



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO

EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADEMICO 2018-2019

Tesis previa a la obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTORA: Karina del Cisne Masache Torres

DIRECTOR: Lic. Gabriela Estefania Román Celi Mg. Sc.

LOJA - ECUADOR

2020

CERTIFICACIÓN

Lic. Gabriela Estefanía Román Celi Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

CERTIFICO:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento del Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis titulada: EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADEMICO 2018-2019, de la autoría de la Srta. Karina del Cisne Masache Torres; la misma que reúne los requisitos legales reglamentarios, en consecuencia autorizo su presentación y sustentación para que continúe con el trámite de graduación correspondiente.

Loja, 21 de octubre del 2019



Lic. Gabriela Estefanía Román Celi Mg. Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORIA

Yo, KARINA DEL CISNE MASACHE TORRES, declaro ser autora de la presente tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Firma: 

Cédula: 1150604823

Fecha: Loja, 28 de Enero del 2020

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo, Karina del Cisne Masache Torres, autora de la tesis: EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2018-2019, como requisito para optar al grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre a quien crea correspondiente la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, 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 de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de la autorización, en la ciudad de Loja a los veintiocho días del mes de Enero del dos mil veinte.

Firma: 

Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Cédula: 1150604823

Dirección: Loja, La Argelia, calle Anton Phillips

Correo Electrónico: karitomt10@outlook.es

Teléfono/Celular: 0982684783

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director de Tesis: Lic. Gabriela Estefania Román Celi Mg. Sc.

Presidenta: Dra. Daisy Alicia Alejandro Cortés Mg. Sc.

Primer Vocal: Ing. Wilman Vicente Merino Alberca Mg. Sc.

Segundo Vocal: Lic. Cisna Piedad Ríos Robles Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja por abrirme sus puertas y formar parte de esta grandiosa Institución, a la Facultad de la Educación, Arte y la Comunicación por darme la oportunidad de culminar mi formación académica en la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, al personal Docente, que nos brindaron confianza y que con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional.

De igual forma, agradezco a mi Directora de Tesis Lic. Gabriela Román Celi Mg. Sc, que gracias a sus consejos, conocimientos, esfuerzo, dedicación y paciencia he logrado culminar con éxito la tesis.

De igual manera agradecer al Dr. Stalin Castillo y Lic. María Pardo, quienes me brindaron son como unos padres para mi, siempre motivandome para seguir con mi vida profesional, brindándome siempre su apoyo, a mi mejor amiga Srta. Yuliana Torres que conoció mi lucha, esfuerzo y estuvo acompañándome incondicional en todo este proceso de estudio.

Finalmente agradezco a las autoridades de la Escuela Miguel Riofrío, docentes del Nivel Inicial II, a los niños y padres de familia por su favorable participación y colaboración, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

La autora

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme la fortaleza de seguir adelante para continuar en este proceso de obtener una más de mis metas propuestas.

Dedico a mi padres por ser mi pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación tanto académica como de la vida, a pesar de la distancia siempre me supusieron dar su apoyo incondicional durante toda mi etapa de estudio, fa mi familia por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria y a lo largo de mi vida.

Todo este esfuerzo esta dedicado a ti abuelita querida que desde el cielo me cuidas y proteges todos mis logros alcanzados hasta ahora, a ti tía por estar siempre presente cada día y su gran apoyo a la distancia con sus palabras de aliento y fortaleza que me ayudaron para seguir adelante.

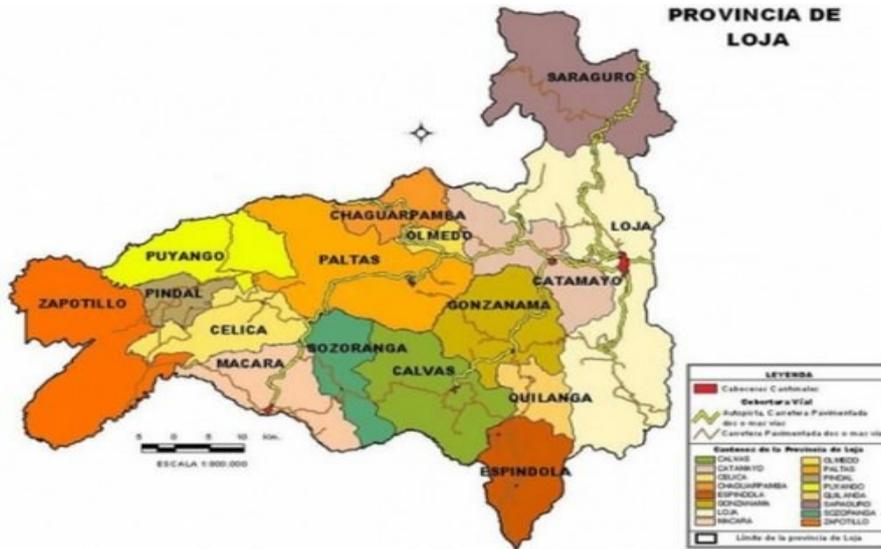
Karina del Cisne

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

| ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | | | |
|---|--|--------|------------|-------------------|----------|-----------|--------|-------------|--------------------|-----------------------|---|
| BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN | | | | | | | | | | | |
| TIPO DE DOCUMENTO | AUTORA /TÍTULO DE LA TESIS | FUENTE | FECHA -AÑO | ÁMBITO GEOGRÁFICO | | | | | | OTRAS DESAGREGACIONES | OTRAS OBSERVACIONES |
| | | | | NACIONAL | REGIONAL | PROVINCIA | CANTÓN | PARROQUIA | BARRIO O COMUNIDAD | | |
| TESIS | Karina del Cisne Masache Torres EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2019-2020 | UNL | 2020 | ECUADOR | ZONA 7 | LOJA | LOJA | EL SAGRARIO | SAN SEBASTIÁN | CD | Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia |

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: <https://www.mapasecuador.net/mapa/mapa-loja-mapa-division-politica.html>

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRIO



Fuente: <https://www.google.com.ec/maps/place/Escuela+Miguel+Riofrío>

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA.
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO
 - ÍNDICE

a. TÍTULO

EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS
PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL
RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADEMICO 2018-2019

b. RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general caracterizar al juego participativo como herramienta de exploración del medio para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas en niños de 4 a 5 años, para ello se revisó las temáticas relacionadas con el juego participativo y la psicomotricidad gruesa; en el desarrollo de la investigación se utilizó los métodos; científico, descriptivo, estadístico, comparativo y analítico-sintético; para la obtención de información se aplicó una encuesta a las docentes de Nivel Inicial II, a los niños el Test de OTZERETZKY, para diagnosticar la edad motora de los niños. La población investigada comprende dos docentes y veintiuno niños. Los resultados de acuerdo a la terminología del test aplicado demostraron la existencia de un 42.86% de niños con deficiencia motriz, un 23.81% con grave y ligero retraso motriz, presentando dificultades: equilibrio, lateralidad, coordinación de movimientos, disociación de movimientos. Para fortalecer al desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas en los niños, se diseñó y aplicó una propuesta alternativa con actividades lúdicas como el juego participativo denominada “¡Que divertido es jugar!”; de acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que el juego participativo contribuye como estrategia metodológica para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas en los niños y orienta a las docentes a conocer su importancia como estrategia didáctica dentro del salón de clases.

Palabras clave: juego participativo, destrezas, psicomotricidad

ABSTRACT

The general objective of the research was to characterize the participatory game as a tool for exploring the medium for the development of gross psychomotor skills in children aged 4 to 5 years, for which the themes related to participatory play and gross psychomotor skills were reviewed; in the development of the research the methods were used; scientific, descriptive, statistical, comparative and analytical-synthetic; To obtain information, a survey was applied to teachers of Initial Level II, to children the OTZERETZKY Test, to diagnose the motor age of children. The investigated population includes two teachers and twenty-one children. The results according to the terminology of the test applied showed the existence of 42.86% of children with motor deficiency, 23.81% with severe motor delay and slight motor delay, presenting difficulties: balance, laterality, coordination of movements, dissociation of movements . To strengthen the development of gross psychomotor skills in children, an alternative proposal was designed and applied with recreational activities such as the participatory game called "How fun it is to play!"; According to the results obtained, it is concluded that participatory play contributes as a methodological strategy for the development of gross psychomotor skills in children and guides teachers to know their importance as a didactic strategy in the classroom.

Keywords: participatory play, skills, motor skills

c. INTRODUCCIÓN

Jugar para el niño es vivir; la mayor parte del tiempo la dedican a jugar, explorar el mundo que los rodea, satisfacer su curiosidad, motivados a conocer amigos, compartir, incentivar una buena socialización; dichas actividades lúdicas en el juego cumplen un rol importante en el proceso del niño como herramienta de su desarrollo integral.

Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando (Peña y Castro, 2012, p.128).

En la etapa de educación inicial, el niño debe cumplir su fase de educación, pero esto no limita a que el juego deje de formar parte de él; es donde se proporciona la mayor importancia como complemento para su desarrollo, en esta etapa los niños se encuentran en constante movimiento, aumenta más su curiosidad por el mismo hecho de verse limitados de su espacio exterior, tomando en cuenta al juego participativo que ayudará a su proceso de enseñanza aprendizaje y en especial para el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas y finas, que deben de ser estimuladas en conjunto.

El juego ha dejado de ocupar un espacio importante como parte del currículo y a su vez dentro de las planificaciones educativas, esto también dependerá de la iniciativa del docente como lo haga participe en su salón de clases; tomando en cuenta que jugar indistintamente no es jugar, es darle un valor significativo como recurso que se puede

enseñar algo mucho más importante como fortalecer las diversas áreas en el niño: social, afectivo, cognitivo, psicomotor.

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora (Torres, 2002, p.291).

Las docentes del nivel inicial brinden mayor relevancia al juego trabajando con actividades lúdicas interactivas diarias dentro y fuera del salón de clase; siendo esta etapa la más importante en el niño y base fundamental para su continuidad en el proceso de educación, desarrollo de capacidades y habilidades motrices básicas.

Motivada por conocer la importancia del juego participativo y como es utilizado en el salón de clases se ha investigado: EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADEMICO 2018-2019

Para ello se planteó los siguientes objetivos específicos: diagnosticar mediante el test de otzeretzky la edad motora de los niños de 4 a 5 años de edad; elaborar una propuesta alternativa con actividades que favorezcan el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas

del niño; ejecutar la propuesta alternativa, las actividades propuestas con la finalidad de desarrollar destrezas psicomotrices gruesas en los niños; evaluar el impacto de la ejecución de la propuesta alternativa en función al desarrollo de destrezas psicomotrices en los niños.

En la revisión de literatura se abordó dos variables: El juego participativo: libre y espontáneo en el proceso de desarrollo, considerado de gran importancia como recurso didáctico y estimulador de destrezas psicomotrices gruesas en los niños.

El juego participativo tiene dos componentes: de entretenimiento y educativo, es decir cuando los niños juegan se divierten, conocen amigos y también se educan, por medio de actividades lúdicas el niño desarrolla destrezas motoras, toma conciencia de su cuerpo aprende a controlarlo y desarrolla sus sentidos; dentro de lo educativo utilizado como recurso metodológico para proceso de enseñanza-aprendizaje y así las clases sean más amenas, motivadoras y más activas para los niños.

Las destrezas motoras gruesas se refieren a los músculos grandes, al movimiento de las piernas y los brazos como: marchar, correr, girar, saltar, lanzar, receptor, las cuales dependen de la fuerza y coordinación de los movimientos. El desarrollo de las destrezas psicomotrices gruesas es necesario para su motricidad fina, para el desarrollo visomotor y perceptual, que se deben desarrollar conjuntamente; todas estas destrezas son necesarias para las actividades escolares.

En el proceso investigativo se utilizó los siguientes métodos: el científico que sirvió para la recolección de información bibliográfica; el descriptivo para detallar toda la información significativa de la realidad, además permitió describir la importancia del

juego participativo para el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas; el estadístico que se empleó para realizar el trabajo de campo con relación a cuadros, tabulaciones de los resultados de la investigación; comparativo se evidencia en los resultados de la aplicación del pre-test y luego un post test posterior a la ejecución de la propuesta; el analítico-sintético: permitió realizar un trabajo minucioso de cada una de las partes de la presente investigación, se utilizaron además las técnicas como: la observación, la encuesta y la entrevista, dirigidas a las docentes de Nivel Inicial II, cuya aplicación se efectuó para conocer la importancia del juego participativo dentro de sus aulas; se aplicó el test de OTZERETZKY a los niños con la finalidad de conocer su proceso de desarrollo psicomotor: su edad motora según su edad cronológica.

En relación a la conclusión más significativa podemos resaltar que el juego participativo incide en el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas en los niños, el juego los motiva y por ello es de suma importancia que se utilice este recurso para que el niño se interese por la educación y principalmente para el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas evidenciado en la ejecución de la propuesta alternativa.

Con la finalidad vincular al juego participativo dentro del área lúdica se planteó la propuesta alternativa denominada ¡Que divertido es jugar!, cuyo objetivo es incentivar a los docentes del Nivel Inicial II la importancia del juego participativo para el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas.

Finalmente, la presente investigación contiene, título, resumen, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

EL JUEGO PARTICIPATIVO

Historia del juego

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad; según Linares (2011) “conducta caracterisitica de todos los tiempos y culturas, considerada herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas”(p.2), lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas en donde el juego ha sido de gran importancia, para transmitir, no solo diversión, conocimientos, creencias, tradiciones.

En los seres humanos, las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos. Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí, se puede establecer el origen social del juego humano (Criado, 2012, p. 14).

En la época clásica el juego infantil era considerado como una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños, en la época medieval el juego representaba figuras tanto animales como humanas y en la edad media la clase social alta elaboraba los juguetes para los niños.

El juego ha tenido diferentes puntos de vista a lo largo de la historia, ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo de sus diferentes contextos, considerado como instrumento pedagógico importante en la etapa infantil, para el desarrollo de la

personalidad y formación integral del individuo, denominada como una actividad placentera y espontánea en el individuo.

Teorías relevantes del juego

El juego a largo de la historia ha tratado de definirse en sus diversos contextos, con el fin de darle sentido, se ha planteado diversas teorías desde la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. Linares (2011) da a conocer algunas teorías del juego:

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Para Piaget “el juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar el pensamiento y acción” (p.13).

El juego constituye un mecanismo de aprendizaje, sobre todo de socialización, es una actividad planificada que permite que se acerque de a poco a hacia roles o funciones de los adultos, que acorde al crecimiento del niño van especializándose hasta conseguir una idea aproximada cada vez de forma más coordinada, como también el involucramiento directo con su entorno que lo rodea donde pueda experimentar toda actividad llevada a la acción.

Teoría de relajación.

Lazarus (1883) “El juego es una actividad dedicada al descanso, no produce desgaste de energía, al contrario, aparece como un proceso de relajación y recuperación de energía producida por realizar otras actividades”(p.15).

Este autor propone que el juego tanto en niños como adultos tiene un poder de recuperación o relajación, el juego constituye un elemento de descanso al considerar que todos los niños desde haber realizado actividades que demandan esfuerzo, incluido el físico, esto en ellos genera placer y les produce un bienestar de relajación casi inmediatamente luego de haber terminado el juego.

Teoría pragmática de Karl Gross

Para Karl Groos (1902) “El juego permite que los órganos maduren a través de la práctica, y aparte del beneficio que supone para la maduración de nuestros huesos y músculos, índice en la importancia del juego para el desarrollo de capacidad”(pp.11-12).

Este autor indica que mediante la actividad del juego los niños ejercitan o practican destrezas y conductas necesarias para la vida adulta. El juego entonces debe considerarse como un instinto innato en los seres humanos que potencia las funciones biológicas y psicológicas que tiene por objetivo adaptarse a su entorno.

Teoría socio histórica de Vygotski.

Vygotski (1924) “El juego es una acción espontánea de los niños que está orientada a la socialización, que permite la transmisión cultural de la sociedad en la que están inmersos en su entorno”(p.14).

Vygotski defiende al juego como una predisposición innata en los niños, considera que mediante su actividad se transmiten elementos culturales particulares de una sociedad,

además el juego desarrolla la socialización porque sí bien en su desarrollo el niño juega solo luego de haber adquirido capacidades para comunicarse con su entorno, donde empieza a involucrarse en juegos con adultos y con sus pares.

Definición de juego

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas (Cárdenas y Gómez, 2014, p.20).

Actividad natural y adaptativa propia del ser humano, la cual practica a lo largo de toda su vida, espontánea y desinteresada, fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del niño; como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza aprendizaje, permite descubrir las habilidades y destrezas de los estudiantes, tomando al juego con seriedad guiado por el docente, con la finalidad de que esta actividad lúdica aporte en el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas de los niños y niñas.

El juego debe ser libre y voluntario, el niño debe elegir el juego, guiado o motivado por sus intereses personales, su atención centrada en un espacio y tiempo determinado, ya sea en un entorno al aire libre o su espacio lúdico. Se presentan varias definiciones o aproximaciones sobre qué es el juego:

Etimológico: según el Diccionario de la Real Academia Española (2010) el juego es “un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Considerada como una actividad de entretenimiento y diversión.

Cultural. De acuerdo a Johan Huizinge (1968) tomado de la tesis (Gutiérrez, 2017)

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente, va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.(p.8)

Actividad u ocupación de manera voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, guiándose con una serie de reglas libremente aceptadas, así como también por medio del juego el niño va aprendiendo aspectos muy importantes del su contexto cultural, incorporándose progresivamente a la realidad el mundo en que vive con un solo objetivo darle sentido

Psicopedagógico: Bruner (1986) tomado de tesis (Gutiérrez, 2017) define al juego:

Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. (p.8)

En la etapa infantil el juego tiene como función proporcionar al niño el placer de jugar, es decir no es solo diversión sino la mejor manera de aprendizaje, en la que los niños aprenderán cosas nuevas, con la observación, curiosidad, que conlleve al enriquecimiento

de la personalidad y su desarrollo integral; afrontando las diversas situaciones de su vida de forma más divertida.

Definición de juego participativo

Según Cristina (2009) define al juego “es una actividad placentera, actividad divertida que generalmente suscita emoción, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza”(p.2).

Participativo: según el Diccionario de la Real Academia Española (2010) “Participación es la acción y efecto de participar (tomar o recibir parte de algo, compartir, noticiar), fomentando la participación de todos”

El juego participativo es el involucramiento directo con los actores del juego, centrados en un mismo fin y objetivo; mediante actividades lúdicas guiadas por la docente, en dónde animan a los niños a la participación, favoreciendo y valorando el dialogo entre los miembros del grupo.

Características del juego participativo

El juego es una actividad fundamental en el niño, forma parte de su experiencia; siendo así una herramienta útil para adquirir y desarrollar destrezas psicomotoras, intelectuales, afectivas y sociales, se realiza de forma placentera, divertida en la que el niño disfruta de su entorno.

Linares (2011) refiere ciertas características del juego:

El juego es visto como una actividad voluntaria y libre se realiza dentro los límites espaciales y temporales, no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo, es fuente de placer, necesario para adultos y niños, siendo activo e implica cierto esfuerzo, es una vía de descubrimiento, principal motor del desarrollo que favorece la interacción social y la comunicación (6-7).

El juego participativo es un derecho del niño y como tal debe promoverse el goce y disfrute, cada característica del juego influye directamente en el desarrollo del niño, de forma divertida, libre, placentera, voluntaria; etc, pero a su vez se debe de seguir un protocolo de reglas, instrucciones, recurso necesario para que el juego se lleve a cabo de forma más divertida, organizada y colaborativa.

El juego participativo en el desarrollo infantil

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar (Montserrat, 2007,p.129). El niño durante su desarrollo se vuelve ente observador del medio que lo rodea en donde pone a prueba su imaginación, curiosidad para lograr aprender cosas nuevas, experimentando su mundo, siendo el juego la mejor ayuda en donde el niño va lograr involucrarse con el mismo.

El objetivo del juego no puede ser otra cosa que jugar. Lo más interesante del juego es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrecen determinado material o propuesta.

Razonablemente, el juego es una necesidad vital que contribuye al ser humano, en su desarrollo físico, intelectual y social (Oceano, 2009).

El juego cumple una función importante en el desarrollo del niño, de los cuales se favorecen con mayor relevancia las siguientes áreas. Según Linares (2011) da a conocer al juego y sus dimensiones.

Desarrollo motor.

“Los niños aprenden a coordinar los movimientos de su cuerpo y mantener el equilibrio, en el cual el juego facilita la adquisición del esquema corporal” (p.26). La actividad diaria del niño es correr, caminar, saltar, ir de un lugar a otro, lo cual estimula su motricidad fina y gruesa, que desde su nacimiento empieza a desarrollar sus habilidades y destrezas psicomotrices, mediante el juego, dando disfrute a todas las actividades que realiza e interrelacionándose con su entorno.

Desarrollo emocional.

“El juego provoca placer, satisfacción, además permite controlar la ansiedad; a través del juego exterioriza sus emociones y también estimula la autoestima y sobre todo la autoconfianza en el niño” (24).

El juego en el niño ayuda a expresar sus emociones, sentimientos, mejorando su autoestima y la confianza en sí mismo, al lograr compartir diferentes actividades con los

demás niños de su misma o diferente edad, lo primordial en el niño es jugar, elevando su nivel de apego gracias a su relación con el entorno que lo rodea.

Desarrollo social.

A nivel social el juego es básico porque resulta ser un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás, permitiendo al niño conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social” (p.24).

El niño interactúa con su entorno que lo rodea, en su etapa de educación inicial su primer contacto con la sociedad será educador y sus compañeros de su salón de clases, cada día el niño conoce amigos, comparte actividades, experiencias, juegos, actividades que logran al niño relacionarse de mejor manera con la sociedad.

Desarrollo cognitivo

“La empatía no es posible sin esa capacidad de descentramiento cognitivo que facilita el juego, permitiendo al niño por un momento dado y en una situación determinada, ser una persona diferente y actuar como tal” (p.25)

El mundo que rodea al niño debe ser considerado como un libro abierto en donde el niño día a día aprende cosas nuevas sin necesidad de obligarlo, y que mejor ayuda que el juego participativo, actividad que al niño lo lleva a interesarse más, de todo lo que le rodea, en sí, lograr desarrollar sus habilidades y destrezas, potencializando sus fortalezas,

mediante la exploración del medio desarrolla su pensamiento, imaginación y ayuda a la creatividad.

Evolución del juego participativo por edades

El niño mediante el juego interactúa directamente con el mundo que lo rodea, permitiéndole expresar sus emociones, actitudes, conductas, relación social y sentimientos; es así que conforme el niño se va desarrollando de una edad a otra el juego va adaptándose de acuerdo a su contexto, recurso y espacio lúdico.

Piaget citado en Linares (2011) da a conocer los procesos de desarrollo del niño según su edad:

El juego de 0-6 meses.

“El juego está ligado a la satisfacción de sus necesidades básicas, le llama la atención los rostros, la mirada las voces de las personas que le rodean dedicando gran parte de su tiempo a la escucha y observación” (p.19).

El niño durante esta etapa tiene sus primeros inicios con el juego que lo expresa a través de gestos y movimientos que ayudan a la madre a identificar su estado de ánimo: emociones, alegrías, necesidades de los estímulos del entorno, esto se da en un principio, pero a medida que crece física y mentalmente, el juego será la clave para adquirida habilidades motrices, cognitivas, sociales y afectivas.

A partir de los 1 a 2 años.

“El juego en el niño se involucra con desplazamiento libre, exploración, observación y manipulación, imita a los adultos, su juego es simbólico” (p.19). El niño aprende del mundo que lo rodea explorando su cuerpo, haciendo uso de sus habilidades motoras adquiridas.

Martínez & García (2013) mencionan que aparece el juego de ejercicio referido o dominio corporal que abarca la manipulación de objetos: como patear, chupar, toquetear, empujar, arrastrarse”(p.25). A esta edad son niños muy activos, en la que jugar es su mejor pasatiempo involucrándose con su mundo que lo rodea, estimulando estas habilidades propias y espontáneas del desarrollo del niño,

De 2 a 3 años.

“Se manifiesta el juego dirigido, acepta las actividades que los adultos proponen, empieza aceptar las reglas del juego, el niño posee un mayor control de sus movimiento” (p.23).

El niño pasará la mayor parte del día jugando y adquiriendo experiencia a través de la manipulación de los objetos desarrollando sus sentidos. (Castillo, 2016,p.5) “Los niños mientras juegan se sienten libres de explorar sin la necesidad de que un adulto le dé instrucciones que debe seguir o le ayude a resolver problemas que puedan presentarse mientras el niño juega”.

A partir de los 4 años

El niño es un investigador nato y su criterio sobre el valor de las cosas dependerá en gran medida de la curiosidad que lo inspira. El juego continúa siendo paralelo cuando está en compañía de otros niños, pero cada vez dedica su tiempo a compartir sus juegos y a ser más participativo (p.22).

Sus destrezas psicomotoras se van desarrollando, en donde el niño explora su ambiente lúdico de aprendizaje, guiado por su educador, en esta edad al niño le agrada hablar, le gusta conocer amigos jugar con ellos, beneficiándolo en su desarrollo para la adquisición del lenguaje. En esta etapa inician sus preguntas del porqué, con la necesidad de interesarse en saber y aprender del mundo que lo rodea, y su mejor apoyo es el juego por medio del cual el niño se relaciona con la sociedad.

A partir de los 4 - 5 años (Educación Inicial)

El niño conocerá el juego cooperativo, pero deberá dar algunos pasos: primero aprenderá a compartir un mismo espacio, luego a realizar la misma actividad dentro de ese espacio, aprenderá a esperar turnos, pedir las cosas por favor, prestar sus cosas y jugar con sus compañeros (p.22).

En esta edad el niño conoce amigos, dentro de su salón de clases, juega con ellos, comparte experiencias, juegos, (Pecci et al, 2010,p.30) “Los mayores se organizan para alcanzar la meta teniendo en cuenta las acciones de otros”, en esta etapa inicia el juego de

reglas, donde trata de buscar la atención de todo lo nuevo que le rodea, con la necesidad de aprender de manera más interactiva.

Importancia del juego participativo

El juego es una actividad que tiene fin en sí misma. El juego no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, por un predominio de la asimilación sobre la acomodación, así mismo considera al juego como una práctica que permite la construcción del niño (Piaget, 1986, p.163).

De acuerdo al autor el juego es un factor importante para su desarrollo de destrezas que se involucran con el juego participativo de manera cotidiana: corriendo, saltando, caminando; etc, durante su desarrollo para la vida social del niño.

LOGSE (1990) en su artículo 9 menciona “La metodología educativa se basará en las experiencias, las actividades y el juego, en un ambiente de afecto y de confianza” (p.12). el juego permite a los niños ser creativos, desarrollar su imaginación, es la mejor oportunidad de descubrir su mundo que lo rodea, y fundamentalmente desarrollar destrezas psicomotoras.

LOE (2006) Art.14.6 “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social” (p.13).

El juego participativo considerado como un recurso importante en el niño para alcanzar sus aprendizajes significativos, estimulador en el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas de forma dinámica, divertida y activa; donde el tutor planificará sus actividades tomando en cuenta al juego participativo para un ambiente de clases más ameno y satisfactorio.

El juego participativo en la educación inicial

El niño desde sus primeros días de vinculación con su ambiente lúdico, donde se llevará a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, llega con la gran ilusión de hacer amigos y compartir grandes experiencias, el niño corre, salta, ríe, explora el mundo que lo rodea, el salón de clases se convierte en una sala lúdica, en donde cada actividad que realiza el niño es algo nuevo.

El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas (Moreano, 2016, p.12).

En la escuela el juego cumple un rol importante en el niño, para ayudarle a adaptarse a su medio escolar, relacionarse con amigos, potenciar el aprendizaje con actividades lúdicas que motiven su desenvolvimiento dentro de su ambiente escolar, la mayor parte de la

jornada el niño comparte en su salón de clases muchas experiencias motivadoras para su desarrollo. “El juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo” (Torres, 2002,p.290), cierto tiempo de recreo es dedicado al juego, donde el niño conoce más amigos; comparte y disfruta de sus actividades; aprendiendo a interactuar de manera positiva descubriendo su entorno y así le sea más satisfactorio aprender nuevas experiencias.

El rol del educador en el juego

El educador como mediador de aprendizaje es considerado un guía y orientador dentro del aula infantil, promotor para la realización de las actividades que se llevan a cabo cada día. (Torres,2002) “Los juegos ofrecen una alternativa diferente, el docente hábil y cuidadoso de su responsabilidad tiende a buscar formas que faciliten el proceso”(p.297) el profesor al considerar el juego participativo como herramienta de aprendizaje debe tener en cuenta que se lleve a cabo de manera positiva; demostrando habilidad, creatividad, carisma iniciativa y responsabilidad con su grupo de trabajo.

Castillo (2016) menciona “Como docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil” (p.11).

Proporciona al niño conocimientos necesarios para su formación integral, brindando el tiempo y espacio necesario para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, no solo en áreas limitadas sino un desarrollo integral. Rios (2013) “el juego es la actividad

significativa del niño por las posibilidades de autodescubrimiento, exploración de la realidad externa, a través del el niño con sus experiencias aprende cual el niño se descubre y se conoce a si mismo, como un proceso de descubrimiento de la vida externa”(p.5).el niño con sus experiencias aprende no solo en un salón de clases, sino también en su entorno social, y sus diferentes ambientes que giran a su alrededor.

El jugo implica aprendizaje y es el docente quien debe habilitar en el contexto de la escuela diferentes oportunidades lúdicas para que los niños aprendan. Desde la intención del maestro se configuran los espacios de juego, puesto que es el niño el que juega no podemos reducirle la actividad lúdica a una estrategia metodológica o a un recurso didáctico, porque el juego es para ellos, no para nosotros (Linares , 2011, p.36).

El docente debe tener en cuenta que los niños siempre están en constante movimiento, que la necesidad del juego es algo natural y espontaneo, y que mejor apoyo el juego participativo para que sea más activo el aprendizaje y a su vez desarrollar destrezas psicomotoras gruesas que el niño tiene que ir adquiriendo.

Clasificación del juego

Los criterios a utilizar para la clasificación son los siguientes:

Según teoría de Piaget.

Piaget (citado en Linares, 2011) clasifica y describe los tipos de juego que van desarrollándose en la infancia, y el mismo autor plantea estadios evolutivos que son:

Estadio sensoriomotor (0-2 años): predomina el juego funcional o de ejercicio.

“Mediante el juego el niño repite una y otra vez las acciones que le resultan placenteras, ya sea porque le causan placer en sí mismas o porque la repetición le permite descubrir las causas de lo que sucede”(p.13)

En esta etapa de 0 a 2 años el niño pasa por un proceso de desarrollo según sus edades. (Linares, 2011,p.14) desde el primer mes con reflejos involuntarios y automáticos (succión), desde el segundo al cuarto mes el niño va aprendiendo a meterse el dedo a la boca, adquiriendo nuevas destrezas psicomotoras en manos y antebrazos; 5 meses a 1 año manipula objetos el instinto de jugar se vuelve más activo le llama la atención al esconder cosas; 1 a 2 años le gusta explorar, la imitación, memoria y pensamiento, reconociendo los objetos que lo rodean para hacerlos uso de su juego.

Estadio preoperacional (2-6 años): predomina el juego simbólico.

“El niño actúa como si el fuera otra persona y actuara en un lugar diferente realizando acciones que serían imposibles en la vida cotidiana como volar, curar a una persona o conducir”(p.23).

Aparece el juego simbólico, el niño le da significado a los objetos estimulando su percepción e imaginación, y a su vez desarrollando estructuras mentales asociadas al pensamiento significativo.

Estadio de las operaciones concretas (6-12 años): predomina el juego de reglas.

El niño ya está preparado para los juegos de reglas en los que asume libremente una serie de normas propuestas por el grupo. El desarrollo moral del niño se construye sobre las normas sociales que se dan dentro de los juegos (p.23).

El niño al involucrarse en el juego, tiene que regirse a cumplir ciertas reglas, motivado a respetar sus limitaciones, “En el caso de los más pequeños, los niños juegan por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás, ganar solo sirve para volver a empezar” (Pecci et al, 2010,p.30), lo que permite un mejor desempeño, participación y buena vinculación del juego con su medio que lo rodea logrando satisfacer al desarrollo de sus áreas: social, cognitivo, afectivo, motor.

Estadio de las operaciones formales (12 años-adolescencia): juego reglado, construcción.

“El comienzo de la adolescencia supone la utilización de un pensamiento abstracto a partir del cual el sujeto empieza a reflexionar sobre si mismo y elaborar sus propias teorías y sistemas de creencias referidas a diferentes ámbitos de la vida” (p.23).

Inicia desde adolescencia y la inserción en el mundo de la adultez, van adquiriendo la capacidad de pensar de manera abstracta y razonamiento lógico; a través de experiencias vivenciadas, los juegos que mas se destacan son los reglados y construcción de forma más compleja.

DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS

Definición

Las destrezas psicomotoras gruesas son aquellos movimientos que se presentan de manera natural en el hombre como correr, saltar, caminar; que involucran los músculos largos del cuerpo como movimientos de piernas y brazos de forma coordinada y comienzan a desarrollarse desde la primera infancia.

Los primeros años de edad escolar primaria que abarcan desde los 3 a 7 años resultan de gran importancia para un adecuado desarrollo motor y para la adquisición de habilidades motrices nuevas. Este periodo supone en general la transición desde habilidades motrices fundamentales refinadas hasta el inicio y posterior establecimiento de los primeros juegos y habilidades deportivas (Deval, 2006).

Ministerio de Educación del Ecuador (2016) las destrezas psicomotoras “constituyen la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo gasto de tiempo, de energía o de ambas.” (p.93)

La capacidad de realizar movimientos ya sea que involucren el grupo de músculos grandes o pequeños del cuerpo se conoce como destrezas psicomotrices, la eficiencia en dichos movimientos y que luego se realizan casi de forma inconsciente constituye un aprendizaje fundamental en los primeros años de vida, cualquier alteración en el desarrollo de esta capacidad produce retrasos en el desarrollo del niño, en contra parte su desarrollo aporta autonomía, elemento fundamental dentro del desarrollo infantil.

Clasificación de las destrezas psicomotrices

Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las destrezas que asimilamos al ver y observar, estando presentes desde el momento en que nacemos y a lo largo de todo nuestro desarrollo

Locomotrices: se necesita desplazamiento y coordinación.

Desplazamientos: entendemos toda progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial.

Andar: es una expresión de movimiento natural, trasladarse de un lugar a otro, con cualquier medio de locomoción o de una manera determinada.

Correr: Desplazarse rápidamente de un sitio a otro, siendo una ampliación natural de la habilidad física de andar.

Saltar: dicha habilidad motora se ejecuta en el aire suspendiéndose debido al impulso que toma con ambos pies y cae en uno o ambos pies, entrando en acción factores como la fuerza, el equilibrio y la coordinación

Reptar: Desplazarse arrastrándose por el suelo, usando las extremidades para avanzar

Marcha: se caracterizado por la acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo.

Trepar: desplazamientos a un lugar alto y de difícil acceso valiéndose de los pies y de las manos, en los que el bebé, mediante el gateo, logra subir un obstáculo,

Gatear: el desplazamiento que realiza el niño apoyándose en manos y rodillas.

Galopar: desplazamiento que se realiza con las dos extremidades inferiores alternandolos, se puede realizar en el mismo terreno o desplazandose.

No locomotrices: no se requiere desplazamiento, pero sí un dominio de nuestro cuerpo.

Girar: movimiento de la persona dando vueltas sobre sí misma o alrededor de otra.

Equilibrio: Es la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad.

Balancearse: mover el cuerpo de un lugar a otro, de forma equilibrada.

Manipulativas: Implica manejo de objetos.

Lanzar: lanzar un objeto de un punto hacia otro, impulsándolo con la mano, con precisión y velocidad al momento de soltar el objeto.

Receptar: el uso de una o ambas manos o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo o en reposo.

Golpear: Es la acción de balancear los brazos y pegar a un objeto.

El desarrollo de habilidades psicomotores en la primera infancia

Maganto & Cruz (2004) “Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno”(p.7). La primera infancia comienza desde los 0 hasta los 6 años, etapa llena de cambios físicos, emocionales e intelectuales, estos sucesos son propios del ser humano pero la diferencia radica en la estimulación.

El movimiento se manifestara junto con el juego, el niño adquirirá las nociones propias y necesarias para su edad, la curiosidad, la manipulación, la experiencia permitirán que tenga un dominio en la motricidad gruesa, lenguaje, razonamiento y habilidades sociales, Piaget manifiesta que el desarrollo se da por etapas y una sucede a la otra, en la primera infancia el niño comprenden la etapa sensoriomotor y preoperacional donde los cambios son notorios en cuanto a la motricidad gruesa y conocimiento de sí mismo.

A su vez la psicomotricidad se divide en motricidad fina y gruesa las dos están llenas de cambios que involucran el área física y afectiva, (Montesdeoca, 2015,p.14) menciona:

Motricidad gruesa: Control céfalo caudal, próximo distal, gateo, marcha.

Motricidad fina: Comprende desde los primeros reflejos: lateralidad, coordinación, razonamiento.

Estos son algunos de los cambios que presenta durante la primera infancia, el currículo a su vez también se plantea habilidades a desarrollar en la primera infancia que ayudaran

en el área cognitiva, afectiva, emocional y social, estas destrezas facilitarían al niño una correcta realización dentro del salón de clases, que a su vez se encuentran distribuidas por edades que permite al niño lograr un aprendizaje con bases sólidas para su realización como profesional

Desarrollo destrezas psicomotores en el niño por edades

Como se menciona anteriormente el desarrollo psicomotor es continuo y está expuesto a cambios que influyen de manera directa en las emociones, aprendizaje, y crecimiento del niño. La psicomotricidad se desarrolla a través de tres fases.” tomado de la tesis de (Pacas, 2005)

- Primera fase: del nacimiento a los 6 meses, se caracteriza por la dependencia total de la actividad refleja, especialmente el de la succión. A los tres meses desaparece debido a los estímulos externos que provocan el ejercicio y establecen la posibilidad de otras acciones y el inicio de movimientos voluntarios.
- Segunda fase: de los 6 meses a los 4 años, se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Existe una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y el tiempo. Está ligada con el tono y la maduración.
- Tercera fase: de los 4 a los 7 años, corresponde a la automatización de las posibilidades motrices que forman la base necesaria para futuras adquisiciones (p.15).

Esta es una de las diversas clasificaciones que existen de los cambios psicomotores que se producen en la primera infancia, para una mejor comprensión se presenta la siguiente tabla donde se puede conocer la metamorfosis que sufre el individuo hasta convertirse en un ser dotado de todas las habilidades y destrezas para enfrentar la realidad.

Gráfico 1 Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años

| Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años | | | | |
|---|--|--|--|--|
| | De 0 a 12 meses | De 1 a 2 años | De 2 a 4 años | De 4 a 8 años |
| Desarrollo Motor | <ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de coger pequeños objetos con la mano - Antes de cumplir el primer año ya puede sostener la cabeza por sí solo y gatear - Entre los 9 y los 12 meses da sus primeros pasos | <ul style="list-style-type: none"> - Da sus primeros pasos con ayuda - Poco a poco camina solo - A final de la etapa puede correr, saltar, subir y bajar escaleras - La motricidad fina y los movimientos manuales se vuelven más precisos  | <ul style="list-style-type: none"> - Puede lanzar una pelota en alto e incluso saltar en un solo pie - Dominancia lateral establecida | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra movimientos perfectos y adquiere nuevas habilidades motoras  |
| Cognitivo | <ul style="list-style-type: none"> - Reacciona a los estímulos que le resultan agradables - Muestra emociones como enfado, irritación, felicidad y alegría  | <ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de relacionar la historia que escucha con las ilustraciones de los cuentos infantiles | <ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de comprender conceptos más complicados - Su memoria se consolida  | <ul style="list-style-type: none"> - Sus ideas se sustentan en la realidad y ya no la confunde con sus fantasías |
| Lenguaje - Comunicación | <ul style="list-style-type: none"> - Su principal medio es el llanto - Aparece la "sonrisa social" - Alrededor de los 7 meses empieza a balbucear algunas sílabas sueltas, como "pa" o "ma"  | <ul style="list-style-type: none"> - Tiene un vocabulario formado por unas 50 palabras - Puede contestar con un "sí" o un "no" - Comienza en el desarrollo de su expresión verbal y el pensamiento simbólico | <ul style="list-style-type: none"> - Tiene un lenguaje con alrededor de 1,000 palabras - Elabora oraciones - Mejor comunicación | <ul style="list-style-type: none"> - Expresa con claridad lo que quiere y lo que piensa - Construye gramaticalmente las frases perfectamente  |
| Social - Emocional | <ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona activamente con quienes le rodean  | <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sentimientos más complejos como la vergüenza, el orgullo y los celos - Aparecen las primeras rabietas al no controlar-entender las emociones | <ul style="list-style-type: none"> - Es más independiente y disfruta de su autonomía - No tiene dominio pleno de sus emociones aunque se comunica mejor - Defiende su independencia | <ul style="list-style-type: none"> - Sus sentimientos son más duraderos - Es consciente de sus emociones y es capaz de expresarlas u ocultarlas - Aparece la empatía |

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/298433912804883149/?lp=true>

La tabla recalca los cambios significativos que se producen en las diferentes áreas de aprendizaje, mencionado que cuando se estimula una se genera un aprendizaje en pequeña escala para las áreas restantes, se genera un aprendizaje significativo.

Psicomotricidad

Montesdeoca (2015)“La psicomotricidad trata de hacer una lectura globalizadora de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución del ser humano, cuya importancia condiciona el devenir de otros procesos de lenguaje, afectividad, aprendizajes

de lectura, escritura, cálculo”(p.7). El concepto de psicomotricidad tiene diversos puntos de vista, pero todos concuerdan que es una facultad del ser humano que se la adquiere desde los primeros años de vida, aunque no se le da mucha importancia, es necesaria y fundamental para el individuo porque a través del movimiento se generan otros aprendizajes.

“La psicomotricidad es algo más que una técnica que se aplica, algo más que un conocimiento que se adquiere”(Montesdeoca, 2015,p.4). El niño formará un aprendizaje significativo a través de la experiencia, el juego y la manipulación que serán la base del conocimiento futuro se generara con la interacción e involucramiento del ambiente en el que se encuentra, sin dejar de lado las emociones y como el contexto influye la construcción de las mismas.

La psicomotricidad intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz se trata de algo referido básicamente al movimiento , la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno (Berruezo, 2005, p.1).

Las conexiones que existe entre la mente y el cuerpo permiten que el niño o adulto se mueva frente a diversas problemáticas, es un proceso continuo y permanente, lleno de cambios cruciales para su desarrollo, va más allá del simple movimiento o juego, es una forma de entender cosas que se vive y se siente muy importante en el desarrollo.

Como se menciona anteriormente el objetivo es lograr el desarrollo motor descartando patologías que afecten al individuo, en el Ecuador el Ministerio de Educación dentro del currículo de educación inicial se ha planteado el ámbito denominado exploración del cuerpo y motricidad, con los siguientes objetivos:

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
- Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.
- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.
- Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).
- Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.
- Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.
- Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).
- Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Estos son algunos de los objetivos que se encuentran en el currículo de educación inicial que a su vez consta de destrezas haciendo uso del juego como herramienta metodológica, enfocada en la teoría constructivista (Ministerio de educación, 2014, p.41).

Psicomotricidad gruesa

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo (Belkis, 2007,p.13).

Para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa se destacan los movimientos corporales, dominio de una motricidad amplia y desplazamientos como es correr, saltar, caminar, bailar, etc. que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos.

Según Montesdeoca (2015) en la edad comprendida de 0 a 6 años el niño atraviesa por una serie de etapas de desarrollo:

Primera etapa (0-3 años): denominada como etapa de descubrimiento en donde el niño explora con su cuerpo su entorno que lo rodea, en los recién nacidos se evidencia que adquieren reflejos como succión, grasping, Moro, estos reflejos presentes conforme la edad avanza del niño algunos desaparecen, pero otros se van desarrollando como nivel de supervivencia ya que se los va a adquirir en todo el proceso de desarrollo del niño.

Tabla 1. Motricidad Gruesa

| EDAD | EVOLUCIÓN MOTRICIDAD GRUESA |
|--|--|
| 0-3 mes | Controla la cabeza, |
| 4 meses | Conserva la cabeza erguida cuando son alzados, controlando el cuello. Agarran objetos y se los pasan de una mano a otra. |
| 5 meses | Mantiene erguido el tronco |
| 6-7 meses | Es capaz de sentarse sin ayuda, y empiezan a explorar los alrededores por iniciativa propia, se inicia el gateo. |
| 8-9 meses | Son capaces de ponerse en pie agarrándose de la mano de alguien o de otro apoyo. |
| 10-11 meses | Se pone en pie sin apoyo. |
| 12 meses | Adquiere la marcha |
| 14- 24 meses | Perfeccionan la marcha, adquiriendo seguridad en sí mismos. |
| 24 meses-3 años. | Sube escaleras, corre, salta, puede balancearse sobre un solo pie, saltara la pata coja. |
| Fuente: Montesdeoca, G. P. (2015). <i>Psicomotricidad en la Educacion Inicial</i> .pág. 18 Elaboración: Karina del Cisne Masache Torres | |

Segunda etapa (3 a 6 años): esta etapa en niño va desarrollando habilidades que lo caracterizan de acuerdo a edad, con movimientos más coordinados, le permite explorar su entorno de manera espontánea para desenvolverse de una manera más activa.

Tabla 2. Motricidad Gruesa

| AÑOS | EVOLUCIÓN MOTRICIDAD GRUESA |
|--|--|
| 3 años | Puede montar en triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar sin caerse sobre sí mismos y saltar con los pies juntos. |
| 4 años | Pueden saltar sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha. |
| Fuente: Montesdeoca, G. P. (2015). <i>Psicomotricidad en la Educación Inicial</i> . (pág. 19). Elaboración: Karina del Cisne Masache Torres | |

Elementos de la psicomotricidad gruesa

Dominio corporal dinámico.

Habilidad en donde el niño logra controlar sus movimientos tanto es sus extremidades superiores como inferiores, su estabilidad de dominio le brinda confianza en sí mismo logrando desplazar sus movimientos de una forma más coordinada. Para que el dominio corporal dinámico se logre se evidencian varios aspectos:

- La madurez neurológica, que solo se adquiere con la edad.
- Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo o a caer, etc.)
- Una estimulación y ambiente propicios.
- Favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de qué parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo, buscando diferentes cursos a fin de posibilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer las habilidades y el dominio corporal.
- Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizadamente (Montesdeoca, 2015, p.20).

En el esquema corporal dinámico se desarrollan:

Coordinación general: según Berruezo(2000) la define “Movimientos que ponen en juego la acción ajustada y recíproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implican locomoción”(p.15). Consiste en la relación de los movimientos generales con las partes del cuerpo acordes a su edad de forma dinámica y ordenada.

Equilibrio: Coste (1980) considera “Un estado particular por el que un sujeto puede, a la vez, mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio (marcha, carrera, salto) utilizando la gravedad, o, por el contrario, resistiéndola”

Capacidad del niño de mantenerse mientras realiza varias actividades. Según varios autores afirman que existen dos tipos de equilibrio:

- Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento.
- Equilibrio Dinámico: desplazamiento del sujeto en contra de la acción de la gravedad.
-

Ritmo: es la capacidad subjetiva de todo el cuerpo de sentir motivación y fluidez al momento de realizar alguna actividad.

- **Ritmo y coordinación:** se relacionan entre sí, al momento de realizar movimientos rítmicos se interactúa de forma coordinada.
- **Ritmo en el movimiento:** el ritmo permite fluir los movimientos es decir cuerpo movimiento y mente se integra en un solo al momento de ejecutar alguna actividad.
-

Coordinación viso motriz: para Berruezo (2000) son “Movimientos ajustados por mecanismos perceptivos, normalmente de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos” (p.15). Sobresale la coordinación óculo-manual, siendo la visión del objeto que provoca el movimiento, es decir la vista y la acción de las manos, cabe recalcar que es muy importante para que se lleve a cabo el aprendizaje de la escritura.

Dominio corporal estático.

Dominio corporal estático son todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo (Montesdeoca, 2015, p.28).

Conjunto de movimientos motrices que permiten reconocer poco a poco la imagen corporal para lograr interiorizar el esquema corporal del individuo, para lo cual el niño debe tener control sobre su cuerpo cuando realiza los movimientos.

Dentro del esquema corporal estático cabe recalcar los siguientes aspectos:

Tonicidad: “es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el todo corporal, el equilibrio, la posición y la postura que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional” (Berruezo, 2000, p.6). Tensión del muscular que funciona a la par con el sistema nervioso en estado de reposo o acción, que le permite realizar movimientos al niño como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse con apoyo de su cuerpo.

Autocontrol: se manifiesta con movimientos inconscientes de los reflejos enmarcados en los primeros meses de vida, que poco a poco conforme el desarrollo del niño va madurando sus movimientos se vuelven más consientes, es decir existe una buena coordinación en su cuerpo.

Respiración: Berruezo (2000) afirma “La respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo (juego del tórax y el abdomen), así como a la atención interiorizada que controla tanto la resolución muscular general como el relajamiento segmentario” (p.11). Se realiza en dos tiempos: inspiración cuando el aire entra en los pulmones y espiración cuando el aire es expulsado al exterior.

Relajación: relajar la tensión muscular, es decir en un estado de reposo; puedes ser global su distinción es en todo el cuerpo y segmentaria distinción dirigida a una sola parte del cuerpo.

Esquema corporal.

“La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea” (Maganto & Cruz, 2004, p.4) Es el resultado del conocimiento de sí mismo y de las experiencias que le permiten el reconocimiento de su propio cuerpo y su interacción en el medio en que se desarrolla, el niño mediante el juego conoce su cuerpo con las diversas actividades de movimiento que realiza, así como también las actividades contribuyen al desarrollo de lateralidad y coordinación que benefician a la construcción del esquema corporal.

Para Montesdeoca (2015) el esquema corporal implica:

- La localización en uno mismo y en los demás de las diversas partes del
- cuerpo.
- La toma de conciencia del eje corporal.
- El conocimiento de sus posibilidades de movimiento, es decir, la toma de conciencia tanto de la motricidad fina como de la gruesa.
- La situación del cuerpo dentro del espacio y del tiempo.
- La ordenación del cuerpo por medio del ritmo en el espacio y el tiempo (p.43).

Conocimiento de las partes del cuerpo: el niño explora su cuerpo por medio de los sentidos: vista, tacto y movimientos, su curiosidad se vuelve más activa, experiencias que benefician en su desarrollo de habilidades y destrezas del niño.

Lateralidad.: “Es la preferencia por razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Esto nos lleva directamente al concepto de eje

corporal (Berruezo , 2000, p.21). La adquisición de la lateralidad nos permite distinguir la izquierda de la derecha, manos,ojos y pies, debe ser definida de forma natural y voluntaria en donde el niño va desarrollando su cuerpo y poco a poco definirá su lateralidad. La lateralidad se adquiere según.

- 3 meses: cierta predominancia en las manos.
- 7 meses: una de las manos resulta ser más hábil que la otra.
- 2-5 años: utiliza las de partes de su cuerpo de forma diferenciada.
- 5-7 años: afirmación de la lateralidad.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES

Materiales de papelería: textos, artículos, ensayos, informes, revistas, test, investigaciones científicas, guías de observación; materiales de oficina: papel, lápiz, encuestas, libreta de apuntes, resaltadores, hojas borrador, etc; materiales tecnológicos: computadora, celular, impresora, flash memory, cámara; ambientes: Escuela Miguel Riofrío, salón Nivel Inicial II, biblioteca UNL.

La presente investigación es de muestreo probabilístico y descriptivo.

MÉTODOS: en esta investigación se utilizaron los siguientes métodos:

Método descriptivo: se utilizó para detallar toda la información significativa para el proceso de desarrollo de la presente investigación en su problemática la cual se centra en la importancia del juego para el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas y como hoy en día va perdiendo su validez en la educación inicial, la descripción de los resultados representados en las tablas y figuras

Método científico: se utilizó para la recolección de información bibliográfica, presente en introducción, objetivos, revisión de literatura, metodología, técnicas e instrumentos, adjuntando la información necesaria para el desarrollo de la presente investigación.

Método comparativo: se evidencia en los resultados de la aplicación del pre-test y luego un post test posterior a la ejecución de la propuesta alternativa, logrando establecer una relación de comparación, en el proceso de desarrollo psicomotor grueso del niño; además

se encuentra presente en la revisión de literatura en donde varios autores lo definen al juego desde sus perspectivas con sus diferentes teorías y como con el pasar de los años ha ido perdiendo su importancia dentro del ámbito educativo.

Método analítico-sintético: permitió realizar un trabajo minucioso de cada una de las partes de la presente investigación sobre las variables presenten en la revisión de literatura, para lograr una mayor comprensión del tema y conjuntamente el análisis e interpretación de los resultados obtenidos con la aplicación de las técnicas e instrumentos, así como para la redacción de las conclusiones y recomendaciones.

Método estadístico: se empleó para realizar la tabulación de resultados y representarlos en tablas y figuras.

Técnicas e instrumentos

Observación directa: esta técnica permitió evidenciar si algunos niños presentaban una deficiencia en sus destrezas psicomotoras gruesas, que se reflejen con características muy notorias.

Encuesta: se aplicadó a los docentes del Nivel Inicial II, con la finalidad de conocer su opinión sobre la importancia del juego y sobre el desarrollo motor de los niños evidenciados en el aula de clases.

Test de OTZERETZKY: conocer la edad motora de los sujetos y su cociente motor, relacionado con la edad cronológica.

Población y muestra

La población tomada en cuenta para el desarrollo de la presente investigación está dirigida a los niños del Nivel Inicial II de las jornadas matutina y vespertina con un total de 45 niños que oscila entre las edades de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja; tomando como muestra al Nivel Inicial II vespertino con un total de 14 niños, 7 niñas y dos docentes.

| Variable | Población | Muestra |
|-----------------|------------------|----------------|
| Niños | 27 | 14 |
| Niñas | 18 | 7 |
| Docentes | 4 | 2 |
| Total | 49 | 23 |

Fuente: Secretaria Administrativa de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Elaboración: Karina del Cisne Masache Torres

f. RESULTADOS

Resultados de la aplicación del Pre-Test de Otzeretzky

Tabla 1

| Indicadores | F | Edad cronológica | Diferencia de edad | Edad motora |
|---|---|------------------|--------------------|-----------------|
| Adelanto motriz (1 años o más) | 1 | 5 años 0 meses | +10 meses | 5 años 10 meses |
| | 1 | 5 años 2 meses | +8 meses | 5 años 10 meses |
| Ligero retraso motriz (1/2 a 1 año) | 1 | 5 años 0 meses | -3 meses | 4 años 9 meses |
| | 1 | 5 años 3 meses | -7 meses | 4 años 8 meses |
| | 1 | 5 años 0 meses | -3 meses | 4 años 9 meses |
| | 1 | 4 años 11 meses | -1 año 3 meses | 3 años 7 meses |
| | 1 | 4 años 10 meses | -3 meses | 4 años 7 meses |
| Deficiencia motriz (1 1/2 año a 2 años) | 1 | 4 años 6 meses | -2 años | 2 años 6 meses |
| | 1 | 4 años 8 meses | -2 años 1 mes | 2 años 7 meses |
| | 1 | 5 años 3 meses | -1 año 8 meses | 3 años 7 meses |
| | 1 | 5 años 2 meses | -2 años 7 meses | 2 años 7 meses |
| | 1 | 4 años 9 meses | -2 años 1 meses | 2 años 7 meses |
| | 1 | 4 años 10 meses | -2 años 3 meses | 2 años 7 meses |
| | 1 | 5 años 1 mes | -2 años 8 meses | 2 años 5 meses |
| | 1 | 4 años 8 meses | -2 años 1 mese | 2 años 7 meses |
| Grave retraso motriz (3 a 5 años) | 1 | 4 años 9 meses | -3 años 6 meses | 1 año 3 meses |
| | 1 | 4 años 7 meses | -3 años 2 meses | 1 año 5 meses |
| | 1 | 4 años 10 meses | -3 años 5 meses | 1 año 5 meses |
| | 1 | 5 años 0 meses | -3 años | 2 años 0 meses |
| | 1 | 5 años 2 meses | -3 años 9 meses | 1 año 5 meses |
| Fuente: Test de OTZERETZKY aplicado niños de 4 a 5 años de la Escuela Miguel Riofrío | | | | |
| Autora: Karina del Cisne Masache Torres | | | | |

En la presente tabla encontramos los resultados del test aplicado de cada estudiante, ubicándose en cada nivel de desarrollo motor; obteniendo la edad motora según la diferencia de edad ya sea mayor o menor a su edad cronológica, calificándolo de acuerdo a la terminología en cada uno de los indicadores del test.

Resultados de la aplicación del Pre-Test de Otzeretzky

Tabla 2

| Indicador | f | Edad cronológica | Diferencia de edad | POS-TEST Edad Motora |
|--|----------------|------------------|--------------------|-------------------------|
| Adelanto motriz (1 años o más) | 1 | 5 años 2 meses | +4 meses | 5 años 6 meses |
| | 1 | 5 años 5 meses | +2 meses | 5 años 7 meses |
| | 1 | 5 años 1 mes | +3 meses | 5 años 4 meses |
| | 1 | 5 años 2 meses | +4 meses | 5 años 6 meses |
| | 1 | 5 años 1 mes | +2 meses | 6 años 0 meses |
| | 1 | 5 años 4 meses | +3 meses | 6 años 1 meses |
| Ligero retraso motriz (1/2 a 1 año) | 1 | 4 años 9 meses | -1 año | 3 años 9 meses |
| | 1 | 4 años 11 meses | 1 año 1 mes | 3 año 10 meses |
| | 1 | 4 años 11 meses | -1 año 2 meses | 3 años 9 meses |
| | 1 | 5 años | -1 año 3 meses | 3 años 9 meses |
| | 1 | 4 años 9 meses | -1 año 1 meses | 3 años 8 meses |
| | 1 | 4 años 10 mes | -1 año 2 meses | 3 años 8 meses |
| | 1 | 5 años 1 mes | -1 año | 4 año 3 meses |
| Deficiencia motriz (1 1/2 año a 2 años) | 1 | 5 años | -8 meses | 4 años 2 meses |
| | 1 | 4 años 8 meses | -1 año 6 meses | 3 años 2 meses |
| | 1 | 5 años 5 meses | -1 año 6 meses | 3 años 11 meses |
| | 1 | 4 años 8 meses | -2 años 1 meses | 2 años 7 meses |
| | 1 | 5 años | -1 año 7 meses | 3 años 5 meses |
| | 1 | 5 años 4 meses | -1 año 7 meses | 3 años 9 meses |
| | 1 | 5 años 3 meses | -1 año 6 meses | 3 años 9 meses |
| 1 | 5 años 4 meses | -1 año 7 meses | 3 años 9 meses | |

En la presente tabla se evidencian los resultados del pos-test, posterior a la ejecución de la propuesta alternativa evidenciando un progreso psicomotor significativo de los niños.

Tabla 3

Diagnosticar Edad Motora según su edad cronológica

| Indicadores | f | % |
|-----------------------|-----------|------------|
| Adelanto motriz | 2 | 9,52 |
| Normalidad motriz | 0 | 0,0 |
| Ligero retraso motriz | 5 | 23,81 |
| Deficiencia motriz | 9 | 42,86 |
| Grave retraso motriz | 5 | 23,81 |
| Idiotéz motriz | 0 | 0,0 |
| TOTAL | 21 | 100 |

Fuente: Test de OTZERETZKY aplicado niños de 4 a 5 años de la Escuela Miguel Riofrío

Autora: Karina del Cisne Masache Torres

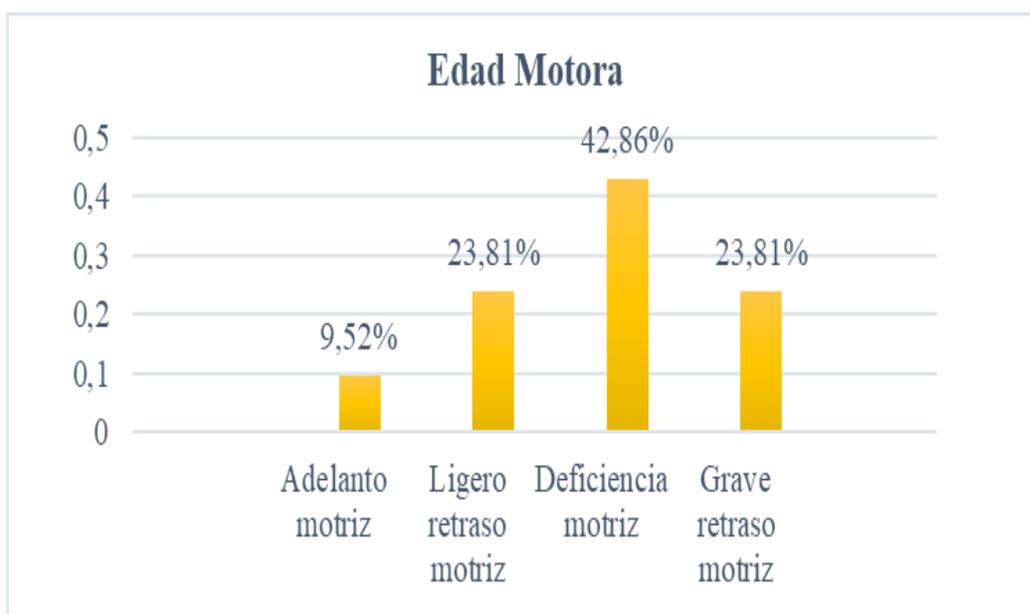


Figura 1

Análisis e interpretación

Otzeretzky, (1936) menciona “Mediante este instrumento se puede obtener la edad motora de los sujetos y su cociente motor, relacionando los resultados con la edad cronológica”(pág. 131), en donde cada niño debe desarrollar sus destrezas en las diferentes áreas como: coordinación estática, coordinación dinámica, lateralidad, movimientos coordinados, equilibrio y esquema corporal, para un buen desarrollo integral.

Analizando los datos estadísticos sobre el TEST DE OTZERETZKY aplicados a los niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela Miguel Riofrío; de acuerdo a su terminología se obtuvo los siguientes resultados: 2 niños que corresponde al 9,52% de la población encuestada se ubican con adelanto motriz, 5 niños que equivale a un 23,81% de la población encuestada se encuentran con una ligero retraso motriz, 9 niños que corresponde a un 42,86% de la población encuestada se encuentran con un deficiencia motriz; 5 niños

que equivale a 23,81% de la población encuestada se encuentran con un grave retraso motriz, dentro de normalidad motriz e idiotez motriz no se ubica ningún niño; dando así una totalidad del 100%.

Sin embargo, existe un alto porcentaje en niños que presentan una deficiencia motriz con un retraso de 18 meses a 24 meses en diferencia de su edad motora a su edad cronológica, reflejando mayores deficiencias en ciertas áreas: equilibrio, lateralidad, coordinación de movimientos; áreas que deben ir desarrollándose de manera conjunta para un mejor desarrollo evolutivo del niño.

Una de las estrategias para estimular a los niños en el área psicomotriz es mediante juegos participativos que ayudará al desarrollo y la adquisición de habilidades y destrezas psicomotoras gruesas; recalando al juego como parte del crecimiento del niño y como una herramienta de exploración del medio, libre y espontánea.

Resultados de la encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II

1. ¿Cómo lo considera al juego dentro del salón?

Tabla 4

| Variables | f | % |
|----------------------------|----------|------------|
| Herramienta de aprendizaje | 1 | 50 |
| Pasatiempo | 0 | 0 |
| Actividad sin importancia | 0 | 0 |
| Motivación | 1 | 50 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío

Autora: Karina del Cisne Masache Torres

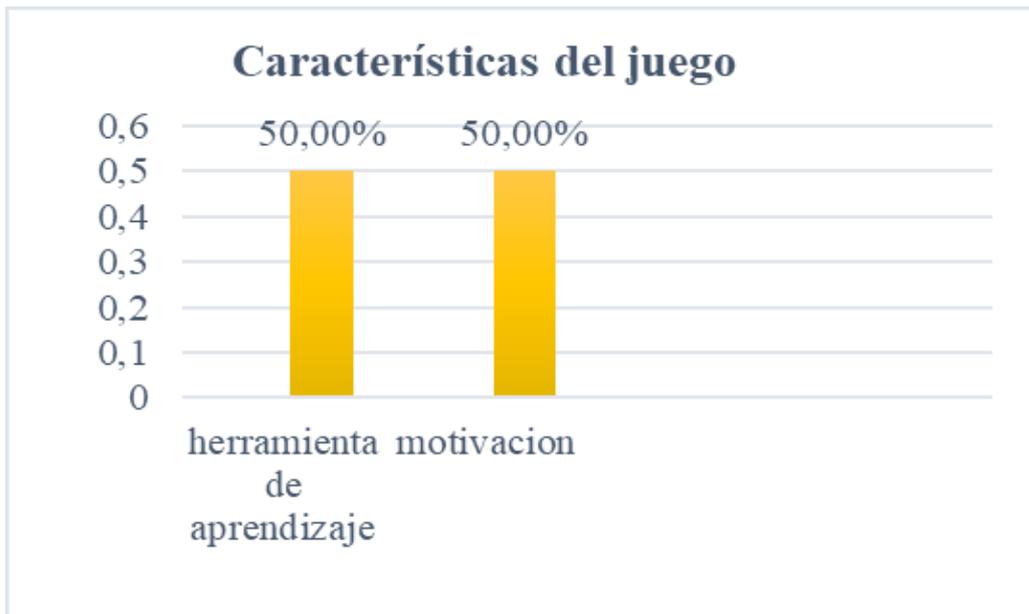


Figura 2

Análisis e interpretación

El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. A través del juego, el infante explora, inventa, crea, desarrolla habilidades sociales y formas de pensar; aprende a confrontar sus emociones, mejora sus aptitudes físicas y se descubre a sí mismo y sus propias capacidades (Unicef, 2004,p.1).

Los datos referentes a las características del juego en el salón de clases demuestran que el 50% de la población encuestada lo consideran como herramienta de aprendizaje y el otro 50% como motivación.

El juego es una actividad innata en los niños, su actividad estimula y desarrolla sus funciones biológicas y psicológicas; se caracteriza por la actividad física y por la significación imaginativa que el niño le atribuye, además en los juegos grupales el niño se

relaciona, socializa con sus pares permite en ocasiones que el niño ensaye respuestas ante situaciones frustrantes y desarrolle así actitudes para la vida adulta.

2. *¿Forma parte de sus clases diarias el juego participativo como recurso de enseñanza aprendizaje y estimulador de destrezas psicomotores?*

Tabla 5

| Variables | f | % |
|------------------|----------|------------|
| Siempre | 2 | 100 |
| Rara vez | 0 | 0 |
| Nunca | 0 | 0 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Análisis e interpretación

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje (Montero & Alvarado, 2001, p.114).

De acuerdo a los datos obtenidos de la segunda pregunta de la encuesta sobre el juego para el desarrollo de destrezas psicomotores, se obtuvo un 100% equivalente a siempre.

Una buena clase con resultados positivos, se beneficia gracias a la planificación de una buena metodología, de forma lúdica que se lleve a cabo en un ambiente motivador, creativo, con actividades que sean interesantes que permitan al educando lograr su mayor

atención, a esta edad los niños sus conocimientos los adquieren por medio de la experiencia y por su misma interacción con el medio que lo rodea.

3. Aprovecha el juego para el desarrollo de la psicomotricidad del niño, dentro y fuera de clases, ¿Qué actividades realiza?

Tabla 6

| Variable | f | % |
|-----------------|----------|------------|
| Si | 2 | 100 |
| No | 0 | 0 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Análisis e interpretación

Diseñar actividades relacionadas con la hora de la comida, el baño, abrochar botones, subir y bajar cremalleras, atarse los cordones, abrir y cerrar grifos siempre y cuando estén organizadas en función de la edad y las capacidades de cada niño y niña. Las formas de intervención psicomotriz deben estar organizadas en función de los recursos personales y materiales disponibles (Montesdeoca, 2015,p.61).

De los datos obtenidos de la tercera pregunta de la encuesta sobre la utilidad del juego dentro y fuera de clases: 100% lo toma en cuenta en sus actividades diarias. Las docentes agregan que en sus clases el juego si es importante por lo que realizan juegos de construcción y motores, con actividades conocidas para niños.

Para desarrollar en los niños las destrezas psicomotores gruesas se lo puede realizar con juegos participativos que llamen la atención del niño dentro del salón de clases, haciendo uso del material lúdico del aula, permitiéndole aprender el nuevo conocimiento y a su vez estimulando sus destrezas; fuera del salón de clases, para el niño es el mejor momento de toda su jornada diaria, mediante el juego participativo se apoyará en adquirir nuevas experiencias y aprenderá de forma más práctica, se encuentra en mayor movimiento y le permitirá desarrollar sus destrezas psicomotores gruesas: corriendo, jugando a la pelota, saltando, caminando, etc.

4. *¿En qué nivel considera importante al juego como herramienta de estudio dentro del salón de clases?*

Tabla 7

| Variable | f | % |
|-----------------|----------|------------|
| Muy alto | 2 | 100 |
| Regular | 0 | 0 |
| Bajo | 0 | 0 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Análisis e interpretación

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe ser hábil y tener iniciativa, comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración, análisis e interpretación (Montero & Alvarado, 2001, p.115).

En la cuarta pregunta de la encuesta sobre la importancia del juego toda la población equivalente al 100% lo califican en un nivel muy alto de importancia.

Para incluir el juego como elemento para la construcción de aprendizaje es importante que el educador tenga claro el objetivo buscado, requiere un planificación y anticipación hacia posibles dificultades que puedan experimentar los niños en su desarrollo. El docente debe guiar la ejecución de la actividad pero siempre otorgando libertad a los niños para que resuelvan las dificultades que el juego les presente, actuando exclusivamente cuando se considere que los niños necesitan una retroalimentación para cumplir la actividad.

5. *¿Qué tipo de juegos ejecuta en clases?*

Tabla 8

| Variable | f | % |
|-----------------------|----------|------------|
| Juego motor | 0 | 0 |
| Juego simbólico | 1 | 50 |
| Juego de reglas | 0 | 0 |
| Juego de construcción | 1 | 50 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Autora: Karina del Cisne Masache Torres



Figura 3

Análisis e interpretación

El juego es un escenario privilegiado en el que cada intercambio, cada manifestación expresa la voluntad, el deseo y el placer por vivir experiencias corporales en las que las caídas, la pérdida del equilibrio, los cambios de posturas, las tensiones, distensiones se convierten en juegos de acción, movimiento que van acompañados de descubrimientos que se traducen en nuevos retos motores, correspondencias, acuerdos y límites que visibilizan redes comunicativas a nivel corporal (Cárdenas & Gómez, 2014,p.27).

De acuerdo a la quinta pregunta sobre los tipos de juego que ejecuta en clases tenemos los siguientes resultados: 50% de la población encuestada utilizan el juego simbólico y el otro 50% de la población utilizan el juego de construcción.

Los juegos indican una ayuda al docente a idear otras actividades cortas, amenas, diferentes desde todo punto de vista para abordar el proceso sin tanta dificultad. Al hablar

de tipos de juegos nos centramos en lo que podemos hacer con ellos y en que beneficia al niño, en la presente investigación nos enfocamos en el juego participativo, ya que el niño al momento de jugar se vuelve participe del mismo, comparte y aporta al desarrollo de sus áreas afectivo, cognitivo, social y psicomotor en sus destrezas psicomotores gruesas.

6. Señale ¿cuál de los dos tipos de motricidad es importante estimular en los niños del nivel inicial?

Tabla 9

| Variable | F | % |
|--|---|-----|
| Motricidad fina | 2 | 100 |
| Motricidad gruesa | 1 | 50 |
| Pregunta de opción múltiple | | |
| Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío | | |
| Autora: Karina del Cisne Masache Torres | | |

Análisis e interpretación

Las destrezas motoras del niño se perfeccionan en la época preescolar. Los cambios más extraordinarios se reúnen en experiencias motoras gruesas como arrojar objetos, correr, saltar. Sin embargo, las destrezas motoras finas como escribir y utilizar los cubiertos se desarrollan con más lentitud (Craig & Baucum, 2001)

Según los datos obtenidos de la sexta pregunta sobre los tipos de psicomotricidad tenemos los siguientes resultados: 100% de la población encuestada mencionan que es importante estimular la psicomotricidad fina; mientras que el 50% de la población dan importancia a estimular la psicomotricidad gruesa.

El desarrollo de las destrezas psicomotores gruesas es necesario para el desarrollo de destrezas psicomotores finas, se tienen que ir desarrollando en conjunto con disociación de movimientos, con actividades lúdicas basadas en juegos participativos de forma divertida y llame al disfrute de los niños, y a su vez le permitan al niño ir desarrollando sus desrezas a nivel general,

7. ¿Qué actividades realiza dentro del salón de clases para estimular la psicomotricidad gruesa del niño?

Tabla 10

| Variable | f | % |
|-----------------|----------|------------|
| Si | 2 | 100 |
| No | 0 | 0 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Análisis e interpretación

En la planificación de actividades psicomotoras las educadoras deben considerar los múltiples factores que influyen tanto en el momento de preparar las sesiones de trabajo como en la propia ejecución de éstas: el desarrollo motor, el crecimiento físico, el estado nutricional, motivacional y emocional, la edad y cantidad de niños y niñas y el espacio físico disponible (Montesdeoca, 2015, p.59).

En la pregunta siete de la encuesta referente a la realización de actividades lúdicas dentro del salón de clases: toda la población encuestada responde que sí, dando así un total del 100%

La planificación de juegos como elementos curriculares debe enfocarse hacia las características del grupo, se debe considerar el nivel de desarrollo de los niños, el momento de la jornada laboral en que se aplicará, el espacio donde se desarrollará, las condiciones climáticas, entre otras. Todas estas previsiones ayudarán a que el juego se ejecute de forma adecuada y segura, asegurando resultados positivos en su ejecución.

8. ¿Dentro de su salón de clases se ha logrado evidenciar algún caso de niños que presente características de un posible trastorno psicomotor?

Tabla 11

| Variable | f | % |
|-----------------|----------|------------|
| Si | 0 | 0 |
| No | 2 | 100 |
| TOTAL | 2 | 100 |

Fuente: Encuesta dirigida a las Docentes de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Autora: Karina del Cisne Masache Torres

Análisis e interpretación

El comienzo se produce en la primera infancia. Los hitos motores retrasados pueden ser los primeros signos o se identifica el trastorno por primera vez cuando el niño intenta sujetar un cuchillo y un tenedor, abrocharse la ropa o jugar con pelotas, organizar las propias pertenencias siempre que se requiera secuenciación y coordinación motora. En los primeros años de la vida adulta sigue habiendo dificultades para aprender nuevas tareas que requieran habilidades motoras complejas/automáticas, como conducir y utilizar herramientas (Psiquiatría, 2014, p.76).

De los datos obtenidos de la octava pregunta de la encuesta sobre algún caso de niños con posibles características de un trastorno psicomotor, las docentes encuestadas mencionan que no existe ninguno.

Cuando existen deficiencias en las destrezas psicomotrices, no precisamente sería por tener un trastorno psicomotor; cada niño crece a diferente ritmo de acuerdo al ambiente donde se encuentre rodeado, y a su vez contar con buenas estrategias que estimulen su desarrollo, de forma dinámica y divertida con juegos participativos, para en un futuro prevenir esta deficiencia y no complique en el desarrollo integral del niño.

Cuadro comparativo de resultados de la propuesta alternativa ¡Que divertido es jugar!, dirigida a los niños de 4 a 5 años de la Escuela Miguel Riofrio y evaluados a través post -test de OTZERETZKY

Tabla 12

EDAD MOTORA

| TEST DE OTZERETZKY | | | | |
|---|-----------|------------|-----------|------------|
| Indicadores | PRE-TEST | | POST-TEST | |
| | f | % | F | % |
| Adelanto motriz | 2 | 9,52 | 6 | 28,57 |
| Normalidad motriz | 0 | 0,0 | 0 | 0,00 |
| Ligero retraso motriz | 5 | 23,81 | 8 | 38,10 |
| Deficiencia motriz | 9 | 42,86 | 7 | 33,33 |
| Grave retraso motriz | 5 | 23,81 | 0 | 0,00 |
| Idiotéz motriz | 0 | 0,0 | 0 | 0,00 |
| TOTAL | 21 | 100 | 21 | 100 |
| Fuente: Test de OTZERETZKY aplicado niños de 4 a 5 años de la escuela miguel Riofrio Autora: Karina del Cisne Masache Torres | | | | |

Al analizar los resultados del pre-test aplicados a los niños, se evidencia que el 42, 86% de niños se encuentran con deficiencia motriz y el 23.81% con grave retraso motriz; lo cual significa que su edad motora no es acorde a su edad cronológica, ejecutada la propuesta alternativa cuya finalidad fue estimular sus destrezas con actividades lúdicas como el juego participativo, se aplicó el post-test dándonos como resultado que el 33.33% de niños presentan deficiencia motriz y un 38,10% de niños con ligero retraso motriz, lo cual demuestra el logro de resultados que sin ser excelentes son muy positivos.

g. DISCUSIÓN

Con la finalidad de conocer el desarrollo motor y factores psicológicos que intervienen en la motricidad de los niños de 4 a 5 años de edad, se aplicó el TEST DE OTZERETZKY cuyos resultados demuestran que la edad motora de cada niño no está acorde a su edad cronológica, por ende, las estrategias que se aplican en el aula para el desarrollo motriz no son efectivas; mientras que las docentes de nivel inicial II, en la entrevista manifiestan que a su criterio el desarrollo motriz de los niños está bien y para ello aplican varias estrategias metodológicas, esta divergencia de criterios nos ha permitido proponer actividades y obtener resultados satisfactorios como el juego participativo.

Con relación al primer objetivo que es: diagnosticar mediante el test de otzeretzky, la edad motora de los niños de 4 a 5 años de edad, se aplicó dicho test cuyos resultados demuestran la existencia de un alto porcentaje de niños con deficiencia motriz y un porcentaje significativo con grave retraso motriz, como complemento de este diagnóstico se entrevistó a las docentes de Nivel Inicial II, cuya información contrasta con los resultados del pre-test, por cuanto ellas aseveran que en sus aulas no existen niños que presenten características de un posible trastorno psicomotor.

Con relación al segundo objetivo: elaborar una propuesta alternativa con actividades que favorezcan el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas del niño; se diseñó la propuesta alternativa denominada “QUE DIVERTIDO ES JUGAR”, cuyas actividades se orientan al desarrollo de las áreas: coordinación dinámica-estática, equilibrio, esquema corporal, lateralidad, disociación de movimientos y velocidad; las mismas que tuvieron

como base el juego participativo, como una de las estrategias que aportan significativamente al desarrollo psicomotor.

Dando cumplimiento al tercer objetivo referido a la propuesta alternativa, las actividades realizadas se enfocaron en juegos participativos con actividades lúdicas de forma divertidas, motivadoras y acordes a la edad del niño, con la finalidad de desarrollar destrezas psicomotrices gruesas en los niños,

Cuarto objetivo: referido a la evaluación, de acuerdo a la aplicación del POST-TEST; posterior a la aplicación de la propuesta alternativa, evidenciando un buen resultado, expuesto en el cuadro comparativo con los resultados del pre-test y post-test, dando a conocer la importancia del juego participativo dentro del salón de clases como recurso para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas.

h. CONCLUSIONES

- Mediante la aplicación del pre-test se conoció la edad motora de los niños encontrando una deficiencia en las destrezas de cada área de desarrollo psicomotor, por ende, se manifiesta que no estaban estimuladas adecuadamente, o no utilizaban estrategias innovadoras como el juego participativo.
- Se elaboró la propuesta alternativa que consta de 20 actividades lúdicas basadas en juegos participativos para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas, tomando en cuenta que la psicomotricidad no puede vivir sin el juego, porque es una necesidad de forma natural de los niños; por eso en educación inicial el juego y el desarrollo psicomotriz es una combinación dentro y fuera del salón de clases.
- Se ejecutó la propuesta alternativa desarrollando actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada con estrategias innovadoras como lo es el juego participativo para que favorecieran el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas a nivel escolar, contando con la colaboración y participación de docente y niños, facilitando la aplicación y logrando resultados positivos,
- Se evaluó el impacto de la propuesta alternativa con la aplicación del post-test, en cuyos resultados se pudo rescatar la importancia e impacto que posee el juego participativo y favorecer el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas; de la misma manera es una actividad que va acompañada en su etapa de desarrollo integral del niño.
- Las docentes mencionan aplicar metodologías lúdicas para la estimulación del área psicomotriz de los niños, lo cual contrasta con los datos obtenidos del pre-test.

i. RECOMENDACIONES

- Aplicar una evaluación diagnóstica general a cada niño al inicio del año escolar, de esta manera conoceremos el proceso de desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas, así como también sus debilidades, y el docente pueda saber cuáles son los aspectos más importantes que debe trabajar en la estimulación del niño y los recursos adecuados que debería utilizar.
- En la planificación de actividades motoras las educadoras tomen en cuenta que las diversas actividades que se puede ejecutar con los niños son en base al desarrollo motor, el crecimiento físico, motivacional-emocional, la edad y cantidad de niños-niñas y el espacio físico disponible, centrándose en actividades con juegos participativos que para el niño proporcione mayor disfrute, concentración y diversión.
- Utilizar el juego participativo como medio didáctico para facilitar el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas dentro del espacio lúdico de aprendizaje, evidenciado en la elaboración y aplicación de la propuesta alternativa de la presente investigación.
- Se recomienda realizar valoraciones periódicamente a los niños dando relevancia en su área psicomotriz gruesa; y así poder ir verificando si ha logrado avances y si la metodología aplicada es la adecuada o se debería mejorar con nuevas estrategias y actividades lúdicas más divertidas como el juego participativo.
- Las docentes tomen en cuenta la propuesta alternativa como un recurso para estimular las destrezas psicomotores gruesas en los niños, dando relevancia a la importancia del juego participativo .



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA**

PROPUESTA ALTERNATIVA

¡QUÉ DIVERTIDO ¡ES JUGAR!

AUTORA: Karina del Cisne Masache Torres

LOJA – ECUADOR

2019

1. PRESENTACIÓN

El juego es una de las actividades lúdicas más importantes en la infancia, cuando los niños van a la educación inicial aumentan más sus posibilidades de compartir varias actividades con sus pares, favoreciendo sus actividades motoras diarias: correr, saltar, caminar, trotar, etc., con las cuales ellos van adquiriendo habilidades, conocimientos, destrezas y actitudes que benefician a su desarrollo.

La motricidad gruesa como parte del proceso de aprendizaje de los niños de nivel inicial, juega un rol fundamental en el desarrollo de habilidades y destrezas que posteriormente se podrán utilizar en la adquisición de nuevos conocimientos en el contexto de escolarización, a pesar de la importancia, las maestras de educación inicial realizan estas actividades de forma empírica, por lo que no se alcanzan las metas propuestas de forma eficiente, descuidando algunos aspectos, que más tarde repercutirán en el desempeño de los niños y niñas.

2. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo motriz grueso parte del desarrollo que, en su proceso de crecimiento, el niño o la niña van alcanzando, de esto depende la consolidación de las funciones básicas del movimiento, que le permitirán adaptarse de forma eficiente al medio, como también le permitirán fortalecer favorablemente su autoestima e integrarse en el contexto social.

Por otro lado, la motricidad gruesa se constituye en un elemento fundamental para desarrollar la motricidad fina y posibilitar los procesos de aprendizaje.

Se justifica el diseño de la presente propuesta que se orienta a desarrollar la motricidad gruesa desde la perspectiva lúdica planteando juegos participativos fácilmente ejecutables, tomando en cuenta materiales y recursos cotidianos, acordes a la edad e intereses del niño.

3. OBJETIVOS

Objetivo General

Incentivar a los docentes del Nivel Inicial II la importancia del juego participativo para el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas

Objetivos Específicos

- Planificar y ejecutar una guía de actividades basadas en juegos participativos para potenciar el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas en los niños de 4 a 5 años.
- Valorar la importancia del juego participativo para potenciar el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas en los niños de 4 a 5 años.

4. CONTENIDOS.

El niño se encuentra en constante desarrollo y conforme va creciendo adquiere conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que requieren su orientación y apoyo con estrategias eficaces, una de ellas con actividades lúdicas como el juego participativo.

Para estimular de mejor manera las áreas de cada niño me he propuesto estimular las destrezas psicomotoras gruesas de cada de desarrollo motor del niño. Según (Montesdeoca, 2015):

Coordinación general: habilidad en la cual el niño controlar sus movimientos tanto de sus extremidades superiores como inferiores, su estabilidad de dominio le brinda confianza en sí mismo logrando movimientos de forma coordinada. Se favorece en su estimulación con juegos muy divertidos y adecuados a la edad del niño como: explota globos, caballito de palo:

Marcha: Es una manera natural de locomoción vertical. Su modelo motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo (Quishpe, 2017,P.59).

Galopar: es un desplazamiento que se realiza con las dos extremidades inferiores alternandolos, se puede realizar en el mismo terreno o desplazandose.

Balancearse: En la medida que el dominio del balanceo se manifieste, proponerle que en el balanceo hacia delante “pegue una patada”, esto acelerará el mismo (Quishpe, 2017,P.62).

Velocidad: capacidad que se manifiesta por completo en aquellas acciones motrices en los cuales el rendimiento máximo no queda limitado por el cansancio. Existen varios juegos que benefician a estimular al niño en su capacidad motora: hombre negro, busquemos la pareja.

Andar: Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo (Calviño, 2010).

Correr: Correr es una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea" (Calviño, 2010)

Disociación de movimientos: movimiento de grupos musculares gruesos como finos, el niño al ejecutar juegos como: los bolos, mini-circuito motor, montaña motora, semáforo, fortalece sus dos lados motrices, que se coordina adecuadamente para realizar los movimientos.

Reptar: Desplazamientos en los que la parte ventral del cuerpo está en contacto con el suelo y se usan las extremidades para avanzar (Ballesteros, 2009, p.3).

Saltar: El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y la carrera, entrando en acción factores como la fuerza, el equilibrio y la coordinación (Calviño, 2010)

Esquema corporal: conocimiento de todas las partes de su cuerpo y los movimientos que pueden hacer con ello. Se vio pertinente aplicar los siguientes juegos la tortuguita, movimientos de animalitos, los soldaditos, muy divertidos, para los niños, que les permite conocerse así mismo, realizar sus movimientos de forma coordinada.

Receptar: Coger, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo o en reposo. (Ballesteros, 2009,p.4)

Equilibrio: capacidad del niño de mantenerse mientras realiza sus actividades, se pueden diferenciar equilibrio estático que es la habilidad para mantener el cuerpo erguido y estable sin que exista movimiento y equilibrio dinámico habilidad de mantener el cuerpo erguido y estable en movimiento. Se realizó ciertos juegos participativos muy divertidos e interesantes que capten la atención de los niños, con la finalidad de estimular su equilibrio de forma adecuada, tales juegos como: laberinto, recoge manzanas, salta la cinta, rayuela,

Equilibrio: Es la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad (Quishpe, 2017,P.61).

Lateralidad: la adquisición de la lateralidad nos permite distinguir la izquierda de la derecha, debe ser definida de forma natural y voluntaria, el niño va desarrollando su cuerpo e ira definiendo su lateralidad. Para estimular su la lateralidad, las estrategias adecuadas son juegos participativos, divertidos con los niños tales como: huellita, derecha-izquierda.

Girar: habilidades de utilidad en la orientación y situación de la persona, favoreciendo la capacidad de orientación espacial (Prieto, 2010)

Retroceder: es la sucesión de la caminata al ya ser ejecutada con mayor dominio, en la que debe desarrollar la habilidad de controlar su espacio y orientación.

5. METODOLOGÍA.

Las actividades propuestas en la Guía Didáctica denominada ¡Qué divertido es jugar, las cuales se las va a ejecutar con la utilización de métodos, técnicas, procedimientos y estrategias didácticas que a continuación se detallan:

- Observación directa.
- Ejercicios de repetición e imitación.
- Ejecución de ejercicios de expresión corporal.
- Descripción de las actividades

6. MATRIZ OPERATIVA

| ¡QUÉ DIVERTIDO ES JUGAR! | | | | |
|---|---|--|--|--|
| FECHA | CONTENIDOS | ACTIVIDADES | MATERIALES | LOGROS A ALCANZARSE |
| Jueves 2 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | La tortuga (ESQUEMA CORPORAL) | Motivar con la canción RATONCITOS TUIS Dibujar varios círculos en el patio lúdico. Explicar las instrucciones del juego. Formar grupos de niños Ejecutar la actividad | Tizas de colores | Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto para desarrollar su motricidad gruesa |
| Lunes 6 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Salta Salta (ESQUEMA CORPORAL) | Motivar la participación mediante un cuento Formar tres filas de niños Explicar el juego a ejecutarse Ejecutar la actividad Preguntar inquietudes sobre la actividad ejecutada | Niños | Realiza movimientos con saltos, giros y palmadas desarrollando su potencia, velocidad. |
| Miércoles 8 mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Sapitos saltarines (COORDINACIÓN) | Motivar con la canción BAILE DE ANIMALITOS Explicar las instrucciones del juego Ubicar las sogas de colores en el espacio lúdico, formando círculos. Ejecutar la actividad | Sogas largas Cancha o espacios verdes | Coordina saltos para llegar a una meta mejorando su fuerza de brazos y piernas. |
| Jueves 9 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | El hombre negro (VELOCIDAD) | Motivar con una canción LA HORMIGUITA Dar instrucciones del juego: un niño servirá de hombre negro, y el resto hacerle preguntas hasta que decida irlos a comer Asignar personajes Escuchar las órdenes del instructor que deben hacer para no ser comidos. Repetir el juego varias veces logrando la participación de todos los niños y niñas | Niños Parlantes | Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| Lunes 13 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Movimientos de los animalitos (ESQUEMA CORPORAL) | Motivar con una canción BAILE DE LOS ANIMALITOS Explicar en qué consiste la actividad. Dar instrucciones del juego Armar un círculo grande con los niños Orientar a los niños a escoger una tarjeta de la cajita mágica, imitar los movimientos de los animales. | Tarjetas de animalitos Caretas de diferentes animales Canción Parantes | Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo |
| Miércoles 15 de mayo del 2019 10:00-15:00 pm | Los soldaditos (ESQUEMA CORPORAL) | Motivar con una canción JUAN PABLO PEDRO DE LA MAR Formar grupos con los niños para jugar capitán ordena. <ul style="list-style-type: none"> • Levantar una pierna • Salir corriendo • Manos arriba • Tocar la pared o el suelo con dos manos Los soldaditos deben seguir las ordenes cuando se diga capitán ordena. | Espacio lúdico Niños | Adquiere dominio de sus habilidades corporales, explorando nuevas posturas, direcciones, velocidades. |
| Jueves 16 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Explota globos (COORDINACIÓN) | Motivar a los niños con una canción CUCUNA AMARILLA Explicar en qué consiste el juego Formar círculo Repartir 1 globo a los niños. Ejecutar la actividad: el niño debe de salir del centro con el globo entre las piernas sin dejar que se caiga. | Globos Parlantes Computadora Globos de varios colores | Caminar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento. |
| Lunes 20 de mayo del 2019 14:00-15:00 am | Saltando la cinta (EQUILIBRIO) | Motivar con una fábula EL CUERVO Y EL LEON Pegar líneas de cinta adhesiva en el piso Enumerar las cintas Saltar y ver hasta dónde pueden llegar Repetir el proceso con todos los niños | Cinta adhesiva Números de fomix | Mantiene un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos |

| | | | | |
|---|--|---|--|---|
| Miércoles 22 de mayo del 2019 14:00-15:00 am | Laberinto (EQUILIBRIO) | Motivar con una canción LA HORMIGUITA Realizar distintos caminos con cinta adhesiva de colores Seguir el recorrido hasta llegar a una meta Mantener el equilibrio Hacerlo en reversa | Tizas o cintas de colores | Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural |
| Jueves 23 mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Semáforo (DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTOS) | Motivar a los niños canción el AUTO DE PAPÁ Formar un círculo Explicar las instrucciones del juego Formar una fila para jugar al tren Caminar y correr por distintos lados Seguir los patrones del semáforo. | Semáforo Banderas de colores Niños Canción auto de papá Parlantes Computadora | Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente movimientos en diferentes formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos |
| Lunes 27 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Rayuela (EQUILIBRIO) | Motivar con una canción LA HORMIGUITA Dibujar la rayuela. Explicar las instrucciones del juego Jugar a la rayuela saltando en un solo pie: izquierdo o derecho, pies juntos, alternado los movimientos y manteniendo el equilibrio Dialogar sobre la actividad. | Tiza de colores Espacio lúdico | Salta alterando los pies en el juego de la rayuela, coordinando sus movimientos y mantiene su equilibrio |
| Jueves 30 de mayo del 2019 14:00-15:00 pm | Huellas de animal (LATERALIDAD) | Motivar canción LA SERPIENTE Dar las instrucciones del juego Pegar las huellitas en el piso: rojo-izquierdo, verde-derecho. Ejecutar la actividad: los niños saltaran las huellas según su color y patrón del juego. | Huellas grandes de animales Tizas de colores espacio lúdico. | Coordina su dominio dinámico de forma adecuada a su edad, logrando con éxito la actividad |
| Lunes 3 de junio del 2019 14:00-15:00 pm | Los bolos (DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTOS) | Motivar con la canción GALLINA TURULECA Ubicar 6 botellas a una distancia de unos 5 metros delante de los niños. Explicar las instrucciones del juego. Lanzar la pelota con la intención de hacer caer todas las botellas. | Botellas de plástico Pelotas | Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular al realizar la actividad |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| Miércoles 5 de junio del 2019 14:00-15:00 pm | Derecha o izquierda (LATERALIDAD) | Narrar con el cuento EL DOCTOR Y EL ENFERMO para motivar a los niños. Organizar parejas para el juego Desplazar por el área cogidos de las manos. A la voz: ¡derecha!, los alumnos levantarán el pie izquierdo y deberán mantenerse en equilibrio sobre la pierna derecha hasta la siguiente orden, hacemos lo mismo con el otro pie. | Espacio lúdico Canciones infantiles | Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias. |
| Jueves 6 junio del 2019 14:00-15:00 pm | Caballito de palo (COORDINACIÓN) | Motivar con la canción CABALLITO DE PALO Exponer las instrucciones de la actividad. Bailar de forma divertida la canción caballito de palo coordinando movimiento con la precisión adecuada. Acompañar de una nueva canción. | Caballo de palo Música | Galopea y saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos. |
| Lunes 10 de junio del 2019 14:00-15:00 pm | Mini-circuito motor (DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTOS) | Motivar con una canción GALLINA TURULECA Armar con los niños el circuito motor Explicar las instrucciones del juego Ejecutar la actividad: los niños caminan por un laberinto guiados por el color, continuarán su recorrido pasando las ulas hasta llegar a la meta en donde ubicarán las vocales de acuerdo a su imagen, repetir hasta terminar la serie de vocales. Participar en parejas. | Ulas Modelo de vocales Las vocales | Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). |
| Jueves 13 de junio del 2019 14:00-15:00 pm | Aros por parejas (COORDINACIÓN) | Motivar canción MARIPOSITA Explicar en qué consiste el juego Formar parejas. Entregar una ula, cada niño caminara dentro de la ula, sin salirse mientras que su compañero lo ira arrastrando de la cuerda de la ula. Repetir el juego con la participación de todos. | Aros de colores Cuerda | Camina y corre manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales. |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| <p>Lunes 17 de junio del 2019 14:00-15:00 pm</p> | <p>Busquemos la pareja (VELOCIDAD)</p> | <p>Motivar con la canción YO TENÍA UNA ORQUESTA Explicar las instrucciones del juego Organizar dos grupos de niños Colocar los tubos de colores en cada una de la base con su patrón semejante COLOR Continuar la actividad con cada uno de los niños</p> | <p>Tubos de colores Bases de colores</p> | <p>Ejecuta carreras de velocidad en un espacio determinado para mejorar su velocidad y motricidad gruesa.</p> |
| <p>Jueves 20 de junio del 2019 14:00-15:00 pm</p> | <p>Recoge manzanas (EQUILIBRIO)</p> | <p>Motivar con una canción VACA LECHERA Trabajar con los niños en armar el árbol y colocar sus manzanas Explicar las instrucciones del juego Recoger las manzanas caminando por las ramas. Repetir la actividad con cada niño</p> | <p>Manzanas Árbol de manzanas Música Parlantes</p> | <p>Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural</p> |
| <p>Lunes 24 de junio del 2019 14:00-15:00 pm</p> | <p>Montaña motora (DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> | <p>Motivar con una canción BARTOLITO Explicar en qué consiste el juego Formar parejas Ejecutar la actividad: el instructor lanza el dado e iniciará el niño que mayor número le salga, avanzaran su recorrido según el número del dado que le haya salido, respetando turnos, siguiendo instrucciones. Repetir el juego con todas las parejas de los niños</p> | <p>Dado Cintas de colores Tarjetas</p> | <p>Camina, corre y salta coordinadamente en diferentes formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos</p> |

7. EVALUACIÓN.

La evaluación se realizará a través del seguimiento individual y grupal de los niños, según los indicadores propuestos en cada una de las actividades planteadas en la guía didáctica.

Al final de la ejecución de todas las actividades planteadas en la guía se procederá con la aplicación del post test, con la finalidad comprobar los avances y resultados de la aplicación de la propuesta alternativa y de dar relevancia al juego como herramienta para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas en los niños, que es el objeto del proceso investigativo.

Aspectos a evaluar.

- Coordina saltos para llegar a una meta mejorando su fuerza de brazos y piernas.
- Salta alterando los pies en el juego de la rayuela, coordinando sus movimientos y mantiene su equilibrio
- Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular al realizar la actividad
- Adquiere dominio de sus habilidades corporales, explorando nuevas posturas, direcciones, velocidades.
- Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales
- Galopea y saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos.
- Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo

- Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural
- Mantiene un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos

8. BIBLIOGRAFIA

Ministerio de educacion. (2014). Curriculo Educacion Inicial. Quito-Ecuador: Recuperado www.educacion.gob.ec.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Belkis, P. (2007). *LA MORTICIDAD FINA EN LA ETAPA INFANTIL*. Cuba : Portal Educativo.p.13.
- Berruezo, P. (2000-2005). *El contenido de la Psicomotricidad*. Madrid. Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>.pp.1,11, 15,6,21
- Calviño, J. B. (20 de Julio de 2010). *Atención Temprana*. Obtenido de <http://blogatenciontemprana.blogspot.com/2010/07/>
- Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). *El Juego en la Educación Inicial*. Bogotá - Colombia: Rey Naranjo Editores.p.20,27.
- Castillo, R. (2016). El Juego, Desarrollo y Aprendizaje. *Revista para el Aula*, (19).p.11.
- Coste, J. (1980). *Las cincuenta palabras claves de la psicomotricidad*. Barcelona: Medica y Tecnica.
- Criado, G. M. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L. p.14.
- Cristina Ruíz. (15 de Febrero de 2009). *El Juego Infantil*. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf.p.2
- Deval, J. (2006). *El desarrollo humano* (Vol. 7ma Ed.). Madrid: Siglo XXI Editore.
- Ecuador, M. d. (2016). *Currículo de EGB Educación*. Quito- Ecuador: Ministerio de Educación.p.16.
- Educación, M. d. (2014). *Currículo Nivel Inicial*. Quito-Ecuador: Recuperado www.educacion.gob.ec.p.41.
- Española, R. A. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa.
- García, G. A. (2009). *Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infatil*. Cuadernos de Educacion y Desarrollo.

- Gutiérrez, M. R. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* .
doi:<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=.p.8>
- Hernández, P. B. (2007). *LA MORTICIDAD FINA EN LA ETAPA INFANTIL* . Cuba: Portal educativo .
- ICARITO. (06 de Diciembre de 2009). *COPESA*. Obtenido de Obtenido de Universidad de Chile, Facultad de : <http://www.icarito.cl/2009/12/67-8663-9-habilidades-motoras-basicas.shtml/>
- Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid España: Editorial Paraninfo, S. A.pp.6-7,11-15, 19, 22-26.
- LOE. (2006). *Ley Orgánica de Educación*. España: Boletín oficial del Estado.p.13.
- LOGSE. (1990). *Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo*. Madrid: Word-logse.p.12.
- Maganto, C., & Cruz, S. (2004). *Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia* . España: Facultad de Psicología .
- María Pecci, T. H. (2010). *El Juego Infantil y su Metodología*. España : McGraw-Hill.
- Martínez, A., & García, C. (2013). *ugando en paz “propuestas para jugar en paz y sin violencia*. México: Editorial Alfaomega.p.25.
- Ministerio de educacion. (2014). *Curriculo Educacion Inicial*. Quito: Ministerio de Educacion.p.41.
- Montero, M. M., y Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico . *Educación*, p.115.
- Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en la Educacion Inicial*. Ecuador: Primera Edicion.pp.18-20.

- Montserrat, A. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.p.129
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. *Revista Para el Aula- IDEA*.p.12.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Madrid-España: Aljibes.
- Oceano, G. (2009). *anual de la educación física y deportes :Técnicas y actividades prácticas* . España: Oceano.
- Pacas, J. (2005). *La importancia de la Educación Motriz en el proceso de la lectoescritura*.
 Obtenido de <http://www.url.edu.gt/PortalURL/Archivos/83/Archivos/Departamento%20de%20Investigaciones%20y%20publicaciones/Proyectos%20de%20Investigacion/La%20importancia%20de%20la%20Educacion%20Motriz%20en%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1a.pdf>.p.15
- Pecci, M., Herrero, T., López, M., & Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. España: McGraw-Hill.p.30,37.
- Peña, A. M., & Castro, Á. M. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.
- Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.p.163.
- Psiquiatría, A. A. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales- Trastornos motores* (Vol. 4ª edición). Madrid, España: Editorial Médica Panamericana.p.76.
- Rios, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. España: Tesauro.p.5.

Torres, C. (Diciembre de 2002). El juego: una estrategia importante . *La Revista Venezolana de Educación*, 6(19). Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907.p.221>.

Unicef. (2004). *Deporte Recreación y juego*. Estados Unidos: pubdoc@unicef.org.p.1.

Internet

https://www.paroles-musique.com/eng/Duo_Tiempo_Del_Sol-El_baile_de_los_animales-lyrics,p014656324

<https://www.musixmatch.com/es/letras/Duo-Tiempo-Del-Sol/Juan-Paco-Pedro-de-la-mar>

<https://www.letras.com/mazapan/1131835/>

<http://www.labrujitatapita.com/fui-al-mercadoyo-sacudia.html>

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/en-el-auto-de-papa-cancion-infantil/>

https://www.paroles-musique.com/eng/Duo_Tiempo_Del_Sol-Soy_Una_Serpiente-lyrics,p028756769

<https://www.letras.com/miliki/1376714/>

<https://www.chiquipedia.com/fabulas-infantiles/fabulas-con-moraleja/el-doctor-y-el-enfermo/>

<https://www.musica.com/letras.asp?letra=2197270>

<https://www.musica.com/letras.asp?letra=2244934>

<https://www.chiquipedia.com/fabulas-infantiles/fabulas-con-moraleja/el-leon-y-el-ciervo/>

https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/la_vaca_lechera.htm

<https://www.chiquipedia.com/canciones-infantiles/mariposita/>

<https://www.serpadres.es/canciones-infantiles/cancion/cancion-infantil-yo-tenia-una-orquesta-811531139702>

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACION EL ARTE Y
LACOMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARAVULARIA

TEMA

EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE
DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS
DE LA ESCUELA MIGUEL RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA,
PERIODO ACADEMICO 2018-2019

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: PSICOLOGÍA
INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORA:

Karina del Cisne Masache Torres

LOJA – ECUADOR

2018

a. TEMA

EL JUEGO PARTICIPATIVO PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS
PSICOMOTORES GRUESAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA MIGUEL
RIOFRIO DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADEMICO 2018-2019

b. PROBLEMÁTICA

A nivel mundial consideran al juego como una estrategia didáctica de exploración del medio en la educación infantil, como punto importante para el desarrollo de destrezas psicomotoras, desarrollo cognitivo, social, afectivo que conlleven al crecimiento integral del niño.

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas (Cárdenas & Gómez, 2014, p. 16).

Según la UNESCO (1980) da a conocer que el juego ha ido perdiendo su importancia dentro de las Instituciones Educativas, debido a que algunos educadores infantiles no le asignan el verdadero valor educativo al juego, considerándolo como una pérdida de tiempo, ya que para ellos hay cosas más importantes que realizar, privando al niño de algo tan natural y espontáneo como es el juego.

En el Ecuador actualmente la educación infantil se encuentra más relacionada con la tecnología, burbuja tecnológica que gira alrededor del niño, la mayor parte del tiempo solo pasan jugando en el internet, video juegos, celular, Tablet, dichos instrumentos tecnológicos llaman la atención del niño lo cual hace que pierde su interés por el juego al aire libre y pase a ser un ente pasivo, por lo tanto, esto repercutirá en el desarrollo de destrezas psicomotrices y a su vez en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, situada en la provincia de Loja; Cantón Loja en la parroquia de El Sagrario. Esta comunidad Educativa está conformada por 74 docentes y 1584 alumnos. La modalidad es presencial de jornada matutina y vespertina, con su nivel educativo de Nivel Inicial a Educación General Básica.

En la educación actual dirigida a niños de 4 a 5 años de edad, en el desarrollo de la clase no se toma en cuenta aplicar los juegos relacionados con los ámbitos que indica la actual reforma curricular, dando paso a una problemática, ya que no se logra mejorar el desarrollo de destrezas psicomotoras de forma lúdica a través del uso del juego, tras la observación realizada en los niños he visto pertinente el fortalecer el proceso psicomotor a través de la incorporación de esta estrategia metodológica, con la finalidad de que logre desarrollar su psicomotricidad.

c. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se fundamenta en la importancia del juego como herramienta de exploración del medio para el desarrollo psicomotor dentro del espacio lúdico de aprendizaje, tiene como finalidad que las maestras logren darle mayor importancia al juego, que no lo vean como una actividad lúdica, sino como una estrategia metodológica que brinda ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje; en sí, el juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo motor, emocional, cognitivo y social de los niños.

Los docentes de nivel escolar deben realizar actividades didácticas con juegos que ayuden a desarrollar su psicomotricidad de una manera dinámica, atractiva, lúdica; siendo también la base de muchas situaciones de aprendizaje complementario; por medio del juego el niño observa, manipula, explora para luego jugar y divertirse.

Hoy en día los profesores no le dan importancia al juego como estrategia de aprendizaje, son varios aspectos negativos que impiden se lleve a cabo dicho proceso: la cantidad de tiempo, lo realizan solo por cumplir la actividad, cantidad de niños, espacio físico, la falta de material; la Institución Educativa al contar con un docente de Cultura Física, los otros docentes deducen que ya no les corresponde estimular la actividad del juego; sin hacer conciencia que el juego no es algo sencillo sino un medio didáctico que no solo desarrolla en los niños la capacidad de jugar sino la más importante es de aprendizaje y a su vez desarrolla varios ámbitos.

El juego forma parte de la vida del niño, desde los primeros meses de vida aprende explorando su cuerpo con pequeños movimientos de pies, manos y cuerpo; esto ayuda al desarrollo de sus destrezas psicomotoras que deben ir estimulándose en cada etapa de crecimiento del niño.

Castillo (2016) menciona. “La parte cognitiva también se favorece, ya que durante el juego los niños se enfrentan a retos que apoyan su atención, memoria, toma de decisiones, resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad” (pág. 5).

La mayor parte del tiempo el niño pasa en constante movimiento dentro del ambiente lúdico que lo rodea, el juego es la mejor herramienta para que se lleve a cabo de mejor manera posible el proceso de enseñanza - aprendizaje y su desarrollo psicomotor, cada niño aprende con diferente ritmo, pero la mejor manera de motivarlos es con la ayuda de actividades lúdicas recreativas como el juego.

La presente investigación pretende dar solución al problema existente dirigido a los niños de 4 a 5 años de edad, caracterizando al juego participativo como una herramienta para el desarrollo de destrezas psicomotoras, mediante actividades lúdicas en función al desarrollo integral del niño y a su vez concientizar a los docentes sobre su importancia; es decir el juego va más allá de una simple actividad recreativa.

Finalmente, el presente proyecto de investigación brinda al estudiante adquirir conocimiento necesario para su formación profesional, tener más conocimiento acerca del tema tratado que beneficiará en un futuro para el desenvolvimiento dentro del campo educativo de aprendizaje y a su vez previo a la obtención del Título de Tercer Nivel.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.

Caracterizar al juego participativo como herramienta de exploración del medio para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas en niños de 4 a 5 años de la Escuela Miguel Riofrío de la ciudad de Loja periodo académico 2018-2019.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar mediante el Test de Otzeretzky la edad motora de los niños de 4 a 5 años de edad.
- Elaborar una propuesta alternativa con actividades que favorezcan el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas de los niños.
- Ejecutar la propuesta alternativa, las actividades con la finalidad de desarrollar destrezas psicomotrices gruesas en los niños.
- Evaluar el impacto de la ejecución de la propuesta alternativa en función al desarrollo de destrezas psicomotrices en los niños.

e. MARCO TEÓRICO

EL JUEGO PARTICIPATIVO

Historia del juego

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas en donde el juego ha sido de gran importancia, cada una de ellas lo ha utilizado para transmitir mediante este, no solo diversión, sino parte de dicha cultura, conocimientos, creencias, tradiciones y a su vez beneficia al niño en su desarrollo integral.

En los seres humanos, las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos. Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí, se puede establecer el origen social del juego humano (Criado, 2012, p. 14).

En la época clásica el juego infantil era considerado como una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños, en la época medieval el juego representaba figuras tanto animales como humanas y en la edad media la clase social alta elaboraba los juguetes para los niños.

El juego ha tenido diferentes puntos de vista a lo largo de la historia, ha ido evolucionando paralelamente al desarrollo de sus diferentes contextos, considerado como instrumento pedagógico importante en la etapa infantil, para el desarrollo de la personalidad y formación integral del individuo, denominada como una actividad placentera y espontánea en el individuo.

Teorías relevantes del juego

El juego a largo de la historia ha tratado de definirse en sus diversos contextos, con el fin de darle sentido, lo cual se ha planteado diversas teorías desde la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. Se da a conocer las siguientes teorías propuestas por varios autores:

Teoría del excelente energético.

El juego surge como consecuencia del exceso de energía en el cuerpo del ser humano, en la edad infantil, el niño consume cantidad de energía a través del juego con diversas actividades que realiza a diario, en sus diferentes ambientes.

Teoría de relajación.

El juego es una actividad dedicada al descanso, no produce gasto de energía, al contrario, aparece como un proceso de relajación y recuperación de energía producida por realizar otras actividades.

Teoría a metafísica de Platón.

Vincula al juego como una expresión del ser humano, reflejado en los niños más pequeños en las edades de tres a seis años de edad, dándole libertad al juego, en donde el niño conoce el mundo que lo rodea, aprende de él, desarrolla diversas actividades que influyen en su desarrollo tanto psicomotor como también para el proceso de enseñanza

aprendizaje, ciertos juegos educativos deben predominar en el desarrollo de la primera infancia.

Teoría de Vygotski

De acuerdo a la Teoría de Vygotsky (1991) demuestra que en las aulas en dónde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje del niño logra satisfacer su interacción social mediante actividades lúdicas guiadas por el docente, en dónde animan a los niños a la participación, se favorece y valora el dialogo entre los miembros del grupo.

El juego

Concepto

El juego es una actividad que el ser humano práctica a lo largo de toda su vida, actividad espontánea y desinteresada, fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras del niño.

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas. (Cárdenas & Gómez, 2014, pág. 20)

El juego debe de ser libre y voluntario, el niño debe elegir el juego, guiado o motivado por sus intereses personales, su atención, centrado en un espacio y tiempo determinado, ya sea en un entorno al aire libre o su espacio lúdico en donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. Se presentan varias definiciones o aproximaciones sobre qué es el juego.

Etimológico: según el Diccionario de la Real Academia Española lo define al juego como una actividad de entretenimiento y diversión.

Fisiológico: el psicólogo inglés Herbert Spencer lo define como una actividad global, y como medio para eliminar el exceso de energía.

Cultural. De acuerdo a Johan Huizinge lo define como la actividad u ocupación de manera voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, guiándose con una serie de reglas libremente aceptadas, con un objetivo dar sentido y sentimiento de alegría.

Psicopedagógico: En la etapa infantil el juego tiene como función proporcionar al niño el placer de jugar, que conlleve al enriquecimiento de la personalidad, y su desarrollo integral.

El juego desarrolla el sentido físico: desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz, como mental para su proceso de enseñanza aprendizaje, el niño durante su desarrollo se vuelve ente observador del medio que lo rodea en donde pone a prueba su imaginación, curiosidad y la psicomotricidad para lograr aprender cosas nuevas,

experimenta su mundo y que mejor ayuda que el juego en donde para el niño va a ser más interesante lograr involucrarse con el mismo.

Importancia del juego participativo

El juego participativo como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza aprendizaje, permite lograr descubrir las habilidades y destrezas de los estudiantes, tomando al juego con seriedad guiado por el docente, con la finalidad de que esta actividad lúdica aporte en el desarrollo de los niños y puedan resolver problemas que presenten en la vida cotidiana.

El juego cumple una función importante en el desarrollo del niño, de los cuales se favorecen con mayor relevancia las siguientes áreas:

Desarrollo motor.

Su actividad diaria del niño es correr, caminar, saltar, ir de un lugar a otro, los niños aprenden por medio del juego a coordinar sus movimientos, mantener su equilibrio, desarrollo de su motricidad fina y gruesa, desde su nacimiento empieza a desarrollar su habilidades y destrezas de acuerdo a su edad motora.

Desarrollo emocional.

El juego en el niño ayuda a poder expresar sus emociones, sentimientos, mejorando su autoestima y la confianza en sí mismo, al lograr compartir diferentes actividades con los

demás niños de su misma o diferente edad, lo primordial en el niño es jugar, elevando su nivel de apego gracias a su relación con su entorno que lo rodea.

Desarrollo social.

El niño interactúa con su entorno que lo rodea, en su etapa de educación inicial su primer contacto con la sociedad será educador y sus compañeros de su salón de clases, cada día el niño conoce amigos, comparte actividades, experiencias, juegos, actividades que logran al niño relacionarse de mejor manera con la sociedad.

Desarrollo cognitivo.

El mundo que rodea a niño debe ser considerado como un libro abierto en donde el niño día a día aprende cosas nuevas sin necesidad de obligarlo, y que mejor ayuda que el juego participativo, actividad que al niño lo lleva a interesarse más de todo lo que le rodea, en sí, lograr desarrollar sus habilidades y destrezas, potencializando sus fortalezas, mediante la exploración del medio desarrolla su pensamiento, imaginación y ayuda a la creatividad del niño.

Beneficios del juego

Elizabeth Hurlock refiere a que el juego infantil proporciona los siguientes beneficios:

- Calidad de salud.
- Fomenta la salud mental.
- Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.

- Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal (García, 2009, p. 1).

El niño en el juego aprende a aprender, conoce sus errores, descubre su personalidad, se dota de grandes beneficios, ayuda a que en su mundo exterior se vuelva un ser independiente capaz de buscar solución a sus problemas, experimentando de todo lo nuevo para él.

El niño y el juego

El juego de 0-6 meses.

El niño durante esta etapa tiene sus primeros inicios con el juego que lo expresa a través de gestos y movimientos que ayudan a la madre a identificar su estado de ánimo: emociones, alegrías, necesidades a los estímulos de su entorno que lo rodea, esto se da en un principio, pero a medida que crece físicamente y mentalmente, el juego será la clave para adquirir habilidades motrices, cognitivas, sociales y afectivas.

A partir de los 1 a 2 años.

El niño aprende de su mundo que lo rodea explorando su cuerpo haciendo uso de sus habilidades motoras adquiridas que también se lo puede definir como juego de ejercicio referido o dominio corporal que abarca la manipulación de objetos de su alrededor: como patear, chupar, toquetear, empujar, arrastrarse, estas son actividades propias y espontáneas del desarrollo del niño.

De los 2 años.

A partir de los 2 años el niño ya ha adquirido nuevas habilidades motrices, podrá caminar, correr y realizar actividades por sí solo, pero también necesitará la guía de un adulto, el niño pasará la mayor parte del día jugando y adquiriendo experiencia a través de la manipulación de los objetos que le permitirán desarrollar sus sentidos

A partir de los 4 años.

Sus habilidades motrices se van desarrollando, en donde el niño explora en su ambiente lúdico de aprendizaje, guiado por su educador, en esta edad al niño se le agrada hablar con todo el mundo, le gusta conocer amigos, jugar con ellos, beneficiándose en su desarrollo para la adquisición del lenguaje. En esta etapa inician sus preguntas del porqué, con la necesidad de interesarse en saber y aprender del mundo que lo rodea, y su mejor apoyo es el juego por medio del cual el niño se relaciona con la sociedad.

A partir de los 4 - 5 años (EDUCACIÓN INICIAL).

En esta edad el niño conoce amigos, dentro de su salón de clases, juega con ellos, comparte experiencias, juegos, en esta etapa inicia el juego de reglas, donde trata de buscar la atención de todo lo nuevo que le rodea, su mente gira de interrogantes y con la necesidad de aprender de manera más interactiva.

El papel del juego participativo en la educación inicial

El niño desde sus primeros días de vinculación con su ambiente lúdico donde se llevará a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, llega con la gran ilusión de hacer amigos, compartir grandes experiencias, el niño corre, salta, ríe, explora el mundo que lo rodea, el salón de clases se viene a convertir en una sala lúdica en donde cada actividad que realiza para el niño es algo nuevo que mediante el juego es más interesante y más activo aprender.

El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas (Moreano, 2016, p. 12).

En la escuela el juego cumple un rol importante en el niño para ayudarle adaptarse a su medio escolar, relacionarse con amigos, potencia el aprendizaje con actividades lúdicas que le ayuden a su desenvolvimiento dentro de su ambiente, la mayor parte de la jornada de clases el niño comparte en su salón de clases muchas experiencias motivadoras para su

desarrollo, cierto tiempo de recreo es dedicado al juego en donde el niño conoce más amigos; comparte y disfruta de sus actividades; aprendiendo a interactuar de manera positiva descubriendo su entorno y así le sea más satisfactorio aprender nuevas cosas.

El rol del educador en el juego

El educador como mediador de aprendizaje considerado un guía y orientador dentro del aula infantil, promotor para la realización de las actividades que se llevan a cabo cada día, a día, el educador al considerar al juego como herramienta de aprendizaje debe de tener en cuenta que se lleve a cabo de la manera positiva; demostrando habilidad, creatividad, carisma iniciativa y responsabilidad con su grupo de trabajo.

Castillo (2016) menciona “Como docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil (...)” (p. 11).

Proporciona al niño conocimientos necesarios para su formación integral, brindando el tiempo y espacio necesario para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, no solo en áreas limitadas sino un desarrollo integral general, el niño con sus experiencias aprende, no solo en un salón de clases, también en su entorno social, y sus diferentes ambientes que giran a su alrededor.

El docente debe de tener en cuenta que los niños siempre están en constante movimiento, que la necesidad del juego es algo natural y espontaneo, y que mejor apoyo

del juego para que sea más activo el aprendizaje y a su vez desarrollar destrezas psicomotoras que el niño tiene que ir adquiriendo.

Tipos de juego según teoría de piaget

Piaget clasifica y describe los tipos de juego que van desarrollándose en la infancia, y el mismo autor plantea estadios evolutivos que son los siguientes:

- Estadio sensoriomotor (0-2 años): predomina el juego funcional o de ejercicio.
- Estadio preoperacional (2-6 años): predomina el juego simbólico.
- Estadio de las operaciones concretas (6-12 años): predomina el juego de reglas.
- Estadio de las operaciones formales (12 años-adolescencia).

El juego motor.

Actúa de manera directa en el niño, desarrolla las habilidades de correr, saltar, caminar, rodar, realizar movimientos de motricidad fina y gruesa, los niños de 0 a 2 años juegan con su propio cuerpo, con objetos de su alrededor; explora y cuando descubren algo que les llama la atención es donde repite la acción por placer

El juego Simbólico.

El juego simbólico consiste en representar situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento real, los niños desarrollan su creatividad, imaginación, pensamiento, funciones superiores de diferentes formas activas en su entorno.

Juego de Construcción.

El juego de construcción es de gran importancia, porque produce experiencias, sensaciones, despierta la creatividad y desarrolla las habilidades de los niños en esta edad, motivándoles a crear juegos de construcción, los materiales que utilizan deben de ser llamativos y variados acordes a las edades del niño.

Juego de reglas.

Lo característico de este juego es que los jugadores deben respetar y seguir instrucciones para poder participar óptimamente, permite potenciar el cumplimiento de normas que ayuden desarrollando el sentido de la responsabilidad; para que este juego de reglas se lleve a cabalidad se debe de cumplir con dos requisitos: primero deben de fijarse las reglas y segundo se presenta las reglas, dando a conocer a todos los participantes.

PSICOMOTRICIDAD

Historia de la Psicomotricidad

Existen diversas concepciones acerca del origen de la psicomotricidad una de ellas menciona que nació en la edad antigua específicamente en Grecia y Esparta quienes fomentaban una educación a través del movimiento considerando al cuerpo como un instrumento movido por el espíritu pero Montaigne manifiesta que no era un alma, ni un cuerpo lo que se desarrolla, sino que era un hombre, por esta ideología se lo ha considerado como predecesor de la Psicomotricidad, pero fue el neurólogo Ernest Dupre en el siglo XX

el primero en describir al trastorno de desarrollo psicomotor como la debilidad motriz a partir de esa concepción varios autores como Wallon describen la importancia del movimiento y como esta se relaciona con la psique para que el individuo construya su esquema e imagen corporal además manifiesta como influye el contexto en la misma.

Aunque su comienzo radica desde la edad antigüedad la psicomotricidad ha evolucionado al igual que el ser humano, existen diversas enunciaciones realizadas por Wernicke, Dupré, Sherrington, Heuyer y Ajuriaguerra, pero todos enfatizan en la conexión entre la psique y el movimiento.

La psicomotricidad surge como una oposición y rechazo al dualismo metodológico de Descartes y a la concepción “cuerpo – instrumento” (...). Es una palabra de nuestro siglo para volver a designar esa interacción mente – cuerpo, cuyo hábeas de conocimiento es el movimiento humano, pero desde un punto de vista funcional, no como “cuerpo- objeto” sino como cuerpo – sujeto”, en otras palabras, el movimiento humano para educar (Daniel, 2009, pp. 1-2).

Este fue el punto de partida para que varios autores se enfocaran en el desarrollo psicomotor especialmente en la primera infancia gracias a la plasticidad cerebral el niño será capaz de adquirir y desarrollo habilidades, la manipulación y la experiencia, siendo el juego la clave, Piaget menciona que durante la etapa sensorio motriz el movimiento y el ambiente influye directamente en la inteligencia y las emociones.

Concepto de psicomotricidad

El concepto de psicomotricidad tiene diversos puntos de vista, pero todos concuerdan que es una facultad del ser humano que se la adquiere desde los primeros años de vida, aunque se la ve como algo sin importancia y propio del niño, es necesaria y fundamental para el individuo porque a través del movimiento se generan otros aprendizajes que van desde mover un dedo hasta la realización como persona.

Muy cuestionada, pero de gran importancia en la actualidad juega un papel importante en el desarrollo personal y social del sujeto, se dice que si una persona es capaz de generar movimiento será capaz de tener control sobre sí mismo, de hablar, pensar, razonar y hacer frente a las circunstancias que se le presente.

El niño formara un aprendizaje significativo a través de la experiencia, el juego y la manipulación que serán la base del futuro conocimiento que se generara con la interacción e involucramiento del ambiente en que se encuentra sin dejar de lado las emociones y como el adulto y el contexto influyen la construcción de las mismas.

Quiroz, (1998) afirma que: “La psicomotricidad es considerada una rama de la psicología en una forma de adaptación de la persona al mundo exterior, la psicomotricidad se ocupa del rol del movimiento en la organización psicológica general” (p. 10).

Es parte de la psicología por la relación que se establece entre la psique y el cuerpo, este se debe a las conexiones neuronales que envían señales al cuerpo para que se genere el movimiento sin esto el ser humano sería incapaz de actuar por sí solo.

La psicomotricidad intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz se trata de algo referido básicamente al movimiento (...), la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno (Berruezo, 2005, p. 1).

Las conexiones que existe entre la mente y el cuerpo permiten que el niño o adulto se mueva frente a diversas problemáticas, es un proceso continuo y permanente, lleno de cambios cruciales para su desarrollo, va más allá del simple movimiento o juego, es una forma de entender cosas que se vive y se siente muy importante en el desarrollo.

Importancia de la psicomotricidad

La adquisición de la psicomotricidad favorece al desarrollo físico, cognitivo, emocional y social, es una capacidad completa del ser humano que conjuntamente con el juego y la actividad física permiten que se genere una destreza o habilidad, es por eso que se debe estimular desde los primeros años de vida aprovechando la plasticidad cerebral que le ayudaran a adquirir las nociones necesarias para su aprendizaje.

Dentro del ámbito educativo la psicomotricidad es la clave para que el niño adquiera los conocimientos establecidos dentro del currículo y la planificación micro curricular de la docente, si el niño aprende a saltar, correr, escribir es gracias al movimiento y al juego realizado en edades tempranas.

Los beneficios que el desarrollo psicomotor brinda al individuo son incomparables con otras áreas de aprendizaje, el niño aprende mejor cuando experimenta, manipula, juega y se

mueve, muchos autores mencionan que el movimiento es la clave para formar futuros profesionales capaces de pensar por sí solos y enfrentar la realidad. Estos son algunos de los beneficios que genera un buen desarrollo

- Esquema corporal
- Valores
- Personalidad
- Equilibrio
- Creatividad
- Lateralidad
- Coordinación
- Ritmo
- Motricidad
- Lectoescritura
- Coordinación viso-motora
- Nociones de espacio y tiempo

Esto se desarrollará si existe una buena estimulación en todos los contextos que el niño se encuentra inmerso, sin dejar de lado la tarea de docentes y padres de familia quienes serán los que doten al niño de estas destrezas, aunque se la consideran como algo insignificante la psicomotricidad es la base del aprendizaje.

Objetivos de la psicomotricidad

Al igual que la educación la psicomotricidad se ha planteado objetivos cuya finalidad es lograr el desarrollo integral de la persona incentivando y fomentando el juego como herramienta para lograr el objetivo.

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. (Berruazo, 1995)

Como se menciona anteriormente el objetivo es lograr el desarrollo motor descartando patologías que afecten al individuo, en el Ecuador el ministerio de educación dentro del currículo de educación inicial se ha planteado el ámbito denominado exploración del cuerpo y motricidad, con los siguientes objetivos:

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
- Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.
- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.
- Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).
- Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.
- Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.

- Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).
- Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Estos son algunos de los objetivos que se encuentran en el currículo de educación inicial que a su vez consta de destrezas haciendo uso del juego como herramienta metodológica, enfocada en la teoría constructivista (Ministerio de educación, 2014, p. 41).

Esta teoría manifiesta que el niño construye su conocimiento y el adulto solo es un guía que interviene en ciertas circunstancias, tomando en cuenta la teoría de Piaget y su proceso de asimilación y acomodación se pretende que el niño construya su conocimiento con base a lo que conoce, la psicomotricidad contiene una variedad de objetivos enfocados desde diversas perspectivas, pero todas mencionan al juego como su metodología.

El desarrollo en la primera infancia

La primera infancia comienza desde los 0 hasta los 6 años, etapa llena de cambios físicos, emocionales e intelectuales, estos sucesos son propios del ser humano pero la diferencia radica en la estimulación.

El movimiento se manifestará junto con el juego, el niño adquirirá las nociones propias y necesarias para su edad, la curiosidad, la manipulación, la experiencia permitirán que tenga un dominio en la motricidad gruesa, lenguaje, razonamiento y habilidades sociales,

Piaget manifiesta que el desarrollo se da por etapas y una sucede a la otra, en la primera infancia el niño comprenden la etapa sensoriomotor y preoperacional donde los cambios son notorios en cuanto a la motricidad gruesa y conocimiento de sí mismo.

Menciona que el desarrollo del niño es continuo y permanente, depende de la herencia genética, su nivel de maduración, la estimulación recibida en casa, el contexto; a su vez la psicomotricidad se divide en motricidad fina y gruesa las dos están llenas de cambios que involucran el área física y afectiva, entre estos cambios esta;

Motricidad gruesa

- Control céfalo caudal
- Próximo distal
- Gateo
- Marcha

Motricidad fina

- Comprende desde los primeros reflejos
- Lateralidad
- Coordinación
- Razonamiento

Estos son algunos de los cambios que presenta durante la primera infancia, el currículo a su vez también se plantea habilidades a desarrollar en la primera infancia que ayudaran en el área cognitiva, afectiva, emocional y social, estas destrezas facilitarán al niño una correcta realización dentro del salón de clases, que a su vez se encuentran distribuidas por edades que permite al niño lograr un aprendizaje con bases sólidas para su realización como profesional.

Desarrollo motor en el niño por edades

Como se menciona anteriormente el desarrollo psicomotor es continuo y está expuesto a cambios que influyen de manera directa en las emociones, aprendizaje, y crecimiento del niño. La psicomotricidad se desarrolla a través de tres fases tomado de la tesis de (Pacas, 2005, p. 15).

- Primera fase: del nacimiento a los 6 meses, se caracteriza por la dependencia total de la actividad refleja, especialmente el de la succión. A los tres meses desaparece debido a los estímulos externos que provocan el ejercicio y establecen la posibilidad de otras acciones y el inicio de movimientos voluntarios.
- Segunda fase: de los 6 meses a los 4 años, se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Existe una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y el tiempo. Está ligada con el tono y la maduración.
- Tercera fase: de los 4 a los 7 años, corresponde a la automatización de las posibilidades motrices que forman la base necesaria para futuras adquisiciones.

Esta es una de las diversas clasificaciones que existen de los cambios psicomotores que se producen en la primera infancia, para una mejor comprensión se presenta la siguiente tabla donde se puede conocer la metamorfosis que sufre el individuo hasta convertirse en un ser dotado de todas las habilidades y destrezas para enfrentar la realidad.

| Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años | | | | |
|---|--|--|--|--|
| | De 0 a 12 meses | De 1 a 2 años | De 2 a 4 años | De 4 a 8 años |
| Desarrollo Motor | <ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de coger pequeños objetos con la mano - Antes de cumplir el primer año ya puede sostener la cabeza por sí solo y gatear - Entre los 9 y los 12 meses da sus primeros pasos | <ul style="list-style-type: none"> - Da sus primeros pasos con ayuda - Poco a poco camina solo - A final de la etapa puede correr, saltar, subir y bajar escaleras - La motricidad fina y los movimientos manuales se vuelven más precisos  | <ul style="list-style-type: none"> - Puede lanzar una pelota en alto e incluso saltar en un solo pie - Dominancia lateral establecida | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra movimientos perfectos y adquiere nuevas habilidades motoras  |
| Cognitivo | <ul style="list-style-type: none"> - Reacciona a los estímulos que le resultan agradables - Muestra emociones como enfado, irritación, felicidad y alegría  | <ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de relacionar la historia que escucha con las ilustraciones de los cuentos infantiles | <ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de comprender conceptos más complicados - Su memoria se consolida  | <ul style="list-style-type: none"> - Sus ideas se sustentan en la realidad y ya no la confunde con sus fantasías |
| Lenguaje - Comunicación | <ul style="list-style-type: none"> - Su principal medio es el llanto - Aparece la "sonrisa social" - Alrededor de los 7 meses empieza a balbucear algunas sílabas sueltas, como "pa" o "ma"  | <ul style="list-style-type: none"> - Tiene un vocabulario formado por unas 50 palabras - Puede contestar con un "sí" o un "no" - Comienza en el desarrollo de su expresión verbal y el pensamiento simbólico | <ul style="list-style-type: none"> - Tiene un lenguaje con alrededor de 1.000 palabras - Elabora oraciones - Mejor comunicación | <ul style="list-style-type: none"> - Expresa con claridad lo que quiere y lo que piensa - Construye gramaticalmente las frases perfectamente  |
| Social - Emocional | <ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona activamente con quienes le rodean  | <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sentimientos más complejos como la vergüenza, el orgullo y los celos - Aparecen las primeras rabietas al no controlar-entender las emociones | <ul style="list-style-type: none"> - Es más independiente y disfruta de su autonomía - No tiene dominio pleno de sus emociones aunque se comunica mejor - Defiende su independencia | <ul style="list-style-type: none"> - Sus sentimientos son más duraderos - Es consciente de sus emociones y es capaz de expresarlas u ocultarlas - Aparece la empatía |

Gráfico 2 Tabla comparativa del desarrollo del niño de 0 a 8 años

La tabla recalca los cambios significativos que se producen en las diferentes áreas de aprendizaje, mencionado que cuando se estimula una se genera un aprendizaje en pequeña escala para las áreas restantes, se genera un aprendizaje significativo.

Psicomotricidad gruesa

El desarrollo motor se refleja a través del movimiento siguiendo dos procesos básicos la maduración del sistema nervioso y la evaluación del tono que sirve de fondo para las contracciones musculares y de los movimientos.

Para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa se destacan los movimientos corporales y desplazamientos como es correr, saltar, caminar, bailar, etc. En la edad comprendida de 0 a 6 años el niño atraviesa por una serie de etapas de desarrollo:

Primera etapa (0-3 años): denominada como etapa de descubrimiento en donde el niño explora con su cuerpo su entorno que lo rodea, en los recién nacidos se puede evidenciar que adquieren reflejos como succión, grasping, Moro, estos reflejos presentes conforme la edad avanza del niño algunos desaparecen, pero otros se van desarrollando como nivel de supervivencia ya que se los va a adquirir en todo el proceso de desarrollo del niño.

Tabla 1. Motricidad Gruesa

| EDAD | EVOLUCIÓN MOTRICIDAD GRUESA |
|-------------------------|---|
| 0-3 mes | Controla la cabeza, |
| 4 meses | Conserva la cabeza erguida cuando son alzados, controlando el cuello. Agarran objetos y se los pasan de una mano a otra. |
| 5 meses | Mantiene erguido el tronco |
| 6-7 meses | Es capaz de sentarse sin ayuda, y empiezan a explorar los alrededores por iniciativa propia, se inicia el gateo. |
| 8-9 meses | Son capaces de ponerse en pie agarrándose de la mano de alguien o de otro apoyo. Realizan la pinza con los dedos. |
| 10-11 meses | Se pone en pie sin apoyo. |
| 12 meses | Adquiere la marcha |
| 14- 24 meses | Perfeccionan la marcha, adquiriendo seguridad en sí mismos. El control de la mano se hace más preciso pudiendo construir una torre de dos cubos |
| 24 meses-3 años. | Sube escaleras, corre, salta, puede balancearse sobre un solo pie, saltar a la pata coja. Puede copiar un círculo con bastante precisión. |

Fuente: Montesdeoca, G. P. (2015). Psicomotricidad en la Educacion Inicial.pág. 18

Elaboración: Karina del Cisne Masache Torres

Segunda etapa (3 a 6 años): esta etapa en niño va desarrollando habilidades que lo caracterizan de acuerdo a edad, sus movimientos son más coordinados, lo cual le permite explorar su entorno de manera espontánea que le permitira desenvolverse de una manera más activa.

Tabla 2. Motricidad Gruesa

| AÑOS | EVOLUCIÓN MOTRICIDAD GRUESA |
|---------------|--|
| 3 años | Puede montar en triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar sin caerse sobre sí mismos y saltar con los pies juntos. |
| 4 años | Pueden saltar sobre un pie, y van adquiriendo ritmo en la marcha. |

Fuente: Montesdeoca, G. P. (2015). *Psicomotricidad en la Educación Inicial*. (pág. 19).

Elaboración: Karina del Cisne Masache Torres

Elementos de la psicomotricidad gruesa

Dominio corporal dinámico: habilidad en donde el niño logra controlar sus movimientos tanto es sus extremidades superiores como inferiores, su estabilidad de dominio le brinda confianza en sí mismo logrando desplazar sus movimientos de una forma más coordinada. Para que el dominio corporal dinámico se logre se evidencian varios aspectos:

- La madurez neurológica, que solo se adquiere con la edad.
- Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo o a caer, etc.)
- Una estimulación y ambiente propicios.
- Favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de qué parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo, buscando diferentes cursos a fin de posibilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer las habilidades y el dominio corporal.
- Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizadamente (Montesdeoca, 2015, p. 20).

Dentro del esquema corporal dinámico se desarrollan:

Coordinación general: consiste en la relación de los movimientos generales con las partes del cuerpo acordes a su edad de forma dinámica y ordenada.

Equilibrio: capacidad del niño de mantenerse mientras realiza varias actividades.

Según varios autores afirman que existen dos tipos de equilibrio:

- Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento.
- Equilibrio Dinámico: desplazamiento del sujeto en contra de la acción de la gravedad.

Ritmo: es la capacidad subjetiva de todo el cuerpo de sentir motivación y fluidez al momento de realizar alguna actividad.

- Ritmo y coordinación: se relacionan entre sí, al momento de realizar movimientos rítmicos se interactúa de forma coordinada.
- Ritmo en el movimiento: el ritmo permite fluir los movimientos es decir cuerpo movimiento y mente se integra en un solo al momento de ejecutar alguna actividad.

Coordinación viso motriz: sobresale la coordinación óculo-manual, siendo la visión del objeto que provoca el movimiento, es decir la vista y la acción de las manos, cabe recalcar que es muy importante para que se lleve a cabo el aprendizaje de la escritura.

Dominio corporal estático:

Conjunto de movimientos motrices que permiten reconocer poco a poco la imagen corporal para lograr interiorizar el esquema corporal del individuo, para lo cual el niño debe tener control sobre su cuerpo cuando realiza los movimientos.

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio Yo (Montesdeoca, 2015, p. 28).

Dentro del esquema corporal estático cabe recalcar los siguientes aspectos:

Tonicidad: tensión del muscular que funciona a la par con el sistema nervioso en estado de reposo o acción, que le permite realizar movimientos al niño como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse con apoyo de su cuerpo.

Autocontrol: se manifiesta con movimientos inconscientes de los reflejos enmarcados en los primeros meses de vida, que poco a poco conforme el desarrollo del niño va madurando sus movimientos se vuelven más conscientes, es decir existe una buena coordinación en su cuerpo.

Respiración: Se realiza en dos tiempos: inspiración cuando el aire entra en los pulmones y espiración cuando el aire es expulsado al exterior.

Relación: relajar la tensión muscular, es decir en un estado de reposo; puedes ser global su distinción es en todo el cuerpo y segmentaria distinción dirigida a una sola parte del cuerpo.

ESQUEMA CORPORAL

Es el resultado del conocimiento de sí mismo y de las experiencias que le permiten el reconocimiento de su propio cuerpo y su interacción en el medio en que se desarrolla, el niño mediante el juego conoce su cuerpo con las diversas actividades de movimiento que realiza, así como también las actividades contribuyen al desarrollo de lateralidad y coordinación que benefician a la construcción del esquema corporal.

Para Montesdeoca (2015) Menciona: El esquema corporal implica:

- La localización en uno mismo y en los demás de las diversas partes del cuerpo.
- La toma de conciencia del eje corporal.
- El conocimiento de sus posibilidades de movimiento, es decir, la toma de conciencia tanto de la motricidad fina como de la gruesa.
- La situación del cuerpo dentro del espacio y del tiempo.
- La ordenación del cuerpo por medio del ritmo en el espacio y el tiempo. (pág. 43)

Conocimiento de las partes del cuerpo: el niño explora su cuerpo por medio de los sentidos: vista, tacto y movimientos, su curiosidad se vuelve más activa, experiencias que benefician en su desarrollo de habilidades y destrezas del niño.

Lateralidad: la adquisición de la lateralidad nos permite distinguir la izquierda de la derecha, debe ser definida de forma natural y voluntaria en donde el niño va desarrollando su cuerpo y poco a poco definirá su lateralidad. La lateralidad se adquiere según.

- **3 meses:** cierta predominancia en las manos.
- **7 meses:** una de las manos resulta ser más hábil que la otra.

- **2-5 años:** utiliza las de partes de su cuerpo de forma diferenciada.
- **5-7 años:** afirmación de la lateralidad.

TRASTORNOS PSICOMOTORES

Los trastornos psicomotores nos advierten en el niño una falla en su funcionalidad de su construcción corporal.

- Los trastornos psicomotores no son el resultado de una lesión del Sistema Nervioso Central.
- No intervienen movimientos voluntarios.
- Son variables en su expresión, en el individuo.

Trastornos psicomotores que se evidencian dentro del salón de clases.

- Torpeza motriz
- Trastornos de la lateralización.
- Inestabilidad motriz.
- Inhibición psicomotriz.

Torpeza motriz.

Son aquellos movimientos bruscos, es decir no existe una adecuada coordinación de los movimientos en el niño, se caen frecuentemente, debido a que no tienen un equilibrio

estable de su esquema corporal por lo que les impide manipular los objetos, utilizar las pelotas, juegos de construcción.

Trastornos de la lateralización.

Compromete a la construcción del esquema y la imagen corporal.

- El niño ambidiestro: utiliza las dos manos sin distinguir preferencia.
- El niño contrariado: obligado a utilizar la mano derecha.
- Lateralidad cruzada: no hay coincidencia en el predominio de mano, ojo, pie.

A la edad de los tres años ya se evidencia una preferencia lateral, es alrededor de los 5 a 6 años en donde el niño define su lateralidad, es decir conforme se desarrolla la edad madurativa del niño va definiendo su lateralidad general: ojo dominante, mano dominante, pie dominante.

Inestabilidad motriz.

Son aquellos niños que manifiestan una excesiva cantidad de movimientos, quieren estar de un lugar a otro, hacer varias actividades a la vez, no es posible relajarse, algunos de estos niños son tachados como inquietos, rebeldes o niños con TDAH (Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad), ya que, por el mismo hecho de no estar estables en un solo lugar por un tiempo determinado, no prestan la debida atención en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Inhibición psicomotriz.

La característica principal en este trastorno es la falta de movimiento, los niños se muestran quietos, tensos, cansados, fatigados, indefensos, frágiles, no llaman la atención, no hacen el intento por relacionarse con amigos, se evidencian sin energías para realizar actividades lúdicas, movimientos y expresiones son muy limitadas.

Importancia del juego participativo para el desarrollo de destrezas psicomotoras gruesas

El niño cada día se va desarrollando tanto física como mentalmente, descubre el mundo que lo rodea, va aumentando su curiosidad e interés por interactuar con él, una estrategia muy importante para lograr que el niño se vincule con su medio es mediante el juego.

Es por tal motivo la importancia que se le da al juego y como este interviene en el desarrollo psicomotor, social, cognitivo y afectivo del niño, cuando se realiza movimiento se forman conexiones que ayudan a que se genere un aprendizaje significativo y se potencialice el desarrollo de las áreas de aprendizaje, cabe recalcar que el niño aprende mejor jugando.

Nos enfocaremos en el desarrollo de destrezas psicomotoras con el juego, desde sus primeros meses vida estimula sus primeros movimientos involuntarios, los cuales se van perfeccionando de acuerdo a la edad madurativa del niño, cada proceso de desarrollo del niño va adquiriendo habilidades psicomotrices que deben irse estimulando según su edad.

El juego tiene dos componentes: de entretenimiento y educativo, es decir cuando los niños juegan se divierten, conocen amigos y también se educan, la cual por medio del juego motórico el niño desarrolla destrezas motrices, la cual toma conciencia de su cuerpo aprende a controlar y desarrollar sus sentidos en beneficio para su vida futura.

Actividades para el desarrollo de destrezas psicomotores gruesas

Son varias las actividades que se puede ejecutar para el desarrollo de destrezas psicomotoras, pero se debe de tener en cuenta la edad del niño para obtener mejores resultados.

En la planificación de actividades psicomotoras las educadoras deben considerar los múltiples factores que influyen tanto en el momento de preparar las sesiones de trabajo como en la propia ejecución de éstas: el desarrollo motor, el crecimiento físico, el estado nutricional, motivacional y emocional, la edad y cantidad de niños y niñas y el espacio físico disponible (Montesdeoca, 2015, p. 59).

Dentro de la psicomotricidad gruesa para su coordinación general se puede ejecutar las siguientes actividades:

Ejercicios

- Desplazamientos de motricidad gruesa correr, trepar, caminar, saltar.
- Saltos de todo tipo: pies juntos, sobre un pie, alternativos, rítmicos.
- Gestos naturales: tirar, transportar, empujar, levantar.
- Ejercicios de oposición con el compañero o en grupos.

Todas estas actividades tipo se pueden realizar utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones es decir todo tipo de juego que en el que exista desplazamiento y una gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la Coordinación General en la motricidad gruesa del niño

f. METODOLOGÍA.

La metodología es un conjunto de procedimientos utilizados dentro de investigaciones de diferente índole, se deben tomar en cuenta no solo como parte de investigación, sino como un proceso de estudio, ya que partimos de lo particular a lo general en como paso a paso vamos dando forma a la investigación con ayuda de la bases científicas; desde antes de plantarse el tema se indago con el método científico permitiendo recoger toda la información necesaria para llevar a cabo la selección de la temática. Para la presente investigación se tomaron en cuenta los siguientes métodos:

Método descriptivo.

De acuerdo a Calduch (2012) define “El método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores” (pág. 198). Se refiere a las características bien detalladas e información significativa de la realidad para que se lleve a cabo el proceso de desarrollo de la presente investigación.

La presente investigación es de tipo descriptivo, se puede evidenciar en su problemática la cual se centra en la importancia del juego para el desarrollo de destrezas psicomotoras y como hoy en día va perdiendo su validez dentro de la educación inicial y la falta de conocimiento por parte de los docentes en utilizar al juego como herramienta lúdica dentro del salón de clases donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje

Método científico

Según autores Sosa-Martínez (1990) lo han definido como un “procedimiento racional e inteligente de dar respuesta a una serie de incógnitas, entendiendo su origen, su esencia y su relación con uno o varios efectos” (p. 45). Nos permite recopilar toda la información pertinente para el proceso de desarrollo del proyecto.

El presente método se encuentra presente en toda la investigación, desde la selección del tema, desarrollo de su problemática, justificación, objetivos, marco teórico, metodología, técnicas e instrumentos, logrando recopilar y adjuntar toda la información necesaria para poder continuar con el proceso de desarrollo de la presente investigación.

Método comparativo.

Según Caldusch (2012) “El método comparativo ayuda a establecer distinciones entre sucesos o variables que son repetitivos en realidades estudiadas, esto conlleva en algunos casos a una característica de generalidad y en otros casos a la particularidad” (pág. 199). Este método consiste en establecer diferencias y semejanzas comparativos de los aportes relevantes que han ayudado como sustento para la realización de la presente investigación.

Se puede evidenciar en los resultados, con la aplicación de un primer test y luego un post test posterior a la ejecución del plan operativo se pueda establecer una relación de comparación, y si hubo progreso en el niño; además se encuentra presente en el marco teórico en donde varios autores lo definían al juego desde diferentes perspectivas con sus

diferentes teorías y como con el pasar de los años ha ido perdiendo su importancia dentro del ámbito educativo.

Método analítico-sintético

Oliva (2015) define “Este Método como un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve”(…) (pág. 17). Este método dentro de la presente investigación apporto para realizar un extracto de los aspectos más importantes de un todo, los datos obtenidos en la investigación de forma mas detallada y precisa las conceptualizaciones utilizados especialmente en el marco teórico.

A través del cual permitió realizar un trabajo minucioso de cada una de las partes de la presente investigación de las variables presenten en el marco teórico, para lograr una mayor comprensión del tema y conjuntamente el análisis de los resultados obtenidos de la ejecución del plan operativo.

Método estadístico

El método estadístico consiste en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación, en una parte de la realidad, de una o varias consecuencias verificables deducidas de la hipótesis general de la investigación. (Obregón, 2015, pág. 17)

Este método se utilizará para organizar la información en cada uno de los cuadros y tabulaciones para obtener los resultados de la investigación y medir el impacto de la misma.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Observación directa

Mediante la observación se puede rescatar información beneficiosa para saber si algún niño presenta trastorno psicomotor reflejado con características muy notorias, es decir su edad motriz no es acorde a su cronológica.

Entrevista

Esta técnica va dirigida a los docentes del Nivel Inicial II, con la finalidad de poder llegar a un conversatorio en la cual se abordará como tema principal el juego, cuáles son sus puntos de vista de cada uno de ellos, además que nos brinden información necesaria sobre el desarrollo psicomotor de los niños que se evidencian en su trabajo diario.

INSTRUMENTOS

La aplicación de estos instrumentos nos arrojará valiosa información de cada niño que nos permitirá diagnosticar si existe algún tipo de trastorno psicomotor y que actividades de juego se puede ejecutar en el plan operativo para estimular su proceso de desarrollo.

Encuesta

Es un Instrumento estructurado dirigido a los docentes del Nivel Inicial con el fin de dotarnos de información sobre la importancia y consideración del juego dentro del salón de clases, y como lo ejecutan para el desarrollo de todas sus áreas especialmente en parte psicomotriz tema relevante de la presente investigación.

Test de OTZERETZKY: evalúa la edad motora de los sujetos y su cociente motor, relacionados con la edad cronológica.

MATERIALES

- **Materiales bibliográficos:** textos, artículos, ensayos, informes, revistas, test, investigaciones científicas, guías de observación, etc.
- **Materiales de oficina:** papel, lápiz, encuestas, libreta de apuntes, resaltadores, borrador, etc.
- **Materiales tecnológicos:** computadora, celular impresor, discos compactos, flash memory, internet, etc.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población tomada en cuenta para el desarrollo de la presente investigación está dirigida a los niños del Nivel Inicial II de las jornadas matutina y vespertina con un total de 45 niños que oscila entre las edades de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja. Tomando como muestra al Nivel Inicial II vespertino con un total de 14 niños y 7 niñas.

| Variable | Población | Muestra |
|-----------------|------------------|----------------|
| Niños | 27 | 14 |
| Niñas | 18 | 7 |
| Docentes | 4 | 2 |
| Total | 49 | 23 |

Fuente: Secretaría Administrativa de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Elaboración: Karina del Cisne Masache Torres

g. CRONOGRAMA

| Año | 2018 | | | | | | | | | | | | 2019 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|-----|---|---|---|----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | Oc | | | | Nov | | | | Dic | | | | Enero | | | | Feb | | | | Marzo | | | | Abril | | | | May | | | | Jun | | | | Jul | | | | Agos | | | | Sep | | | | Oc | | | | Nov | | | | Dic | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SEMANAS | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACTIVIDADES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación. | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. Elaboración y ajustes del proyecto. | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Presentación del proyecto. | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto. | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Pertinencia y asignación de director. | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. Redacción de preliminares del informe | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Aplicación de instrumentos y trabajo de campo. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Elaboración-aplicación de actividades sugeridas. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Análisis interpretación de resultados. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Elaboración del 1º borrador de tesis. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Presentación y corrección del 2º borrador | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Aprobación del informe definitivo. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Tramites de aptitud legal. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14. Sustentación privada. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. Sustentación pública y graduación. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

h. RESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

| PRESUPUESTO ESTIMADO | | | |
|-----------------------------------|----------|----------------|--------------------|
| RECURSOS | CANTIDAD | COSTO UNITARIO | COSTO TOTAL |
| RECURSOS HUMANOS | | | |
| Movilización | 80 | 5 | 400,00 |
| RECURSOS MATERIALES | | | |
| Resma de papel boom | 2 | 4 | 08,00 |
| Reproducción bibliográfica | 600 | 0,02 | 12,00 |
| Adquisiciones de textos | 5 | 20,00 | 100,00 |
| Servicio de internet | 80 | 1,00 | 80,00 |
| Material audiovisual | 10 | 10,00 | 100,00 |
| Reproducción de insumos técnicos | 200 | 0,02 | 4,00 |
| RECURSOS FINANCIEROS | | | |
| Derechos de grado | 2 | 90,00 | 180,00 |
| Reproducción de tesis | 2000 | 0,20 | 400,00 |
| Empastado de tesis | 6 | 10,00 | 60,00 |
| Diseño de diapositivas | 1 | 100 | 100,00 |
| IMPREVISTOS | | | 120,00 |
| TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO | | | \$ 1.636,00 |

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$1.636,00.

i. BIBLIOGRAFIA

- Berruezo, P. P. (2005). El contenido de la Psicomotricidad. Madrid. Pág. 1
- Calduch, R. C. (2012). Métodos y técnicas de Investigación en Relaciones Internacionales. Universidad Complutense de Madrid: Curso de Doctorado. Pág. 198-199
- Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). El Juego en la Educación Inicial. Bogotá - Colombia: Rey Naranja Editores. Pág. 16, 20
- Castillo, R. (2016). El Juego, Desarrollo y Aprendizaje. Revista para el Aula. Pág. 5
- Criado, G. M. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L. Pág. 14
- Daniel. (2009). Historia Psicomotricidad. Obtenido de lideshare.net: <https://es.slideshare.net/daniel0512/historia-psicomotricidad>. Pág. 1-2
- García, G. A. (2009). Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infantil. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Pág. 1
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación. Pág. 41
- Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños. Revista Para el Aula- IDEA - . Pág. 12
- Mostesdeoca, G. P. (2015). Psicomotricidad Educación Infantil. Quito-Ecuador: Primera Edición. Pág. 18-28,43
- Obregón, J. R. (2015). El Método Estadístico. Pág. 17
- Oliva, L. M. (2015). Métodos de investigación. Guatemala: Departamento De Pedagogía. Pág. 17

- Pacas, J. F. (2005). Importancia de la educación motriz en el proceso de la enseñanza de la lectoescritura. Obtenido de url.edu.gt:
<http://www.url.edu.gt/PortalURL/Archivos/83/Archivos/Departamento%20de%20Investigaciones%20y%20publicaciones/Proyectos%20de%20Investigacion/La%20importancia%20de%20la%20Educacion%20Motriz%20en%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1a.pdf>. Pág. 15
- Psiquiatría., A. A. (2014). Manual Diagnóstico Y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5®) (Vol. 5a Edición. Arlington. VA). España-: Médica Panamericana. Pág. 74-86
- Quiroz, J. y. (1998). Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad. México: Editorial Medica Panamericana. Pág. 10

OTROS ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACION EL ARTE Y LACOMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARAVULARIA

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL II

Distinguidos docentes: soy estudiante de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia y me encuentro investigando sobre el juego participativo para el desarrollo de destrezas psicomotrices gruesas en niños de 4 a 5 años de la Escuela Miguel Riofrío”, motivo por el cual les solicito muy respetuosamente, me brinden su colaboración contestando el presente cuestionario.

1. ¿Cómo lo utiliza al juego dentro del salón de clases?

- Herramienta de aprendizaje ()
- Pasatiempo ()
- Actividad sin importancia ()
- Motivación ()

Argumente su respuesta:.....
.....
.....

2. ¿Forma parte de sus clases diarias el juego participativo como recurso de enseñanza aprendizaje y estimulador de destrezas psicomotrices?

- Siempre ()
- Rara Vez ()
- Nunca ()

3. Aprovecha el juego para el desarrollo de la psicomotricidad del niño, dentro y fuera de clases, ¿Qué actividades realiza?

- Si ()
- No ()

Describe las actividades:
.....
.....

4. En qué nivel considera importante al juego como herramienta de estudio dentro del salón de clases.

- Muy alto ()
- Regular ()
- Bajo ()

¿Por qué?
.....

5. ¿Qué tipo de juegos ejecuta en clases

- Juego motor ()
- Juego simbólico ()
- Juego de reglas ()
- Juego de construcción ()

Especifique cuales:.....
.....
.....

6. Señale ¿cuál de los dos tipos de motricidad es importante estimular en los niños del nivel inicial?

- Motricidad fina ()
- Motricidad gruesa ()

¿Por qué?
.....

7. ¿Qué actividades realiza dentro del salón de clases para estimular la psicomotricidad gruesa del niño?

.....
.....
.....

8. ¿Dentro de su salón de clases se ha logrado evidenciar algún caso de niños que presente características de un posible trastorno psicomotor? Describa las características.

➤ Si ()

➤ No ()

.....

.....

.....

PSICOLOGIA PEDAGOGICA
R. G. MANDOLINI GUARDO

PRUEBA N° 6

TESTS DE OTZERETZKY (Psicomotricidad)

INSTRUCCIONES, VALORACION Y RESULTADOS

INSTRUCCIONES

El Test de Otzeretzky permite determinar la edad motora (E. Mo.). Comienza el examen por las pruebas que el S resuelva positivamente en todas sus partes. Se admite que en una de ellas haya obtenido $\frac{1}{2} +$.

Si fracasa en una sola de las pruebas correspondientes a su edad cronológica se deben tomar los ejercicios correspondientes a la edad inmediata inferior y así, sucesivamente, hasta llegar al test que resuelva en todas sus partes. Este test indica la edad motora básica.

Luego se le hacen ejecutar los tests de las edades inmediatamente superiores hasta llegar al test donde no resuelva ninguna prueba.

Cada prueba favorablemente resuelta es valorada: +; si fracasa: —; si la prueba comprende ejercicios para cada miembro por separado: + y si el test da resultado con un solo miembro: $\frac{1}{2} +$.

La E. Mo. se determina partiendo de la Edad Básica a la cual se suman los positivos obtenidos en las pruebas para otros años.

De los 4 a los 10 años, cada positivo equivale a 2 meses y cada medio positivo a 1 mes.

De los 11 a los 16 años cada positivo equivale a 4 meses y cada medio positivo a 2 meses (excepto cuando el S tiene mayor edad cronológica que las edades motoras de las pruebas que está resolviendo; por ejemplo: un S de 14 años resolviendo pruebas de un mes para 12 años, en cuyo caso cada positivo equivale a 2 meses y cada medio positivo 1 mes).

VALORACION

Si la E. Mo. es 1 año o más, superior a la E. C. el S posee ADELANTO MOTRIZ; si las dos edades son iguales hay NORMALIDAD MOTRIZ; un retraso de $\frac{1}{2}$ a 1 año: LIGERO RETRASO MOTRIZ; un retraso de $1\frac{1}{2}$ a 2 años: DEFICIENCIA MOTRIZ; retraso de 3 a 5 años: GRAVE RETRASO; si sobrepasa los 5 años el atraso: IDIOTEZ MOTRIZ.

APRECIACION DE RESULTADOS

Los resultados se anotan en el siguiente cuadro, colocando los resultados de las pruebas 1 —de cada edad— en la columna 1ª de la edad correspondiente a la prueba; los de las pruebas 2 en la 2ª; los de la 3 en la 3ª, etc.

| PRUEBAS | | | | | | | | |
|---------|-----------------------|-----------------------|---|--------------------------|-------------------------|--------------------------|------------|--|
| AÑOS | Coordinación estática | Coordinación dinámica | Velocidad, precisión, fuerza y equilibrio | Velocidad de movimientos | Movimientos simultáneos | Precisión de movimientos | RESULTADOS | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 y 12 | | | | | | | | |
| 13 y 14 | | | | | | | | |
| 15 y 16 | | | | | | | | |

OBSERVACIONES:

EDAD MOTORA:.....
EDAD CRONOLÓGICA:.....

PRUEBA N° 6

TESTS DE OTZERETZKY

Tests para determinar la psicomotricidad de sujetos de 4 a 16 años.

LOS TESTS

~~14 años:~~

1 — De pie, ojos cerrados, manos sobre los muslos y los pies en línea recta, de manera que la punta de uno toque el talón del otro (Prueba de Teleme).

La prueba es negativa si hay mucho balanceo o si no puede mantenerse en la posición 15".

2 — Con los ojos cerrados tocar la punta de la nariz con la mano derecha y luego con la izquierda.

Se permiten tres ensayos, dos de los cuales tienen que ser correctos.

3 — Saltos con las dos piernas y en el mismo lugar.

Mínimo de saltos: 7 en 5". Debe saltar sobre la punta de los dos pies.

4 — En 15" debe colocar 20 piezas de 2 cms. de lado en una caja.

El S debe estar sentado ante la caja y las piezas alineadas entre el S y la caja. La caja y las piezas deben estar a una distancia del S tal, que éste pueda alcanzar las piezas y la caja sin levantarse de la silla.

5 — Con los brazos extendidos horizontalmente, con los dedos índices el S debe trazar circunferencias en el aire durante 10".

El brazo derecho gira en el sentido de las agujas del reloj y el izquierdo en sentido contrario.

Son negativos, círculos irregulares o de distintos tamaños los de un lado con respecto al otro. Se permiten tres ensayos.

6 — El S debe estrechar fuertemente la mano del E, primero con la derecha y luego con la izquierda.

La prueba es negativa si hace movimientos superfluos (cerrar la otra mano, arrugar la frente, apretar los labios, etc.).

15 años:

1 — Mantenerse durante 10" en puntas de pie. (Los pies deben tocarse por los talones y las puntas.)

2 — Con la palma de la mano hacia abajo debe hacer una bolita de papel. Puede ayudarse con la otra mano.

La prueba es positiva si tarda menos de 15" con la derecha y menos de 20" con la izquierda. (Con los zurdos es a la inversa.)

3 — Saltar sobre una pierna un trecho de 5 metros. Luego con la otra. Valoración negativa si se desvía más de 0,50 metros o si toca el suelo con la otra pierna.

4 — Sosteniendo, una vez en cada mano, un carretel del cual se han desarrollado 2 metros de hilo, con la otra debe arrollarlo.

Valoración negativa si tarda más de 15" y 2" con la derecha e izquierda, respectivamente.

5 — El S sentado frente a una mesa. Sobre ella una caja de fósforos abierta y se alinean diez fósforos a cada lado. El S debe tomar, simultáneamente entre el pulgar y el índice de cada mano un fósforo y colocarlo en la caja.

Valoración negativa si deposita menos de 5 fósforos en 20".

6 — El S debe mostrar sus dientes levantando solamente los labios.

Valoración negativa si hace movimientos superfluos (levantar las ventanillas de la nariz, arrugar la frente, etc.).

16 años:

1 — Durante 10" debe mantenerse con los ojos abiertos, sobre una pierna y la otra flexionada en ángulo recto hacia delante. Luego sobre la otra.

Valoración negativa si baja la pierna más de tres veces; si toca una sola vez el suelo o si ha dejado su sitio.

2 — Se coloca en la pared un blanco de 25 x 25 cms. a la altura del pecho del S. Este con una pelotita y desde una distancia de 1,50 mts. debe lanzarla sobre el blanco desde arriba, en línea recta, a la altura de sus hombros, sin impulso.

Los varones deben arrojar la pelota 3 veces con cada mano y las niñas 4 veces.

Valoración negativa si los niños han alcanzado el blanco menos de dos veces con la derecha y menos de una con la izquierda. Inversamente para los zurdos.

3 — Saltar con los pies juntos sin impulso sobre una cuerda a 20 cms. del suelo.

Valoración negativa si de tres saltos fracasa en dos: si cae aunque haya saltado la cuerda o si al caer toca el suelo con los manos.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

GUÍA DIDÁCTICA PARA LA APLICAR LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA EN EL AULA



**¡QUÉ DIVERTIDO
¡ES JUGAR!**

AUTORA: Karina del Cisne Masache Torres

ACTIVIDAD 1

TEMA: La tortuga

DESTREZA: Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto para desarrollar su motricidad gruesa.

OBJETIVOS:

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

RATONCITOS TUIS

Cinco ratoncitos vi...
bailando bien el twi.st
cinco ratoncitos vi...
bailando bien el twist
vino un gato negro
fijo lo miro!! y a este ratoncito
blublu.se lo llevo!!!

Cuatro ratoncitos vi, bailando bien el
¡Twist, vino un gato negro fijo lo miro!!
y a este ratoncito blublu. se lo llevo!!!
tres ratoncitos vi...
bailando bien el twi.st

un ratoncito vi...
bailando bien el twi.st
un ratoncito vi...

Tres ratoncitos vi...
bailando bien el twist
vino un gato negro
fijo lo miro!!
y a este ratoncito
blublu.
se lo llevo!!!

Dos ratoncitos vi...
bailando bien el twist
vino un gato negro, fijo lo miro!!
y a este ratoncito
blublu, se lo llevo!!!

Un gato negro vi...
Bailando bien el twist
gatos y ratones vi...

bailando bien el twi.st

gatos y ratones vi...

gatos y ratones vi...

bailando bien el twi

bailando bien el twist

Tomado de: https://www.paroles-musique.com/eng/Duo_Tiempo_Del_Sol-El_baile_de_los_animales

MATERIALES/RECURSOS: Tizas de colores

PROCEDIMIENTO: Iniciamos la actividad motivando con la canción RATONCITOS TUIS, explicamos la actividad a ejecutar, orientamos a formar grupos y seleccionar al niño que iniciará el juego intentando tocar a sus compañeros, quienes correrán en diferentes direcciones el niño que es tocado deberá quedarse estático y solamente podrá ser liberado por otro niño que aún no ha sido tocado. El espacio para el juego será exclusivo o delimitado.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Corre en diferentes direcciones dentro de un espacio dispuesto para desarrollar su motricidad gruesa | | | |

ACTIVIDAD 2

TEMA: Salta salta

DESTREZA: Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.

OBEJTIVO:

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

MELODÍA

Que llueva que llueva

Que salte que salte

La fila de delante

Que se agachen los demás

Y salten hacia atrás.

Que sí, que no

Que aplaudan un montón

Con alegría y emoción

Que se giren los del medio

Con gran ilusión.

Gritando y palmeando

Se acaba la canció

Fuente: www.elbebe.com/canciones-infantiles/canciones-infantiles-toda-vida-que-llueva-que-llueva

MATERIALES: niños, espacio lúdico, ulas.

PROCEDIMIENTO: Iniciamos la actividad motivando a los niños y dando las instrucciones del juego, se enseña la canción que acompaña al juego, orientamos a formar tres filas, una delante de la otra, se acompaña con la canción siguiendo las

instrucciones de las misma, se realiza varios ensayos hasta lograr dominar las instrucciones y pueda ser más divertido el juego.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Coordina saltos para llegar a una meta mejorando su fuerza de brazos y piernas. | | | |

ACTIVIDAD 3

TEMA: Sapitos saltarines

DESTREZA: Coordina saltos para llegar a una meta mejorando su fuerza de brazos y piernas.

OBJETIVO:

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

EL BAILE DE LOS ANIMALES

El cocodrilo dante

camina hacia adelante

el elefante blass

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 blass

camina hacia atrás

el pollito lalo

camina hacia el costado

y yo en mi bicicleta

voy para el otro lado

Tomado de: https://www.paroles-musique.com/eng/Duo_Tiempo_Del_Sol_El_baile_de_los_animales

MATERIALES: ulas de colores, cancha o espacios verdes

PROCEDIMIENTO: motivamos a los niños con la canción el BAILE DE LOS ANIMALITOS, damos las instrucciones del juego, orientamos a formar 3 grupos con todos los niños, colocamos en el piso las ulas en diferentes lugares del patio de juego,

damos la orden de "Sapitos...a la laguna", los niños saltan y ocupan los distintos espacios dentro de los círculos, se repite varias veces el juego.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Coordina saltos para llegar a una meta mejorando su fuerza de brazos y piernas. | | | |

ACTIVIDAD 4

TEMA: El hombre negro

DESTREZA: Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado para mejorar su velocidad y motricidad gruesa.

OBJETIVOS.

- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

LA HORMIGUITA

Fui al mercado a comprar café
y una hormiguita se subió a mi pie.
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita allí seguía.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

Fui al mercado a comprar palmitos y
una hormiguita se subió a mi hombrito,
y yo lo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita no se iba.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

Fui al mercado a comprar frutilla
y una hormiguita se subió a mi rodilla
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita allí seguía.
sacudía, sacudía día, ¡u

Fui al mercado a comprar pomelo
y una hormiguita se subió a mi pelo
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita ahí seguía.
sacudía, sacudía día. ¡uh

Tomado de: <http://www.labrujitatapita.com/fui-al-mercado-yo-sacudia.html>

MATERIALES Y RECURSOS: Niños, parlantes

PROCEDIMIENTO: Iniciamos la actividad motivando con la canción LA HORMIGUITA, damos instrucciones del juego: un niño cumplirá el rol de hombre negro, los demás niños ubicados a una distancia prudencial harán preguntas hasta que decida irlos a comer, repetir el juego varias veces logrando la participación de todos los niños y niñas



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Ejecuta carreras de velocidad en un círculo determinado para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. | | | |

ACTIVIDAD 5

TEMA: Movimientos de los animalitos

DESTREZA: Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo.

OBJETIVOS.

- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

BAILE DE LOS ANIMALITOS

| | |
|-------------------------|-------------------------|
| El cocodrilo dante | El cocodrilo dante |
| camina hacia adelante | camina hacia adelante |
| el elefante blass | el elefante Blas |
| camina hacia atrás | camina hacia atrás |
| el pollito Lalo | el pollito Lalo |
| camina hacia el costado | camina hacia el costado |
| y yo en mi bicicleta | y yo en mi bicicleta |
| voy para el otro lado | voy para el otro lado |

Tomado de: https://www.paroles-musique.com/eng/Duo_Tiempo_Del_Sol_El_baile_de_los_animales

MATERIALES/RECURSOS: Globos, Caretas de diferentes animales

PROCEDIMIENTO: Iniciamos con una motivación el BAILE DE LOS ANIMALITOS, damos las instrucciones del juego; armamos un círculo grande con los

niños, orientamos a escoger una tarjeta de la cajita mágica de imágenes de animalitos, deberán imitar los movimientos de los animales.



| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna incrementando el lapso de tiempo. | | | |

ACTIVIDAD 6

TEMA: Los soldaditos

DESTREZA: Adquiere dominio de sus habilidades corporales, explorando nuevas posturas, direcciones, velocidades.

OBJETIVOS.

- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

JUAN, PEDRO, PABLO DE LA MAR

Juan Paco Pedro de la mar

es mi nombre así

y cuando yo me voy

me dicen al pasar

¡Juan Paco Pedro de la mar!

lalalalalalalala

lalalalalalalala

Juan Paco Pedro de la mar

es mi nombre así

y cuando yo me voy

me dicen al pasar

¡Juan Paco Pedro de la mar!

lalalalalalalala

Tomado de: <https://www.musixmatch.com/es/letras/Duo-Tiempo-Del-Sol/Juan-Paco-Pedro-de-la-mar>

MATERIALES/RECURSOS: Espacio lúdico, Niños

PROCEDIMIENTO: Iniciamos las actividades motivando a los niños con la canción JUAN, PEDRO, PABLO DE LA MAR, damos las instrucciones sobre las acciones a ejecutarse, formamos grupos, asignamos personajes y damos las órdenes de que los soldaditos deben de cumplir: levantar una pierna, salir corriendo, manos arriba, tocar la

pared o el suelo con dos manos, los ejercicios están orientados a desarrollar habilidades corporales.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|------------------|-------------------|-----------------|
| Adquiere dominio de sus habilidades corporales, explorando nuevas posturas, direcciones, velocidades. | | | |

ACTIVIDAD 7

TEMA: Explota globos

DESTREZA: Camina de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
- Desarrolla esquema corporal

UNA CUCUNA AMARILLA

Una cuncuna amarilla,
Debajo de un hongo vivía,
Allí en medio de una rama
Tenía escondida su cama,

¿por qué no seré como ellos?,
Preguntaba mirando a los cielos
¿por qué me tendré que arrastrar?,
¡Si yo lo que quiero es volar!

Comía pedazos de hojas,
Tomaba el sol en las copas,
Le gustaba subirse a mirar,
A los bichitos que pueden volar,

Un día le pasó algo raro,
Sentía su cuerpo inflado, No
tuvo ganas de salir, Sólo quería
dormir. Se puso camisa de seda

Se escondió en una gran higuera,
Todo el invierno durmió
Y con alas se despertó
Ahora ya puedo volar,

Tomado de: <https://www.lettras.com/mazapan/1131835/>

MATERIALES/RECURSOS: Globos, parlantes, computadora, globos de varios colores

PROCEDIMIENTO: Motivamos a los niños con la canción UNA CUCUNA AMARILLA, formamos un círculo grande y explicamos las instrucciones del juego, orientamos a inflar los globos y ubicarlos en sus asientos para participar de forma ordenada, hacemos una demostración. Colocamos el globo entre las piernas y caminamos una distancia prudencial procurando que el globo no caiga, la actividad concluye cuando todos han participado.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Caminar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento. | | | |

ACTIVIDAD 8

TEMA: Saltando la cinta

DESTREZA: Mantiene un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos

OBJETIVOS.

- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.
- Desarrollar esquema corporal

EL CIERVO Y EL LEÓN

Temido por todos los animales de la selva un fiero león empezó a rugir con fuerza, sin conocerse el motivo del barullo.

Un ciervo que pasaba por allí lo vio y manteniendo una distancia prudencial afirmó:

– ¡Pobre de nosotros los animales de esta selva, que ya cuando veíamos al león tranquilo y sereno le temíamos! ¿Ahora qué haremos?

Tanto el ciervo como el resto de los animales comprendieron que siempre puede haber un mal mayor y a partir de ese escándalo del león comenzaron a pensar mejor antes de quejarse por sus problemas cotidianos. Asimismo, fueron lo bastante inteligentes como para mantenerse lo más a salvo posible cada vez que el fiero animal se proyectaba de esa forma.

Tomado de: <https://www.chiquipedia.com/fabulas-infantiles/fabulas-con-moraleja/el-leon-y-el-ciervo/>

MATERIALES/RECURSOS: Cinta adhesiva, números de fomix

PROCEDIMIENTO: Esta actividad la iniciamos narrando la fábula EL CIERVO Y EL LEÓN, explicamos detalladamente en que consiste el juego con ayuda de los niños pegamos cinta adhesiva en el piso y una vez realizada las demostraciones orientamos a los niños a ejecutar de forma ordenada la actividad hasta que hayan participado todos.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Mantiene un adecuado control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos | | | |

ACTIVIDAD 9

TEMA: Laberinto

DESTREZA: Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural.

OBJETIVOS.

- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

LA HORMIGUITA

Fui al mercado a comprar café
y una hormiguita se subió a mi pie.
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita allí seguía.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

Fui al mercado a comprar pomelo
y una hormiguita se subió a mi pelo
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita ahí seguía.
sacudía, sacudía día. ¡uh!

Fui al mercado a comprar frutilla
y una hormiguita se subió a mi rodilla
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita allí seguía.
sacudía, Sa sacudía día, ¡uh!

Fui al mercado a comprar papas fritas
y una hormiguita se subió a mi colita
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita no se iba.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

Fui al mercado a comprar palmitos
y una hormiguita se subió a mi
hombrito,
y yo lo sacudía, sacudía, sacudía,

Fui al mercado a comprar de todo
y una hormiguita se subió a mi codo
y yo sacudía, sacudía, sacudía
y la hormiguita ahí seguía

Tomado de: <http://www.labrujitatapita.com/fui-al-mercadoyo-sacudia.html>

MATERIALES/RECURSOS: cintas de colores, espacio lúdico

PROCEDIMIENTO: Predisponemos a los niños para ejecutar la actividad con la canción LA HORMIGUITA, explicamos las instrucciones del juego y con cinta adhesiva de colores pegamos en el piso en diversas direcciones y ejecutamos la actividad: cada niño debe seguir su recorrido sobre la cinta de color de manera que la punta de uno toque el talón de otro, hasta llegar a su meta.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural. | | | |

ACTIVIDAD 10

TEMA: Semáforo

DESTREZA: Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

AUTO DE PAPÁ

El viajar es un placer
que nos suele suceder
en el auto de papá
nos iremos a pasear.

¡Atención! Vamos a pasar por un túnel.
Por el túnel pasarás
la bocina tocarás
la canción del pi pi pi

Vamos de paseo, pi pi pi
en un auto feo, pi pi pi
pero no me importa, pi pi pi
porque llevo torta, pi pi pi.

Vamos de paseo, pi pi pi
en un auto feo, pi pi pi
pero no me importa, pi pi pi
porque llevo torta, pi pi pi.

Tomado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/en-el-auto-de-papa>

MATERIALES/RECURSOS: Semáforo, Banderas de colores, niños, canción auto de papá, parlantes, computadora.

PROCEDIMIENTO: Iniciamos la actividad motivando a los niños con la canción AUTO DE PAPÁ, luego se forma un círculo para dar las instrucciones del juego, explicando el significado de cada color el semáforo, se forman tres filas de niños como un tren, se ejecuta la actividad en donde cada niño debe caminar, correr por distintos lados del área lúdica, donde deberá respetar los colores del semáforo, se repite la actividad hasta que se logre una buena integración con cada niño.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos. | | | |

ACTIVIDAD 11

TEMA: La rayuela

DESTREZA: Salta alterando los pies en el juego de la rayuela, coordinando sus movimientos y mantiene su equilibrio

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación dinámica para desplazarse con seguridad.

LA HORMIGUITA

Fui al mercado a comprar café
y una hormiguita se subió a mi pie.
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita allí seguía.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

y una hormiguita se subió a mi pelo
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita ahí seguía.
sacudía, sacudía día. ¡uh!
Fui al mercado a comprar papas fritas

Fui al mercado a comprar frutilla
y una hormiguita se subió a mi rodilla
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita allí seguía.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

y una hormiguita se subió a mi colita
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita no se iba.
sacudía, sacudía día, ¡uh!

Fui al mercado a comprar palmitos
y una hormiguita se subió al hombrito,
y yo lo sacudía, sacudía, sacudía,
y la hormiguita no se iba.
Fui al mercado a comprar pomelo

Fui al mercado a comprar de todo
y una hormiguita se subió a mi codo
y yo sacudía, sacudía, sacudía,
pero la hormiguita allí seguía.
sacudía, sacudía día, ¡uh!
sacudía, sacudía día, ¡uh!

Tomado de: <http://www.labrujitatapita.com/fui-al-mercadoyo-sacudia.html>

MATERIALES/RECURSOS: cintas de colores, espacio lúdico

PROCEDIMIENTO: Motivamos a los niños con la canción LA HORMIGUITA, dibujamos la rayuela en el piso y marcamos con cinta, damos las explicamos del juego y orientamos a ejecutar la actividad: saltando con un solo pie izquierdo o derecho, pies juntos, alternado los movimientos y manteniendo el equilibrio.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Salta alterando los pies en el juego de la rayuela, coordinando sus movimientos y mantiene su equilibrio | | | |

ACTIVIDAD 12

TEMA: Huellitas

DESTREZA: Coordina su dominio dinámico de forma adecuada a su edad, logrando con éxito la actividad.

OBJETIVOS.

- Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.
- Mantener equilibrio
- Fortalecer su lateralidad

LA SERPIENTE

Soy una serpiente

que anda por el bosque

buscando una parte de su cola

¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente

que anda por el bosque

buscando una parte de su cola

¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Tomado de: https://www.paroles-musique.com/eng/Duo_Tiempo_Del_Sol-Soy_Una_Serpiente-

MATERIALES/RECURSOS: Huellitas de pies: derecha (color rojo), izquierda (color verde), espacio lúdico.

PROCEDIMIENTO: Iniciamos la actividad ejecutando la ronda LA SERPIENTE, damos las instrucciones sobre el juego, pegamos en el piso huellitas derecha-Izquierda representadas por el color verde-rojo, orientamos a saltar con el pie o los pies juntos de

acuerdo al color que representa izquierda-derecha, se ejecuta la actividad con cada niño con la finalidad de poder diferenciar su lateralidad izquierda-derecha.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Coordina su dominio dinámico de forma adecuada a su edad, logrando con éxito la actividad. | | | |

ACTIVIDAD 13

TEMA: Los bolos

DESTREZA: Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular al realizar la actividad.

OBJETIVOS.

- Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.
- Desarrollar esquema corporal

GALLINA TURULECA

Yo conozco una vecina
que ha comprado una gallina
que parece una sardina enlatada.
Tiene las patas de alambre
porque pasa mucha hambre
y la pobre está todita desplumada.

Pone huevos en la sala
y también en la cocina
pero nunca los pone en el corral.
¡La Gallina!! Turuleca!! es un caso
singular.
¡La Gallina!! Turuleca!!
está loca de verdad.

La Gallina Turuleca
ha puesto un huevo, ha puesto dos,
ha puesto tres.
La Gallina Turuleca
ha puesto cuatro, ha puesto cinco,
ha puesto seis.

La Gallina Turuleca
ha puesto siete, ha puesto ocho,
ha puesto nueve.
Dónde está esa gallinita,
déjala a la pobrecita,
déjala que ponga diez.

Tomado de: <https://www.lettras.com/miliki/1376714/>

MATERIALES/RECURSOS: Botellas de plástico, Pelotas

PROCEDIMIENTO: la actividad se inicia con la ronda la GALLINA TURULECA para motivar a los niños, damos las instrucciones de la actividad a realizarse, fórmanos tres filas de niños y ubicamos 6 botellas frente a la fila, entregamos una pelota para que al dar la orden el primero de la fila lance procurando derribar todas las botellas, repetimos el juego y al concluir dialogaos con ellos sobre de inquietudes.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular al realizar la actividad. | | | |

ACTIVIDAD 14

TEMA: Derecha o izquierda

DESTREZA: Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
- Desarrollar lateralidad.

EL DOCTOR Y EL ENFERMO

Había un enfermo internado en un hospital, que cada día se sentía más mal y no veía mejoría alguna en su estado.

Una tarde el médico pasó en sus habituales rondas y le preguntó qué lo aquejaba, qué síntomas lo hacían sentirse mal.

El enfermo le confesó que sentía que sudaba más de lo común, a lo que el médico respondió, sin detenerse a chequearlo:

– Eso está bien.

Un día después el doctor volvió a visitar a su enfermo y le preguntó nuevamente qué lo aquejaba.

– Siento que tiemblo y tengo más escalofríos que en cualquier otro momento de mi vida

–dijo el paciente.

– No te desconsueles, eso está bien –agregó el doctor.

Otra vez al día siguiente pasó lo mismo y el doctor preguntó al hombre que qué síntomas presentaba como para sentirse enfermo.

Preocupado, el enfermo le dijo:

-Doctor, he tenido diarrea y no se van los restantes síntomas.

-Eso está bien –ripostó el doctor, que ya se iba del lugar cuando escuchó que el enfermo le decía a un familiar que lo visitaba:

– Creo que de tanto estar bien me estoy muriendo. Cada día estoy peor.

El doctor se sonrojó por la vergüenza y desde ese momento comenzó a tomarse verdaderamente en serio la salud de sus pacientes. Comprendió que hay profesiones que imponen constancia, seriedad y preocupación, y que uno no puede andar jugando con la vida y bienestar de los demás.

Tomado de: www.chiquipedia.com/fabulas-infantiles/fabulas-con-moraleja/el-doctor-y-el-enfermo/

MATERIALES/RECURSOS: Espacio lúdico, niños parlantes, música

PROCEDIMIENTO: narramos el cuento DOCTOR Y EL ENFERMO para motivar a los niños, explicamos las reglas del juego, organizamos parejas y luego indicamos que deben desplazarse por el área de juego cogidos de la mano y ordenamos que deben de estar atentos a la voz: ¡derecha!, todos los alumnos se pararán y deberán mantenerse en equilibrio sobre la pierna derecha hasta la siguiente orden, continuamos el juego con todas las parejas para continuar con la marcha normal hasta nueva orden.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias. | | | |

ACTIVIDAD 15

TEMA: Caballito de palo

DESTREZA: Galopea y saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos.

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
- Mantener equilibrio

CABALITO DE PALO

| | |
|----------------------------|----------------------------|
| Se soltaron los caballos | Pacata a caballito de palo |
| Ay ay | A caballito de palo |
| Pacata pacata | Madera que me dió palo |
| Pacata pacata | Y palo me dió palito |
| Pacata pacata | Mira cómo me he quedado |
| | |
| Pacata a caballito de palo | Montado en el caballito |
| A caballito de palo | Pacata pacata |
| Pacata pacata | Pacata pacata |
| Pacata pacata | Pacata pacata |
| Pacata pacata | Pacata a caballito de palo |

Tomado de: <https://www.musica.com/letras.asp?letra=2197270>

MATERIALES/RECURSOS: Espacio lúdico, niños, parlantes, caballito de palo.

PROCEDIMIENTO: motivamos a los niños con la canción CABALITO DE PALO, damos las instrucciones del juego, ejecutamos las actividades: al ritmo de la canción de forma pausada cada niño debe intentar salticar el movimiento de caballito, procedemos a realizarlo acompañado de la canción caballito de palo, cada niño deberá coordinar sus movimientos con la precisión adecuada para un mejor desempeño.



Tomado de: <https://sp.depositphotos.com/110369826/stock-illustration-boy-riding-a-stick-horse.html>

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Galopea y saltica coordinadamente con obstáculos ejecutando circuitos. | | | |

ACTIVIDAD 16

TEMA: Mini-circuito motor

DESTREZA: Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).

LA GALLINA TURULECA

Yo conozco una vecina
que ha comprado una gallina
que parece una sardina enlatada.
Tiene las patas de alambre
porque pasa mucha hambre
y la pobre está todita desplumada.

Pone huevos en la sala
y también en la cocina
pero nunca los pone en el corral.
¡La Gallina!! Turuleca!! es un caso
singular.
¡La Gallina!! Turuleca!!
está loca de verdad.

Tomado de: <https://www.lettras.com/miliki/1376714/>

La Gallina Turuleca
ha puesto un huevo, ha puesto dos,
ha puesto tres.
La Gallina Turuleca
ha puesto cuatro, ha puesto cinco,
ha puesto seis.

La Gallina Turuleca
ha puesto siete, ha puesto ocho,
ha puesto nueve.
Dónde está esa gallinita,
déjala a la pobrecita,
déjala que ponga diez.

MATERIALES/RECURSOS: Ulas, modelo de vocales, las vocales

PROCEDIMIENTO: Motivamos con la canción LA GALLINA TURULECA, armamos con los niños el circuito motor, explicamos las instrucciones del juego, ejecutamos la actividad: los niños inician caminando por un laberinto guiados por el color, continuarán su recorrido pasando las ulas hasta llegar a su meta en donde ubicarán las vocales de acuerdo a su imagen hasta completar la serie de vocales. Participar en parejas de dos.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). | | | |

ACTIVIDAD 17

TEMA: Aros por parejas

DESTREZA: Camina y corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

OBJETIVOS.

- Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
- Mantener esquema corporal

MARIPOSITA

Mariposita

está en la cocina

haciendo chocolate

para la madrina

Poti-poti

pata de palo

ojo de vidrio

y nariz de guacamayo yo

Tomado de: <https://www.chiquipedia.com/canciones-infantiles/mariposita/>

MATERIALES/RECURSOS: Aros de colores, cuerdas

PROCEDIMIENTO: Iniciamos con una motivación acompañada de la canción MARIPOSITA, explicamos en qué consiste el juego, formamos parejas y ejecutamos la actividad: a cada pareja de niños se les entrega una ula, un niño caminará dentro de la ula, sin salirse mientras que su compañero lo ira arrastrando de la cuerda de la ula, se repite el juego con la participación de todos.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Camina y corre manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales. | | | |

ACTIVIDAD 18

TEMA: Busquemos la pareja

DESTREZA: Ejecuta carreras de velocidad en un espacio determinado para mejorar su velocidad y motricidad gruesa.

OBJETIVOS.

Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Mantener equilibrio.

YO TENÍA UNA ORQUESTA

Yo tenía una orquesta
y en ella tocaba
él tenía una orquesta
y en ella tocaba

y cuando el director
el ritmo nos marcaba
con la imaginación
la orquesta así sonaba:

no tenía instrumentos
yo los imitaba
no tenía instrumentos
él los imitaba

popopopopo, hacía la trompeta
popopopopo, hacía el trombón
dindindindindindan,

Tomado de: www.serpadres.es/canciones-infantiles/cancion/cancion-infantil-yo-tenia-una-orquesta

MATERIALES/RECURSOS: Espacio lúdico, Aros de colores, Cuerda

PROCEDIMIENTO: iniciamos motivando a los niños con la canción YO TENÍA UNA ORQUESTA, explicamos las instrucciones del juego, organizamos dos grupos de niños, ejecutamos la actividad: cada niño debe de correr y colocar los tubos de colores en cada una de la base con su patrón semejante COLOR, continuamos la actividad con cada uno de las parejas de niños.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Ejecuta carreras de velocidad en un espacio determinado para mejorar su velocidad y motricidad gruesa. | | | |

ACTIVIDAD 19

TEMA: Recoge manzanas

DESTREZA: Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural

OBJETIVOS.

- Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.
- Mantener equilibrio

TENGO UNA VACA LECHERA

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche condensada,
para toda la semana,
Tolón, tolón, tolón, tolón.

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche merengada,
ay! que vaca tan salada,
Tolón, tolón, tolón , tolón.

Un cencerro le he comprado,
Y a mí vaca le ha gustado,
Se pasea por el prado,
Matas moscas con el rabo
Tolón, tolón Tolón, tolón

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me hace torta de cereza,
ay! que vaca tan traviesa,
Tolón, tolón, tolón , toló

Tomado de: https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/la_vaca_lechera.htm

MATERIALES/RECURSOS: Manzanas, Árbol de manzanas, Música, Parlantes

PROCEDIMIENTO: Motivamos a los la canción infantil LA VACA LECHERA, trabajamos con los niños en armar el árbol colocando sus manzanas, explicamos las instrucciones del juego: el niño recogerá las manzanas caminando por las ramas, repetimos la actividad con cada niño.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres.

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|---|-----------|------------|----------|
| Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20 cm) logrando un adecuado control postural | | | |

ACTIVIDAD 20

TEMA: Montaña motora

DESTREZA: Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos

OBJETIVOS.

Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Mantener equilibrio

BARTOLITO

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz cuando el sol aparecía,
Bartolito cantaba así
¡Muuu! ¡No Bartolito!
¡Esa es una vaca!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así ¡Cua cua cua! ¡No Bartolito!
¡Ese es un pato!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz cuando el sol aparecía, Bartolito cantaba así ¡Meeeee! ¡No Bartolito!

¡Esa es una oveja!
Bartolito era un gallo que vivía muy feliz cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así ¡Ahuuuuu! ¡No Bartolito!
¡Ese es un lobo!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así ¡Miauu! ¡No Bartolito!
¡Ese es un gato!

Bartolito era un gallo que vivía muy feliz cuando el sol aparecía Bartolito cantaba así ¡Guau guau guau! ¡No Bartolito!

¡Ese es un perr Bartolito era un gallo
que vivía muy feliz
¡Cocorocó! ¡Bien
Bartolito!...¡Cocorocó!

Tomado de: <https://www.musica.com/letras.asp?letra=2244934>

MATERIALES/RECURSOS: Espacio lúdico, niños, Dado, Cintas de colores, Tarjetas

PROCEDIMIENTO: Iniciamos motivando a los niños con la canción de BARTOLITO, explicamos en que consiste el juego, formamos parejas y ejecutamos la actividad: el instructor lanza el dado e iniciará el niño que mayor número le salga, avanzaran su recorrido según el número del dado que le haya salido, respetando turnos, siguiendo instrucciones, repetimos el juego con la participación de todos los niños.



Fuente: Karina del Cisne Masache Torres

| INDICADOR | ADQUIRIDO | EN PROCESO | INICIADO |
|--|-----------|------------|----------|
| Camina, corre y salta coordinadamente en diferentes formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos | | | |

FOTOGRAFÍAS

Anexos aplicación pre-tes



Fuente: Aplicación encuesta Docente Nivel Inicial II
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación encuesta Docente Nivel Inicial II
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación pre-test a niños de Nivel Inicial II
Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación pre-test a niños de Nivel Inicial II
Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres

Aplicación propuesta alternativa



Fuente: Aplicación de propuesta alternativa a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de propuesta alternativa a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de propuesta alternativa a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de propuesta alternativa a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de propuesta alternativa a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de propuesta alternativa a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres

Aplicacion post-test



Fuente: Aplicación de pos-test a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de pos-test a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de pos-test a los niños de Nivel Inicial I de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres



Fuente: Aplicación de pos-test a los niños de Nivel Inicial II de la Escuela Miguel Riofrío
Elaboracion: Karina del Cisne Masache Torres

ÍNDICE

| CONTENIDOS | PÁGS |
|---|------|
| PORTADA..... | i |
| CERTIFICACIÓN | ii |
| AUTORIA..... | ii |
| CARTA DE AUTORIZACIÓN..... | iv |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| DEDICATORIA | vi |
| MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS | viii |
| ESQUEMA DE CONTENIDOS..... | ix |
| a. TÍTULO..... | 1 |
| b. RESUMEN..... | 2 |
| ABSTRACT | 3 |
| c. INTRODUCCIÓN | 4 |
| d. REVISIÓN DE LITERATURA..... | 8 |
| EL JUEGO PARTICIPATIVO..... | 8 |
| Historia del juego..... | 8 |
| Teorías relevantes del juego | 9 |
| Definición de juego..... | 11 |
| Definición de juego participativo | 13 |
| Características del juego participativo..... | 13 |
| El juego participativo en el desarrollo infantil..... | 14 |
| Evolución del juego participativo por edades..... | 17 |
| El juego participativo en la educación inicial..... | 21 |
| El rol del educador en el juego | 22 |
| Clasificación del juego | 23 |
| DESTREZAS PSICOMOTORES GRUESAS | 26 |
| Definición | 26 |
| Clasificación de las destrezas psicomotores | 27 |
| El desarrollo de habilidades psicomotores en la primera infancia..... | 29 |

| | |
|--|-----|
| Desarrollo destrezas psicomotores en el niño por edades..... | 30 |
| Psicomotricidad | 31 |
| Psicomotricidad gruesa..... | 34 |
| Elementos de la psicomotricidad gruesa..... | 35 |
| e. MATERIALES Y MÉTODOS..... | 41 |
| f. RESULTADOS | 44 |
| g. DISCUSIÓN..... | 59 |
| h. CONCLUSIONES..... | 61 |
| i. RECOMENDACIONES..... | 62 |
| PROPUESTA ALTERNATIVA | 63 |
| j. BIBLIOGRAFÍA | 77 |
| k. ANEXOS..... | 81 |
| a. TEMA..... | 82 |
| b. PROBLEMÁTICA..... | 83 |
| c. JUSTIFICACIÓN..... | 85 |
| d. OBJETIVOS..... | 87 |
| e. MARCO TEÓRICO | 88 |
| f. METODOLOGÍA. | 119 |
| g. CRONOGRAMA | 125 |
| h. RESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO | 126 |
| i. BIBLIOGRAFIA..... | 127 |
| OTROS ANEXOS | 129 |
| ÍNDICE | 180 |