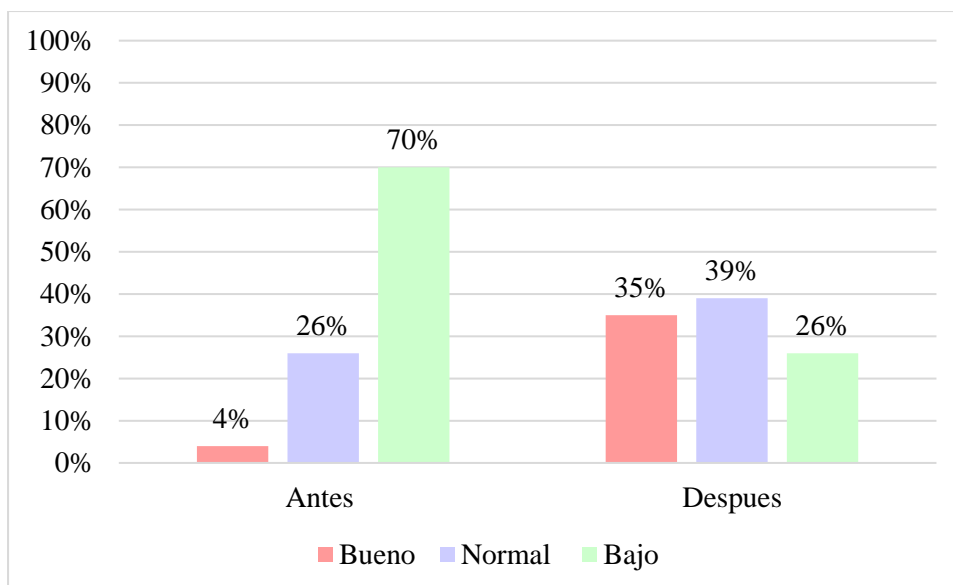
*Cuadro comparativo de los datos obtenidos durante la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de la Cruz y Mazaira (EPP) a los niños de 3 a 4 años.*

Aspectos del desarrollo	Bueno		Normal		Bajo		Intervención	Bueno		Normal		Bajo	
	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%
<b>Locomoción</b>	0	0%	7	30%	16	70%		7	30%	10	43%	6	26%
<b>Posiciones</b>	1	4%	7	30%	16	70%		7	30%	8	35%	8	35%
<b>Equilibrio</b>	0	0%	3	13%	20	87%		8	35%	8	35%	7	30%
<b>C. de piernas</b>	0	0%	0	0%	23	100%		8	35%	10	43%	5	22%
<b>C. de brazos</b>	0	0%	0	0%	23	100%		10	43%	10	43%	3	13%
<b>C. de manos</b>	0	0%	0	0%	23	100%		10	43%	8	35%	5	22%
<b>E. Corporal en sí mismo</b>	2	8%	21	91%	2	8%		7	30%	7	30%	9	39%
<b>E. Corporal en otros</b>	1	4%	12	52%	11	48%		5	22%	8	35%	10	43%
<b>Media</b>	1	4%	6	26%	16	70%		10	43%	9	39%	4	17%

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de la Cruz y Mazaira (EPP) a los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

**Figura 4**

*Cuadro comparativo de los datos obtenidos durante la aplicación de la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de la Cruz y Mazaira (EPP) a los niños de 3 a 4 años.*



Los resultados comparativos de la tabla 4 y figura 3, del diagnóstico inicial y final de demuestran que: en el nivel bueno los niños transitan de un 4% a un 35% evidenciando una mejoría significativa del 31% en el desarrollo motor, mientras que, en el nivel bajo pasaron de un 70% a un 26%, por lo que se reduce en un 44% la torpeza motora, desequilibrio, descoordinación, todo esto después de concluir con la guía de actividades “Moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano” comprobando así que los juegos recreativos inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Estos resultados se obtuvieron tras la conclusión de la guía de actividades "Moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano". Dichos hallazgos confirman que los juegos recreativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Como sostienen Balseca y Grace (2016), los juegos recreativos son empleados en el ámbito educativo como instrumentos que permiten el desarrollo motriz, implementando la relación y comunicación, dentro del ambiente escolar los niños aprenden y van formando su personalidad, carácter y conducta mediante su ejecución, igualmente les ayuda a tener un buen equilibrio, lateralidad, caminar, correr, saltar, mantener una buena memoria y regular sus emociones.

En conclusión, los juegos recreativos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa, ofreciendo una amplia gama de beneficios físicos, cognitivos y emocionales. Estas actividades físicas y lúdicas no solo fortalecen los músculos y mejoran la coordinación, el equilibrio y la postura, sino que también estimulan el desarrollo

sensorial y cognitivo. Además, fomentan un estilo de vida activo desde edades tempranas, promoviendo hábitos saludables que pueden perdurar a lo largo de la vida, no solo son divertidos, sino que también son herramientas poderosas para el crecimiento integral de niños y adultos, beneficiando tanto su salud física como su bien estar general.

## 7. Discusión

La presente investigación se enfocó en determinar si los juegos recreativos fortalecen el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza. Para efectuar el estudio investigativo, se emplearon los métodos inductivos, deductivos y analítico-sintético, que facilitaron la construcción, análisis y síntesis ordenada de los datos recopilados.

Para comprobar el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa se utilizaron los siguientes instrumentos: una escala valorativa de la guía de actividades en base a juegos recreativos y la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en nivel Preescolar de Victoria de la Cruz y Carmen Mazaira, para el diagnóstico inicial y final.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico determinó que el 70% de los niños se encontraron en un nivel bajo y el 30% se ubica en los niveles bueno y normal, al finalizar la propuesta de intervención en la evaluación final se evidencia una mejoría significativa del 44% en este nivel, denotando la adquisición de habilidades en el desarrollo motor después de haber concluido la guía de actividades “Moviendo mi cuerpo, para crecer fuerte y sano”, obteniendo mejoras en aspectos de locomoción, equilibrio y coordinación, mostrando la eficacia de los juegos recreativos para maduración del área motriz gruesa indispensable en el desarrollo integral del niño.

La investigación se compara con el estudio realizado por Loje (2018), titulada “Propuesta: Programa “Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín – 2018”. En el análisis de los resultados del pretest evidencio que el 25% de los niños nunca mostraron sincronización de sus movimientos, el 55% superaron las dificultades y lograron una armonía sin rigidez y brusquedad, y el 20% lo hacían siempre, al aplicar una guía de actividades basadas en los juegos recreativos, observó en el post test que el 20% nunca mostraron sincronización en sus movimientos, demostrando una superación de las dificultades y alcanzando armonía sin rigidez y brusquedad, mientras que el 25% lo hace casi siempre y el 55% siempre. Revelando claramente una relación significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa

La investigación se coteja con el estudio realizado por Padilla (2019), en base a su investigación “Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686, MARCASH - Huari, 2018” al analizar los resultados de los 16 niños

que conforman el 100% de la muestra de estudio en el grupo de investigación, se observó que, en el pretest, el 50% se encuentra en el nivel deficiente de desarrollo de la motricidad gruesa. Sin embargo, en el post test, este porcentaje se incrementa a 62,5%, ubicándose en el nivel bueno. Los resultados del post test reflejan que el 58% de los estudiantes lograron un óptimo desempeño en relación con el nivel de motricidad gruesa. A partir de estos hallazgos, se puede concluir de manera afirmativa que la implementación de la estrategia didáctica ha generado resultados positivos.

Contrastando con la investigación de Lara (2021), "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años" evidencia en la aplicación del pre test que de 20 niños el 44.5% muestran dificultades; mientras que en el pos test, el 56% se observa una mejora, afirmando que la mayoría de estudiantes antes de la prueba alcanzaron niveles de inicio y proceso; sin embargo, en un post prueba la mayor cantidad de estudiantes alcanzaron niveles de logro de aprendizaje esperado, constatando una superación positiva de 35.5% de manera significativa.

La investigación se analiza en comparación con el estudio llevado a cabo por Yucra y Huaracha (2016), durante su aplicación del "programa de juegos recreativos" para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I. E. "San Pedro Chanel" cerro colorado, Arequipa 2014, dan a conocer que al aplicar el pretest a los niños de 3 reveló que el 90% de ellos presentaba deficiencias en coordinación y equilibrio, evidenciadas durante la aplicación del TEPSI. Al término del programa juegos recreativos, se observó una mejora significativa en el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en el 92% de los niños. Estos lograron realizar con éxito actividades previamente desafiantes, como saltar con ambos pies, caminar con un vaso de agua, lanzar una pelota, mantenerse en un pie sin apoyo, caminar en punta de pies, y otros ejercicios similares. Esta mejoría no solo se reflejó en sus habilidades físicas, sino que también contribuyó a un mejor desempeño general en sus actividades diarias y académicas.



## 8. Conclusiones

- Un porcentaje de la población presenta un nivel de desarrollo bajo, puesto que el 70% de los niños mostraron dificultades en la motricidad gruesa específicamente en aspectos de: locomoción, posiciones y equilibrio. Así mismo, el 26% presenta un nivel normal y un porcentaje menor, 4% un nivel bueno.
- Se elaboró y ejecutó una guía de actividades basadas en los juegos recreativos para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de forma grupal e individual, integrando diferentes tipologías que abarcan los juegos tradicionales, populares, autóctonos, sensoriales, intelectuales, motores, sociales, cooperativos, de adaptación e iniciación a habilidades deportivas, creando momentos de diversión y recreación en los niños.
- Para valorar la eficacia de la guía de actividades en base a los juegos recreativos al finalizar la propuesta, se aplicó el post test que permitió demostrar el efecto positivo de la propuesta en base a juegos recreativos para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años; a través de actividades al aire libre, con materiales didácticos y concretos que facilitaron la ejecución de juegos, motivando a la curiosidad y al desarrollo de habilidades comunicativas.

## 9. Recomendaciones

- Se recomienda a los maestros de educación inicial lleven a cabo un diagnóstico continuo del desarrollo motor en el aula, utilizando instrumentos fiables y actualizados. Esto lo realizarán con el propósito de respaldar la adquisición de habilidades y destrezas, las cuales dependen en gran medida de la formación de los procesos cognitivos y motores. Este enfoque se orienta hacia el logro de aprendizajes significativos para los niños en su etapa inicial de formación.
- Proporcionar una variedad de actividades sobre juegos recreativos que impliquen movimientos como saltar, correr, trepar, lanzar, etc, realizando una observación individual a cada niño para identificar áreas específicas que necesitan atención y desarrollo.
- Para investigaciones futuras, se sugiere examinar cómo los juegos recreativos contribuyen a las áreas cognitivas, especialmente en los aprendizajes que presentan cierto grado de dificultad en niveles iniciales y básicos. El objetivo es integrarla en el contexto educativo, asegurando así un proceso de aprendizaje eficiente y atractivo.

## 10. Bibliografía

- Álvarez (2019). *Técnico en Educación Infantil. Ayudamientos y principado de Asturias. Temario oposiciones*. Ediciones Paraninfo, S.A. <https://acortar.link/LZR7H3>
- Álvarez y Sánchez (2012). *Aprendizaje motor en la edad infantil: Marco teórico una propuesta para su trabajo en la etapa de educación infantil y primaria*. <https://n9.cl/u0zrl>
- Balseca, C., y Grace, M. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto. Quito*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/8929>
- Cañizares y Carbonero (2016). *Colección oposiciones magisterio: Educación Física*. Editorial Wanceulen. <https://acortar.link/Rjm5qq>
- Cara, J y Martínez, J (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Editorial. Wanseulen <https://acortar.link/QIqDse>
- Casinos Pardos, A. (2018). *La locomoción*. España: Los Libros de La Catarata. <https://acortar.link/pRkRWi>
- Chalela y Gutiérrez (2017). *Vivencia corporal. Lenguajes expresivos en la infancia*. Alfaomega. <https://acortar.link/IZBQ3v>
- Chocce y Conde (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo de Oyolo Paucar de Sara*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>
- Giménez, Suárez, A y Moreno (2020). *Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años*. *Journal of Sport and Health Research*.12(2):228-237. <https://acortar.link/WdLbUE>
- Hafelinger y Schuba (2019). *La coordinación y el entrenamiento propioceptivo*. EDITORIAL PAIDOTRIBO. <https://acortar.link/fpuBgK>

- Hurtado (2017). *El gran juego (Metafísica para ludófilos)*. Visionlibros. <https://acortar.link/1ufpCL>
- Ladrón (2018). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre*. Editorial tutor formación. <https://acortar.link/J8IWId>
- Lara (2021). Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años I.E.I. N° 109 – Pallán. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial]. <https://acortar.link/iI3nHp>
- Levin (2021). *La clínica psicomotriz: el cuerpo en el lenguaje*. Editorial Noveduc <https://acortar.link/qvZoIG>
- Loje (2018). Propuesta: Programa “Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín – 2018. [Universidad San Pedro. Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación]. <https://acortar.link/SqBJjj>
- Comunidad de Madrid (2019). *Educador (Educación Infantil)*. Editorial. CEP. <https://acortar.link/TxB7q0>
- Mansilla (2021). *Cómo se implementó la enseñanza del deporte hasta el año 2020 y el juego motor insight*. Libro digital. Editorial Autores de argentina. <https://acortar.link/5RFEn7>
- Márquez y Perujo (2018). *Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico- deportiva y recreativa*. IC Editorial. <https://acortar.link/mdoOdL>
- Méndez (s.f). Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control. Editorial universidad estatal a distancia. <https://acortar.link/xugr8b>
- Mendoza Morán, AM (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Espiraless Revista Multidisciplinaria De Investigación*, 1 (3). <https://doi.org/10.31876/re.v1i3.11>
- Mesonero (s.f). La educación psicomotriz, necesidad de base en el desarrollo personal del niño. Universidad de Oviedo. Servicio de publicaciones. <https://n9.cl/rz182>
- Montero, M. (2021), En clase sí se juega. Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula. PAIDÓS Educación. <https://n9.cl/d11rg>

- Ochoa et al. (2022). *Técnicas y dinámicas recreativas para la comunidad*. Editorial Círculo Rojo <https://acortar.link/H22579>
- Padilla (2019). Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la i.e.i n° 686, marcash - huari, 2018. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial. Universidad católica los ángeles de Chimbote]. <https://acortar.link/dveISc>
- Paredes (2020). Clasificación de juegos recreativos. <https://www.youtube.com/watch?v=tN0rSX0dJTQ>.
- Pérez et al. (2022). Aprendizaje y desarrollo en la infancia. Volumen I. Editorial Sanz y Torres, S.L. <https://acortar.link/pUhRXL>
- Quilli (2020), *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa particular Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/25442>
- Ramírez, D. (2019). *Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años*. Huallanga.
- Rebollo, López y Díaz (2016). *Vamos a jugar. El juego en primaria*. Universidad de Huelva. <https://acortar.link/3AUtK8>
- Rivero (2018). Dimensiones para pensar el juego como práctica de vida saludable y derecho de la infancia». *Iyea. Revista Infancia, Educación*.
- Rodríguez (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva. Julio 2023 Volumen 2. Número Especial*. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/download/6468/5278/18576>
- Román y Huillca (2018) Los juegos recreativos y su influencia en las habilidades motoras básicas de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. Nro. 218 “Micaela Bastidas” Abancay – 2017. Universidad nacional micaela bastidas de Apurímac. <https://acortar.link/aklmLR>

- Rosales y Domínguez (2020). Intervención psicomotriz y diseños curriculares en educación infantil. Uhu.es Publicaciones. <https://acortar.link/OBcYSJ>
- Salazar (2018). Autonomía personal y salud infantil. Ic Editorial. <https://acortar.link/aS0T36>
- Sánchez (2021). *En clase sí se juega. Una guía práctica para utilizar y crear juegos en el aula.* Paídos Educación. <https://acortar.link/uRLg7X>
- Torres y Hernández (2019). *Etapa infantil y motricidad.* Wanceulen editorial. <https://n9.cl/isdxu>
- Vásquez (2021). *Aplicación de juegos recreativos en tiempos de pandemia para fortalecer las habilidades motrices básicas a estudiantes de los octavos años en la unidad educativa José miguel Leoro Vásquez* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. <https://n9.cl/c9llyp>
- Yovera (2021). *Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. Virgen del Carmen 503, Manzanares* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://n9.cl/9poez0>
- Yucra y Huaracha (2016). *Aplicación del “programa de juegos recreativos” para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I. E. “San Pedro Chanel” Cerro Colorado, Arequipa 2014.* [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Especial: Educación Inicial] <https://acortar.link/bJaxmB>
- Zambrano y Sánchez (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Revista científica dominio de las ciencias. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol 7, núm. 4, Agosto Especial 2021, pp. 336-355* <https://acortar.link/mUS8GM>
- Zurita, Pérez, Plata, Holguín y Cabeza (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta - Ecuador. *Revista científica Especializada En Ciencias De La Cultura Física Y Del Deporte*, 16(40), 16–30. Recuperado a partir de <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/52>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Oficio de aprobación y descripción de director del trabajo de integración curricular.

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Memorando N°: UNL-CEI-2023-042  
Loja, 13 de octubre de 2023

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.  
Para: Lic. Michellé Ivanova Akdean Riofrio, Mg. Sc.

Estimada  
DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.  
Ciudad: -

De mi consideración:

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Juegos recreativos y motricidad gruesa, en niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loalza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna Sría. Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente  
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA

  
Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

  
Loja - Ecuador  
*Cumplido  
13/10/2023*

Ciudad Universitaria "Gabriela Falsesi Figueira" Tel. 3545302-Loja Ecuador

## Anexo 2. Guía de actividades



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**Facultad de educación, el arte y la comunicación**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**MOVIENDO MI CUERPO, PARA CRECER FUERTE Y SANO**



**Autora:**

Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco

**LOJA – ECUADOR**

**2023**



## **1. Presentación**

El desarrollo de la motricidad gruesa no solo es fundamental para mantener la salud física, sino que también impacta positivamente en el desarrollo cognitivo y emocional de las personas.

Con el objetivo de difundir una variedad de juegos y actividades diseñadas específicamente para fomentar un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años, se ha elaborado esta guía. El propósito principal es promover el movimiento, el juego y la diversión, al mismo tiempo que se trabajan aspectos fundamentales del desarrollo físico y cognitivo. Esta guía busca convertirse en una herramienta útil y atractiva para ser incorporada en las actividades diarias dentro del entorno escolar.

Cada actividad proporcionará instrucciones claras y ofrecerá consejos prácticos para adaptar los ejercicios de acuerdo con las necesidades y habilidades de los participantes. Además, se hará hincapié en la importancia de crear un entorno seguro para llevar a cabo estas actividades, recomendando su realización en espacios amplios y al aire libre.

La presente guía está compuesta de 25 actividades donde se utilizará una metodología que fomente la participación activa, estimule la creatividad, promueva el trabajo en equipo, desarrolle habilidades sociales y proporcione un ambiente de aprendizaje divertido.

## **2. Evaluación**

A través de los resultados obtenidos en el pretest y determinando los problemas de motricidad gruesa, se ha elaborado una guía de actividades donde la evaluación será continua, registrada a través de la observación, siendo registrada a través de una lista de cotejo con los parámetros logrado y no logrado, la cual se realizará una vez culminada la actividad, la cual tiene una duración de una hora; además se utilizará un registro anecdótico donde se tomará apuntes específicos sobre la evaluación y madurez de los niños durante la intervención que permitirán verificar con el post test la efectividad de los juegos recreativos.

### **Aspectos a evaluar**

- Observar la capacidad del niño para mantenerse en equilibrio tanto estando quieto como al realizar movimientos como caminar sobre una línea, saltar en un pie o caminar en diferentes direcciones.
- Evaluar la habilidad del niño para coordinar movimientos grandes y controlar su cuerpo al realizar actividades como correr, saltar o lanzar una pelota.
- Observar cómo el niño utiliza su fuerza muscular al realizar actividades que requieren empujar, jalar, levantar.
- Evaluar la forma en que el niño se desplaza en diferentes situaciones, como correr, saltar, trepar escaleras, rodar o gatear.
- Observar cómo el niño participa en juegos que involucran movimientos corporales más complejos, como juegos de persecución, juegos de pelota, carreras, entre otros.
- Evaluar si el niño es consciente de su propio cuerpo y de cómo se mueve en el espacio, por ejemplo, siguiendo instrucciones que impliquen moverse en diferentes direcciones o imitar posturas específicas.
- Observar cómo el niño utiliza sus habilidades sensoriales junto con movimientos físicos, como atrapar una pelota, saltar obstáculos o imitar movimientos complejos.

### 3. Desarrollo de actividades

#### Actividad 1

#### Manos encantadas



*Nota.* La imagen muestra dos niñas jugando con pelotas. Fuente. Pinterest. <https://n9.cl/kzylu>

**Objetivo:** Coordinar de forma adecuada los movimientos utilizando las manos al manipular objetos redondos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos populares.

**Materiales:** Pelotas de colores, fuentes plásticas, vasos plásticos.

**Procedimiento:** Los niños cantan la canción “Brinca y para ya” (Anexo 1). Luego se forman parejas y se explica la actividad a realizar, colocando un vaso en cada una de las manos, a continuación, deben tomar de una fuente plástica una pelotita para traspasarla con sus manos a la otra fuente que está a su lado sin dejarla caer, esto se realiza con todos los niños, si se deja caer la pelotita pierde el juego. Para finalizar se coloca una ula ula en el centro del patio para que el niño lance dentro de ella, las pelotitas con sus manos.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Coordina de forma adecuada los movimientos utilizando las manos al manipular objetos redondos.	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 2

### Relevos con globos



*Nota.* La imagen muestra dos niños jugando con un globo. Fuente. Google. <https://acortar.link/PJHZHH>

**Objetivo:** Identificar partes del cuerpo en sí mismo y en los demás.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos tradicionales.

**Materiales:** Globos, cinta adhesiva, manzanas de fomix.

**Procedimiento:** Se empieza contándole una adivinanza Laura Sofia “Estrella de mar” (Anexo 2), los niños deberán escuchar e intentar dar solución a la adivinanza. Se formarán a los niños en pareja, formando dos grupos, a la señal deberá salir la primera pareja de cada grupo portando el globo con las partes del cuerpo que se le indique (frente, espalda, etc.) cuando lleguen al final del recorrido deberán darse la vuelta y repetir hasta llegar a donde sus compañeros para entregarle el globo y estos puedan salir. Para finalizar se realizará en el suelo con una cinta adhesiva un árbol, donde se coloca en las ramas manzanas de fomix, cada uno de los niños deberá ir pisando las líneas del dibujo e intentar no salirse ir subiendo por el tronco y ramas a recoger cada manzana y regresar a colocarlas en la cesta.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Identifica partes del cuerpo en sí mismo y en los demás.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

### Actividad 3

#### Batalla de dinosaurios



*Nota.* La imagen muestra a niños jugando con un pañuelo. Fuente. Google. <https://acortar.link/PJHZHH>

**Objetivo:** Mantener el cuerpo en equilibrio en diferentes posturas.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos tradicionales.

**Materiales:** Pañuelo

**Procedimiento:** Se inicia la actividad con la canción 'Vuela a la Luna' (Anexo 5), la cual incluye instrucciones que los niños deben seguirlas. Los niños serán divididos en dos grupos colocándose en cuclillas, cuando se dé la señal de inicio un grupo será designado como los 'jugadores con pañuelo', quienes deberán intentar derribar a los jugadores del otro grupo sin pañuelo, utilizando únicamente las palmas de las manos, sin agarrarse. Cuando un jugador derribe a otro, este último permanecerá en el suelo, mientras que el ganador buscará a otro participante para derribar. El equipo que logre derribar a todos sus adversarios será el ganador. Para concluir Se realizará el juego 'Simón dice', donde un participante actuará como 'Simón', dando órdenes a los demás. Se deben seguir las instrucciones iniciadas con 'Simón dice', como 'Simón dice: salta tres veces'. Todos obedecerán estas órdenes, asegurándose de actuar solo cuando comiencen con la frase 'Simón dice'.

LISTA DE COTEJO	
<b>Indicador de evaluación</b>	Mantiene el cuerpo en equilibrio en diferentes posturas.
	<b>Valoración</b>
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado
	No logrado

## Actividad 4

### El camino mágico



*Nota.* La imagen muestra a un niño pasando un camino de obstáculos. Fuente: Google. <https://n9.cl/o4p1w>

**Objetivo:** Mejorar la coordinación motora al caminar mediante obstáculos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de iniciación a habilidades deportivas.

**Materiales:** botellas plásticas, arena, pañuelos.

**Procedimiento:** "La actividad comienza con la canción 'Cosquillas' (Anexo 6), en la que los niños seguirán las instrucciones indicadas por la canción. Posteriormente, en un área amplia previamente designada, se dispondrá de un recorrido de obstáculos elaborado con botellas de plástico rellenas de arena u otro material. Los niños se organizarán en equipos de cinco jugadores, formando filas al inicio del trayecto. Cada miembro del equipo elegirá una canción distinta y se pondrá de acuerdo con el compañero que estará vendado, determinando qué dirección corresponde a cada canción. Por ejemplo: 'Galletas' indica derecha; 'Chocolate', izquierda, y así sucesivamente. El niño con los ojos vendados comenzará a recorrer lentamente el camino, siendo guiado por su compañero. Al inicio del juego, todos los jugadores tendrán cien puntos, pero derribar una botella restará diez puntos. Al final del recorrido, se contabilizarán los puntos restados debido a las botellas derribadas. Para concluir, se seguirá al líder en una serie de movimientos, como saltar, correr, entre otros. Los niños deberán imitar al líder y copiar sus acciones."

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Mejora la coordinación motora al caminar mediante obstáculos.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 5

### El globo rebelde



*Nota.* La imagen muestra a tres niños jugando con globos. Fuente. Google. <https://acortar.link/YXxGRG>

**Objetivo:** Estimular la coordinación de piernas a través de desplazamientos y manipulación de globos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de cooperación.

**Materiales:** Globos, cinta adhesiva.

**Procedimiento:** La actividad se inicia con la canción 'Cosquillas' (Anexo 9), en la que los niños seguirán las indicaciones que la canción les ofrece. Posteriormente, se formarán equipos donde los jugadores se tomarán de las manos para conformar un círculo. Dentro de este círculo, se lanzará un globo hacia el centro, y los jugadores deberán trabajar juntos para mantener el globo en el aire, sin soltarse y sin dejarlo caer, utilizando sus pies para mantenerlo en alto. Con el transcurso del tiempo, se añadirán más globos al juego para aumentar la dificultad y desafiar a los participantes. Finalizando con el juego de 'Salta las olas', el cual simula el acto de saltar olas en la playa. En el suelo se colocarán tiras de cinta adhesiva formando patrones ondulados. Los niños tendrán que saltar sobre estas 'olas', evitando tocarlas, con el objetivo de llegar al otro lado del 'mar' sin ser 'tocados' por las olas.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Estimula la coordinación de piernas a través de desplazamientos y manipulación de globos.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 6

### Pasa el bastón caliente



*Nota.* La imagen muestra a tres niños jugando con un bastón. Fuente. Google. <https://acortar.link/XxdWt1>

**Objetivo:** Mejorar la coordinación de piernas mediante movimientos de concentración y agilidad.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos populares.

**Materiales:** Cartulinas y marcadores.

**Procedimiento:** La dinámica comienza con la canción 'Cabeza, hombro, rodilla y pie' (Anexo 8), donde los niños deberán seguir las instrucciones que se presentan en la canción. Posteriormente, se formarán equipos con un mínimo de 5 jugadores cada uno. Los niños se colocarán en el suelo con las espaldas apoyadas y las piernas levantadas hacia arriba, uno detrás del otro. Se les colocará un bastoncillo de madera en los pies al primero de la fila, y este deberá pasarlo a los pies del compañero que está detrás de él. El objetivo es que el bastoncillo pase hasta el último pie sin caerse y sin ser tocado por otras partes del cuerpo, excepto desde las rodillas hacia abajo. En caso de no cumplir con estas instrucciones, se reiniciará la actividad desde el principio. El equipo que logre pasar el bastoncillo primero será el ganador. Para finalizar, se pedirá a los niños que caminen imitando diferentes animales, como un oso, un pato, un canguro o una serpiente.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Mejora la coordinación de piernas mediante movimientos de concentración y agilidad.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado



## Actividad 7

### Carrera de relevos



*Nota.* La imagen muestra dos niñas jugando a los relevos. Fuente. Google. <https://n9.cl/63s1o>

**Objetivo:** Estimular la coordinación y fuerza a través de circuitos de carrera.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos autóctonos.

**Materiales:** testigos, sacos

**Procedimiento:** Se empieza contándole una adivinanza Laura Sofía “Rana” (Anexo 21), donde los niños deberán escuchar e intentar dar solución a la adivinanza. Luego se organizará una carrera con obstáculos donde se dividen a los en equipos y se establece un punto de partida y llegada, cada niño debe correr alrededor o saltar cada obstáculo y luego pasárselo al siguiente compañero hasta terminar toda la trayectoria. Para finalizar se realizará una carrera de sacos donde cada niño en orden ira pasando, quien logre terminar la carrera sin caerse y en menos tiempo ganará.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Estimula la coordinación y fuerza a través de circuitos de carreras.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 8

### Pégale a la cola de la lagartija



*Nota.* La imagen muestra a una niña atrapando un balón. Fuente. Google. <https://n9.cl/2du2l>

**Objetivo:** Reforzar habilidades locomotoras y la coordinación de brazos y manos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos autóctonos.

**Materiales:** Un balón y un radio.

**Procedimiento:** Se empieza cantando la canción “La mané” (Anexo 4), donde los niños deberán realizar lo que la canción indica. Luego se realiza un círculo con los niños y se coloca en el centro a tres niños y uno de ellos tendrá un balón; el deberá lanzar el balón a uno del círculo, el cual deberá agarrar inmediatamente el balón, sus dos amigos deberán correr por el exterior del círculo, uno por la derecha y otro por la izquierda, tratando de llegar a su propio puesto antes que el otro. Quien llegue ultimo pierde y ocupa el puesto del lanzador en la mitad del círculo. Para finalizar sentaremos a todos los niños formando un círculo mientras suena una canción e irán pasando el balón, sin que los niños se den cuenta se detiene la música y el niño que tenga el balón en sus manos irá saliendo.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Refuerza habilidades locomotoras y reconoce el esquema corporal en otros.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 9

### Los túneles



*Nota.* La imagen muestra un niño pasando por un túnel de cartón. Fuente. Google. <https://n9.cl/e5q32>

**Objetivo:** Desarrollar de forma correcta la coordinación de los movimientos de manos, brazos y piernas mediante diferentes posturas.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos populares.

**Materiales:** Cajas de cartón, cartulinas, tijeras, lana, cinta.

**Procedimiento:** Se interpreta la canción “Chuchuwa” (Anexo 3), donde los niños deberán realizar los movimientos de la canción. Previamente se construirá tres túneles de cartón de diferentes tamaños (grande, mediano, pequeño), luego se invitará a los niños de forma ordenada a pasar por los túneles adoptando diferentes posturas: en cunclillas, de lado, arrastrándose, boca arriba, boca abajo, gateando, realizando una competencia en grupos, iniciando su relevo cuando llegue a la meta. Para finalizar los niños caminarán por el contorno de diferentes figuras geométricas manteniendo el equilibrio.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Desarrolla de forma correcta la coordinación de los movimientos de manos, brazos y piernas mediante diferentes posturas.	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 10

### ¿Cómo lo hace mi gemelo?



*Nota.* La imagen muestra a un niño viéndose en un espejo. Fuente. Google. <https://acortar.link/Tf3NAY>

**Objetivo:** Potenciar el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo a través de un espejo.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos sensoriales.

**Materiales:** Espejo grande, silla, caja con tapa, objetos pequeños, cinta o cordón, cucharas, huevos de plástico.

**Procedimiento:** La actividad comienza con la canción 'El marinero baila' (Anexo 10), en la que los niños seguirán las indicaciones que la canción presenta. Posteriormente, se procederá a colocar una caja y su tapa sobre una silla, junto con los objetos previamente reunidos que deben caber dentro de la caja. La silla se ubicará a aproximadamente un metro de distancia del espejo. El niño se posicionará frente al espejo, de perfil, mirándose a sí mismo en el reflejo. El desafío consistirá en colocar los objetos en el interior de la caja, cerrarla con la tapa y asegurarla con cinta adhesiva o cordón, todo ello mientras el niño se observa en el espejo. Finalizando la actividad, se llevará a cabo una carrera de relevos con cucharas y huevos. Se entregará un huevo (puede ser de plástico o madera) en una cuchara a cada niño, quienes deberán sujetarlo con la boca. Luego, se organizará una carrera de relevos en la que los niños correrán con el huevo en la cuchara sostenida por la boca, evitando que se caiga durante el recorrido."

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Potencia el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo a través de un espejo.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 11

### El niño araña



*Nota.* La imagen muestra a un niño tejiendo una telaraña. Fuente. Google. <https://acortar.link/MBKTKo>

**Objetivo:** Incrementar la estabilidad y la agilidad al trasladarse con obstáculos en un determinado lugar.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de destreza de adaptación.

**Materiales:** Ovillo de lana, cinta

**Procedimiento:** Se empieza contando la fábula “El baile de los animales” (Anexo 11), donde los niños deberán realizar lo que la canción indica. Luego con el ovillo de lana se parte sujetando de un objeto grande que se encuentre en el centro del área de juego, se empieza a tejer una telaraña con los niños, la cual pasará por las patas de los asientos, por encima de mesas, o cualquier objeto que se encuentre dentro del salón y en distintas alturas, siempre volviendo al centro como si fuera una telaraña, luego los niños en forma ordenada pasarán por la telaraña sin quedarse enredados. Para finalizar se realizará una carrera de tres piernas, para esto se divide a los niños en parejas y pídeles que se pongan de pie uno al lado del otro, atando las piernas de los niños en los tobillos para que tengan que correr juntos como si tuvieran tres piernas. Organiza una carrera y observa cómo trabajan juntos para llegar a la línea de meta.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Incrementa la estabilidad y la agilidad al trasladarse con obstáculos en un determinado lugar.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 12

### El niño bomba



*Nota.* La imagen muestra globos con partes del rostro humano. **Fuente.** Pinterest. <https://acortar.link/VqTq8k>

**Objetivo:** Fortalecer el conocimiento del esquema corporal a través de material didáctico.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos sensoriales.

**Materiales:** Globos, tijeras, lana, botones, cartulinas, lápiz y fichas pedagógicas con partes del rostro humano, cartulinas.

**Procedimiento:** Se empieza contando la fábula “El perro y su reflejo” (Anexo 12), donde los niños escuchar y comentar una reflexión, luego debemos inflar los globos, les explicamos la actividad a los niños, entregamos las tijeras y recortamos cada una de las partes del rostro, una vez recortadas, les entregamos los globos hinchados y se les indica que cada uno arme su propio niño, pegando cada una de sus partes y accesorios que desee elaborar. Para finalizar le entregaremos a cada niño una cartulina en la cual deberá dibujar su silueta con cada parte de su cuerpo.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece el conocimiento del esquema corporal a través de material didáctico.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 13

### Los policías en acción.



*Nota.* La imagen muestra a dos niños que están espalda con espalda. Fuente. Google.  
<https://acortar.link/zgaHB7>

**Objetivo:** Fortalecer el reconocimiento de esquema corporal en sí mismo y en otros.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de cooperación.

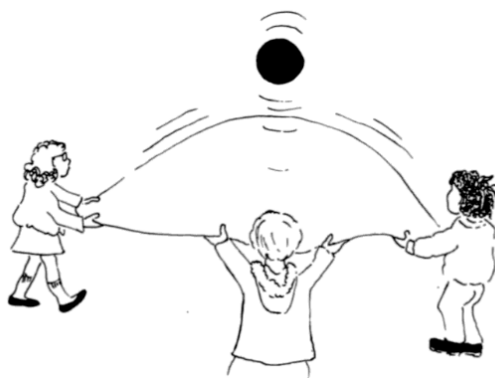
**Materiales:** Bandas de colores, tiza, balón.

**Procedimiento:** Se empieza contando la fábula del “El león y el mosquito” (Anexo 13), donde los niños deberán escuchar y comentar una reflexión, se divide el grupo en parejas de altura y peso similar, las cuales se sitúan contra espalda y se entrecruzan los brazos, una pareja será denominada como los policías que lleven las bandas de colores con el objetivo, después de la señal de “ahora” se empezarán a correr por todo el salón intentando atrapar a las demás parejas, deberán ponerse las bandas y hacer de policías en el caso que alguna pareja llegue hacer atrapadas y continuar la actividad hasta que todas las parejas sean atrapadas. Para finalizar marcamos líneas con una tiza y con un balón sin que se separen los pies del balón conduciremos hasta terminar la línea.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo y en otros.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 14

### Los niños al rescate



*Nota.* La imagen muestra a dos niños que están espalda con espalda. Fuente. Google libros.

<https://acortar.link/zQITj4>

**Objetivo.** Mejorar la locomoción y la coordinación de brazos al caminar con la finalidad de no dejar caer objetos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos motores.

**Materiales:** Mantel, tizas, balón. Tizas

**Procedimiento:** "La actividad comienza con la narración de la fábula 'Tío Tigre y Tío Conejo' (Anexo 14), donde se invita a los niños a escuchar y reflexionar sobre la historia. Después, se trazan líneas en zizag con tiza en el suelo. El grupo se divide en parejas que participarán en orden. A cada pareja se le proporciona un mantel y un balón. Su desafío será trasladar el balón siguiendo las líneas dibujadas en el suelo utilizando únicamente el mantel. La pareja que complete el recorrido en el menor tiempo posible será la ganadora de la actividad. Para concluir, se dibujará una rayuela en el suelo. Los niños deberán ejecutar el juego tratando de mantener el equilibrio y siguiendo las reglas establecidas para jugar, evitando caerse mientras avanzan en las casillas."

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Mejora la locomoción y la coordinación de brazos al caminar con la finalidad de no dejar caer objetos.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado



## Actividad 15

### Guerra de soldados



*Nota.* La imagen muestra a un grupo de niños halando una soga. Fuente. Google. <https://acortar.link/QxRDcl>

**Objetivo.** Fortalecer la coordinación de manos y brazos utilizando la fuerza.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de cooperación.

**Materiales:** Una soga, tiza, pañuelo

**Procedimiento:** La actividad comienza con la narración de la fábula 'La cigarra y la hormiga' (Anexo 15), invitando a los niños a escuchar atentamente y reflexionar sobre la moraleja de la historia. Luego, se dividen a los niños en dos equipos con un número igual de jugadores. Cada equipo sostiene un extremo de una soga y se marca una línea en el suelo que divide el área en dos. Un pañuelo se coloca en el centro de la cuerda. Al dar la señal de inicio, ambos equipos tiran de la soga en direcciones opuestas intentando que los jugadores del equipo contrario sobrepasen la línea central. El equipo que logre hacer cruzar la línea a sus oponentes será el ganador de esta dinámica. Finalmente, se llevará a cabo el juego de 'estatuas musicales'. Durante esta actividad, los niños bailarían al son de la música. Cuando la música se detenga, todos deben congelarse en una posición, convirtiéndose en 'estatuas'. Aquellos que se muevan o cambien de posición serán eliminados del juego. El objetivo es mantenerse en la posición más creativa o extraña posible al momento de detenerse la música.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Fortalece la coordinación de manos y brazos utilizando la fuerza.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 16

### Los aplausos



*Nota.* La imagen muestra a dos niños aplaudiendo. Fuente. Google. <https://acortar.link/kXspXd>

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación en manos mediante la comprensión auditiva.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Aros, plantillas de huellas.

**Procedimiento:** Se empieza contándole a los niños en cuento de la “Gallinita roja” (Anexo 16), donde los niños deberán escuchar y comentar que pasó en el cuento, luego una persona debe decir palabras relacionadas entre sí o de la misma categoría. Por ejemplo: si comienza a decir colores: rojo, azul, amarillo, etc, los niños deben aplaudir cada vez que las menciona, en un determinado momento se deberá decir una palabra que no esté relacionada, por ejemplo: carretilla y si alguno de los niños aplaude, pierde y tendrá que cumplir con una penitencia divertida propuesta por sus compañeros de aula. Para finalizar se necesitará las plantillas de huellas las cuales deberán ser de distintos colores, las ubicaremos dentro y fuera de los aros formando un circuito, donde los niños deberán seguir la secuencia que indica, saltando de un aro al otro.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Desarrolla la coordinación en manos mediante la comprensión auditiva.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 17

### Pisando papeles



*Nota.* La imagen muestra a niños saltando en hojas. Fuente. Google. <https://acortar.link/wFHx2O>

**Objetivo:** Mejorar su resistencia física, agilidad y fuerza a través de saltos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos motores.

**Materiales:** Hojas o cartulinas de colore, botellas plásticas, arena

**Procedimiento:** Se empieza contándole a los niños en cuento del “Enano saltarín” (Anexo 17), donde los niños deberán escuchar y comentar que pasó en el cuento. Luego una persona debe esparcir por todo el suelo un montón de hojas para que los niños atraviesen de un extremo a otro, saltando de hoja en hoja, sin que los pies toquen el suelo, a medida que vayan saltando se puede separar los papeles cada vez más para aumentar la dificultad del juego. Para finalizar se realizará un juego de bolos donde los niños deberán formar equipos de cinco jugadores y deberán intentar derribar todos los bolos, el equipo que lo logre más rápido gana.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Mejora su resistencia física, agilidad y fuerza a través de saltos.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 18

### Las escondidas al revés



*Nota.* La imagen muestra dos niñas jugando a las escondidas. Fuente. Google. <https://acortar.link/d7E689>

**Objetivo:** Estimular la capacidad de ejecutar posiciones con el fin de encontrar un lugar donde esconderse.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos sociales.

**Materiales:** Hojas o cartulinas de colore, botellas plásticas, arena

**Procedimiento:** La actividad inicia con la narración del cuento 'El Zapatero y los duendes' (Anexo 18), invitando a los niños a escuchar atentamente y luego a comentar sobre lo que sucedió en el cuento. Posteriormente, se reúnen todos los niños y se elige a uno para que sea el primero en esconderse. Mientras este niño busca un lugar para ocultarse, los demás participantes dan la vuelta y se tapan los ojos, contando hasta veinte para que el niño tenga tiempo de encontrar un buen escondite. Después de finalizar el conteo, todos los niños intentan buscar al niño escondido. Cuando alguien lo encuentra, en lugar de descubrirlo y avisar a los demás, se esconde junto a él. Este proceso continúa sucesivamente hasta que solo quede un niño buscando a los demás. Para finalizar, se llevarán a cabo destrezas de lanzamiento. Los niños deberán lanzar objetos pequeños que no rueden hacia los círculos de cartulina en el suelo, desde una distancia de metro y medio. El desafío consiste en lograr que los objetos lancen a los círculos de cartulina sin salirse de su forma.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Estimula la capacidad de ejecutar posiciones con el fin de encontrar un lugar donde esconderse.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 19

### Laberintos desconocidos



*Nota.* La imagen muestra dos. Fuente. Google. <https://acortar.link/d7E689>

**Objetivo:** Estimular la coordinación de manos y piernas a través del traslado de objetos. **Tipo de juego recreativo:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** cinta adhesiva, balón.

**Procedimiento:** Se empieza contándole una adivinanza Laura Sofía “Murciélago” (Anexo 19), donde los niños deberán escuchar e intentar dar solución a la adivinanza. Con anticipación se deberá dibujar un laberinto con cinta que no presente tanta dificultad, donde cada uno de los niños deberán con un balón pequeño intentar resolverlo, quien lo logre ganará. Para finalizar se realizará la actividad de vestidos invisibles la cual consiste en que cada uno de los niños pasará al frente y se vista imaginativamente con una serie de prendas: sombrero, pantalones, faldas, calcetines, entre otros, de forma que cada uno intente descubrir la prenda que se está poniendo.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Estimula la coordinación de manos y piernas a través del traslado de objetos.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 20

### La balsa



*Nota.* La imagen muestra un niño manteniendo el equilibrio. Fuente. Google. <https://acortar.link/PJHZHH>

**Objetivo:** Experimentar situaciones de equilibrio con diferentes superficies.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos motores.

**Materiales:** Hojas de periódico, tacos de madera.

**Procedimiento:** La actividad comienza con la narración de la leyenda del 'Rayo de fuego' (Anexo 20), donde se invita a los niños a escuchar atentamente y luego a comentar sobre lo sucedido en la historia. Después, se formarán varios equipos. Uno de los miembros asumirá el papel de náufrago y estará de pie sobre un taco, bajo el cual se colocará una hoja de periódico simulando una balsa. El resto de los compañeros serán tiburones y su objetivo será arrancar trozos de papel a la balsa del náufrago sin ser capturados por él. Los tiburones deberán mantenerse en una pierna, pudiendo apoyar una mano en el suelo al intentar arrancar la hoja. Si un tiburón es atrapado por el náufrago, será eliminado de la partida. El juego continúa hasta que la balsa sea destruida o se hayan capturado a todos los tiburones. Para finalizar, se llevará a cabo una actividad imaginativa en la que se simula haber sido convertidos en gigantes por una bruja. Los niños se comportarán como gigantes, dando pasos gigantes, levantando exageradamente los pies, realizando movimientos lentos y gestos amplios, moviendo exageradamente la boca al hablar y comunicándose como si fueran gigantes.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Experimenta situaciones de equilibrio con diferentes superficies.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 21

### El tiro pichón



*Nota.* La imagen muestra a un niño manteniendo el equilibrio en un taco de madera. Fuente. Google.  
<https://acortar.link/PJHZHH>

**Objetivo:** Controlar el cuerpo en situaciones que provoquen desequilibrio postural.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Pelotas de espuma flex, tacos de madera

**Procedimiento:** "La actividad se inicia con la canción 'El baile de la ranita' (Anexo 7), en la que los niños seguirán las indicaciones que se presentan en la canción. Los niños serán divididos en tres grupos y se colocarán formando una línea recta. A una distancia de aproximadamente 4 o 5 metros, se ubicará un taco de madera donde un estudiante del equipo número uno deberá subirse. Cuando se dé la señal, los equipos restantes intentarán derribar al estudiante del taco usando una pelota, mientras que este último tratará de esquivar los lanzamientos sin caerse del taco. Para finalizar, se llevará a cabo el juego de 'pelota contra la pared'. Se marcará una línea en una pared, y los niños lanzarán una pelota contra la misma para luego intentar atraparla al rebotar. Se puede variar la distancia y la altura para aumentar el nivel de desafío si se desea."

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Controla el cuerpo en situaciones que provoquen desequilibrio postural.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 22

### Las minas



*Nota.* La imagen muestra una niña saltando. Fuente. Google. <https://n9.cl/m1nar>

**Objetivo:** Estimular su equilibrio y coordinación a través de saltos en señales sobre el suelo.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de destreza de adaptación.

**Materiales:** cinta adhesiva, pintura, pliego de cartulina

**Procedimiento:** Se empieza contándole una adivinanza Laura Sofía “Ratón” (Anexo 22), donde los niños deberán escuchar e intentar dar solución a la adivinanza. Luego con una cinta adhesiva de diferentes colores, dibuja cruces en el suelo y empezamos el juego. Primero sólo podemos ir de un sitio a otro saltando por las blancas, luego por las rojas, después podemos pisar todas menos las negras. Para finalizar se realizará pinturas con los pies, colocamos pintura en la planta de los pies de los niños y dejamos volar su imaginación, mencionándoles que la única regla es que lo realicen saltando.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Estimula su equilibrio y coordinación a través de saltos en señales sobre el suelo.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado



## Actividad 23

### Amigos a correr



*Nota.* La imagen muestra a una niña con un balón. Fuente. Google. <https://n9.cl/2du21>

**Objetivo:** Desarrollar la locomoción mediante desplazamientos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de destreza de adaptación.

**Materiales:** Un balón, plantillas con las siluetas de huellas o pisadas.

**Procedimiento:** Se empieza cantando la canción “Soy una taza” (Anexo 23), donde los niños deberán realizar lo que la canción indica. Luego se realiza un círculo con los niños y se coloca en el centro a tres niños y uno de ellos tendrá un balón; el deberá lanzar el balón a uno del círculo, el cual deberá agarrar inmediatamente el balón, sus dos amigos deberán correr por el exterior del círculo, uno por la derecha y otro por la izquierda, tratando de llegar a su propio puesto antes que el otro. Quien llegue último pierde y ocupa el puesto del lanzador en la mitad del círculo. Para finalizar se trabajará el juego de las huellas, el cual consiste en elaborar plantillas con las siluetas de huellas o pisadas combinadas para ver si alcanza a superar el circuito de poca dificultad e ir cambiando de posición.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Desarrolla la locomoción mediante desplazamientos.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Actividad 24

### El camino saltarín



*Nota.* La imagen muestra dos niñas jugando. Fuente. Google. <https://n9.cl/h8c7k>

**Objetivo:** Reaccionar ante situaciones que provoquen desequilibrio postural.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos de iniciación a habilidades deportivas.

**Materiales:** Tapas de cartones, objetos, pelota

**Procedimiento:** Se empieza contándole una adivinanza Laura Sofía “Luciérnaga” (Anexo 24), donde los niños deberán escuchar e intentar dar solución a la adivinanza. Luego organizaremos a los niños en una fila donde les entregaremos a cada uno una tapa de cartón, al primer niño también se le entregará un objeto al cual ayudaremos a pasar el camino lanzándolo hacia la tapa del otro jugador y así sucesivamente hasta llegar al último niño. Para finalizar se organizarán a los niños en pareja donde se les entregará un balón el cual uno de los dos niños deberá hacerlo rebotar en el piso con la intención que el otro jugador lo agarre después del rebote, quien no agarre el balón y lo deje caer pierde.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Reacciona ante situaciones que provoquen desequilibrio postural.	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 25

### En busca del tesoro



*Nota.* La imagen muestra a tres niños en busca de un tesoro. Fuente. Google. <https://acortar.link/P3Qk09>

**Objetivo:** Promover habilidades de locomoción a través de la búsqueda de objetos.

**Tipo de juego recreativo:** Juegos sociales.

**Materiales:** objeto, sillas, parlante

**Procedimiento:** La actividad comienza con la presentación de una adivinanza, en este caso, la de Laura Sofía sobre la 'Pera' (Anexo 25). Los niños serán invitados a escuchar atentamente e intentar adivinar la solución a la adivinanza planteada. Después, se formará un círculo con los niños y uno de ellos será designado como el guardián del tesoro. Este niño se situará en el centro del círculo y simulará estar dormido. Cuando el encargado de la actividad dé una señal, todos los niños se acercarán hacia el tesoro saltando en un solo pie. El niño en el centro del círculo levantará repentinamente la cabeza y todos deberán quedarse quietos como estatuas. El niño que se mueva pasará a ser el guardián del tesoro, y el juego continuará hasta que otro niño logre llegar al centro y tomar el tesoro. Para finalizar, se realizará el juego de las sillas. Se colocarán sillas para cada participante formando un circuito, pero habrá una silla menos que participantes. Mientras suena la música, los niños bailarán alrededor de las sillas en fila. Cuando la música se detenga, buscarán rápidamente una silla vacía para sentarse; quien no logre encontrar silla quedará fuera del juego.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Promueve habilidades de locomoción a través de la búsqueda de objetos.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado

## Anexos:

### BRINCA Y PARA YA

Vamos amigos a bailar y como conejo  
deberás saltar y congelado te quedarás,  
brinca y para ya, con el pie derecho  
saltaras,  
luego tu nariz deberás tocar, con el pie  
derecho brincarás,  
congelado te quedarás,  
con el pie izquierdo saltaras mientras tu  
cabeza tocaras,  
con el pie izquierdo brincarás,  
congelado te quedarás,  
a brincar, a parar, a brincar, a parar,  
con ambos pies deberás brincar,  
como una gallina deberás girar,  
con ambos pies deberás saltar,  
congelado te quedarás,  
a brincar, a parar, a brincar, a parar, a  
brincar, a parar,  
listos todo el mundo vamos a jugar,  
deberás brincar y podrás saltar,  
luego congelado te quedarás,  
vamos a brincar y a parar,  
ahora ya lo puedes jugar, a parar.

### SOY UNA TAZA

Taza, tetera, cuchara, cucharón  
plato hondo, plato llano, cuchillito,  
tenedor  
salero, azucarero, batidora, olla express  
Taza, tetera, cuchara, cucharón  
plato hondo, plato llano, cuchillito,  
tenedor  
salero, azucarero, batidora, olla express  
Soy una taza, una tetera  
una cuchara y un cucharón  
un plato hondo, un plato llano  
un cuchillito y un tenedor  
Soy un salero, azucarero  
la batidora y una olla express  
Chu chu  
Taza, tetera, cuchara, cucharón  
plato hondo, plato llano, cuchillito,  
tenedor  
salero, azucarero, batidora, olla express  
Taza, tetera, cuchara, cucharón  
plato hondo, plato llano, cuchillito,  
tenedor  
salero, azucarero, batidora, olla express  
Soy una taza, una tetera  
una cuchara y un cucharón  
un plato hondo, un plato llano  
un cuchillito y un tenedor  
Soy un salero, azucarero  
la batidora y una olla express  
Soy una taza, una tetera

## CHUCHUWA

Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Puño cerrado  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Puño cerrado  
Dedo hacia arriba  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Puño cerrado  
Dedo hacia arriba  
Hombro fruncido  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa

Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Puño cerrado  
Dedo hacia arriba  
Hombro fruncido  
Cabeza hacia atrás  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Puño cerrado  
Dedo hacia arriba  
Hombro fruncido  
Cabeza hacia atrás  
Cola hacia atrás  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Chuchuwa, chuchuwa  
Chuchuwa-wa-wa  
Compañía  
Brazo extendido  
Puño cerrado  
Dedo hacia arriba

## LA MANÉ

Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Doña Pepa y don Manuel  
La mané se irá poniendo  
Donde vaya yo diciendo  
Donde vaya yo diciendo  
La mané se va a poner  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile todo el mundo  
Con el perro de Facundo  
Con el gato de la Inés  
Una mané (una mané)  
En la orejé (en la orejé)  
Y la otra mané (y la otra mané)  
En el otra orejé  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Doña Pepa y don Manuel  
La mané se irá poniendo  
Donde vaya yo diciendo  
Donde vaya yo diciendo  
La mané se va a poner  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile todo el mundo  
Con el perro de Facundo  
Con el gato de la Inés  
Una mané (una mané)  
En la naricé (en la naricé)  
Y la otra mané (y la otra mané)  
En naricé de tu parejé  
Que lo baile, que lo baile

Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile todo el mundo  
Con el perro de Facundo  
Con el gato de la Inés  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile todo el mundo  
Con el perro de Facundo  
Con el gato de la Inés  
Una mané (una mané)  
En la caderé (en la caderé)  
Y la otra mané (y la otra mané)  
Rascándose la cabecé  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Doña Pepa y don Manuel  
La mané se irá poniendo  
Donde vaya yo diciendo  
Donde vaya yo diciendo  
La mané se va a poner  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile todo el mundo  
Con el perro de Facundo  
Con el gato de la Inés  
Levantá la rodillé (levantá la rodillé)  
Poner el codé (poner el codé)  
Abrir la mané (abrir la mané)  
En la naricé haciendo burlé  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Que lo baile, que lo baile  
Doña Pepa y don Manuel  
La mané se irá poniendo

## VUELA LA LUNA

Suena la una, vuela la luna (bis),  
vuela la luna, vuela la luna.

Suenan las dos, diciéndote adiós  
(bis),  
diciéndote adiós, vuela la luna.

Suenan las tres, doy vueltas al revés  
(bis),  
doy vueltas al revés, diciéndote  
adiós...

Suenan las cuatro, ya somos patos  
(bis),  
ya somos patos, doy vueltas al  
revés...

Suenan las cinco, pegando un  
brinco (bis),  
pegando un brinco, ya somos  
patos...

Suenan las seis, un beso te daré  
(bis),  
un beso te daré, pegando un  
brinco...

Suenan las siete, pago el billete

## COSQUILLAS

Cosquillas, cosquillas

A las nubes les hago cosquillas

Una vuelta y voy a aplaudir

Y ahora te hago cosquillas a ti.

No hay nada mejor que hacer reír

Traigo una cosquilla para ti

Busca la alegría, vive cada día

Siente tu corazón latir.

Cada día cuando sale el sol

Siempre está naciendo una flor

Desde las rodillas, suben las

cosquillas

Cuando florece el amor.

Cosquillas, cosquillas

A las nubes les hago cosquillas

Una vuelta y voy a aplaudir

Y ahora te hago cosquillas a ti.

No hay nada mejor que hacer reír

Traigo una cosquilla para ti

Busca la alegría, vive cada día

Siente tu corazón latir.

Cada día cuando sale el sol

Siempre está naciendo una flor

Desde las rodillas, suben las

cosquillas

Cuando florece el amor.

Cosquillas, cosquillas

A las nubes les hago cosquillas

Una vuelta y voy a aplaudir

Y ahora te hago cosquillas a ti.

Cosquillas, cosquillas

A las nubes les hago cosquillas

## EL BAILE DE LA RANITA

Este es el baile de la ranita  
Brinca, brinca y levanta la manita  
Sacude, sacude la cinturita  
Pega un brinco ya, un, dos, tres

Yo tengo una ranita  
Que cuando oye musiquita  
Ella baila meneando  
Suavecito la colita  
Y brinca pa' un lado  
Y brinca pa'l otro  
Se mueve con un ritmo bien sabroso  
Se empieza a medio alocar  
Dando vueltas ella empieza a saltar

Este es el baile de la ranita  
Brinca, brinca y levanta la manita  
Sacude, sacude la cinturita  
Pega un brinco ya, un, dos, tres

Este es el baile de la ranita  
Brinca, brinca y levanta la manita  
Sacude, sacude la cinturita  
Pega un brinco ya, un, dos, tres

Pa'arriba, pa'abajo  
Pa'un lao, pa'l otro

Yo tengo una ranita  
Que cuando oye musiquita  
Ella baila meneando

Este es el baile de la ranita  
Brinca, brinca y levanta la manita  
Sacude, sacude la cinturita  
Pega un brinco ya, un, dos, tres

Pa'arriba, pa'abajo  
Pa'un lao, pa'l otro



## CABEZA, HOMBRO, RODILLA Y PIE

Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Ojos, orejas, boca y nariz  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Ojos, orejas, boca y nariz  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Cabeza, hombro, rodilla y pie  
Ojos, orejas, boca y nariz  
Cabeza, hombro, rodilla y pie

## JOSEFINA LA GALLINA

Josefina la gallina es muy fina es  
muy fina  
pero cuando escucha esta canción, se  
me pone malulina  
Josefina la gallina es muy fina es muy  
fina  
pero cuando escucha esta canción, se  
me pone malulina  
y corre corre corre corre  
y salta salta salta salta  
y gira gira gira gira  
y vuela vuela vuela vuela  
y corre corre corre corre

## EL MARINERO BAILA

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con el dedo

Con el dedo, dedo, dedo, así baila el  
marinero

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con la mano

Con la mano, mano, mano  
Con el dedo, dedo, dedo, así baila el  
marinero

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con el codo

Con el codo, codo, codo  
Con la mano, mano, mano  
Con el dedo, dedo, dedo, así baila el  
marinero

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con el hombro

Con el hombro, hombro, hombro  
Con el codo, codo, codo  
Con la mano, mano, mano  
Con el dedo, dedo, dedo, así baila el  
marinero

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con la cabeza

Con la cabeza, cabeza, cabeza  
Con el hombro, hombro, hombro  
Con el codo, codo, codo  
Con la mano, mano, mano  
Con el dedo, dedo, dedo, así baila el  
marinero

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con la rodilla

Con la rodilla, rodilla, rodilla

Con la cola, cola, cola

Con la cabeza, cabeza, cabeza

Con el hombro, hombro, hombro

Con el codo, codo, codo

Con la mano, mano, mano

Con el dedo, dedo, dedo, así baila el  
marinero

El marinero baila, baila, baila, baila

El marinero baila, baila con el pie

Con el pie, pie, pie

Con la rodilla, rodilla, rodilla

Con la cola, cola, cola

Con la cabeza, cabeza, cabeza

## EL BAILE DE LOS ANIMALES

A ver, a ver, en este baile  
El cocodrilo camina hacia adelante  
El elefante camina hacia atrás  
El pollito camina hacia un costado  
Y yo, en bicicleta, voy para el otro lado  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el  
costado  
Y yo, en mi bicicleta, voy para el otro  
lado  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el  
costado  
Y yo, en mi bicicleta, voy para el otro  
lado  
Y ahora lo vamos a hacer saltando en  
un pie  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el  
costado  
Y yo, en mi bicicleta, voy para el otro  
lado  
Y ahora lo vamos a hacer  
agachaditos

Y ahora, sacudiendo mucho el  
cuerpito  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el  
costado  
Y yo, en mi bicicleta, voy para el  
otro lado  
Y ahora, saltando en los dos pies  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el  
costado  
Y yo, en mi bicicleta, voy para el  
otro lado  
Y ahora, los movimientos muy  
exagerados, ¡vamos!  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el  
costado  
Y yo, en mi bicicleta, voy para el  
otro lado (¡más rápido!)  
El cocodrilo Dante camina hacia  
adelante  
El elefante Blas camina hacia atrás  
El pollito Lalo camina hacia el

## EL PERRO Y SU REFLEJO

Un perro muy hambriento caminaba de aquí para allá buscando algo para comer, hasta que un carnicero le tiró un hueso. Llevando el hueso en el hocico, tuvo que cruzar un río. Al mirar su reflejo en el agua creyó ver a otro perro con un hueso más grande que el suyo, así que intentó arrebatárselo de un solo mordisco. Pero cuando abrió el hocico, el hueso que llevaba cayó al río y se lo llevó la corriente. Muy triste quedó aquel perro al darse cuenta de que había soltado algo que era real por perseguir lo que solo era un reflejo.

Moraleja: Valora lo que tienes y no lo pierdas por envidiar a los demás.

## EL LEON Y EL MOSQUITO

Un león descansaba bajo la sombra de un frondoso árbol cuando un mosquito pasó zumbando a su alrededor. Enfurecido, el león le dijo al mosquito:

—¿Cómo te atreves a acercarte tanto? Vete, o te destruiré con mis garras.

Sin embargo, el mosquito era muy jactancioso y conocía bien sus propias habilidades y las ventajas de su diminuto tamaño.

—¡No te tengo miedo! —exclamó el mosquito—. Puedes ser mucho más fuerte que yo, pero tus afilados dientes y garras no me harán el menor daño. Para comprobarlo, te desafío a un combate.

En ese momento, el mosquito atacó al león picándolo en la nariz, las orejas y la cola. El león, aún más enfurecido a causa del dolor, intentó atrapar al mosquito, pero terminó lastimándose gravemente con sus garras.

Lleno de orgullo, el mosquito comenzó a volar sin mirar hacia a donde iba. Fue de esta manera que tropezó con una telaraña y quedó atrapado entre los hilos de seda. Entonces, se dijo entre lamentos:

– Qué triste es mi final; vencer al rey de todas las bestias y acabar devorado por una insignificante araña.

## TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO

Una calurosa mañana, se encontraba Tío Conejo recolectando zanahorias para el almuerzo. De repente, escuchó un rugido aterrador: ¡era Tío Tigre!

—¡Ajá, Tío Conejo! —dijo el felino—. No tienes escapatoria, pronto te convertirás en un delicioso bocadillo.

En ese instante, Tío Conejo notó unas piedras muy grandes en lo alto de la colina e ideó un plan.

—Puede que yo sea un delicioso bocadillo, pero estoy muy flaquito —dijo Tío Conejo—. Mira hacia la cima de la colina, ahí tengo mis vacas y te puedo traer una. ¿Por qué conformarte con un pequeño bocadillo, cuando puedes darte un gran banquete?

Como Tío Tigre se encontraba de cara al sol, no podía ver con claridad y aceptó la propuesta. Entonces le permitió a Tío Conejo ir colina arriba mientras él esperaba abajo.

Al llegar a la cima de la colina, Tío Conejo gritó:

—Abre bien los brazos Tío Tigre, estoy arreando la vaca más gordita.

Entonces, Tío Conejo se acercó a la piedra más grande y la empujó con todas sus fuerzas. La piedra rodó rápidamente.

Tío Tigre estaba tan emocionado que no vio la enorme piedra que lo aplastó, dejándolo adolorido por meses.

Tío Conejo huyó saltando de alegría.

Moraleja: Más vale ser astuto que fuerte.

## LA CIGARRA Y LA HORMIGA

Durante todo un verano, una cigarra se dedicó a cantar y a jugar sin preocuparse por nada. Un día, vio pasar a una hormiga con un enorme grano de trigo para almacenarlo en su hormiguero.

La cigarra, no contenta con cantar y jugar, decidió burlarse de la hormiga y le dijo:

—¡Qué aburrida eres!, deja de trabajar y dedícate a disfrutar.

La hormiga, que siempre veía a la cigarra descansando, respondió:

—Estoy guardando provisiones para cuando llegue el invierno, te aconsejo que hagas lo mismo.

—Pues yo no voy a preocuparme por nada —dijo la cigarra—, por ahora tengo todo lo que necesito.

Y continuó cantando y jugando.

El invierno no tardó en llegar y la cigarra no encontraba comida por ningún lado. Desesperada, fue a tocar la puerta de la hormiga y le pidió algo de comer:

—¿Qué hiciste tú en el verano mientras yo trabajaba? —preguntó la hormiga.

—Andaba cantando y jugando —contestó la cigarra.

—Pues si cantabas y jugabas en verano —repuso la hormiga—, sigue cantando y jugando en el invierno.

Dicho esto, cerró la puerta.

La cigarra aprendió a no burlarse de los demás y a trabajar con disciplina.

Moraleja: Para disfrutar, primero tienes que trabajar.

## EL ENANO SALTARÍN

Había una vez un viejo carpintero que quería impresionar al rey. Al no poseer una fortuna, le dijo al rey que su hija hilaba tan bien que podía convertir paja en oro. Después de escuchar esto, el rey convocó a la joven al palacio y la encerró en una habitación llena de paja.

—Aquí tienes una rueca y un carrete. Convierte esta paja en oro o te quedarás en esta habitación para siempre —dijo.

La hija del carpintero no sabía qué hacer. Convertir paja en oro no era una de sus habilidades.

Mientras lloraba, apareció un enano estafalario y le preguntó qué sucedía.

El enano le ofreció convertir la paja en oro a cambio de su collar. La joven le entregó el collar y la criatura convirtió la paja en hilos de oro.

Al día siguiente, el rey se alegró al encontrar la habitación llena de oro. Entonces, llevó a la hija del carpintero a una habitación más grande y llena de más paja.

—Convierte toda esta paja en oro o te encerraré aquí para siempre —ordenó el rey.

Justo cuando la joven estaba perdiendo la esperanza, el enano saltarín apareció de nuevo.

—¿Qué me das si convierto la paja en oro? —preguntó al hacerse visible.

—Sólo tengo este anillo —dijo la joven tendiéndole el anillo.

—Empecemos pues —respondió el enano.

Pero la codicia del rey no tenía fin, y cuando comprobó que se habían cumplido sus órdenes, llevó a la joven a una habitación aún más grande. Sin embargo, le prometió a la hija del carpintero que se casaría con ella si lograba convertir la paja en oro una última vez.

El enano apareció de nuevo para ofrecer su ayuda. Sin más joyas que llevarse, le dijo a la joven que debía entregarle su primer hijo. Ella aceptó a regañadientes, y una vez más el extraño enano convirtió la paja en oro. El rey pronto se casó con la hija del carpintero, y tuvieron un hermoso bebé.

La ahora reina había olvidado el incidente con la paja, el oro y el enano. Grande fue su sorpresa cuando una noche apareció el enano saltarín reclamando su recompensa.

—Llévate lo que quieras, pero por favor, ¡no a mi hijo! — exclamó desesperada.

La criatura lo pensó.

—Si puedes adivinar mi nombre, desapareceré para siempre. ¡Te daré una semana! — dijo el enano.

Pero la joven ideó un plan y envió a varios mensajeros a buscar nombres diferentes por todos los confines del mundo. De vuelta, uno de ellos contó la anécdota de un enano al que había visto saltar frente a la puerta de una pequeña cabaña cantando:

## CUENTO EL ZAPATERO Y LOS DUENDES

Érase una vez un zapatero muy pobre que vivía con su esposa. Aunque él trabajaba con mucha diligencia y sus zapatos eran de excelente calidad, no ganaba lo necesario para mantener a su familia. Terminó siendo tan pobre que solo le quedaba el dinero para comprar el cuero con que hacer el último par de zapatos.

Con mucho cuidado cortó el cuero y colocó las piezas en su mesa de trabajo para coserlas a la mañana siguiente.

Al llegar la mañana, en lugar del cuero que había dejado, el zapatero se sorprendió al encontrar un hermoso par de zapatos. Eran tan bellos los zapatos, que un hombre pasó por la tienda y los compró por el doble del precio. El zapatero fue a contárselo a su esposa:

— Con este dinero, compraré el cuero para hacer dos pares de zapatos —dijo entusiasmado.

Esa noche cortó el cuero y nuevamente colocó las piezas en su mesa de trabajo para coserlas en la mañana.

A la mañana siguiente, encontró dos pares de zapatos relucientes y perfectos. Estos zapatos se vendieron por un precio aún más alto.

Todas las noches, el zapatero dejaba el cuero cortado en su mesa de trabajo y todas las mañanas encontraba más pares de zapatos. Muy pronto, la pequeña tienda se hizo famosa y el zapatero se convirtió en un hombre muy rico.

El zapatero y su esposa se sentaron junto al fuego una noche:

— ¿Qué te parece si nos escondemos para conocer a quien nos ha estado ayudando? — dijo el zapatero.

El zapatero y su esposa se escondieron. Alrededor de la medianoche, vieron a dos pequeños duendes entrar furtivamente en la tienda de zapatos. Rápidos y habilidosos, los duendecillos hicieron un par de zapatos en un instante. Era invierno y los hombrecillos vestidos con ropas harapientas, temblaban mientras trabajaban.

—Pobres duendecillos, deben sentir mucho frío —susurró la esposa a su marido—. Les haré dos abrigos de lana, así estarán más calentitos.

A la medianoche siguiente, al lado del cuero, los dos duendecillos encontraron dos elegantes abrigos rojos con botones dorados y se los pusieron inmediatamente. Fue tanta  
le alegró que bailaron y cantaron:



## RAYO DE FUEGO

Cuenta la leyenda, que hace muchos, muchos siglos, en un lejano país del norte, el rey Erico el Viejo, enfermo y cansado de gobernar, anunció a todos sus súbditos que elegiría a un sucesor basándose únicamente en la fortaleza que este demostrara.

Pronto, se presentaron ante el rey los hombres más valientes de la región y narraron sus heroicas hazañas.

El primero en participar fue Trim, un hombre fornido y de barba roja que dijo:

—Una noche se desató una tormenta mientras navegaba y gracias a mi increíble fuerza, tomé mi embarcación con una mano y nadé con la otra hasta alcanzar la orilla.

Después de Trim, era el turno de Trom, un hombre moreno de barba negra, tan alto y musculoso que parecía un gigante:

—Mi señor rey —dijo Trom—, mi encuentro con el mar fue más heroico que el de Trim. Una noche de tormenta, el viento estaba tan iracundo que debí tomar mi embarcación con ambas manos y nadar solo con mis piernas.

El último en hablar fue Trum, un hombre fortachón de barba rubia que por violento y presuntuoso no era del agrado del público.

Erico el Viejo, Trim, Trum y todo el reino lo escucharon con toda atención.

—Su majestad, si lo que busca es el mayor acto de fortaleza, soy entonces su único aspirante al trono. Las historias de Trim y Trom palidecen ante la mía —dijo Trim, convencido de ser el mejor de todos tres y añadió—: a mí también me sorprendió la tormenta mientras comandaba una flota de 52 barcos. Entonces, llamé a mi caballo, Rayo de Fuego, que puede desplazarse sobre la tierra y el mar, até la costa a su cola con una soga de hierro y remolqué al reino entero hasta los barcos. Como no me era posible llevar

## ADIVINANZA

**Laura Sofia nos envió esta adivinanza:**

Vuelo de noche, duermo en el día y nunca veras plumas en ala mía.

**Respuesta:**

Murciélago

### ADIVINANZA

**Laura Sofia nos envió esta adivinanza:**

Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado ni cigarra. ¿Quién soy?

**Respuesta:**

Rana

### ADIVINANZA

**Laura Sofia nos envió esta adivinanza:**

El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo y el gato siempre será mi más temido enemigo. ¿Quién soy?

**Respuesta:**

Ratón

### ADIVINANZA

¿Cuál es la estrella que no tiene luz?

**Respuesta:**

La estrella de mar.

### ADIVINANZA

Soy un trocito de luz en la noche.

De día me escondo en la hierba.

Parezco una esmeralda que el viento se lleva.

¿Quién soy?

**Respuesta:**

La luciérnaga

### ADIVINANZA

Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres te lo digo, espera.

**Respuesta:**

La pera

### Anexo 3. Instrumento para diagnóstico

#### PRE TEST

Pre-test

CE  
TP  
8

N.º 188 EVALUACION DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva

Colegio \_\_\_\_\_  
Curso \_\_\_\_\_  
Fecha \_\_\_\_\_

NOMBRES DE LOS NIÑOS

**Puntuación:**

2: Lo hace bien

1: Lo hace con alguna dificultad

0: No lo hace o tiene muchas dificultades para ello

	Raquel Alvarez	Teo Juanquin Bailon	Milan Sebastian Garrion	Fernando Abigail Collaguazo	Hanna Siferazada Wimbicus	Zahira Maria Enrique	Daniel Agustin Fajardo	Sofia Isabela Gonzalez	Amelia Solome Grando Alegandro Sebastian Jimenez
LOCOMOCION	1. CAMINA SIN DIFICULTAD	2	2	2	2	2	2	2	2
	2. CAMINA HACIA ATRAS	1	0	1	0	0	0	2	0
	3. CAMINA DE LADO	0	1	0	0	1	0	1	0
	4. CAMINA DE PUNTILLAS	0	0	1	0	0	0	0	0
	5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	2	2	2	2	2	2	2	2
	6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS-BRAZOS	1	0	0	1	2	0	0	0
	7. SUBE ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL LOCOMOCION		8	7	8	6	9	6	9	6
NIVEL		B	C	B	C	B	C	B	C
POSICIONES	8. SE MANTIENE EN CUCULLAS	0	1	0	0	0	0	1	0
	9. SE MANTIENE DE RODILLAS	2	0	0	1	2	1	0	0
	10. SE SIENTA EN EL SUELO CON LAS PIERNAS CRUZADAS	1	2	1	0	1	2	1	1
	TOTAL POSICIONES		3	3	1	1	3	3	2
NIVEL		B	B	C	C	B	B	C	C

Autores: M<sup>l</sup> Victoria de la Cruz y M<sup>l</sup> Carmen Maceta  
 Copyright © 1990 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A., Puy. Bernardino de Sahagún, 24, 28028 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si lo presentamos en otros colores, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el aula propia. SOLO DIFUSIÓN - Printed in Spain. Impreso en España por Imp. Castles, S.L., Aparth. Carre. 47, 28043 MADRID - Depósito Legal: M - 5.535 - 1987



NOMBRES DE LOS NIÑOS

	Zayra Alvarez	Teo Bailon	Milan Carrion	Fernanda Collaguazo	Hanna Combicua	Zahira Enrique	Daniel Fajardo	Sofia Gonzalez	Amelia Granda	Alegandro Jimenez	
EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (OJOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL EQUILIBRIO NIVEL	2	4	2	3	1	2	2	3	2	5	
	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	
COORDINACION DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm. DE ALTURA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	20. SALTA MAS DE 10 VECES CON RITMO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	21. SALTA AVANZANDO 10 VECES O MAS	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
	22. SALTA HACIA ATRAS 5 VECES O MAS SIN CAER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
TOTAL COORDINACION DE PIERNAS NIVEL	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	
	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		Zayra Alvarez	Teo Boulon	Milan Canión	Fernanda Gallego	Hanna Gumbicus	Zahiro Enrique	Daniel Fajardo	Sofia Gonzalez	Amelia Granda	Alejandro Jimenez
COORDINACION DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA CON LAS DOS MANOS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO	1	0	1	1	1	0	0	2	0	0
	TOTAL COORDINACION DE BRAZOS NIVEL	2	1	1	1	2	0	2	2	1	1
COORDINACION DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TIJERAS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	29. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA RECTA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1
	32. CON LOS DEDOS DOBLADOS LOS TOCA UNO A UNO CON EL PULGAR	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0
	TOTAL COORDINACION DE MANO NIVEL	2	2	0	1	0	1	0	1	1	1

237307

NOMBRES DE LOS NIÑOS

		Zayra Alvarez	Teo Bailon	Milon Carrion	Fernanda Colaguazo	Hanna Cumbicus	Zahira Erigue	Daniel Fajardo	Sofia Gonzalez	Amelia Granda	Alejandro Jimenez
ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO	33. CONOCE BIEN SUS MANOS, PIES, CABEZA, PIERNAS Y BRAZOS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	34. MUESTRA SU MANO DERECHA CUANDO SE LE PIDE	0	1	1	0	0	1	2	2	2	2
	35. MUESTRA SU MANO IZQUIERDA	0	0	0	0	1	2	1	0	0	2
	36. TOCA SU PIERNA DERECHA CON SU MANO DERECHA	1	0	1	0	2	1	1	0	0	0
	37. TOCA SU RODILLA DERECHA CON SU MANO IZQUIERDA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN SI MISMO NIVEL	3	3	4	2	5	6	6	4	4	6
ESQUEMA CORPORAL EN OTROS	38. SEÑALA EL CODO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	39. SEÑALA LA MANO DERECHA	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0
	40. SEÑALA EL PIE IZQUIERDO	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL ESQUEMA CORPORAL EN OTROS NIVEL	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0
		B	B	B	C	B	B	B	B	B	
		B	C	B	B	B	C	C	C	B	C

# POST TEST

CE  
TP  
8

N.º 186 **EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD: Hoja de anotación colectiva**

Colegio \_\_\_\_\_  
Curso \_\_\_\_\_  
Fecha \_\_\_\_\_

NOMBRES DE LOS NIÑOS

**Puntuación:**

2: Lo hace bien

1: Lo hace con alguna dificultad

0: No lo hace o tiene muchas dificultades para ello

	Zayra	Raquel	Alvarez	Teo	Joaquín	Bautón	Milan	Sebastian	Carrión	Fernanda	Abigail	Hanna	Agustín	Zahira	Shehazada	Cumbicus	Maria	Errique	Agustín	Sofía	Isabela	Amelia	González	Salame	Algarro	Sebastian	Jimenez
LOCOMOCION	1. CAMINA SIN DIFICULTAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	2. CAMINA HACIA ATRAS	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0												
	3. CAMINA DE LADO	1	2	2	0	2	1	1	1	1	1	1	1	2	0												
	4. CAMINA DE PUNTILLAS	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1												
	5. CAMINA EN LINEA RECTA SOBRE UNA CINTA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	6. CORRE ALTERNANDO MOVIMIENTO DE PIERNAS-BRAZOS	2	0	1	0	2	1	2	1	2	1	1	1	0													
	7. SUBE ESCALERAS ALTERNANDO LOS PIES	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL LOCOMOCION	12	10	12	7	12	10	12	10	12	10	12	7	7														
NIVEL	A	B	A	C	A	B	A	B	A	B	A	C															
POSICIONES	8. SE MANTIENE EN CUCLILLAS	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2													
	9. SE MANTIENE DE RODILLAS	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1													
	10. SE SIENTA EN EL SUELO CON LAS PIERNAS CRUZADAS	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2													
	TOTAL POSICIONES	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5													
NIVEL	A	A	B	B	A	A	B	B	B	B	B	A															

Autoras: M.ª Victoria de la Cruz y M.ª Carmen Marañón  
Copyright © 1990 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A. - Puy. Bernardino de Sahagún, 24. 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si se presentan cito en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio. NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Imp. Casillas, S.L. - Aguirre Kalea, 47. 28043 MADRID - Depósito Legal: M. 5.533 - 1987



NOMBRES DE LOS NIÑOS

	Zayra Alvarez	Teo Bailon	Milan Carrion	Fernanda Colbrazo	Hanna Lombus	Zahiro Frique	Daniel Fajardo	Sofia Gonzalez	Amelia Granda	Alejandro Jimenez	
EQUILIBRIO	11. SE MANTIENE SOBRE EL PIE DERECHO SIN AYUDA	1	2	0	0	2	1	0	1	0	2
	12. SE MANTIENE SOBRE EL PIE IZQUIERDO SIN AYUDA	1	1	0	0	1	1	0	1	0	2
	13. SE MANTIENE CON LOS DOS PIES SOBRE LA TABLA	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
	14. ANDA SOBRE LA TABLA ALTERNANDO LOS PASOS	2	2	0	1	1	2	0	2	0	2
	15. ANDA SOBRE LA TABLA HACIA ADELANTE, HACIA ATRAS Y DE LADO	1	1	0	1	2	1	0	2	0	1
	16. SE MANTIENE EN UN PIE (OJOS CERRADOS) 10 SEGUNDOS O MAS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	TOTAL EQUILIBRIO NIVEL	8	8	2	3	8	8	2	8	2	9
	B	B	C	C	B	B	C	B	C	A	
COORDINACION DE PIERNAS	17. SALTA DESDE UNA ALTURA DE 40 cm.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	18. SALTA UNA LONGITUD DE 35 A 60 cm.	2	0	0	2	0	2	2	1	0	0
	19. SALTA UNA CUERDA A 25 cm. DE ALTURA	2	0	0	2	0	1	1	2	0	0
	20. SALTA MAS DE 10 VEGES CON RITMO	2	0	0	2	0	2	2	1	0	0
	21. SALTA AVANZANDO 10 VEGES O MAS	1	0	0	2	0	2	1	1	0	0
	22. SALTA HACIA ATRAS 5 VEGES O MAS SIN CAER	1	0	0	2	0	2	1	1	0	0
	TOTAL COORDINACION DE PIERNAS NIVEL	11	2	2	12	2	11	9	8	2	2
	A	C	C	A	C	A	B	B	C	C	



NOMBRES DE LOS NIÑOS

	Zaira Alvarez	Teo Boulton	Milan Carrion	Ferranda Colloquazo	Hanna Cumbicus	Zaira Enrique	Daniel Fajardo	Sofia Gonzalez	Amelia Granda	Alegandio Jimenez	
COORDINACION DE BRAZOS	23. LANZA LA PELOTA CON LAS DOS MANOS A 1 m.	2	0	2	1	0	0	1	1	2	2
	24. COGE LA PELOTA CUANDO SE LE LANZA, CON LAS DOS MANOS	0	0	2	1	0	2	1	1	2	1
	25. BOTA LA PELOTA DOS VECES Y LA RECOGE	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1
	26. BOTA LA PELOTA MAS DE CUATRO VECES CONTROLANDOLA	0	2	2	2	0	2	1	1	1	1
	27. COGE LA BOLSITA DE SEMILLAS CON UNA MANO	1	0	2	2	2	0	1	2	1	2
TOTAL COORDINACION DE BRAZOS NIVEL	4	3	10	7	4	6	6	6	7	7	
	C	C	A	A	C	B	B	B	A	A	
COORDINACION DE MANOS	28. CORTA PAPEL CON TIJERAS	0	0	0	0	1	1	2	2	1	1
	29. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA RECTA	0	0	0	1	1	2	2	2	1	2
	30. CORTA PAPEL SIGUIENDO UNA CURVA	0	0	0	0	0	1	2	2	1	1
	31. PUEDE ATORNILLAR UNA TUERCA (ROSCA)	1	1	1	0	0	2	2	2	2	2
	32. CON LOS DEDOS DOBLA DOS LOS TOCA UNO A UNO CON EL PULGAR	1	1	1	1	0	1	2	2	1	0
TOTAL COORDINACION DE MANO NIVEL	2	2	2	2	2	7	10	10	6	6	
	C	C	C	C	C	A	A	A	B	B	

## Anexo 4. Instrumentos cualitativos

Evaluación de la primera semana										
Apellidos y nombres	Escala valorativa									
	Identificar partes del cuerpo en sí mismo y en los demás		Mantener el cuerpo en equilibrio en diferentes posturas		Desarrollar de forma correcta la coordinación de los movimientos de manos, brazos y piernas mediante diferentes posturas.		Coordina de forma adecuada los movimientos utilizando las manos al manipular objetos redondos		Mejorar la coordinación de piernas mediante movimientos de concentración y agilidad	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Machuca Zayda Raquel	✓		✓			✓		✓		✓
Bailon Collahuazo Theo joaquin	✓		✓		✓		✓		✓	
Carrion Ramon Milán Sebastián	✓		✓		✓		✓		✓	
Collaguazo Jaramillo Fernanda Abigail		✓	✓			✓		✓		✓
Cumbicos Cumbicos Hanna Sherezade	✓		✓		✓		✓		✓	
Erique Añazco Zahira Maria	✓		✓		✓		✓		✓	
Fajardo Paguay Daniel Agustin	✓		✓		✓		✓		✓	
Gonzalez Medina Sofia Isabella	✓		✓		✓		✓		✓	
Granda Landi Amelia Salome		✓	✓		✓		✓		✓	
Jimenez Ojeda Alejandro Sebastian	✓		✓		✓		✓		✓	
Medina Montaña Joao Daniel	✓		✓		✓		✓		✓	
Miles Armijos Isaac Samael	✓		✓		✓		✓		✓	
Morales Quezada Eithan Gabriel	✓		✓		✓		✓		✓	
Ochoa Pesantez Eydan Antonio	✓		✓		✓		✓		✓	
Ortega Alcivar Gael Issac	✓		✓		✓		✓		✓	
Ortega Ortega Abner Damian	✓		✓		✓		✓		✓	
Ortiz Benitez Christopher Davi	✓		✓		✓		✓		✓	
Pardo Guaman Jhosep Ismael	✓		✓		✓		✓		✓	
Peralta Encalada Teo Josue	✓		✓		✓		✓		✓	
Pineda Torres Xavier Nicolas	✓		✓		✓		✓		✓	
Procel Ordoñez Lia Valentina		✓	✓		✓		✓		✓	
Puchaicela Armijos Eliana Marthina	✓		✓		✓		✓		✓	
Rodriguez Vasquez Anderson Gael	✓		✓		✓		✓		✓	

Evaluación de la segunda semana										
Apellidos y nombres	Escala valorativa									
	Estimular la coordinación y fuerza a través de circuitos de carreras.		Reforzar habilidades locomotoras y reconocer el esquema corporal en otros		Potenciar el reconocimiento del esquema corporal en sí mismo a través de un espejo		Fortalecer el conocimiento del esquema corporal a través del material didáctico.		Mejorar la locomoción y la coordinación de brazos al caminar con la finalidad de no dejar caer objetos	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Machuca Zayda Raquel	✓		✓		✓		✓		✓	
Bailon Collahuazo Theo joaquin		✓	✓		✓		✓		✓	
Carrion Ramon Milán Sebastián	✓		✓		✓		✓		✓	
Collaguazo Jaramillo Fernanda Abigail	✓		✓		✓		✓		✓	
Cumbicos Cumbicos Hanna Sherezade	✓		✓		✓		✓		✓	
Erique Añazco Zahira Maria	✓		✓		✓		✓		✓	
Fajardo Paguay Daniel Agustin	✓		✓		✓		✓		✓	
Gonzalez Medina Sofia Isabella	✓		✓		✓		✓		✓	
Granda Landi Amelia Salome	✓		✓		✓		✓		✓	
Jimenez Ojeda Alejandro Sebastian	✓		✓		✓		✓		✓	
Medina Montaña Joao Daniel	✓		✓		✓		✓		✓	
Miles Armijos Isaac Samael	✓		✓		✓		✓		✓	
Morales Quezada Eithan Gabriel	✓		✓		✓		✓		✓	
Ochoa Pesantez Eydan Antonio	✓		✓		✓		✓		✓	
Ortega Alcivar Gael Issac	✓		✓		✓		✓		✓	
Ortega Ortega Abner Damian	✓		✓		✓		✓		✓	
Ortiz Benitez Christopher Davi	✓		✓		✓		✓		✓	
Pardo Guaman Jhosep Ismael	✓		✓		✓		✓		✓	
Peralta Encalada Teo Josue	✓		✓		✓		✓		✓	
Pineda Torres Xavier Nicolas	✓		✓		✓		✓		✓	
Procel Ordoñez Lia Valentina	✓		✓		✓		✓		✓	
Puchaicela Armijos Eliana Marthina	✓		✓		✓		✓		✓	
Rodriguez Vasquez Anderson Gael	✓		✓		✓		✓		✓	

Evaluación de la tercera semana										
Apellidos y nombres	Escala valorativa									
	Mejorar su resistencia física, agilidad y fuerza a través de saltos		Experimentar situaciones de equilibrio con diferentes superficies		Desarrolla la coordinación en manos mediante la comprensión auditiva		Estimula la coordinación de manos y piernas a través del traslado de objetos		Controlar el cuerpo en situaciones que provoque desequilibrio postural	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Machuca Zayda Raquel	✓			✓		✓		✓		✓
Bailon Collahuazo Theo joaquin	✓			✓		✓		✓		✓
Carrion Ramon Milán Sebastián	✓			✓		✓		✓		✓
Collaguazo Jaramillo Fernanda Abigail	✓			✓		✓		✓		✓
Cumbicos Cumbicos Hanna Sherezade	✓			✓		✓		✓		✓
Erique Añazco Zahira Maria	✓			✓		✓		✓		✓
Fajardo Paguay Daniel Agustin	✓			✓		✓		✓		✓
Gonzalez Medina Sofia Isabella	✓			✓		✓		✓		✓
Granda Landi Amelia Salome	✓			✓		✓		✓		✓
Jimenez Ojeda Alejandro Sebastian	✓			✓		✓		✓		✓
Medina Montaña Joao Daniel		✓		✓		✓		✓		✓
Miles Armijos Isaac Samael	✓			✓		✓		✓		✓
Morales Quezada Eithan Gabriel	✓			✓		✓		✓		✓
Ochoa Pesantez Eydan Antonio	✓			✓		✓		✓		✓
Ortega Alcivar Gael Issac	✓			✓		✓		✓		✓
Ortega Ortega Abner Damian	✓			✓		✓		✓		✓
Ortiz Benitez Christopher Davi	✓			✓		✓		✓		✓
Pardo Guaman Josep Ismael	✓			✓		✓		✓		✓
Peralta Encalada Teo Josue	✓			✓		✓		✓		✓
Pineda Torres Xavier Nicolas	✓			✓		✓		✓		✓
Procel Ordoñez Lia Valentina	✓			✓		✓		✓		✓
Puchaicela Armijos Eliana Marthina	✓			✓		✓		✓		✓
Rodriguez Vasquez Anderson Gael	✓			✓		✓		✓		✓

Evaluación de la cuarta semana										
Apellidos y nombres	Escala valorativa									
	Estimula la capacidad de ejecutar posiciones con el fin de encontrar un lugar donde esconderse		Promover habilidades de locomoción a través de la búsqueda de objetos		Fortalecer la coordinación de manos y brazos utilizando la fuerza		Estimula la coordinación de piernas a través de desplazamientos y manipulación de globos		Fortalecer el reconocimiento del esquema corporal en si mismo y en otros	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Machuca Zayda Raquel	✓			✓		✓		✓		✓
Bailon Collahuazo Theo joaquin	✓			✓		✓		✓		✓
Carrion Ramon Milán Sebastián	✓			✓		✓		✓		✓
Collaguazo Jaramillo Fernanda Abigail	✓			✓		✓		✓		✓
Cumbicos Cumbicos Hanna Sherezade	✓			✓		✓		✓		✓
Erique Añazco Zahira Maria	✓			✓		✓		✓		✓
Fajardo Paguay Daniel Agustin	✓			✓		✓		✓		✓
Gonzalez Medina Sofia Isabella	✓			✓		✓		✓		✓
Granda Landi Amelia Salome	✓			✓		✓		✓		✓
Jimenez Ojeda Alejandro Sebastian	✓			✓		✓		✓		✓
Medina Montaña Joao Daniel	✓			✓		✓		✓		✓
Miles Armijos Isaac Samael	✓			✓		✓		✓		✓
Morales Quezada Eithan Gabriel	✓			✓		✓		✓		✓
Ochoa Pesantez Eydan Antonio	✓			✓		✓		✓		✓
Ortega Alcivar Gael Issac	✓			✓		✓		✓		✓
Ortega Ortega Abner Damian	✓			✓		✓		✓		✓
Ortiz Benitez Christopher Davi	✓			✓		✓		✓		✓
Pardo Guaman Josep Ismael	✓			✓		✓		✓		✓
Peralta Encalada Teo Josue	✓			✓		✓		✓		✓
Pineda Torres Xavier Nicolas	✓			✓		✓		✓		✓
Procel Ordoñez Lia Valentina	✓			✓		✓		✓		✓
Puchaicela Armijos Eliana Marthina	✓			✓		✓		✓		✓
Rodriguez Vasquez Anderson Gael	✓			✓		✓		✓		✓

Evaluación de la quinta semana										
Escala valorativa										
Apellidos y nombres	Estimular su equilibrio y coordinación a través de saltos en señales sobre el suelo		Incrementar la estabilidad y la agilidad al trasladarse con obstáculos en un determinado lugar		Desarrollar la locomoción mediante desplazamientos		Reaccionar ante situaciones que provoquen desequilibrio postural		Mejorar la coordinación motora al caminar mediante obstáculos	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Machuca Zayda Raquel	/		/		/		/		/	
Bailon Collahuazo Theo joaquin		/	/		/		/		/	
Carrion Ramon Milán Sebastián	/			/	/		/		/	
Collaguazo Jaramillo Fernanda Abigail	/		/		/		/			/
Cumbicos Cumbicos Hanna Sherezade	/		/		/		/		/	
Erique Añazco Zahira Maria	/			/	/			/		/
Fajardo Paguay Daniel Agustin	/			/	/			/		/
Gonzalez Medina Sofia Isabella	/			/	/		/		/	
Granda Landi Amelia Salome	/		/		/		/			/
Jimenez Ojeda Alejandro Sebastian	/		/		/		/			/
Medina Montaña Joao Daniel	/		/		/		/		/	
Miles Armijos Isaac Samael	/		/		/		/		/	
Morales Quezada Eithan Gabriel		/	/		/		/		/	
Ochoa Pesantez Eydan Antonio	/		/		/		/		/	
Ortega Alcivar Gael Issac	/		/		/		/		/	
Ortega Ortega Abner Damian	/		/		/		/		/	
Ortiz Benitez Christopher Davi	/		/		/		/		/	
Pardo Guaman Josep Ismael	/		/		/		/		/	
Peralta Encalada Teo Josue	/		/		/		/		/	
Pineda Torres Xavier Nicolas	/		/		/		/	/	/	
Procel Ordoñez Lia Valentina	/		/		/		/		/	
Puchaicela Armijos Eliana Marthina	/		/		/		/		/	
Rodriguez Vasquez Anderson Gael	/		/		/		/		/	

**Anexo 5. Imágenes fotográficas de la intervención**





## Anexo 6. Certificado de traducción del resumen de español al inglés

Lic. Jordy Christian Granda F., Mgs.  
0967352473  
[Chris-gra1993@hotmail.com](mailto:Chris-gra1993@hotmail.com)  
Loja – Ecuador

Loja, 05 de marzo de 2024

El suscrito, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs., **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR DEL ÁREA DE INGLÉS - CIS DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SUDAMERICANO LOJA**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

### CERTIFICA:

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Srta. **Jazmin Elizabeth Vivanco Tinoco**, con cedula de ciudadanía No. **1150549416**, cuyo tema de investigación se titula: **Juegos recreativos y motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, docente de Educación Superior en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

*English is a piece of cake!*



Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.  
**ENGLISH PROFESSOR**

