



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

### **CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**

#### **TÍTULO**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS  
DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO  
ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019  
– 2020.

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

#### **AUTORA:**

Doménica Mariana Aguirre Aguilar

#### **DIRECTORA:**

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc

**LOJA – ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICACIÓN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

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

### **C E R T I F I C A:**

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., de la autoría de la Srta. Doménica Mariana Aguirre Aguilar. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja 11 de septiembre de 2020



Firmado electrónicamente por:  
**MARIA  
SOLEDA  
QUILCA  
TERAN**

f) .....

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo, Doménica Mariana Aguirre Aguilar, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a 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:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

**Firma:**  firmado electrónicamente por:  
DOMENICA MARIANA  
AGUIRRE AGUILAR

**Cédula:** 115070058-9

**Fecha:** Loja, 16 de marzo de 2021

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

Yo, Doménica Mariana Aguirre Aguilar, declaro ser autora de la tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020., como requisito para optar al grado de Licenciatura 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 al mundo 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 esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciséis días del mes de marzo del dos mil veintiuno, firma la autora.

**Firma:**



**Autora:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

**Cédula:** 115070058-9

**Dirección:** Ciudadela Santa Teresita

**Correo electrónico:** domenica.aguirre@unl.edu.ec

**Teléfono:** 2546311

**Celular:** 0995227776

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora de Tesis:** Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

**Tribunal de Grado:**

**Presidenta:** Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal Mg. Sc.

**Primera vocal:** Lic. Carmen Rocío Muñoz Torres Mg. Sc.

**Segunda vocal:** Lic. Sonia Zhadira Celi Rojas Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja por impartirme una educación de calidad y 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.

Agradezco a mi Directora de Tesis Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc., que, gracias a su ardua dedicación, sus valiosos conocimientos, experiencias y esa paciencia que la caracteriza, supo orientarme, guiarme y aconsejarme durante toda la investigación para que la pudiera culminar con éxito.

De igual manera quiero agradecer a las autoridades del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, docente y a los niños por su favorable participación y colaboración, por permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

Finalmente quiero expresar mi gratitud a las personas que más me han apoyado durante toda mi formación académica, a mis padres: Byron Aguirre y Martha Aguilar, ya que sus luchas contantes me han inspirado a esforzarme cada día más para finalizar con éxito mis estudios universitarios.

*La autora*

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo a mis padres, que día a día se han esforzado con la única finalidad de dejarme como herencia el estudio. Durante todo mi proceso de formación académico han sabido ser mi guía y mis consejeros, inculcándome valores tan importantes como la responsabilidad y el respeto.

*Doménica Mariana*

## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Doménica Mariana Aguirre Aguilar  EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019 - 2020.	UNL	MARZO 2021	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIAN	SAN SEBASTIAN	CD	Licenciada en Ciencias de la educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

### UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



### CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO



Centro de  
Educación  
Inicial Dr.  
Pio Jaramillo  
Alvarado

**Fuente:** Localización del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia San Sebastián. Obtenido de Google Maps.



## ESQUEMA DE TESIS

- 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
  - j. BIBLIOGRAFÍA
    - PROPUESTA Y GUÍA
  - k. ANEXOS
    - PROYECTO DE INVESTIGACION

**a. TÍTULO**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL  
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO  
UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

## **b. RESUMEN**

La investigación titulada: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PÍO JARAMILLO ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020, tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años; para ello se realizó una revisión bibliográfica con temáticas basadas en la motricidad gruesa y el juego; durante el proceso se empleó el diseño no experimental y el enfoque mixto, también se utilizaron los métodos: descriptivo, analítico-sintético e inductivo-deductivo presentes en toda la investigación. La muestra de estudio comprende: 17 niños y 1 docente. Para la obtención de información se aplicó una entrevista a la docente de inicial y como instrumento la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, que permitió diagnosticar el problema de desarrollo de la motricidad gruesa arrojando que el 59% de los niños se encuentran en los niveles medio y alerta, evidenciando que más de la mitad de los estudiantes no han alcanzado los niveles altos acorde a su edad cronológica. Llegando a la conclusión que es necesario ejecutar actividades que permitan un óptimo desarrollo motriz, por tal razón se elaboró una propuesta denominada “Jugando mi cuerpo se va desarrollando”, basada en diferentes juegos, para fortalecer la motricidad gruesa en los niños, misma que será utilizada por la docente de aula.

**Palabras claves:** desarrollo, enseñanza, juego, motricidad gruesa, niños.

## **ABSTRACT**

The investigation titled PLAY AND GROSS MOTORCYCLE IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS FROM THE INITIAL EDUCATION CENTER DR. PÍO JARAMILLO ALVARADO LOCATED LOJA CITY DURING THE SCHOOL YEAR 2019-2020, was to analyze the importance of games in gross motorcycle among children from 4 to 5 years old; bibliographic research was developed with topics based on gross motorcycle and game; the non-experimental design and the mixed approach were used during the process. Besides, the descriptive, analytic-synthetic, and inductive-deductive methods were utilized in the whole investigation. The population of this research was 17 children and one professor. The instruments to collect data were an interview applied to the professor and, the Nelson Ortiz's Abbreviated Scale of Development (EAD-1) that allowed to diagnose the issue about the development of gross motorcycle that indicated the 59% of children are in medium and warning levels showing up that half of students have not reached the high levels according to their age. In conclusion, it is necessary the implementation of activities that allow an optimum motor development for that reason, it was developed a proposal called “playing my body develops”, which is based on different games used to strengthen the gross motorcycle in children that it will be used by the professor in classroom.

**Key words:** motor area, development, play, gross motor, children

### **c. INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad irremplazable, que debe estar presente en todos los ambientes del niño, tanto en la casa como en la escuela, ya que le ayudará a desarrollar y potenciar la capacidad de aprendizaje, habilidades físicas, cognitivas, emocionales y le brinda una oportunidad para aprender a relacionarse con su entorno inmediato y crear vínculos con los demás.

El poder que tiene el juego para generar aprendizajes significativos en la primera infancia y como andamio para la adquisición de nuevas destrezas, es innegable. Pues el juego ayuda al cuerpo humano a mantenerse activo, saludable y sobre todo a que el niño sea funcional, ya que los movimientos que se producen al jugar, le otorgan autonomía.

En la actualidad y en nuestro medio, lamentablemente no se reconoce los beneficios que tiene el juego en el desarrollo integral del niño, sobre todo en el área motriz, ya que lo utilizan únicamente como una actividad que rellena espacios de ocio y, al no plantearse objetivos que se pueden alcanzar, se está perdiendo el valor que tiene el juego dentro de las aulas de clase. Es así que, en los primeros años de escolaridad, son escasas los docentes que utilizan el juego como estrategia metodológica, para generar en sus alumnos conocimientos duraderos y para potenciar la adquisición de habilidades necesarias en la vida del niño.

Por lo tanto, al no tener una finalidad, se pueden ocasionar muchos problemas, por ejemplo, que las habilidades motrices de los niños no se adquieran en su totalidad, entonces empiezan a tener dificultades para realizar movimientos, interactuar con el medio, desplazarse solos, etc.

El juego va más allá de ser un medio de distracción, ya que estimula el desarrollo físico del niño, permitiéndole también hacer juicios sobre su conocimiento al solucionar problemas, desarrolla su imaginación, creatividad, e inteligencia, ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno.

Tomando en cuenta los antecedentes anteriormente citados se consideró pertinente investigar: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO.

Para ello se planteó los siguientes objetivos específicos: identificar la prevalencia de los problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años; conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años y diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

La presente investigación se estructuró tomando en cuenta dos variables. En la primera variable se hace énfasis a la motricidad gruesa de la cual se desprenden los siguientes subtemas: concepto de motricidad, definición de motricidad gruesa, áreas de la motricidad gruesa, leyes del desarrollo motor, fases de la motricidad gruesa, importancia de la motricidad gruesa, habilidades motrices gruesas, rincón de motricidad, actividades para desarrollar la motricidad gruesa, e instrumentos de evaluación de las habilidades motrices.

La segunda variable hace referencia al juego y dentro de esta se aborda las siguientes temáticas: definición de juego, teorías del juego, características del juego, clasificación de los periodos evolutivos y tipos de juegos según Jean Piaget, el juego como instrumento pedagógico en el nivel inicial, el juego según las inteligencias múltiples de Howard

Gardner, la metodología por rincones del juego-trabajo y el rol del maestro, el juego como ente de inclusión, descripción de un juego en nivel infantil y motricidad gruesa y juego.

El diseño de investigación que se utilizó fue el no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural, a fin de establecer el diagnóstico para su respectivo análisis, sin manipulación de ninguna de las variables. De igual manera se empleó el enfoque mixto, cualitativo que sirvió para realizar un análisis y descripción de los resultados y variables, y cuantitativo en la recopilación de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento

En el proceso de investigativo se emplearon los siguientes métodos: descriptivo que se utilizó para elaborar todo lo referente a la problematización y justificación de la investigación; analítico – sintético que sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico. Finalmente se utilizó el método inductivo – deductivo que ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos sobre el juego y la motricidad gruesa, permitiendo cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación.

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años y como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

La investigación tuvo lugar en el Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado ubicado en la ciudad de Loja, contando con una muestra de 17 niños de 4 a 5 años y 1 docente del nivel inicial II.

En relación al hallazgo más significativa se puede resaltar que más de la mitad de los niños investigados están enmarcados en los parámetros de medio y alerta, evidenciando movimientos descoordinados en actividades de alternar los pies, de la misma manera se pudo notar escasa fuerza muscular al rebotar y agarrar una pelota y saltar desde 60 cm de altura.

Concluyendo que en vista de los resultados obtenidos donde es evidente el problema presentado en los niños y niñas, se ha creído oportuno y necesario diseñar una guía de 40 juegos denominada: “Jugando mi cuerpo se va desarrollando” en donde constan distintos tipos de juegos, tales como: juegos dirigidos, motrices, cooperativos, competitivos, musicales y tradicionales. De tal manera se recomienda a la maestra poner en práctica esta guía de juegos, con la finalidad de que fortalezca y potencie en los niños el área motriz gruesa.

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



## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

La motricidad, según diferentes corrientes psicomotoras, se define como la capacidad de producir movimientos, los cuales son resultado de la contracción muscular que se produce por los desplazamientos y segmentos del cuerpo. De tal manera, es comprensible que Moreira y Nista (2015) defiendan que una educación que no tome en cuenta la motricidad del niño es una educación que no contempla la condición real de este, pues pretende transformar al niño rápidamente en un ser productivo, cuando, verdaderamente, éste ejercita su motricidad a medida que va descubriendo el medio que le rodea.

Le Boulch (como se citó en Garófano, Guirado, y Chacón, 2017), señala que la motricidad es el medio más privilegiado del que dispone el niño para expresar su psiquismo. Si esto es así, el profesional de la educación puede interpretar y valorar, a través del movimiento, el conocimiento del pequeño, para luego tomar las medidas oportunas para reforzar aquellos conocimientos que lo requieran. (p.92).

Cuando se habla de motricidad estamos refiriéndonos a una visión integral, ya que los movimientos que aquí se ejecutan dependen de todos los sistemas que componen nuestro cuerpo y de su correcto funcionamiento. Es importante añadir que dentro de la motricidad está inmersa la corporeidad como la base principal para que se den los movimientos, en palabras sencillas, la corporeidad es la manera de ser del individuo en todas sus dimensiones.

La motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales, coordinados y amplios del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. La motricidad gruesa inicialmente le permitirá al niño realizar movimientos como: control de cabeza,

sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota (Espinoza, Torres, y Figueredo, 2018, p.217).

Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para que exista un crecimiento y desarrollo adecuado. La motricidad gruesa va desarrollándose de acuerdo a la edad cronológica de los niños, que en un principio tienen movimientos reflejos e instintivos que irán evolucionando hasta que experimenten nuevas posibilidades y formas en sus movimientos, para satisfacer sus necesidades.

### **Áreas de la motricidad gruesa**

Las áreas de la motricidad son un conjunto de posibilidades motrices, que interactúan de manera simultánea para producir un buen desarrollo motriz. Tapia, Azanza, y Tito (2015) mencionan las siguientes áreas:

- Esquema corporal: es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.
- Lateralidad: es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral.
- Equilibrio fisiológico: es la capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad.
- Estructuración espacial: es la capacidad para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición.
- Tiempo y ritmo: la elaboración de la noción de tiempo y ritmo, es a través de movimientos que implican cierto orden temporal (pp.66-67).

Las áreas de la motricidad están orientadas a que los niños y las niñas tomen conciencia de su cuerpo. Esta toma de conciencia es indispensable para la realización y

el progresivo control de sus movimientos finos o gruesos, así como para la posición respecto al tiempo y espacio.

Por su parte, Arana (2018) menciona las siguientes áreas:

- Esquema corporal: pertenece a la parte cognitiva, cuando se tiene el conocimiento del propio cuerpo, saber situarlo en el espacio.
- Respiración y relajación: es una función vital del organismo que se desarrolla en dos básicos momentos, la inspiración y la espiración. La relajación es la sensación de descanso o reposo que posee nuestro cuerpo cuando no existe
- Equilibrio: resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base.
- Estructuración espacial-temporal: representa el resultado de un esfuerzo suplementario.
- Ritmo: es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos.
- Coordinación: es la capacidad que tiene el cuerpo para asociar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar determinadas acciones (pp.231-233).

Las áreas motrices son factores que determinan la capacidad motriz y el nivel de habilidad de cualquier individuo, su correcto desarrollo permitirá realizar, con eficacia, cualquier movimiento voluntario y la carencia o deficiencia de alguno, incidirá a que exista algún retraso motor.

### **Leyes del desarrollo motor**

El desarrollo es un proceso continuo que va desde la concepción hasta la madurez, sigue la misma secuencia en todos los niños, pero su ritmo varía de acuerdo a diversos factores

que se presentan principalmente en la etapa prenatal (alimentación, cuidados, enfermedades, herencia), perinatal (complicaciones o dificultades en el embarazo) y postnatal (condiciones tanto ambiental como genéticas).

Guessel (citado por Justo, 2015) señalan tres leyes o gradientes del desarrollo motor:

- Ley o gradiente céfalo caudal: se controlan antes los movimientos de la cabeza que, de las piernas, lo que explica el hecho de que el niño sea capaz de mantener erguida la cabeza antes que la espalda.
- Ley o gradiente próximo distal: las funciones motrices tienden a madurar antes en las zonas más cercanas a la línea media del cuerpo que en las zonas más alejadas de esta línea.
- Ley o gradiente general o específico: los movimientos globales o generales aparecen antes que los más precisos, localizados y coordinados (p.34).

Por su parte, Cañizares y Carbonero (2016) menciona cuatro leyes del desarrollo motor:

- Ley Céfalo-caudal: se controlan antes las partes corporal más próximas a la cabeza.
- Ley próxima distal: se gobiernan antes las partes más cercanas al eje corporal.
- Ley de flexores y extensores: se desarrollan antes los músculos flexores.
- Ley de lo global a lo específico: el desarrollo deriva de patrones generales de respuesta a patrones específicos (p.10).

En el desarrollo de la motricidad interviene de manera coordinada la maduración del sistema nervioso, la evolución de las capacidades sensoriales y el fortalecimiento de los músculos, que funcionando de manera conjunta le permitirán al niño tener un mayor control de su cuerpo.

## **Fases de la motricidad gruesa**

Durante los cero a seis años el niño atravesará dos fases significativas, Pacheco (2015) señala las siguientes:

- Primera etapa: etapa del descubrimiento (0-3 años):

Existe un descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño/ a. (López, 2016) refiere que la característica principal de esta esta etapa es la función motora oral de un neonato o también conocida como la coordinación de procesos básicos para su alimentación, como son la succión, la deglución y la respiración, que ocurren de forma simultánea en el tiempo y mediante los cuales se ejerce un movimiento funcional rítmico y sincronizado.

- Segunda etapa: etapa de discriminación perceptiva (3-6 años):

Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva. Ha sido denominada también “edad de la gracia”, por la soltura, espontaneidad, y gracia con que los niños/ as se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores (Pacheco, 2015). El niño/a imita con desenvoltura a los demás y acompaña sus gestos con palabras; expresa sin ninguna inhibición sus sentimientos (Martínez, 2015). Es una edad de exuberancia motriz y sensorial.

Por otra parte Estreves, Toala, Poveda, y Quiñones (2018) mencionan las siguientes fases:

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.161).

Durante todas las fases de la motricidad el niño buscará nuevas actividades de movimiento, lo cual ampliará aquellas que ya posee y con ello fomentará las actitudes de descubrir y crear. A medida que el niño crece, se enfrentará a sí mismo y al ambiente en el que se desenvuelve, para dar respuestas adecuadas a las situaciones que se le presentan.

### **Importancia de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa es imprescindible en el campo educativo debido a que el movimiento se constituye como una necesidad o motivación primaria en los niños con un desarrollo y crecimiento adecuado. Ponce de León y Ruiz (como se citó en Garófano, Guirado, y Chacón, 2017) señalan que la motricidad gruesa ha de ser primordial en el terreno educativo por los siguientes motivos:

- El primer aprendizaje que hay que adquirir es el corporal, por ser el cuerpo el primer elemento de actuación. De esta manera la educación motriz permite que el niño canalice su energía a través de la actividad, del movimiento y del juego, además de pretender el desarrollo armónico e integral del individuo, como fundamento educativo.

- Mediante la acción, el niño adquiere experiencias (directas con su propio cuerpo) que aseguran su desarrollo evolutivo, pues la movilidad le permite la incursión en el mundo que le rodea.
- Se va formando la propia personalidad a través del movimiento, fundamental para las necesidades biológicas, intelectuales y socio-afectivas del niño (pp. 91-92).

En conclusión, el niño además de descubrir su propio cuerpo e interactuar con el entorno que lo rodea, también piensa, aprende, crea y resuelve sus problemas mediante la acción corporal. Por su parte Cabrera (2016) señala que la motricidad gruesa es un área fundamental para el desarrollo del niño ya que:

- Comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a, especialmente en el desarrollo del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Es a través de los juegos, de los movimientos de su cuerpo, que le permite al niño/a tener mayor coordinación y tonicidad muscular.
- Fomenta la actividad física en clase, con actividades que permitan que el niño/a realice movimientos coordinados.
- Es muy importante que los niños/as desarrollen la motricidad gruesa para evitar futuros problemas en el aprendizaje, como: aprender a escribir, direccionalidad, lateralidad, equilibrio, concentración y confianza en sí mismo (pp.31-32).

Las habilidades motrices se ven evidenciadas en la vida cotidiana al caminar, correr, subir, bajar escaleras y realizar otras actividades. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas está vinculadas al equilibrio, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual servirá como base para el desarrollo general de los niños. Ser capaz de dominar el propio cuerpo,

incrementa los niveles de seguridad y autoestima, le permitirá participar en situaciones más complejas como el baile o el deporte.

Un gran número de profesores, y aún más de padres, a pesar de lo escrito por autores sobre el tema, no comprendan que desatender la actividad motriz global en la etapa de Educación Infantil como elemento de prioridad, es crear un grave problema en el niño y a su vez detener su desarrollo y progresos escolares. Por tanto, la promoción de la motricidad en la etapa de educación infantil desde el entorno escolar, es esencial para el desarrollo integral en niños (Le Boulch, 1981, párr.2).

En la primera infancia, los niños encuentran en el cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los rodea y, así, adquirir los primeros conocimientos y aprendizajes sobre el mundo en el que está creciendo y desarrollándose. Sin duda, el descubrimiento progresivo del propio cuerpo y la acción con el entorno, ayudará al niño a adquirir experiencias necesarias sobre las que se construirá su pensamiento

### **Habilidades motrices gruesas**

Las habilidades motoras gruesas designan el movimiento de la cabeza, del cuerpo, de las piernas, de los brazos y de los músculos grandes, así pues, Esteves et al., (2018) mencionan las siguientes habilidades motrices gruesas que se desarrollan en los niños:

Desarrollo motor en el primer año de vida:

- Crecimiento céfalo caudal: los movimientos son controlados de la cabeza hacia los pies.



- Desarrollo de los movimientos contralaterales: son los movimientos que se realizan por una parte del cuerpo, conjuntamente con la parte situada al lado contrario.
- Desarrollo de la Prensión: consiste en cerrar fuertemente la mano cuando le es colocado un objeto en ella.
- Alcance de la Posición estática: consiste en el intento por ir poniéndose de pie, para ello se va colocando en diferentes posiciones hasta lograrlo.
- Desarrollo de la locomoción: los intentos por trasladarse de un lugar a otro, para esto puede arrastrarse, gatear o caminar con o sin ayuda (p.163)

La estimulación es imprescindible durante los primeros años vida, pues al ser considerada un proceso natural, le permitirá al niño ejercer un mayor control sobre el mundo que le rodea, a través de las habilidades motrices, y al mismo tiempo sentirá gran satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo. En este sentido Martínez (2016) señala las siguientes habilidades motrices gruesas que se dan desde los 12 meses hasta los 5 años de edad:

- 12 meses comienza a andar: de suma importancia para el desarrollo psíquico
- 18 meses: su marcha es segura, puede correr, subir a una silla alta.
- 2 años: corre bien, no se cae, da patadas a una pelota, sube y baja las escaleras
- 3 años: pasea en triciclo, controla las frenada brusca, sube y baja la escalera alternando los pies.
- A los 4 años: es capaz de mantener brevemente su cuerpo sobre un solo pie. Trepar brincar medianamente.
- A los 5 años: salta sin dificultad usando los pies de forma alternada, recorre una tabla de 4 cm de ancho. La estructuración del espacio se domina antes a nivel de acción que de representación (pp. 17-20).

Al tener los estímulos adecuados se está brindando al niño la oportunidad de tener una mejor calidad de vida desde sus primeros movimientos, ya que con esto se le abren las puertas al mundo de la exploración y la indagación, de modo que, su proceso de formación se verá beneficiado y esto se evidenciará en su independencia, autonomía y estado de salud.

Por su parte Seefeldt (citado por Gento, Ferrándiz, y Orden, 2012) señala ciertas habilidades motrices que desarrollan los niños de 2 a 6 años, clasificándolas en movimientos: locomotores, no locomotores y los de proyección y recepción.

Tabla 1

*Habilidades motrices gruesas*

<b>Locomotores</b>	<b>No locomotores</b>	<b>Proyección recepción</b>
Andar	Balancearse.	Recepcionar.
Correr	Inclinarse.	Lanzar.
Variaciones de salto	Estirarse.	Golpear.
Galopar.	Doblarse.	Batear.
Deslizarse	Girar.	Batear.
Rodar	Retorcerse.	Atrapar.
Pararse	Empujar.	Driblar.
Botear	Levantar.	Rodar
Caer	Traccionar.	
Esquivar	Colgarse.	
Trepar.	Equilibrarse	
Subir.		
Bajar		

**Fuente:** Educación Física para el tratamiento de la diversidad. (citado por Gento, Ferrándiz, y Orden, 2012, párr.2)

Como se evidencia en la tabla 1 existen diversas habilidades que evolucionan y se desarrollan en el ser humano desde su nacimiento, permitiendo realizar habilidades motrices específicas. Estas habilidades motoras gruesas implican la coordinación de los músculos y el sistema nervioso, siendo importantes porque permiten al niño realizar actividades cotidianas como caminar, correr, sentarse etc., a su vez permitirá adquirir mayor autonomía en sus movimientos para desplazarse con facilidad y soltura.

### **Rincón de motricidad**

Los rincones son estrategias que transmiten a los docentes los recursos y actividades necesarias para poder dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. La Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial (2014) señala que:

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés (p. 23).

El rincón de motricidad busca dotar al niño y a la niña de recursos para el desarrollo de habilidades y destrezas que los encaminan hacia el manejo espacio-temporal. Esta unidad proporciona sugerencias de juegos y ejercicios que se enfocan hacia el desarrollo de la motricidad gruesa. Presenta los ejercicios con diferentes grados de dificultad. Las actividades y lugares requieren la participación proactiva del agente educativo que conoce su medio y las particularidades del desarrollo de los niños.

En este rincón los niños y niñas desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar, reptar, entre otras actividades. Les ayuda a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Pueden armarlo al interior como al exterior del aula (Ministerio de Educación, 2014, p.31).

Útiles para las habilidades de motricidad gruesa en el nivel inicial:

- Pelotas de plástico.
- Pelotas grandes de hule.
- Pelotas de basquetbol.
- Pelota de futbol
- Juegos de pelotas de bowling para niños.
- Pelotas pequeñas rellenas.
- Trampolín pequeño.
- Cubos grandes para construir.
- Resbaladeros.
- Aros grandes.

### **Actividades para desarrollar la motricidad gruesa**

Para trabajar la motricidad gruesa es importante realizar actividades que estimulen el cuerpo. Estas acciones son las que llevan a los niños o niñas a cambiar la posición de su cuerpo y ayudan a controlar su fuerza. En este sentido Mendoza (2017) nos menciona las siguientes actividades para potenciar la motricidad gruesa:

- Derribar pirámides de objetos.
- Pasar objetos de diversos tamaños y pesos para que agarre: puedes usar elementos que sean de dimensiones diferentes y un poco pesadas

- Atrapar la pelota o el globo: dependiendo de la fuerza del niño pueden jugar a lanzar un globo o una pelota no muy pesada.
- Jugar en el parque: los parques infantiles ofrecen una amplia variedad de actividades
- Cruzar obstáculos: se pueden colocar diferentes objetos para que el estudiante los cruce de un lado a otro (p.34).

También se pueden realizar actividades como:

- Hacer letras con el cuerpo
- Cruzar laberintos con obstáculos.
- Juego de postas.
- Bailes.

### **Instrumentos de evaluación de las habilidades motrices**

González (citado por Barreto y Contreras, 2016) señala que en la actualidad existe una gran diversidad de baterías de medición, y agrupa quince baterías en cuatro grupos, considerando las que más relación tenían con la edad en los primeros niveles de escolaridad.

<b>Agrupación de los autores de acuerdo a los objetivos de la observación</b>			
<b>Lateralidad</b>	<b>Desarrollo general</b>	<b>Psicomotricidad</b>	<b>Desarrollo motor</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de orientación izquierda-derecha de Piaget-Head.</li> <li>• Test de imitación de gestos de Berges-Lezine.</li> <li>• Test de dominancia lateral de Schilling.</li> <li>• Test del pato y el conejo de Perret.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de Gessell de desarrollo infantil.</li> <li>• Escala de Brunet-Lezine de desarrollo motor.</li> <li>• Listas de control de conductas perceptivo-motrices de Cratty.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Examen psicomotor de Vayer.</li> <li>• Examen psicomotor de Mazó.</li> <li>• Observación psicomotora de Da Fonseca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bateria Ozerestky de motricidad infantil.</li> <li>• Observación y evaluación de patrones motores, Mc. Clenaghn y Gallahue.</li> <li>• Test de coordinación corporal infantil de Kiphard y Schilling.</li> <li>• Test diagnóstico de la capacidad motriz de Arheim y Sinclair.</li> <li>• Bateria de aptitud física de Fleishman.</li> </ul>

**Figura 1.** Instrumento de evaluación de las habilidades motrices

**Fuente:** Desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 0 a 5 años en educación inicial. (Barreto y Contreras, 2016, p.12).

Estos instrumentos de la figura 1, servirán para tener una referencia del comportamiento y evolución del niño en cada edad, para que tanto educadores como padres, en caso de ser necesario, puedan intervenir a tiempo.

## **EL JUEGO**

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (Ministerio de Educación, 2014, p.41).

El juego debe ser una actividad que combine tanto el ejercicio físico como cognitivo, dándose en ciertos límites fijos de tiempo y espacio, convirtiéndose en un andamio para generar aprendizajes y en una de las tareas más importantes que se le debe propiciar al niño para originar conocimientos y entender tanto la realidad como el contexto que lo rodea.

El juego se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarles con nuestro acompañamiento inteligente (Gómez, 2018, p.5).

Desde el momento del nacimiento, e incluso antes, el bebé va a ser objeto de múltiples acciones sociales que constituyen la base de sus primeras relaciones, que inicialmente se van a dar con las personas más próximas al niño (mamá, papá, hermanos), pero posteriormente su ambiente social se va ir ampliando y comenzarán las interacciones con

los otros a través del juego, este les va a permitir resolver pequeños conflictos de manera fácil generando a su vez un desarrollo integral en los niños ya que en la resolución de dichos conflictos se va a poner de manifiesto habilidades cognitivas, sociales y morales.

## Teorías del juego

Existen dos grandes grupos en relación a las teorías del juego: clásicas y modernas. La primera hace referencia a las teorías que surgieron inicialmente y que van de del siglo III hasta el año de 1975, y las segundas que son las actuales y que se han ido modificando según las perspectivas de los autores.

Gil y Abellán (2016) mencionan la siguiente clasificación:

Tabla 2

### *Teorías clásicas y modernas del juego*

<b>Teorías del juego</b>	
Teorías Clásicas del juego	
<b>Nombre de la teoría y autor</b>	<b>Idea principal</b>
Teoría metafísica (Platón, siglo IV-III a. C.)	El juego una necesidad en las primeras edades y después una forma de compensar el cansancio sostenido del trabajo.
Teoría de recreo (Schiller, 1973)	El juego como la antítesis del trabajo y la práctica diaria, no únicamente como un medio de satisfacción de necesidades naturales.
Teorías del sobrante de energía (Spencer, 1985, 1861)	El juego como un medio de liberación de energía sobrante acumulada en la práctica diaria.

Teoría del descanso (Lazarus, 1983) El juego como forma de compensación de actividades que suponen cierta fatiga, entendiéndose como un elemento recuperador.

Teoría del trabajo (Wundt, 1887) Considera que el juego nace del trabajo. Entiende la actividad lúdica desde dos perspectivas, como una manera de diversión y como compensación de otras tareas.

Teoría del ejercicio preparatorio de la anticipación funcional (Groos, 1899) El juego estimula el aprendizaje y el desarrollo. Se trata de una actividad que prepara para la vida adulta a través de la práctica de instintos, destrezas y conductas.

Teoría del atavismo o de la recapitulación (Hall, 1904) El juego tiene como finalidad liberar al ser humano de las actividades que sus antecesores han arrastrado a través de la práctica de instintos, destrezas y conductas.

Teoría catártica y teoría del ejercicio (1925) El juego es un modo de expulsión liberadora. Se trata de una situación catártica, ya que mediante el juego los impulsos nocivos encuentran su salida.

### **Teorías Modernas**

Teorías de la ficción (Claparède, 1932) El juego podría considerarse un refugio en el que actuar como los adultos y cumplir el deseo de jugar con lo prohibido

Teoría de la infancia (Buytendijk. 1933-1969) Crítica la concepción del juego como una expresión de instintos y considera que la base de éste la conforman los instintos.

Teoría psicoanalista acerca del juego (Freud, 1898-1932) El juego muestra una relación estrecha con el sueño a través de las emociones placenteras que se desea expresar.



Teoría del placer funcional (Buhler, 1924)	El juego es una actividad en la que existe el placer funcional y es ese placer el que sostiene dicha actividad independientemente de los resultados.
Teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1932, 1946, 1966)	El juego evoluciona en función del conocimiento adquirido por el niño.
Teoría evolucionista sociológica (Wallon, 1941)	La actividad el niño y del juego son similares. El niño emplea el juego como una forma de adaptación al medio social.
Teoría fenomenológica (Scheuerl, 1954)	Describe el juego como un fenómeno destacando las ideas de libertad, gratuidad, repetición, imitación y actualidad.
Teoría sociocultural del juego (Vigotsky, 1933-1956; Elkonin, 1980)	El juego no es una actividad placentera a menos que el no alcance el resultado esperado.

---

**Fuente:** Mediación educativa (Gil yAbellán, 2016, p.8)

Como fenómeno histórico, han existido varias teorías que han procurado explicar y definir el juego. Las teorías descritas en la tabla 2 representan modelos que intentan dar respuesta a las interrogantes que han ido surgiendo, y que están en relación al comportamiento, indistintamente de quien lo realice, a pesar del tiempo el juego seguirá siendo un elemento esencial de diversión y entretenimiento para quien lo practique.

### **Características del juego**

El juego es una actividad esencial en el niño, imprescindible para un adecuado desarrollo integral, por lo tanto, éste requiere de tiempo y espacios convenientes que estén en función a la edad y necesidades del niño.

Venegas, García, y Venegas (2018), citan las siguientes características del juego:

- El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario.
- El juego produce placer: la diversión, la risa, la broma, las relaciones sociales, el hecho de ganar son conductas asociadas al juego
- El juego es innato: jugar es algo innato y se identifica por ser algo de la infancia.
- El juego favorece la socialización y tiene una función compensadora.
- El juego es un elemento motivador: utilizando el juego como recurso metodológico, hacemos atractiva cualquier actividad.
- El juego permite al niño afirmarse: muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos.
- Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio (p. 45).

Las características explican por qué el juego constituye una actividad importante e imprescindible en el diario vivir de los niños, pues puede ser utilizado con fines educativos y creativos, proporcionando estímulos positivos en el individuo. Los juegos se consideran principalmente una característica humana universal debido a que las personas de todas las culturas han jugado siempre.

### **Clasificación de los periodos evolutivos y tipos de juegos según Jean Piaget**

En cada etapa evolutiva el niño desarrolla y ejecuta un tipo de juego determinado, por tal motivo, Gutiérrez (2017) mencionan la siguiente clasificación, basándose en la teoría del psicólogo Suizo Jean Piaget:

- Periodo sensoriomotor (0 a 2 años – juegos sensoriomotores)

Flavell (2019) menciona “lo que el bebé demuestra de una forma más clara y menos ambigua es que, a medida que va creciendo, la capacidad de realizar acciones sensoriales y motoras, va aumentando” (párr. 3). El juego sensoriomotor implica actividad motriz y

sensorial, favoreciendo significativamente la coordinación de las diferentes partes del cuerpo y el descubrimiento de nuevas experiencias a través de los sentidos.

- Periodo preoperatorio (2-7 años- juegos simbólicos)

Aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino “representando” a otros objetos no presentes. Por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche o con trozos de papel como si fuesen billetes, está realizando juego simbólico (Gallardo y Gallardo, 2018, p.41).

En el juego simbólico el niño demuestra su capacidad para imitar situaciones y experiencias de la vida real y ponerse en el lugar de otra persona. Esta capacidad le permite relacionar lo real y lo imaginario, ya que a esta edad frecuentemente realizan acciones, representa objetos animados o personajes ficticios.

- Periodo operatorio concreto (7-12 años-juegos reglados)

Las actividades trascienden de lo individual a lo colectivo, cada juego tiene sus propias reglas, para los niños y niñas de estas edades las reglas no son modificables, son así y se deben cumplirse. Superado el egocentrismo empieza a tomar en cuenta las acciones de los demás. (Llanos, 2019, p.18)

A esta edad los juegos ya tienen reglas fijas las cuales fueron creadas por ellos mismo y establecidas para que el resto de compañeros las cumplan. Es una etapa donde el juego colectivo es primordial, el niño comienza a independizarse del adulto y a convivir más con sus compañeros de juego. Se dará inicio a los juegos de competición, donde se disputarán el triunfo contra otros grupos.

- Operatorio formal (12-16 años- juegos en equipos)

Aquí se dan tres tipos de juegos: de relación asociativa, cooperativa y competitiva. En los de relación asociativa, los niños se divierten con otros niños o adultos, pero no establecen relaciones sociales. En los de relación competitiva, los niños juegan con otros niños, pero existen una tensión de rivalidad y finalmente en los de relación cooperativa los niños se divierten en grupo, pero de forma organizada (Venegas et, al., 2018). Los niños cuando juegan y más aún de manera colectiva, deben tener su espacio para poder interactuar y relacionarse, por su parte el rol del adulto es supervisar de manera directa e indirecta en caso de que necesiten ayuda.

Según UNESCO (citado por Conde, 2018), los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los competitivos: juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juego cooperativo: Este tipo de juego es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada uno de los integrantes.
- Juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad
- Juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción (p.15).

En el mundo existen un gran abanico de juegos, que se diferencian entre sí por los métodos, y materiales utilizados para su correcta ejecución, pero el objetivo principal

sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican y la de obtener un fin educativo que potencie cualquier área (cognitiva, física, social y emocional) en el niño.

Por su parte López (2018) menciona la siguiente clasificación con respecto a la actividad que promueve el niño:

- Juegos Sensoriales. - Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos.
- Juegos Motores. - Son los que aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.
- Juego Manipulativo. - En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, etc.
- Juegos de Razonamiento Lógico. - Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.
- Juegos tradicionales: son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener (pp. 12-17)

Utilizar una variedad de juegos tiene muchos beneficios, pues les permitirá a los niños desarrollar competencias básicas como aprenden a aprender, a pensar, a recordar y a resolver problemas. Les da la oportunidad de comprobar y experimentar el mundo que les rodea.

## **El juego como instrumento pedagógico en el nivel inicial.**

El derecho del juego está reconocido en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del niño, el mismo que fue adoptado por la Asamblea General de la ONU el 20 de noviembre del año de 1989, concretamente en el artículo 31, en la cual se decreta la importancia del juego como derecho fundamental para el niño y la importancia que este tiene en su desarrollo evolutivo.

Frobel (como se citó en Markus, 2015) señala que el juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. Consideraba como acciones fundamentales de la educación “la acción, el juego y el trabajo”. Fue el primer maestro en darle importancia “al juguete” o “dones para lograr su objetivo” (párr. 3).

Friedrich Fröbel, pedagogo de origen alemán, es el creador de la educación preescolar bajo el concepto de jardín de infantes. Estaba convencido de que a través del juego los niños lograrían ser los gestores de su educación.

Sánchez (como se citó en Tamayo y Restrepo, 2017) reconoce los beneficios del juego en el nivel inicial desde varios aspectos:

- En plano cognitivo: facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden.
- En el plano motriz: desarrolla y mejora las capacidades perceptivas motrices y las capacidades físico deportivo; contribuye al desarrollo armónico del individuo.
- En el plano afectivo: arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autoevaluación; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el

propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego.

- En el aspecto social: favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; (p.113).

En este sentido, se puede evidenciar como el juego y las actividades lúdicas se combinan de forma exitosa a la hora de trabajar en el aula de clase, generando un desarrollo integral del niño en todas sus dimensiones, por lo tanto, el objetivo del juego es posibilitar la adquisición de una gran cantidad de patrones, que van más allá de las habilidades básicas.

El juego debe de cumplir dos funciones en la escuela: la educación a través del juego y la educación para el juego. Tanto en la escuela como en la propia vida está presente continuamente el aprendizaje, necesario para alcanzar el desarrollo humano completo; aprender jugando es lo más primario, lo más sencillo y natural en el niño. Atendiendo a estas dos funciones que ha de cumplir el juego, primero en la vida escolar y después en su vida como ser humano, el niño ha de ser protagonista de su educación y jugar por jugar es la primera asignatura del niño (Paredes, 2017, p.17).

El juego como recurso pedagógico en el aula, no solo ayuda a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades, sino que contribuye a la comunicación, a la reflexión para tomar de decisiones, y a la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros niños.

## **El juego según las inteligencias múltiples de Howard Gardner**

La teoría de las inteligencias múltiples fue descrita en 1983 por Howard Gardner, prestigioso profesor de la Universidad de Harvard. Este autor mencionaba que la inteligencia no es un conjunto unitario que engloba diferentes capacidades, sino una red de conjuntos autónomos conectados entre sí.

En esta teoría se expone que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas y crear productos valiosos en uno o más ambientes culturales. Asimismo, para el también incluye la capacidad de generar nuevos problemas que puedan resolverse, y que genera así una inteligencia activa que se va renovando y que se adapta a los cambios a través de la resolución de nuevos retos de la forma más creativa posible (Velasco, 2017, párr. 3).

Howard Gardner propuso, inicialmente, siete inteligencias múltiples, y cada una de ellas tiene ciertos tipos de juegos que la desarrollan.

- **Inteligencia lingüística:** supone habilidad a la hora de utilizar el lenguaje hablado y escrito, tanto a nivel de comprensión como de expresión, habilidad que se manifiesta al manejar y estructurar los significados de las palabras y las funciones del lenguaje (Nadal, 2015). Los juegos que se utilizan para desarrollar esta inteligencia son los juegos de mesa, por ejemplo, el 4 en letras, este es un juego rápido y de dinámica sencilla el objetivo es hacer combinaciones de letras para conseguir palabras antes que los otros jugadores.
- **Inteligencia Lógico-Matemática:** es la capacidad de entender las relaciones abstractas. Esta la usamos para resolver problemas de lógica y matemáticas. Al usar esta inteligencia se pone en práctica el pensamiento ubicado en el hemisferio izquierdo donde se localiza la lógica, lo numérico, lo analítico, el razonamiento, lo científico



(García, 2016), los juegos que se utilizan para desarrollar esta inteligencia son los juegos de construcción o cualquier juego que requiera de contar y/o clasificar objetos según su categoría, características, como los ábacos.

- Inteligencia espacial: es la capacidad de percibir con exactitud el mundo visual, para realizar transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales propias (Closas y Castro, 2017). Los juegos que se utilizan son los de construcción con material tridimensional, los juegos de coloquios que se puedan comentar espacialmente, también se pueden hacer dibujos, elaborar y armar puzle, etc.
- Inteligencia kinestésico – corporal: es la capacidad para manejar el cuerpo en la realización de movimientos en función del espacio físico y para manejar objetos con destreza. (Vilca, González, y Medina, 2018). Aquí se utilizan juegos que requieran de movimiento como por ejemplo Simón dice, juego de barreras, carreras de obstáculos, bailes, etc.
- Inteligencia musical: es la capacidad para percibir, distinguir, transformar y expresar formas musicales, tal es el caso de compositores, intérpretes y aficionados a la música. Esta inteligencia comprende sensibilidad al ritmo, melodía y al timbre o tonalidad de una pieza musical (Perozo, 2016). Los juegos que se involucren con el ritmo de música, el canto, el baile, la identificación de instrumentos musicales, entre otros, promoverán el desarrollo de esta inteligencia.
- Las inteligencias intra e interpersonal permiten, en primer lugar, el acceso a la vida interna, y en segundo a la capacidad de la relación con el otro (Gardner, 2016). Los juegos de relajación, el juego de espejito, y actividades lúdicas que desarrollen autonomía, serían esenciales para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal. Los juegos cooperativos y competitivos, son una excelente opción para desarrollar la inteligencia interpersonal.

Howard Gardner (1998) afirma “Los seres humanos tienen todas las inteligencias, en distinta proporción y esperan la oportunidad de desarrollarse a lo largo de vida” (p. 23).

### **La metodología por rincones del juego-trabajo y el rol del maestro.**

Los rincones son una propuesta de trabajo que se efectúan en el aula de nivel Inicial. Uno de los objetivos que tienen los rincones es favorecer la creatividad a través del juego, desarrollar la libertad y autonomía personal, y potenciar tanto los valores sociales de convivencia e igualdad como la curiosidad y la capacidad de experimentación.

Los rincones de juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños (Ministerio de Educación, 2014, p.24).

Los rincones de juego trabajo debe contar con material motivador que despierte el interés en los niños, y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros. Para que el juego en los rincones cumpla con una función pedagógica, el accionar del docente será fundamental

En el Currículo de Educación Inicial se establece que el docente puede asumir tres roles fundamentales para la organización de los rincones del juego -trabajo:

- Observador, con dos enfoques: casual para apoyar a los niños y niñas a resolver las dificultades que se presenten o sistemático para registrar diversos aspectos de su desarrollo.

- Escenógrafo, compaginado con acciones de diseño y planificación de los rincones de manera que se constituyan en espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños y niñas. La selección, mantenimiento, rotación y generación de los materiales son factores tendientes para involucrar a los niños y niñas en las decisiones.
- Un jugador más, donde el docente puede interactuar con los niños y niñas de diversas maneras, como un compañero más o como alguien que a veces interviene en el juego para redirigir comportamientos inapropiados, y otras veces debe tomar la iniciativa del juego (Ministerio de Educación, 2014, p.42)

El docente tiene que ser muy observador y llevar un registro de todos los aspectos que resulten más relevantes durante el tiempo de juego, si lo considera oportuno podrá intervenir de manera espontánea. La finalidad es que evalúe el progreso de los niños y analice cómo es su desempeño en cada uno de los rincones para determinar si estos necesitan materiales de apoyo o espacios más adecuados.

### **El juego como ente de inclusión**

Al escolarizar a un alumno con necesidades educativas especiales, hay que tratar que además de lograr su máximo desarrollo académico, aprenda a comunicarse y adquirir conductas apropiadas y habilidades sociales para que pueda interactuar con las demás personas.

Hay que generar entornos ricos y estimulantes que proporcionen a todos oportunidades de aprender y auto realizarse, adecuando las situaciones a las diferentes necesidades y capacidades de los niños. Cuadra (2016) refiere que posiblemente estos niños no progresarán igual que los demás. Pero podrán aprender lo que sean capaces de aprender, teniendo la oportunidad de relacionarse con sus pares y compartir con ellos los

espacios propios de su edad, de esta manera la planificación en las aulas debe ejecutarse desde la diferenciación

El juego es una herramienta muy importante para el niño ya que le permite la generalización de aprendizajes vitales. En el caso de los alumnos con necesidades educativas especiales puede ser un instrumento ideal para la mejora de su desarrollo ya que se lo estará incorporando de manera lúdica a actividades que le resultan difíciles y que a su vez le generan temor.

Ramírez (como se citó en Ramírez, 2015) menciona que el incluir implica dejar participar y decidir, a otros que no han sido tomados en cuenta. El objetivo básico de la inclusión es no dejar a nadie fuera de las instituciones, tanto en el ámbito educativo y físico, así como socialmente (p. 215).

Conocer el beneficio del juego en cada uno de las áreas del desarrollo del niño, posibilita adaptar la respuesta educativa a cualquier tipo de necesidades que tenga el grupo áulico. Está claro que los niños con discapacidad no son iguales, por lo tanto, cada uno posee características fundamentales que deben ser atendidas.

Tabla 3

*Juegos para niños con deficiencias en el área cognitiva, motora, lingüística y social.*

<b>Áreas del desarrollo</b>	<b>Tipos de Juegos</b>
Área cognitiva	<ul style="list-style-type: none"><li>- Juegos que desarrollan la memoria</li><li>- Juegos que fomenten la atención sostenida y selectiva.</li><li>- Juegos que desarrollen la planificación y ejecución de respuestas.</li></ul>

Área motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos que desarrollen la manipulación.</li> <li>- Juegos que desarrollen la deambulaci3n.</li> </ul>
Área comunicativo lingüística	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juegos que fomenten las pautas de referencia conjunta.</li> <li>-Juegos que desarrollen el manejo de símbolos.</li> <li>-Juegos que estimulan la intenci3n comunicativa y una comunicaci3n funcional.</li> </ul>
Área afectivo- social	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juegos que fomenten el placer por el movimiento.</li> <li>-Juegos atractivos que aumenten la motivaci3n.</li> <li>-Juegos comprensibles y predecibles que faciliten el manejo de normas y reglas.</li> </ul>

---

*Fuente:* El Juego simb3lico en alumnos con S3ndrome de West y otras Encefalopatías Epil3pticas. (Toro, 2014, p.79)

Es imprescindible que la docente tenga en cuenta que en cada grupo de clases hay diversidad de ni1os, por lo tanto debe de crear un espacio arm3nico, libre de barrera f3sicas, considerando las necesidades de cada uno para realizar su planificaci3n en funci3n de estas, con la finalidad de generar un aprendizaje para todos.

### **Descripci3n de un juego en nivel infantil**

Realizar una planificaci3n de juego, ayudara a que exista una preparaci3n exhaustiva del espacio, tiempo, materiales, y sobre todo de tener claro el objetivo pedag3gico que se desea alcanzar. Es as3 que el Centro Espa1ol Educativo (CCE, 2019) se1ala los siguientes motivos por lo cual se debe de planificar un juego:

- Afianzar3 la concepci3n del juego como estrategia metodol3gica.
- Brindar3 seguridad durante todo el juego.

- Ofrecer variantes, cuando se observe desinterés en el juego.
- Evitar la improvisación.
- Organización del grupo.
- Alcanzar los objetivos propuestos (p. 31).

Los juegos que se incorporan en el nivel inicial, deben estar rigurosamente descritos y planificados, para que lo entiendan tanto los niños como la comunidad educativa. Si bien es cierto, no es necesario que existe un solo modelo de descripción de juego, pero sí es importante mencionar algunos criterios que harán que la finalidad de juego enriquezca a los niños

Los criterios del juego se pueden ir planeando con anterioridad en forma de ficha, tablero, registro o base de datos digital. Quintas (2020) expone las siguientes características que debieran ir detalladas en la descripción de un juego:

- Nombre del juego: es necesario buscar un nombre asociado al contenido que se quiere trabajar y que sea llamativo para el niño.
- Edad: un juego por su estructura no puede ser ejecutado por cualquier niño
- Tipos de juegos: según contenidos curriculares.
- Materiales: es necesario prever qué materiales se van a utilizar en la actividad.
- Espacio: describir en donde se desarrollará la actividad.
- Finalidad del juego: cuál es el objetivo que se quiere alcanzar.
- Desarrollo del juego: descripción concreta de cómo se va a jugar.
- Variantes: son cambios en algunas reglas del juego
- Fuente: es necesario especificar si el juego se lo tomó como referencia de otro autor.

- Autor: se especifica quién o quiénes han desarrollado y elaborado el juego (párr. 3)

Los criterios mencionados son fundamentales para que no exista confusión en la ejecución de los juegos, por otro lado, mientras más detallado sea el juego, mejor serán los resultados que se obtendrán. A continuación, se detalla un modelo de ficha propuesto por Torres (2015):

---

FICHA DE JUEGOS
Nombre del juego:
Edad:
Material:
Descripción:
Representación Gráfica:
Aspectos que se desarrollan con este juego:
Variante: ¿Adaptado a qué edad?

**Figura 2.** Ficha de juegos infantiles

**Fuente:** Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación Infantil. (Torres, 2015, p.39)

Una ficha de juego es una planificación sistemática, en donde se colocará los criterios más importantes para poder llevar a cabo el juego, esto permitirá que en la ejecución se lleve una secuencia lógica para poder conseguir el objetivo propuesto. Así mismo las fichas permitirán contemplar a simple vista la información que se considera más relevante

### **El juego y la motricidad gruesa**

El juego desempeña un papel esencial en el desarrollo de estas habilidades, pues harán que los niños desde edades tempranas adquieran estos movimientos de manera lúdica y espontánea, los aprendan y finalmente los pongan en práctica en función de sus necesidades. Las habilidades motoras gruesas son muy importantes ya que permiten a los niños realizar funciones cotidianas, como caminar, correr, saltar.

Le Boulch (citado por Garófano et al., 2017) menciona “la motricidad en Educación Infantil debe ser, principalmente, una experiencia activa de confrontación con el medio, siendo el juego como ayuda educativa, el medio que permite al niño ejercer una función de ajuste individualmente o con otros niños” (p. 98).

En la edad preescolar el desarrollo motor grueso está en pleno crecimiento y evolución, los niños tienen una necesidad permanente de moverse, por lo que los juegos, especialmente funcionales adquieren una gran importancia, ya que la coordinación está un poco desarrollada y es a través del juego o de algún deporte que el niño perfeccionará los movimientos que integran todo el cuerpo, facilitando en gran medida su coordinación y equilibrio.

Dado el acercamiento de los niños en estas edades hacia la actividad motriz, el juego será un elemento motivador que centrará la acción de las actividades propuestas y por lo tanto propician el desarrollo de:



- Las manipulaciones (asir, soltar, golpear, lanzar, recibir, etc.).
- Los patrones de movimientos y relaciones con la coordinación dinámica general (gatear, andar, reptar, saltar giros, lanzamiento, empujes, etc.)
- El esquema corporal (estructuración global y segmentaria del cuerpo.)
- La salud caporal (creación de hábitos de higiene)
- La percepción espacial (nociones de orientación y situación)
- La percepción temporal (ritmos, antes, después) (Madrona, Contreras, y Gómez, 2015, p. 90).

El juego es un mecanismo natural e innato en el niño que despierta la curiosidad, es placentero y permite descubrir habilidades que son útiles para desenvolverse en el mundo de manera autónoma. Al ser innato en el niño le permite, a los pocos meses, aprender jugando.

Navarro (citado por Garófano et al., 2017) afirma que el juego se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz recibe el nombre de juego motor, por lo que la motricidad será el denominador común presente en todos los tipos de juegos motores: perceptivo-motores, simbólicos, de reglas, deportivos (p.91).

Cañizares y Carbonero (2016), señalan que el juego tiene gran relevancia ya que cumple algunas funciones:

- Función de conocimiento: la actividad generada por el juego motor es una de los instrumentos cognitivos fundamentales de la persona, tanto para conocerse a sí misma como para explorar y su entorno más próximo.
- Función anatómico funcional: el juego motor provoca una mejora en la condición física y capacidad motriz en diferentes situaciones.

- Función catártica: el juego motor permite eliminar la tensión de la vida cotidiana, restaurando el equilibrio psíquico y normalizando las conductas.
- Función de compensación: como elemento de resarcimiento ante las limitaciones del medio y el sedentarismo actual. El juego motor es un excelente medio para reparar el inmovilismo (p.10)

El juego se centra en el movimiento que hacen los niños con su cuerpo y los objetos, este tipo de juegos favorecen el conocimiento del esquema corporal, la coordinación dinámica general (movimientos que requieran una acción conjunta de todas las partes del cuerpo) y la específica (movimientos en donde interviene la visión en relación con otros segmentos corporales), las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina, y las capacidades físico-motrices.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

En la presente investigación se utilizaron materiales bibliográficos como copias de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1), libros, revistas, currículos y artículos científicos. También se requirió de materiales de oficina tales como hojas de papel boom, grapadoras, esferos, marcadores, clips. Así mismo, se emplearon materiales tecnológicos como computadora, USB, impresora e internet.

En el presente trabajo se utilizó el diseño de la investigación no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico, para su respectivo análisis sin manipulación de ninguna de las variables. Es una investigación de tipo mixta, cualitativo que sirvió para realizar un análisis y descripción de los resultados y variables, y cuantitativo se lo utilizó en la recopilación de datos numéricos arrojados en la aplicación del instrumento.

Dentro de la investigación también se ha visto pertinente hacer uso de los siguientes métodos:

El método descriptivo se utilizó para elaborar todo lo referente a la problematización y justificación de la investigación, analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

El método analítico – sintético sirvió para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la motricidad gruesa y el juego. Por otra parte, este método se empleó al momento de elaborar el análisis e interpretación de los resultados.

El método inductivo - deductivo ayudó en el análisis de los resultados obtenidos en base a la aplicación de instrumentos sobre el juego y la motricidad gruesa, permitiendo

cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación.

Como técnica, se aplicó la entrevista dirigida a la docente de aula para conocer las estrategias que utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de 4 a 5 años. Como instrumento se utilizó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la cual permitió diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social).

La población de esta investigación comprende 80 personas, es decir 76 niños y 4 docentes del nivel inicial II del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, de este total se utilizó una muestra de 17 niños de 4 a 5 años y 1 docente. Se considero el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó, a fin de establecer el diagnóstico, ya se encontraba estructurado, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

## f. RESULTADOS

Resultados obtenidos de la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, aplicado a los niños de 4 a 5 años.

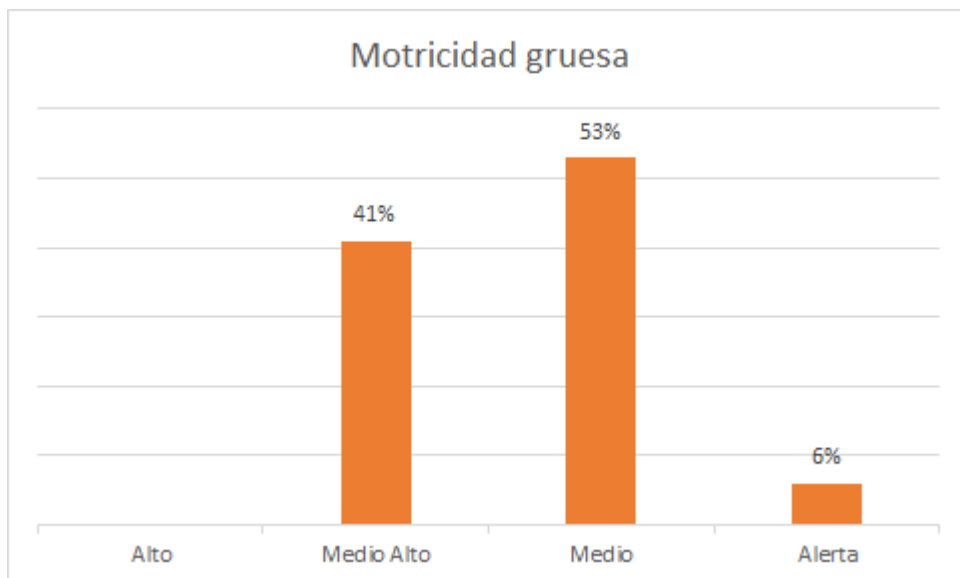
Tabla 4

### *Motricidad gruesa*

<b>Variable</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Alto	-	-
Medio Alto	7	41
Medio	9	53
Alerta	1	6
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pío Jaramillo Alvarado.

*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar



*Figura 3*

## **Análisis e interpretación**

Atúncar y González (como se citó en Pérez, 2019) se refieren a la motricidad gruesa como la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies (p.45).

Con respecto a la tabla 4 y figura 3, se evidencia que el 6% de niños investigados se enmarcan en el parámetro de alerta, el 53% en medio, mientras que el 41% en medio alto.

Tomando en cuenta el análisis realizado, se determinó que ningún niño ha logrado alcanzar el nivel alto en motricidad gruesa de acuerdo a su edad, evidenciado problemas en actividades como: alternar los pies, rebotar y agarrar una pelota y saltar desde 60 cm de altura, por ello se deduce que no existe una estimulación adecuada para el desarrollo de esta área, y por lo tanto es necesario proporcionar a los niños actividades enriquecedoras como juegos libres, espontáneos, cooperativos, etc., para potenciar esta área, ya que es concebida como un pilar importante para poder adquirir otras habilidades como la coordinación y equilibrio.

## **g. DISCUSIÓN**

La presente investigación tuvo como finalidad analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, para ello se utilizó diferentes técnicas e instrumentos que permitieron la recolección de datos, además de una amplia búsqueda para conseguir información bibliográfica confiable, que se obtuvo a través de fuentes tanto físicas como virtuales.

Con respecto al primer objetivo: Identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, los resultados reflejaron que el 59% de la población investigada se enmarca en el parámetro de medio y alerta, presentando dificultades para: alternar los pies, rebotar y agarrar una pelota y saltar desde 60 cm de altura. De tal manera, es comprensible que Constante, Defaz, y Cañizares (2019) mencionen que la motricidad gruesa es importante porque conecta al individuo con su entorno, ampliando el mundo donde los niños se desarrollan permitiendo una mejor coordinación, equilibrio, fuerza para movilizarse con facilidad y soltura, siendo este un medio de aprendizaje para ellos propiciando un desarrollo motriz óptimo.

En relación al segundo objetivo: Conocer las estrategias que utiliza la docente para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años, para su cumplimiento se empleó una entrevista dirigida a la docente, misma que dio como resultado que las estrategias que utiliza son los rincones y las experiencias de aprendizaje, ya que el Centro Infantil cuenta con 6 rincones, en donde los niños rotan por un lapso de 45 min en cada uno de acuerdo a su horario de clases, de igual manera, utiliza las experiencias de aprendizaje que generen gozo y asombro en los niños, siendo una metodología activa y dinámica. Sin embargo, analizando los resultados de la entrevista y el diagnóstico obtenido a través de la

aplicación de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1), se puede constatar que existe una gran discrepancia, debido a que la mayoría de los niños presentan problemas de motricidad gruesa. En este sentido Córdova, Lara, y García (2017) manifiestan que las estrategias de aprendizaje son actividades conscientes e intencionales que guían y orientan las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje, el juego como estrategia, puede contribuir al progreso humano, promueve el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, convivencia y participación social, es decir, engloba un sinnúmero de actividades donde interviene la diversión, la actividad creativa, el conocimiento, y el movimiento.

Para el cumplimiento del tercer objetivo: Diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, se elaboró una propuesta alternativa denominada “Jugando mi cuerpo se va desarrollando”, que consta de 40 juegos variados, estos fueron diseñados en función a la edad de los niños, y tienen como finalidad mejorar el desarrollo de habilidades motrices gruesas en ellos. Por su parte, Llorca (citado por Garofano, Guirado, Chacón, 2017) afirma que será el juego el mecanismo que asegura la actividad motriz que el niño necesita, en los comienzos del comportamiento infantil, para conseguir una mejor adaptación a la vida. De hecho, será su uso en las actividades de movimiento, lo que ofrecerá al niño un aprendizaje sin cansancio.



## **h. CONCLUSIONES**

- Se identificó los problemas de prevalencia de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, a través de la aplicación de la Escala Abreviada de Nelson Ortiz (EAD-1), misma que reflejó que más de la mitad de la población se encuentran en los niveles medio y alerta, tomando en cuenta que de acuerdo a su edad las habilidades motrices gruesas ya deberían haber alcanzado el nivel alto que señala el instrumento.
- Se conoció que los rincones y experiencias de aprendizaje, son las estrategias que utiliza la docente para la enseñanza con los niños, sin embargo, se constató que la maestra utiliza el juego como un medio de distracción y no como una estrategia para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se diseñó una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles, que se encuentran bien detallados tanto en materiales como en procedimiento para potenciar esta área motriz, logrando así que los niños pueden desenvolverse e interactuar de manera eficaz con su entorno inmediato y así mismo prepararlos para la adquisición de habilidad más complejas.

## **i. RECOMENDACIONES**

- Es importante que las docentes realicen una valoración para saber en qué nivel se encuentran las habilidades motrices gruesas de los niños a través de la aplicación de instrumentos de evaluación fiables, debido a que esta área motriz es esencial para que los infantes tengan un buen desarrollo psicomotor.
- Que se tome en cuenta otras metodologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, como el juego que le permite a los infantes conocer e interactuar con el mundo que les rodea, y a través de estas experiencias adquirir aprendizajes significativos que le servirán para poner en práctica durante toda su vida.
- Que la maestra aplique la guía de juegos para fortalecer la motricidad gruesa que están en relación al periodo evolutivo del niño, tomando en cuenta que puede socializarlos con las demás docentes del nivel inicial y si creen conveniente modificarlos de acuerdo a la experiencia que tiene cada maestra y a las necesidades que requieren cada grupo de niños.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

- Arana, L. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y salud* 10(19).
- Barreto, J., y Contreras, T. (2016). Desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 0 a 5 años en educación inicial. *Revista digital de Buenos Aires*, 21(218), 12.
- Cabrera, I. (2016). *"La expresión corporal y su incidencia en los procesos de desarrollo en el área motriz gruesa de los niños/as de 5 a 6 años de las escuelas Dr. Manuel Benjamín Carrión Mora y Simón Bolívar de la Ciudad de Machala, año lectivo 2013-2014"* (tesis de licenciatura). Machala.
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2016). *Cómo mejorar la sensomotricidad y la psicomotricidad en el niño*. Madrid: Wanceulen.
- Centro Español Educativo. (2019). *Educador (Educación Infantil) Comunidad de Madrid. Temario Específico*. Madrid: Editorial CEP SL.
- Closas, H., & Castro, I. (2017). Caracterización de las inteligencias múltiples en una muestra de estudiantes universitarios. *Comunicaciones en Estadística*, 10(2), 346.
- Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Sara* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavilca, Huancavelica.
- Constante, M., Defaz, Y., & Cañizares, L. (2019). La psicomotricidad gruesa en niños de 12 a 18 meses. *Boletín virtual*, 6(4), 179.
- Córdova, E., Lara, F., y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir . *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 4(32), 96.
- Cuadra, M. (2016). *El juego tradicional como herramienta de inclusión en el ámbito educativo* (tesis de licenciatura). Universidad de Rioja, Rioja.

- Espinoza, Y., Torres, M., & Figueredo, D. (2018). Actividades dirigidas a estimular el desarrollo de la motricidad fina en las niñas y los niños del sexto año de vida. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 15(50), 217.
- Estreves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero The. *Revista mensual de la UIDE*, 3(8), 161-165.
- Flavell, J. (2019). *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Machado grupo de distribución SD.
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 15(4), 41.
- García, F. G. (2016). ¿Las Inteligencias Múltiples en la Educación Superior y la inteligencia de una persona se deben de medir por la capacidad lógico matemático y lingüístico? *Culcy educación*, 13(59), 326.
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias Múltiples*. Estados Unidos: Paidós.
- Gardner, H. (2016). *Estructura de la mente, la teoría de las inteligencias múltiples* (Sexta edición ed.). Bogotá: Fondo de cultura económica.
- Garófano, V., Guirado, L., y Chacón, R. (junio de 2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación inicial. *Revista digital de educación física*, 8(47), 91-98.
- Gento, S., Ferrándiz, I., & Orden, V. (2011). *Educación Física para el tratamiento de la diversidad*. Madrid: UNED.
- Gil, P., y Abellán, J. (2016). *Mediación educativa*. Madrid: Pirámide.
- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5.

- Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (tesis de licenciatura). Universidad de Cantabria, Cantabria.
- Justo, E. (2015). *Desarrollo psicomotor en educación infantil*. Almería: Editorial Universidad de Almería.
- Le Boulch, J. (1981). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los seis años*. Madrid: Doñate.
- Llanos, A. (2019). *EL juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- López, E. (2018). “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*” (tesis de licenciatura) . Universidad técnica de Ambato, Ambato.
- López, J. (2016). Función motora oral del lactante como estímulo de crecimiento craneofacial. *Univ odontol*, 35(74), 128.
- Madrona, P., Contreras, R., y Gómez, I. (2015). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*(47), 90.
- Markus. (2015). Friedrich Fröbel y su compromiso con la educación infantil [Mensaje en un blog]. Kinuma.
- Martínez, D. (2015). *Escuelas de familia moderna bloque II etapas del desarrollo evolutivo etapa 3 a 6 años*. Guatemala: Navarro.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Revista espirales*, 3, 12-15.
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de educación inicial*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2014). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito.

- Ministerio de Educación. (2014). *Pasa la voz*. Quito.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Revista Pensamiento Matemático*, 7(1), 76.
- Moreira, W., y Nista, L. (2015). *Movimiento y expresión corporal en educación infantil*. Madrid: Narcea ediciones.
- Nadal, B. (2015). Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 8(3), 125.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito.
- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy*. Sevilla: Wanceulen.
- Pérez, G. (2019). *Aplicación de los juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños 4 años de la Institución Educativa Jean Piaget* (tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Perozo, C. (2016). Teoría de inteligencias múltiples: una alternativa en la didáctica de la química. *Aula de encuentro*, 2(17), 46.
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza: Editorial UNE.
- Ramírez, W. (2015). La inclusión: una historia de exclusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Cuadernos de lingüística hispana* (80), 215.
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*, 13(1), 113.
- Tapia, J., Azanza, E., y Tito, L. (2015). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la ciencia*, 4(7), 66-67.

- Toro, V. (2014). El Juego simbólico en alumnos con Síndrome de West y otras Encefalopatías Epilépticas. . *Revista de Educación Inclusiva*, 6(2), 79.
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje a de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- Velasco, L. (2017). *Las inteligencias múltiples, a través del juego como método educativo*. ICB.
- Venegas, M., García, M., y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: IC Editorial.
- Vilca, L., González, A., y Medina, M. (2018). Las inteligencias múltiples y el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela de idiomas de la UCV-Trujillo 2016. *10(2)*, 125.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**PROPUESTA ALTERNATIVA**



**JUGANDO MI CUERPO SE VA DESARROLLANDO**

**Guía didáctica basada en juegos para fortalecer la  
motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años**

**AUTORA:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

**LOJA - ECUADOR**



**Título:** Jugando mi cuerpo se va desarrollando

## **1. PRESENTACIÓN**

El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Jugar le brinda al niño un espacio en donde puede realizar actividades espontáneas y auténticas, en donde puede expresar toda su imaginación, crear su propio mundo de fantasía con reglas propias. El juego le proporciona al niño un momento ameno en el cual puede generar conocimientos y desarrollar habilidades que le servirá y pondrá en práctica durante toda su vida.

Incorporar al juego como estrategia metodológica en el nivel inicial es de vital importancia ya que estaremos asegurando en el niño un buen desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social. No olvidemos que a través del juego el niño desarrolla, su lenguaje, adquiere habilidades de coordinación y movimiento para desplazarse, establece vínculos con los demás y sobre todo aprende a conocerse a sí mismo.

La motricidad gruesa ocupa un lugar significativo en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño ya que en este periodo aprenden a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; es así que si utilizamos el juego como mediador de este proceso, los niños adquirirán habilidades motrices gruesas importantes que servirán como base para el desarrollo de habilidades motrices mucho más complejas.

Por consiguiente se ha considerado plantear una propuesta alternativa denominada “Jugando mi cuerpo se va desarrollando”, en la cual se detallan 40 juegos que la maestra podrá aplicarlos para el mejoramiento de la motricidad gruesa.

## **2. JUSTIFICACIÓN**

El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

Al considerar al juego como una de las principales estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el currículo de educación inicial, es necesario la planificación y ejecución de actividades lúdicas, porque estas le brindarán al niño un espacio en donde van a poder interrelacionarse con su pares, adquirir conocimientos, enfrentarse a situaciones y experiencias significativas para su desarrollo integral.

El juego es un elemento esencial para el desarrollo infantil. Tiene gran importancia como actividad física, ya que ayuda a desarrollar habilidades motrices, y es necesario para el equilibrio emocional, debido a que libera las tensiones durante la actividad. Al mismo tiempo, constituye una fuente de aprendizaje. La escuela debe, por tanto, deber generar espacios en donde se ejecute el juego como estrategia metodológica, porque jugando el infante podrán actuar sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social.

Tomando en cuenta la influencia significativa que ejerce el juego sobre el infante se ha diseñado la presente guía didáctica, planteada como una propuesta alternativa para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, la misma que será elaborada en base a varios aportes teóricos y prácticos

### **3. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

- Diseñar una guía de actividades para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.

#### **Objetivos específicos**

- Elaborar diferentes tipos de jugos para fortalecer el desarrollo de la gruesa en los niños de 4 a 5 años de Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado.
- Proporcionar la guía de actividades a las docentes de la institución para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

#### 4. CONTENIDO

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. (Gallardo, 2018, párr.1).

El juego es una actividad imprescindible para el desarrollo de cualquier infante, es una manera que el niño tiene de pensar, de relacionarse con sus pares de forma espontánea, lúdica y placentera requiriendo la participación activa de quien lo practica. El juego no solamente tiene una finalidad lúdica, sino que también marca las pautas para el desarrollo de la personalidad.

#### TIPOS DE JUEGOS

**Juegos cooperativos:** son los juegos que fortalecen el conocimiento y reconocimiento de las cualidades propias y de los otros para que logren fomentar la cooperación y colaboración entre ellos, generando otras alternativas de solución a los conflictos sin hacer uso de la violencia. Arévalo (2016) señala que en estos juegos se pretenden desarrollar la empatía y fomentar una ambiente de convivencia.

En este tipo de juegos los participantes trabajan de manera conjunta para lograr un fin inmediato, dejando de lado la competencia. Cada integrante aprende a colaborar y confiar en los demás, creando un clima de aceptación mutua.

**Juegos competitivos:** son juegos en donde participan varias personas con el fin de alcanzar la victoria grupal o colectiva. Vásquez (2018) afirma que en los juegos competitivos interviene una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

Los juegos competitivos estimulan el esfuerzo y el deseo de superación individual en los participantes. Y si estos juegos son guiados correctamente ayudarán a fomentar la deportividad, es decir saber ganar y perder

**Juegos motores:** constituye un instrumento pedagógico imprescindible, ayudando a desarrollar la capacidad creativa, habilidades y destrezas motrices necesarias, para que los infantes puedan desenvolverse en el entorno con autonomía. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad de los infantes, del carácter, habilidades sociales, dominios motores capacidades físicas y cognitivas. Baena y Ruiz (2016) señalan que los juegos motores representan un puente de unión entre pensamiento y movimiento.

Los juegos motores son actividades que incluyen todo tipo de situaciones motrices significativas. Desempeñan un papel esencial en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño.

**Juegos tradicionales:** Son juegos que han perdurado por mucho tiempo, y que han sido transmitidos por padres, tíos y abuelos. Este juego ha sido un medio por el cual se transmite la cultura y tradiciones de una sociedad, de generación en generación. Es una actividad imprescindible en el desarrollo integral del ser humano. Mendoza, Lara, y Analuiza (2017) señalan que el juego tradicional provee de experiencias trascendentales un correcto proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social.

Los juegos tradicionales son juegos clásicos, que generalmente se ejecutan independientemente de la utilización de juguetes complejos o tecnológicos, sino que se efectúan con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en el entorno, o con objetos caseros reciclados, como sogas, costales, etc.

**Juegos musicales:** son esenciales en los primeros años del desarrollo humano ya que se centra en los elementos del ritmo más que en los melódicos. Romero (2017) menciona que el juego musical le ayuda al niño a dar respuesta a los sonidos que se van convirtiendo a su vez en su medio de expresión, por otra parte el ritmo que posee la música desarrolla el control motor elemental y la coordinación sensomotora.

En los juegos musicales se deben incorporar canciones llamativas, que estén acorde a la edad del infante y que despiertan en ellos la necesidad de realizar movimientos gestuales rítmicos y coordinados.

## **AREAS DE LA MOTRICIDAD**

Al empezar a trabajar con la motricidad se debe tener en cuenta de que ésta abarca diferentes áreas que responden a aquellos aspectos que se busca desarrollar en los niños. Su correcto funcionamiento permitirá al infante dominar sus movimientos corporales.

**Equilibrio:** es la capacidad que tiene el individuo de mantener y controlar la estabilidad mientras realiza diversas actividades motrices, esta área se desarrolla a través de una estrecha relación entre el esquema corporal y el entorno inmediato. Samaniego, Rivera, Ramos, López y Cervantes (2018) señalan que el equilibrio es una de las capacidades motrices esenciales para realizar las actividades cotidianas, por lo que su fortalecimiento desde las etapas tempranas del niño redundará en un mejor desempeño físico y favorece su gusto por involucrarse en actividades no sedentarias.

**Coordinación:** Es la capacidad que tiene el ser humano para ejecutar con precisión, agilidad y eficacia una acción motriz. Arana (2018) señala que la coordinación le permite al cuerpo asociar el trabajo de distintos músculos, con la finalidad de realizar acciones específicas.

Para Le Boulch (citado por Sánchez, Herrera, y Montañez, 2018) la coordinación se clasifica en:

- Coordinación óculo manual: actividades de arrojar-atrapar, actividades de destrezas de dedos
- Coordinación general: saltar y pasar obstrucciones; trepar, cuadrúpeda, estabilidad (p.22).

La coordinación motora es un aspecto absolutamente importante en el proceso de un niño, en la coordinación motriz existen altos niveles de complejidad necesarios para el desempeño eficaz de las actividades motrices.

**Tiempo y ritmo:** la elaboración de la noción de tiempo y ritmo, es a través de movimientos que implican cierto orden temporal. Se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido, Glézer (citado por Tapia, Azanza y Tito 2015). En este sentido, se puede afirmar que la base verdadera del ritmo se encuentra en el movimiento corporal.

Pacheco (2015) en su libro: *Psicomotricidad en educación inicial* menciona las siguientes clases de ritmo:

**Ritmo y coordinación:** la integración de las fuerzas corporales, psíquicas, espirituales y la coordinación motora está dada por el ritmo.

**Ritmo en el movimiento:** una secuencia de movimientos rítmicos que presenta una gran facilidad en su ejecución y el individuo no realiza mayor esfuerzo para lograr la acción (p. 26)

La estructuración del tiempo es más difícil de dominar debido a que su apoyo perceptivo está presente en menor grado. Por eso el aprendizaje de los conceptos espaciales se suelen aprender mucho antes que los temporales. El punto de partida para

el aprendizaje y control del ritmo es el cuerpo, convirtiéndose la maduración motriz en un factor condicionante de la capacidad de expresar sonoramente los diferentes ritmos.

**Fuerza, resistencia y velocidad:** la fuerza musculare es la capacidad que permite desarrollar una actividad mediante la oposición o superación de una resistencia ya sea interna o externa. Galicia (2015) refiere que esta capacidad muscular alterna el estado de reposo o movimiento de un cuerpo a través de la acción constante de los músculos

La Resistencia muscular es la capacidad de superar una resistencia tantas veces como sea necesario. Cotacio (2016) menciona que esta capacidad posibilita la habilidad de sostener un nivel de tensión requerido por el mayor tiempo posible; relacionado específicamente a un rendimiento; de manera que los niveles no decaigan.

La velocidad es la capacidad física que permite realizar un movimiento en el mínimo tiempo posible. Gutiérrez (2015) señala tres tipos de velocidades:

Velocidad de reacción.: es la capacidad de responder a un determinado estímulo en el menor tiempo posible, como, por ejemplo, en la parada de un portero o en el disparo de salida de una carrera de 100 metros.

Velocidad de desplazamiento: es la capacidad de recorrer una distancia en el menor tiempo posible. (pp. 67-68).

Las capacidades condicionales de fuerza, resistencia y velocidad evolucionan a lo largo de la infancia de manera paralela al desarrollo evolutivo general. La velocidad gestual, de desplazamiento, y el tiempo de reacción se ven favorecidos también por la maduración nerviosa, el desarrollo hormonal y coordinativo.

**Agilidad motriz:** Es la habilidad de cambiar la posición del cuerpo de manera eficaz. Moyano, Peña y Merida, (2020) afirman que esta habilidad le permite a los individuos desacelerar con rapidez y eficiencia, cambiar de dirección y acelerar rápidamente.



La agilidad es la habilidad de cambiar la posición del cuerpo de manera eficaz. La agilidad no requiere únicamente de cambios de dirección a alta velocidad, sino que también son fundamentales los aspectos perceptuales.

### **HABILIDADES MOTRICES:**

El desarrollo de las habilidades motoras gruesas está ligadas al equilibrio, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual servirá como base para el desarrollo general de los niños.

#### **Habilidades motrices básicas**

Estas habilidades comprenden las acciones que realiza el individuo al desplazarse, saltar, girar, lanzar y también las recepciones.

**Desplazamientos:** Son todas las progresiones de un punto determinado a otro, dentro de un espacio. Torres (2015) señala que para los desplazamientos se utiliza como medio el movimiento corporal total o parcial. En esta habilidad se encuentran inmersos los movimientos locomotores como gatear, andar, correr, marchar, reptar y trepar.

**Salto:** es una forma de locomoción o de movimiento. Es una acción de despegue del suelo como consecuencia de una extensión brusca de una o ambas piernas (Estreves et al., 2018). El infante al inicio lo hace de arriba hacia abajo, después puede hacerlo, al contrario, aprende también a saltar sobre un pie o sobre los dos, en forma estática o tomando distancia.

Torres (2015) menciona “dentro de los saltos las variantes que se pueden platear son: saltos con pies juntos, a la pata coja, desde una altura, hacia una altura, hacia delante, hacia detrás, etc. ” (p.31).

También existen los saltos horizontales o longitudinales que se evidencian al brincar un objeto y los saltos verticales que se ejecutan al alcanzar un objeto.

**Lanzamientos:** Son la acción de desprenderse de un objeto a través de un movimiento ágil de a través de una o varios brazos. Estas acciones requieren de velocidad, distancia y precisión. Torres (2015) menciona dos clases de lanzamiento:

“Lanzamientos estáticos, en donde no hay desplazamiento global por parte del individuo y lanzamientos dinámicos, cuando existen desplazamientos para ejecutar la acción” (p. 36).

**Recepciones:** consiste en todos aquellos movimientos que conllevan atrapar o recoger un objeto. Sánchez, Díaz y Jaña (2017) refieren que la recepciones pueden ejecutarse ya sea en posición estática o en movimiento. La información visual es fundamental para llevar a cabo una correcta ejecución de estos movimientos.

El nivel preescolar es la etapa ideal para estimular el desarrollo de las habilidades motrices básicas y conducir al niño en su incorporación a entornos nuevos de convivencia que requieren la aplicación de nuevas reglas y límites que aseguren una adecuada interacción y se reflejen en patrones de comportamiento propositivos, adecuados y asertivos, así como para el empleo de técnicas de modificación conductual que favorezcan el ejercicio del control grupal.

## 5. METODOLOGÍA

La presente guía didáctica consta de 40 juegos infantiles, los cuales son variados y cada uno de ellos tiene un contenido específico a desarrollar. En los juegos se describe detenidamente el material accesible y así mismo el procedimiento que se encuentra detalladamente con la finalidad que sea de fácil aplicación con el alumnado. Los juegos se ejecutan de manera individual y colectiva, teniendo una duración de 40 a 45 minutos.

Tomando en cuenta que existe una amplia clasificación de juegos, se ha considerado pertinente abordar los siguientes juegos de acuerpo a los participantes, materiales y finalidad:

- Juegos motores.
- Juegos competitivos.
- Juegos cooperativos.
- Juegos musicales.
- Juegos tradicionales.

Es necesario mencionar que en cada juego se realizó una adaptación para niños con discapacidad visual, debido a que en la población investigada se evidenció la presencia de una alumna con este tipo de discapacidad.

## 6. OPERATIVIDAD

JUGANDO MI CUERPO SE VA DESARROLANDO				
NUMERACIÓN	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LOGROS A ALCANZAR
1	Coordinación	<p><b>Juego: Carrera de pares.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento y estiramiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Trasladar el globo por parejas.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	-Un globo	- Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios
2	Reptar y Velocidad de reacción	<p><b>Juego: Juguemos bingo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento y estiramiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Arma la tabla del bingo con imágenes del cuerpo humano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablas de bingo con imágenes del cuerpo humano.</li> <li>- Maquina extractora hecha cualquier material.</li> <li>- Caja con imágenes del cuerpo humano y de animales.</li> </ul>	- Repta con velocidad de reacción

3	Desplazamiento	<p><b>Juego: Mi paracaídas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento y estiramiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Trasladar pelotas de pin pon utilizando un paracaídas.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paracaídas hecho de cartón prensado y fundas.</li> <li>- Pelotas de pin pon.</li> <li>- Cesta.</li> <li>- Cinta adhesiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fortalece desplazamientos por líneas rectas al trasladar pelotas de pin pon sin dejarlas caer.</li> </ul>
4	Salto	<p><b>Juego: Limpiando mi aulita.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento y estiramiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Salta con ambos pies una cuerda, para obtener pelotas de papel.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta adhesiva.</li> <li>- Pelotas de papel</li> <li>- Distintivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos una cuerda a 25 cm de altura</li> </ul>

5	Equilibrio, fuerza y resistencia muscular.	<p><b>Juego: Somos unas vaquitas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento y estiramiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Adoptar la posición de cuadrupedia</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscaras de vaca.</li> <li>- Cartones</li> <li>- Fotos de animales y objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene la postura corporal sin perder el equilibrio.</li> <li>- Trabaja fuerza y resistencia muscular en las extremidades.</li> </ul>
6	Salto y equilibrio.	<p><b>Juego: Las imitaciones.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de calentamiento y estiramiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Salta aun solo pie e imitar posturas corporales.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aros de cualquier material.</li> <li>- Tarjetas con diferentes posturas.</li> <li>- Cinta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a un solo pie en línea recta sin perder el equilibrio.</li> <li>- Mantiene la postura corporal sin perder el equilibrio</li> </ul>
7	Ritmo y coordinación	<p><b>Juego: Mi baile en Hawái con Lilo y Stitch.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parlante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baila con ritmo y coordinación</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Bailar al ritmo de la música hawaiana.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Música: Lilo &amp; Stich - He Mele No Lilo</li> <li>- Máscaras de Stich.</li> <li>- Accessories de Lilo.</li> </ul>	
8	Salto	<p><b>Juego: Encestando el balón</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Salta alternado los pies y encesta un balón.</li> <li>- Bailar al ritmo de la música hawaiana.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distintivos.</li> <li>- Balones.</li> <li>- Cinta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta alternando los pies en línea recta.</li> </ul>

9	Gateo, saltos con ambos pies, alternados los pies, fuerza muscular y equilibrio	<p><b>Juego: Somos piratas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Gatea y salta hasta conseguir todas las insignias.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parches.</li> <li>- Espadas de catón.</li> <li>- Gorros de cualquier material.</li> <li>- Insignias de espadas, parches y llaves.</li> <li>- Cajas cerradas con un orificio.</li> <li>- Monedas hechas en fómix</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos locomotores con fuerza y equilibrio.</li> </ul>
10	saltos y equilibrio.	<p><b>Juego: Me voy de pesca.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantel de color azul.</li> <li>- Animales acuáticos, personas y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a un solo pie en líneas rectas sin perder el equilibrio.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desplazarse con velocidad y a un solo pie para pescar animales acuáticos.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>objetos hechos de cartón preñado.</li> <li>- Cañas de pescar hechas de palos o madera.</li> <li>- Ganchos.</li> <li>- Parlante</li> </ul>	
11	Desplazamientos	<p><b>Juego: La bolsa del canguro.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Realiza desplazamientos en puntas de pies para pisar la cola de sus compañeros.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundas de plástico con sujetadores.</li> <li>- Orejas hechas de fómix de color café.</li> <li>- Cintas de tela para la cola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza desplazamientos en punta de pies sobre espacios amplios.</li> </ul>

12	Lanzamiento, precisión y gateo	<p><b>Juego: Los tomates voladores</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Lanzar tomates y gatear en línea recta</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomates hechos de cartón prensado y forrados con fómix rojo.</li> <li>- Cinta masqui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanza tomates con precisión hacia una dirección terminada.</li> <li>- Gatea en línea recta.</li> </ul>
13	Gateo	<p><b>Juego: La señora telaraña.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Gatear dentro de una telaraña.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lana.</li> <li>- Sillas.</li> <li>- Globos.</li> <li>- Pelotas de goma.</li> <li>- Juguetes.</li> <li>- Pinzas de madera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gatea debajo de un espacio delimitado.</li> </ul>

14	Desplazamiento y velocidad de reacción	<p><b>Juego: El lobo y los cerditos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Derrumbar las casas de plástico</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vasos térmicos o plásticos.</li> <li>- Papel adhesivo.</li> <li>- Colas orejas de lobo y nariz de cerdito hechos de fómix.</li> <li>-</li> </ul>	Realiza desplazamientos con velocidad de reacción
15	Desplazamiento y fuerza muscular	<p><b>Juego: Liberando a Nemo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Empujar una botella por el piso utilizando las manos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bolitas de gel.</li> <li>- Pescaditos de gel.</li> <li>- recipientes de plástico.</li> <li>- Botellas de plástico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza desplazamiento en línea recta</li> <li>- Trabaja fuerza muscular en los brazos.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agua.</li> </ul>	
16	Salto, desplazamientos, fuerza y resistencia muscular.	<p><b>Juego: Mi perrito tiene hambre.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Saltar para obtener huesos de fómix.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insignias.</li> <li>- Cajas de cartón en forma de perritos.</li> <li>- Elástico.</li> <li>- Pinzas.</li> <li>- Figuras de huesos hechos en fómix.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos en línea recta</li> <li>- Logra desplazarse en posición de cangrejo.</li> </ul>
17	Desplazamiento.	<p><b>Me voy de cosecha</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplaza en punta de pies.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Árboles hechos en fómix.</li> <li>- Fotos de alimentos y objetos.</li> <li>- Canastas o recipientes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse en puntas de pies</li> </ul>

18	Salto y equilibrio	<p><b>Juego: Los encostados.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Saltar utilizando un saquillo.</li> </ul> <p>Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saquillos pequeños.</li> <li>- Cinta.</li> <li>- Medallas hechas de fómix.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos dentro de un costal sin perder el equilibrio.</li> </ul>
19	Reptar	<p><b>Juego: Mi pequeño globo de agua.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Repta trasladando un globo de agua.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos de carnaval con una pequeña cantidad de agua.</li> <li>- Recipientes de plástico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reptar en una dirección determinada</li> </ul>
20	Desplazamiento, velocidad, agilidad lanzamiento y fuerza muscular	<p><b>Juego: Jame 1, 2,3.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapillas.</li> <li>- Balón.</li> <li>- Distintivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse con velocidad y agilidad en espacios amplios.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Lanzar un globo de agua.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanza con fuerza el balón para derrumbar objetos.</li> </ul>
21	Marcha y ritmo	<p><b>Juego: El laberinto.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Marchar de forma cooperativa dentro de un laberinto y siguiendo el ritmo de la música.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Láminas de cartón.</li> <li>- Insignias.</li> <li>- Canción.</li> <li>- Parlante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcha siguiendo una ruta y el ritmo de la música</li> </ul>
22	Desplazamiento, coordinación, equilibrio y saltos	<p><b>Juego: Mi bebe está enfermo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muñecos o bebés de juguete.</li> <li>- Camillas hechas de cartón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse coordinadamente sobre diferentes líneas manteniendo el equilibrio</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desplazarán un bebé en una camilla sobre unas líneas que están en piso.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta de cuatro colores diferentes.</li> <li>- Maquetas de hospital hechas de cartón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos en espacios delimitados</li> </ul>
23	Salto	<p><b>Juego: Rompe la piñata.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Salta varias cuerdas para obtener la piñata</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerda</li> <li>- Piñata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos una cuerda a 25 cm</li> </ul>
24	Desplazamiento, agilidad, velocidad, fuerza	<p><b>Juego: Corre que te quemó.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota.</li> <li>- Cintas.</li> <li>- Distintivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse con velocidad esquivando la pelota.</li> </ul>

	muscular y precisión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplazan velocidad y lanza el balón para quemar a sus compañeros.</li> </ul> <p>Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanza con fuerza y precisión el balón hacia un objetivo determinado.</li> </ul>
25	Desplazamiento y velocidad.	<p><b>Juego: Vistiendo a mi muñeco</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplazar con velocidad para obtener ropa y accesorios de muñecos</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cajas.</li> <li>- cinta adhesiva.</li> <li>- Muñecos.</li> <li>- Ropa</li> <li>- Accesorios.</li> <li>- Distintivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse con velocidad en líneas rectas.</li> </ul>
26	Equilibrio, coordinación y ritmo.	<p><b>Juego: La estatuas musicales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parlante.</li> <li>- Máscaras de calaveras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene la postura corporal sin perder el equilibrio.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Baila y mantiene la postura corporal sin caerse.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción: “las calaveras salen de su tumba”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina los movimientos con el ritmo de la música</li> </ul>
27	Salto	<p><b>Juego: Las ranitas saltarinas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Salta sobre hojas hechas de fómix</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscaras de rana.</li> <li>- Hojas verdes hechas en fómix.</li> <li>- Distintivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos en línea recta</li> </ul>
28	Desplazamiento y velocidad.	<p><b>Juego: Mis pollitos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desliza con velocidad para obtener los pollitos de fómix.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pollitos hechos en fómix.</li> <li>- Cajas de cartón que tenga la forma de gallina.</li> <li>- Cinta masqui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse con velocidad sobre líneas zig zag</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distintivos.</li> <li>- Cestas.</li> </ul>	
29	Desplazamiento, velocidad, fuerza y resistencia muscular.	<p><b>Juego: Tingo tingo tango</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplaza con velocidad alrededor de sus compañeros</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza desplazamiento en cuclillas sobre espacios circulares.</li> </ul>
30	Equilibrio, desplazamiento, velocidad, fuerza y resistencia muscular.	<p><b>Juego: Somos unos bomberos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplaza con velocidad para obtener los pollitos de fómix.</li> <li>- Rescata los gatos atrapados en los árboles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Árboles de fómix.</li> <li>- Imágenes de gatitos</li> <li>- sillas.</li> <li>- cinta.</li> <li>- Distintivos.</li> <li>- Cascos de bomberos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se desplaza en posición de cangrejo sobre líneas rectas.</li> <li>- Sube y baja de una silla sin perder el equilibrio,</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<p>hechos en fómix</p>	
31	Salto y equilibrio.	<p><b>Juego: Buscando mi mascarilla</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Saltan por las líneas hasta conseguir las mascarillas.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mascarillas hechas en fómix.</li> <li>- Distintivos.</li> <li>- Cinta.</li> <li>- Cajas de cartón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta en un solo pie sin perder el equilibrio, sobre líneas rectas.</li> </ul>
32	Gateo	<p><b>Juego: Mis biberones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Gatean hasta conseguir los biberones.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Botellas de plástico pequeñas forradas en forma de biberón.</li> <li>- Cinta masqui</li> <li>- Distintivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gatea dentro de espacios delimitados</li> </ul>

33	Saltos	<p><b>Juego: La mochila está pesada.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Salta hasta que las pelotas salgan de la mochila.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta masqui.</li> <li>- Mochilas hechas de cartón.</li> <li>- Pelotas de pin pon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a pies juntos en distintos tipos de líneas.</li> </ul>
34	Saltos y reptar	<p><b>Juego: Encontrando mis zapatos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplazan y saltan un elástico para encontrar sus zapatos.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elástico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reptar en espacios amplios.</li> <li>- Salta a pies juntos sobre un elástico.</li> </ul>

35	Saltos y equilibrio	<p><b>Juego: Capitán manda</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplazan para buscar los objetos señalados.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sombreros de capitanes.</li> <li>- Cintas masqui.</li> <li>- Distintivos</li> <li>- Cajas</li> <li>- Objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta en un solo pie sobre líneas rectas sin perder el equilibrio.</li> </ul>
36	Desplazamiento, lanzamiento y rebotes	<p><b>Juego: Encesta y gana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Rebotan y agarran una pelota hasta lanzarla dentro de un aro.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aros.</li> <li>- Pelotas.</li> <li>- Cinta masqui,</li> <li>- Medallas de fómix y</li> <li>- distintivos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rebota y agarrar la pelota desplazándose en línea recta.</li> <li>- Lanza con precisión la pelota dentro de un aro.</li> </ul>

37	Coordinación	<b>Juego: Mi linda gorrita</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Traslada los huevos sin dejarlos caer</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huevos.</li> <li>- Fundas plásticas.</li> <li>- Gorras de fómix</li> <li>- Cinta masqui</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordina los movimientos de su cuerpo para trasladar objetos sin dejarlos caer.</li> </ul>
38	Gateo	<b>Juego: Salgamos del tunes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Gatea dentro de un túnel para conseguir banderines.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Túnel hecho de cartón prensado.</li> <li>- Banderines.</li> <li>- Distintivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gatea dentro de un túnel</li> </ul>
39	Salto, velocidad y desplazamientos	<b>Juego: Armado el rompecabezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sillas.</li> <li>- Mochilas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta desde 60 cm de altura</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Gatea dentro de un túnel para conseguir banderines.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinta masqui.</li> <li>- Rompecabezas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse con velocidad sobre líneas onduladas.</li> </ul>
40	Desplazamiento	<p><b>Juego: Mi globo se deshincha</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejercicios de estiramiento y calentamiento.</li> <li>- Organización del grupo.</li> <li>- Explicación de las reglas del juego.</li> <li>- Se desplaza trasladando su globo en punta de pies sin que se desinfe.</li> <li>- Se cerrará la actividad compartiendo experiencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos grandes.</li> <li>- Cinta masqui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Logra desplazarse en puntas de pies sobre líneas rectas</li> </ul>

## 7. EVALUACIÓN

La evaluación se ejecuta mediante el seguimiento individual y grupal de cada niño mediante una lista de cotejo acorde a los indicadores propuestos en cada uno de las actividades planteadas en la guía didáctica.

### *Aspectos a evaluar:*

- Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios
- Repta con velocidad de reacción
- Traslada pelotas de pin pon desplazándose por líneas rectas.
- Salta a pies juntos una cuerda a 25 cm de altura
- Mantiene la postura corporal sin perder el equilibrio.
- Permanece en posición de cuadrupedia.
- Salta a un solo pie en línea recta sin perder el equilibrio.
- Mantiene la postura corporal sin perder el equilibrio
- Baila con ritmo y coordinación
- Salta alternando los pies en línea recta.
- Realiza movimientos locomotores con fuerza y equilibrio.
- Se desplaza en punta de pies sobre espacios amplios
- Lanza tomates con precisión hacia una dirección terminada.
- Gatea en línea recta.
- Gatea debajo de un espacio delimitado.
- Se desplaza con velocidad de reacción
- Empuja la botella con fuerza utilizando sus extremidades superiores.
- Se desplaza en posición de cangrejo.
- Salta a pies juntos en línea recta
- Salta a pies juntos dentro de un costal sin perder el equilibrio.



- Se desplaza con velocidad y agilidad en espacios amplios
- Lanza con fuerza el balón para derrumbar tapillas
- Marcha siguiendo una ruta y el ritmo de la música.
- Se desplaza coordinadamente sobre diferentes líneas mantenido el equilibrio
- Se desplaza con agilidad esquivando la pelota
- Lanza con fuerza y precisión el balón hacia un objetivo determinado
- Se desplaza con velocidad en líneas rectas.
- Mantiene la postura corporal sin perder el equilibrio.
- Coordina los movimiento con el ritmo de la música
- Se desplaza con velocidad sobre líneas zig zag
- Realiza desplazamiento en cuclillas sobre espacios circulares.
- Fortalece desplazamientos en posición cangrejo sobre líneas rectas.
- Sube y baja de una silla sin perder el equilibrio.
- Salta a pies juntos en distintos tipos de líneas.
- Salta a pies juntos sobre un elástico.
- Salta en un solo pie sobre líneas rectas sin perder el equilibrio.
- Rebota y agarrar la pelota desplazándose en línea recta.
- Lanza con precisión la pelota dentro de un aro.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar huevos sin dejarlos caer.
- Gatea dentro de un túnel
- Salta desde 60 cm de altura
- Se desplaza con velocidad sobre líneas onduladas.
- Se desplaza en puntas de pies sobre líneas rectas.

## 8. Bibliografía

- Arana, L. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y salud* 10(19).
- Arévalo, X. (2016). OS JUEGOS COOPERATIVOS COMO ALTERNATIVA PARA GENERAR PAZ INTEGRAL EN ESCUELAS MEXIQUENSES . *RA XIMHAI*, 12(3), 344.
- Baena, A., y Ruiz, P. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN. *Revista digital de educación física*, 7(38), 73.
- Cotacio, L. (2016). *Tesis presentada para la obtención del grado de Especialista en Programación y Evaluación del Ejercicio*. Universidad Nacional de la Plata, La Plata.
- Estreves, Z., Toala, V., Poveda, E., y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero The. *Revista mensual de la UIDE*, 3(8), 161-165.
- Galicia, A. (2015). Conceptos básicos sobre la fuerza muscular. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 18(190).
- Gallardo, J. (Marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Sevilla, España.
- Gutiérrez, E. (2015). *El Ejercicio Aeróbico – Anaeróbico en el trabajo de las Capacidades Físicas del*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Matínez, R. (Productor). (2012). [HD] *He Mele No Lilo - Lilo and Stitch* [Película].  
Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=yIwUjrvaXjM>

- Mendoza, M., Lara, L., y Analuiza, E. (2017). LOS JUEGOS POPULARES Y SU APORTE DIDÁCTICO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista digital de educación física*, 8(44), 79.
- Moyano, M., Peña, G., y Merida, J. (2020). Base para el desarrollo de la agilidad y cambio de dirección. *IJPEH*, 2.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito.
- Romero, E. (2017). La música y el desarrollo integral del niño . *Rev enferm Herediana*, 10(1), 11.
- Samaniego, C., Rivera, J., y Ramos, A. (2018). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*(37), 793.
- Sánchez, Á., Dóaz, D., Jaña, N. C., & Victor, S. (2017). *Pedagogía del malabarismo*. Chile: Donnebaum.
- Sánchez, H., Herrera, J., y Montañez, J. (2018). *Asociación de la coordinación motriz y el índice de masa corporal en estudiantes*. Universidad Cooperativa de Colombia , Bucaramanga.
- Tapia, J., Azanza, E., y Tito, L. (2015). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la ciencia*, 4(7), 67.
- toycantando (Productor). (2016). *Las Calaveras Salen de su Tumba, Chumbala Cachumbala, canciones infantiles* [Película].
- Torres, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje a de la Educación Física en Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.

Vásquez, M. (2018). *Los Juegos Didácticos En El Desarrollo De La Estimulación Temprana En Niños De 2 Años De La I.E. Privada “Pkes School – Huaura”*(tesis de licenciatura). Universidad Nacional , Huacho.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

*GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS PARA  
FORTALECER LA MOTRICIDAD GRUESA  
EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*

**Autora:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

LOJA-ECUADOR

2021

## **ACTIVIDAD N° 1**

**Tema:** carrera de pares.

**Objetivo:** coordinar los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** globos.

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios estiramiento y calentamiento. Se formarán parejas, las cuales deben transportar un globo sirviéndose únicamente de una parte determinada de su cuerpo (pecho, espalda, cabeza, glúteos, hombros). En caso de que el globo se les caiga, deben volver al punto de partida y repetir el recorrido. El juego terminará cuando cada pareja llegue a final del recorrido. Finalmente, los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** globos, cinta, cuerda gruesa.

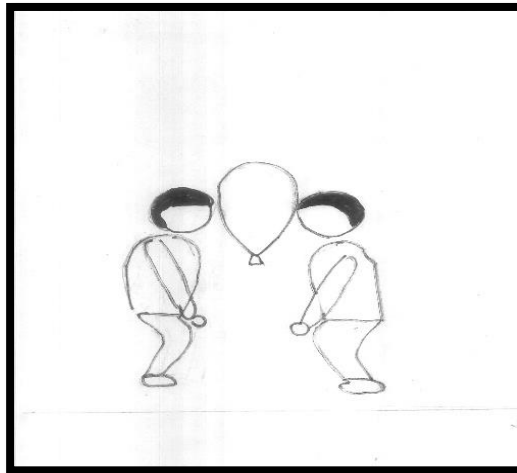
### **Procedimiento**

La pareja de niños, en donde este el alumno con discapacidad visual, deberá trasladar el globo utilizando las manos, en este caso la maestra colocará una cuerda que estará en la parte derecha del niño con discapacidad visual. Deberá ubicarla de manera longitudinal, desde el inicio del recorrido hasta el final, y a una altura prudente para que el niño pueda sujetarse de ella con la mano derecha y con la mano izquierda transportara el grupo conjuntamente con su compañero, que a su vez estará utilizando la mano izquierda. Este procedimiento ayudará al niño para que se vaya orientando en el lugar hasta que finalice el recorrido.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Escala a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 02

**Tema:** juguemos bingo

**Objetivo:** Reptar con velocidad de reacción

**Categoría:** juego dirigido

**Materiales:** tablas de bingo con imágenes del cuerpo humano, máquina extractora hecha de cualquier material y caja con imágenes del cuerpo humano y de animales.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se sentarán a todos los niños en una línea recta, se dará una tabla para que jueguen bingo. Las tablas tendrán imágenes del cuerpo humano, aproximadamente seis imágenes por tabla. En frente de cada niño, a unos 3m se ubicarán unas cajas las cuales tendrán imágenes de las partes del cuerpo

humano y de animales. La maestra empezará a sacar la bolita de la máquina extractora. Cuando obtenga la primera bolita, mencionará en voz alta la parte del cuerpo humano y los niños tendrán que reptar hasta su cajita para buscar la imagen y volver a su sitio a colocarla en la tabla, en caso de que tenga la imagen. El juego concluirá cuando al menos 5 alumnos hayan conseguido llenar la tabla de bingo. Finalmente los niños mencionaron las experiencias vividas en relación al juego

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** tabla de bingo con formas de relieve del cuerpo humano, máquina extractora hecha de cualquier material, caja con elementos tridimensionales del cuerpo humano y de animales y cuerda fina.

### **Procedimiento**

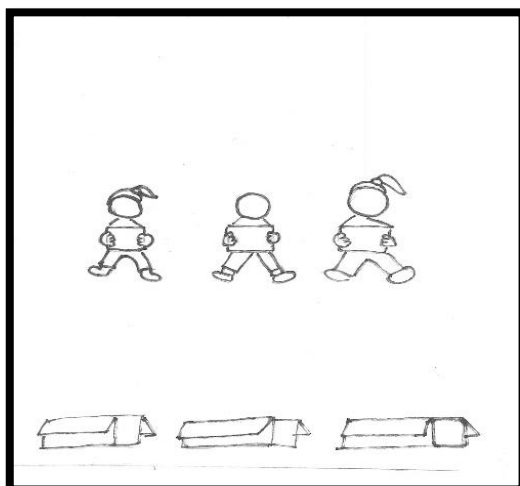
Se le entregará al niño con discapacidad visual una tabla la cual tendrá 6 formas con relieve de la partes del cuerpo, antes de que inicie el bingo se le presentará la tabla al niño y este tendrá que ir tocando para identificar las formas que tiene y sepa que partes del cuerpo humano debe ir a buscar. Posteriormente la maestra ubicará en el piso una cuerda fina, en dirección al niño, desde el inicio del recorrido hasta el final donde se encontrará la caja de cartón que contienen las partes del bingo. El niño tendrá que ir reptando por encima de esta cuerda. A medida que vaya avanzando el juego, el infante puede irse reptando con velocidad. La maestra también colocará en la caja partes del cuerpo humano pero confeccionadas de manera tridimensional para que el niño pueda identificarlas.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Repta con velocidad de reacción			



### **Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 3**

**Tema:** mi paracaídas.

**Objetivo:** fortalecer desplazamientos por líneas rectas al trasladar pelotas de pin pon sin dejarlas caer.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** paracaídas de cartón prensado para los bordes y fundas de plástico para la base, pelotas de pin pon, cesta, distintivos y cinta adhesiva.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán grupos de cuatro niños, a los cuales se les entregará sus distintivos y paracaídas, el grupo deberá trasladar cuatro pelotas de pin pon utilizando este elemento. Cada alumno deberá sujetar un extremo del paracaídas y se desplazarán sobre dos líneas rectas la cual estarán trazadas con cinta adhesiva en el piso. Para ello se colocará dos niños en la primera línea y dos niños en la segunda línea, en especie de columnas, cada columna de niños estará frente a frente. Cuando estén ubicados correctamente iniciarán a desplazarse sobre estas líneas rectas. Al llegar al final del recorrido depositarán las pelotas de pin pon en una cesta. Al

regresar nuevamente al punto de partida cada grupo podrán desplazarse con velocidad por el lado izquierdo. Harán dos recorridos en caso de que se les caiga alguna pelota de pin pon deberán volver al punto de partida. El juego terminará cuando cada grupo tenga en su cesta ocho pelotas de pin pon. Finalmente, los niños manifestarán sus experiencias en relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** paracaídas hecho de cartón prensado y fundas, pelotas de pin pon, cesta, cinta adhesiva y cuerda fina

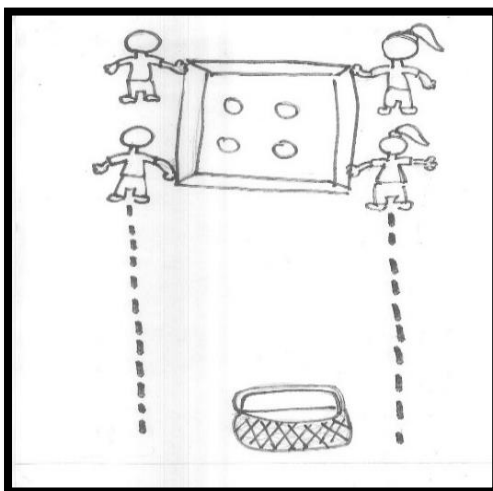
### **Procedimiento**

El grupo de cuatro personas en donde estará integrado el niño con discapacidad visual, se les entregará un paracaídas, pero únicamente trasladarán dos pelotas por cada recorrido, la maestra en vez de marcar la líneas rectas con cinta adhesiva, utilizará una cuerda fina por donde el niño con discapacidad visual podrán ir desplazándose, para esto es necesario que al niño se lo ubique en el último extremo del paracaídas, y así sea direccionada también con ayuda de sus compañero. Al regresar al punto de partida, los compañeros pueden tomarse de la mano ubicándolo al infante en medio del grupo.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Traslada pelotas de pin pon desplazándose por líneas rectas.			

### *Grafico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 4**

**Tema:** limpiando mi aulita.

**Objetivo:** Saltar a pies juntos una cuerda a 25 cm de altura

**Categoría:** juego competitivo.

**Materiales:** cinta adhesiva, cuerda y pelotas de papel.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios estiramiento y calentamiento. Se conformarán dos grupos y se le entregará a cada uno un distintivo. Separamos a los dos grupos y los ubicaremos en cada extremo del aula. Al frente de cada grupo ubicaremos una cuerda a dos metros de distancia en relación a cada equipo y a una altura de 25 cm con respecto al piso. La maestra colocará varias pelotas de papel detrás de las cuerdas que han sido ubicados. A la señal todos los niños deberán ir a buscar la mayor cantidad de pelotas de papel pero para llegar hasta ellas deberán saltar la cuerda, tomar la mayor cantidad de pelotas y regresar al punto de inicio saltando el obstáculo. El juego concluirá cuando no existe ninguna pelota de papel sobre el piso. Finalmente los niños relatan sus experiencias con respecto al juego

#### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** cinta adhesiva, cuerda, pelotas de papel y parlante.

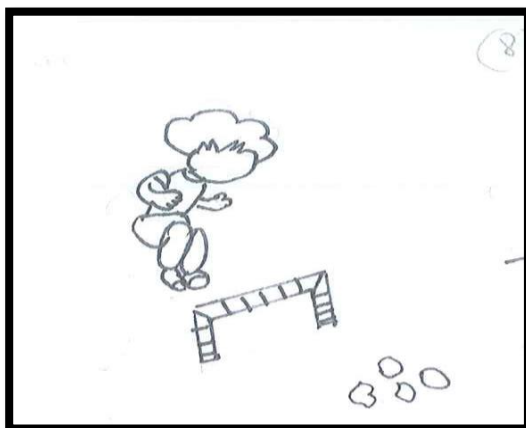
### **Procedimiento**

La maestra deberá colocar una soga de manera longitudinal desde el punto de inicio hasta el lugar en donde se encuentran las pelotas de papel y a una altura prudente para que el niño con discapacidad visual se vaya sujetado y que le sirva como apoyo para poder saltar el obstáculo.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta a pies juntos una cuerda a 25 cm de altura.			

### **Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N°5**

**Tema:** Somos unas vaquitas

### **Objetivos**

- Mantener la postura corporal sin perder el equilibrio.
- Trabajar fuerza y resistencia muscular en las extremidades.

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** máscaras de vaca, cartones, fotos de alimentos y objetos

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se les entregará a todos los niños unas máscaras de vacas para que en parejas adopten la posición cuadrúpeda y de frente a su compañero simulen que son vacas y están con hambre. La maestra deberá ubicar en medio de cada pareja una caja con fotos de alimentos y de objetos, entonces los estudiantes en esa posición deberán sacar solo las imágenes de alimentos. Al finalizar la actividad los niños mencionarán las experiencias con relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** máscaras de vaca, cartones, frutas y objetos

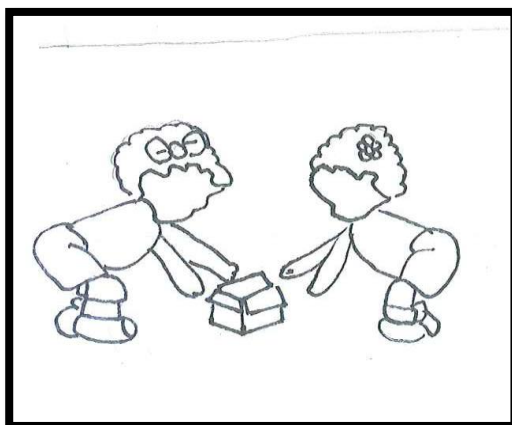
### **Procedimiento**

La pareja que estará integrada por el niño con discapacidad visual se les entregará una caja reemplazando las fotos por frutas y objetos reales. Antes de iniciar la actividad se le enseñará los elementos al niño para que se vaya familiarizando con los objetos y pueda sacar solo las frutas de la caja.

### **Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mantiene la postura corporal con equilibrio.</li><li>- Permanece en posición cuadrúpeda.</li></ul>			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 6**

**Tema:** las imitaciones.

#### **Objetivos**

- Saltar a un solo pie en línea recta sin perder el equilibrio.
- Mantener la postura corporal sin perder el equilibrio

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** aros de cualquier material, tarjetas con diferentes posturas corporales y cinta.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios estiramiento y calentamiento. Se formaran parejas y se colocará dos hileras de 10 aros respectivamente en el suelo (o los aros que sean necesarios dependiendo de la cantidad de niños). En la primera hilera de aros se colocarán a los niños y en la segunda hilera de aros se colocarán tarjetas con diferentes posturas simples del cuerpo. Aquí los niños tendrán que desplazarse desde la primera hilera uno detrás de otro saltando en un pie en línea recta sobre una cinta que estará pegada en el piso, hasta llegar al aro que se encuentra en la segunda hilera. Entre hilera e hilera habrá una distancia de un metro y medio. Al llegar al aro de la segunda hilera, los niños se encontrarán con algunas

tarjetas de posturas las cuales tendrán que imitar, el niño que imitará las posturas deberá ubicarse dentro del aro y su compañero lo ayudará desde afuera, las parejas deberán intercambiar roles luego de cada imitación. El juego terminará cuando los niños hayan imitado todas las posturas que se encontraban en la tarjeta. Finalmente los niños mencionarán sus experiencias en relación al juego.

### Variante

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** aros, cuerda y fotos de posturas corporales ocupando únicamente los brazos y las piernas

### **Procedimiento**

La maestra le pondrá al niño con discapacidad visual una manilla con algún tipo de sonido (cascabel) en la mano y pie derecho y una manilla cualquiera en la mano y brazo izquierdo.

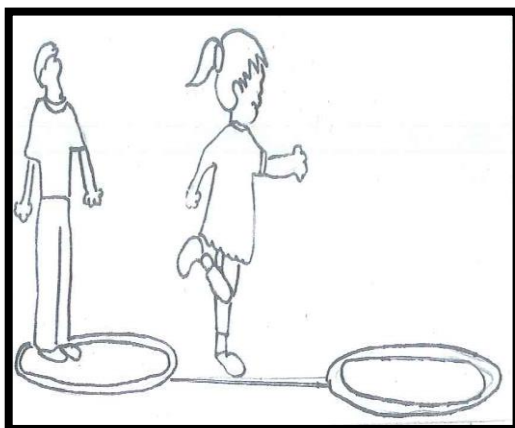
La maestra colocará una cuerda de manera longitudinal desde las primeras hileras hasta las segundas. Esta cuerda deberá estar ubicada a la altura del niño con la finalidad que esta puede irse sujetando y realizar saltos más precisos pero con ambos pies. Su compañero debe hacerlo primero y a un solo pie, luego podrá ayudar al niño con discapacidad visual a orientarse.

Cuando sea el turno del niño de imitar las posturas corporales, su compañero o la docente debería darle indicaciones de cómo ubicar los brazos o las piernas para conseguir las posturas, tomando como referencia las manillas que lleva puestas.

### **Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta a un solo pie en línea recta</li> <li>- Mantiene la postura corporal con equilibrio</li> </ul>			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 7**

**Tema:** mi baile en Hawái con Lilo y Stitch.

**Objetivo:** bailar con ritmo y coordinación

**Categoría:** juego musical

**Materiales:** parlante, música: He Mele No Lilo

<https://www.youtube.com/watch?v=yIwUjrvaXjM>, máscaras de Stitch y accesorios de Lilo.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios estiramiento calentamiento. Se formarán dos grupos uno de niños y otro de niñas, a los niños se les entregará unas máscaras del personaje Stitch y a las niñas accesorios del personaje de Lilo (coronas y faldas y manillas). Se les indicará algunos pasos básicos que se bailan en la música hawaiana para que los niños vayan practicando y bailen al ritmo de la música conjuntamente con la maestra. El juego concluirá cuando tanto la maestra como los niños logren bailar toda la canción con los pasos propuestos. Finalmente los niños contarán sus experiencias con relación al juego.

#### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual



**Materiales:** parlante, música: Lilo y Stitch - He Mele No Lilo, máscaras del personaje Stitch y accesorios sonoras del personaje de Lilo

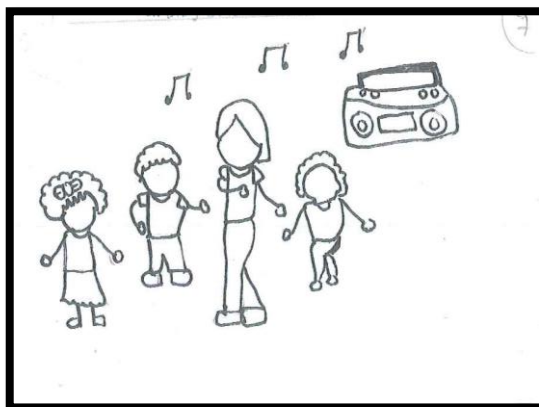
### **Procedimiento**

El baile se lo realizará en parejas y la docente mencionará e indicará los pasos que deberán hacer con la ayuda de un alumno. Al momento de ejecutar los pasos en parejas, el compañero deberá de servir de guía al niño con discapacidad visual para que este pueda realizar el baile con mayor facilidad.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Baila con ritmo y coordinación			

### **Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 8**

**Tema:** encestando el balón

**Objetivo:** saltar alternando los pies en línea recta

**Categoría:** juego competitivo

**Materiales:** distintivos, balones, cinta.

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se dividirá a los niños en dos equipos, se los formará en columnas y se les entregará sus respectivos distintivos. Delante de cada columna, se hará una línea ondulada utilizando cinta y al final de esta se ubicará una cesta. Los niños tendrán que ir saltando uno por uno sobre estas líneas con un balón en las manos y al final del recorrido lo depositaran en la cesta. El grupo que termine en menos tiempo la actividad será el ganador y el juego concluirá cuando todos los niños hayan saltado por las líneas. Finalmente los niños contarán sus experiencias con relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** distintivos, balones, cinta y soga fina.

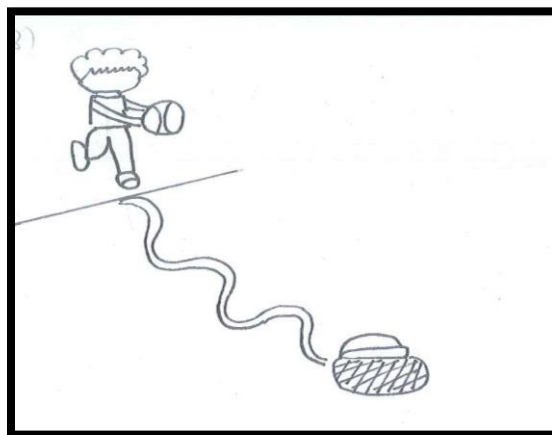
### **Procedimiento**

La maestra sustituirá la cinta por una soga fina para realizar la línea recta, esto con la finalidad de que el niño con discapacidad visual se vaya orientando en el recorrido. Un compañero se ubicará junto a la cesta con una sonaja (o cualquier instrumento que emita sonido) con el propósito de hacerla sonar y guiar al niño de manera adecuada para que deposite el balón dentro de la cesta.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta alternando los pies en línea recta			

### *Grafico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 9**

**Tema:** somos piratas.

**Objetivo:** realizar movimientos locomotores con fuerza y equilibrio.

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** parches, espadas de catón, gorros de cualquier material, insignias en forma de espadas parches y llaves, monedas hechas en fómix y cajas cerradas con un orificio en la parte posterior para que los niños puedan meter su manito y sacar las insignias indicadas

#### **Procedimiento**

Se iniciara la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se les entregará accesorios de piratas a todos los niños (espadas, parches, gorros).El recorrido constará de tres etapas, las cuales estarán delimitas en el piso con una cinta; en cada limitación estarán un cartón en donde se encontraran las insignias y otro elementos. En la primera etapa los niños tendrán que gatear hasta llegar a la segunda etapa, hay deberá sacar de la caja la insignia con forma de espada. En la segunda etapa los niños tendrán que ir saltando con ambos pies hasta llegar al límite de la tercera etapa, hay tendrán que sacar de la caja la insignia en forma de parche. Finalmente, en la tercera etapa tendrán que ir saltando alternando los pies hasta llegar a la línea marcada en el piso, hay conseguirá la última

insignia en forma de llave. Se les entregara una moneda de oro a los niños que lograron adquirir todas las insignias señaladas. El juego concluirá cuando todos los infantes hayan conseguido las insignias. Finalmente, los niños manifestarán sus experiencias en relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** parches, espadas de cartón, gorros de cualquier material, insignias en forma de espadas parches y llaves de tamaño grande, monedas hechas en fómix, cajas abiertas y sogas gruesas

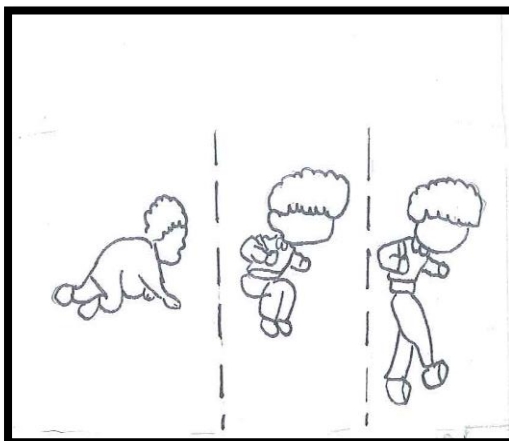
### **Procedimiento**

La maestra deberá delimitar el espacio por donde el niño con discapacidad visual realizara las actividades, para la primera actividad que corresponde al gateo, la docente puede utilizar dos tiras de sogas gruesas y ubicarlas con cinta adhesiva en el piso tanto en el costado derecho como izquierdo del niño para que el valla desplazándose en el medio de estas limitaciones. Para la segunda y tercera actividad que corresponde a saltos la maestra ubicará una soga en la parte izquierda y a una altura prudente con respecto al niño para que esta valla sujetándose y no pierda el equilibrio. Al inicio de cada actividad la maestra deberá orientarlo adecuadamente de cómo realizar el gateo y los saltos.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escala a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos locomotores con fuerza sin perder el equilibrio.			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 10**

**Tema:** me voy de pesca.

**Objetivo:** saltar a un solo pie en líneas rectas sin perder el equilibrio.

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** mantel de color azul, animales acuáticos, personas y objetos hechos de cartón prensado con aros grande, cañas de pescar hechas de palos o madera, cinta y ganchos grandes.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios estiramiento y calentamiento. Se formará a los niños en una fila, a la cuenta de tres, los niños tendrán que desplazarse a toda velocidad a recoger una caña de pescar que encontrarán dentro de un cartón y retomar la posición inicial. En frente de cada niño se realizara una línea recta utilizando la cinta y al final de esta se ubicará en el piso un pequeño mantel de plástico de color azul que simulará ser una pecera y ahí colocaremos muchos animales acuáticos, personas y objetos. El juego consistirá en que los niños deberán ir saltando aun solo pie por la línea recta y con su respectiva caña de pescar, al llegar a la pecera, deberán pescar solamente un animal acuático y regresar por la misma línea desplazándose a toda velocidad. Por lo tanto el niño tendrá que hacer varios

desplazamientos y saltos para que pueda obtener todos los animales acuáticos. El juego terminará cuando en la pecera de cada niño no queden animales acuáticos. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego.

**Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** mantel de color azul, animales acuáticos, personas y objetos hechos de cartón preñado, cañas de pescar hechas de palos o madera, ganchos, sogas finas e imanes

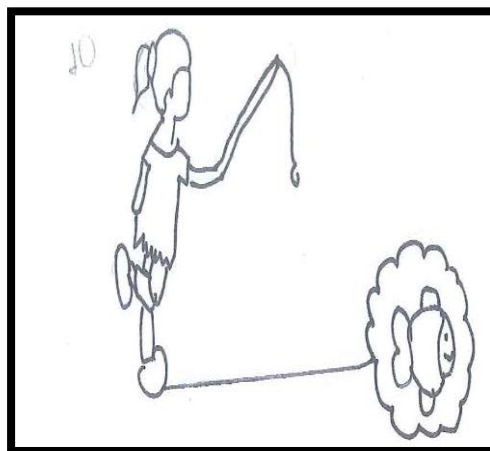
**Procedimiento**

Los desplazamientos y saltos se harán en parejas, para que el compañero guía al niño con discapacidad visual. Por otra parte en la caña de pescar, específicamente en el gancho se ubicará un pequeño imán, y en algunos peces otros imanes opuestos al que están ubicados en la caña de pescar para que esta puede atrapar peces con mayor facilidad.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta a un solo pie en líneas rectas sin perder el equilibrio.			

**Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 11**

**Tema:** la bolsa del canguro.

**Objetivo:** realizar desplazamientos en punta de pies sobre espacios amplios.

**Categoría:** juego competitivo

**Materiales:** fundas de plástico, orejas hechas de fómix de color café y cintas de tela para la cola.

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Posteriormente se les entregará a cada niño una funda de plástico que se la colocarán en el estómago, simulando que es la barriga de un canguro, también se les dará unas orejitas que se las pondrán en la cabeza. A cada niño se les pegará una cola en la parte inferior de su espalda, de unos 70 cm y entre ellos tendrán que irse pisando la cola e ir las colocando en la bolsa de canguro, teniendo en cuenta que los desplazamientos deben hacer en punta de pies. La actividad terminará cuando los niños no tengan ninguna cola pegada en su espalda. Finalmente los niños manifestarán sus experiencias vividas en el juego

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** fundas de plástico, orejas hechas de fómix de color café y cintas de tela para la cola que emita algún tipo de sonido.

### **Procedimiento**

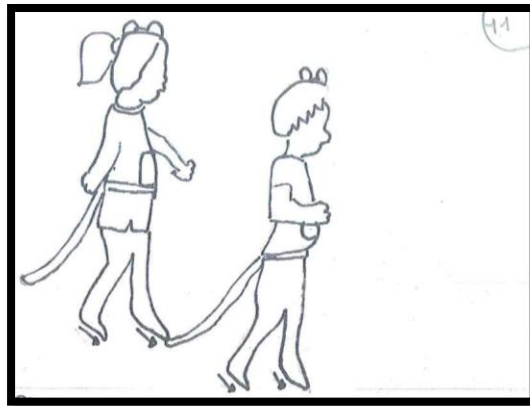
Para que el niño con discapacidad visual pueda pisar la cola de sus demás compañeros, la maestra deberá incorporar en la cola algún elemento que emita un tipo de sonido (campana pequeña o cascabel) y el niño pueda localizarla con facilidad. También puede darle algún tipo de instrumento como un bastón para que pueda irse percatando de los obstáculos. A si

mismo sus compañeros no deberán obstruir su camino para que él puede desplazarse en punta de pies con facilidad.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en punta de pies sobre espacios amplios.			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 12

**Tema:** los tomates voladores.

### Objetivos

- Lanzar tomates con precisión hacia una dirección terminada.
- Gatear en línea recta.

**Categoría:** juego competitivo

**Materiales:** tomates hechos de cartón prensado y forrados con fómix rojo, cinta masqui.

### Procedimiento



Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán dos grupos y cada uno se formará en fila, una detrás de otra. El grupo número uno será la primera fila, a la señal de la maestra deberán salir gateando por las líneas rectas que la maestra realizó con anterioridad sobre el piso. Aquí el grupo dos desde la posición en la que encuentran deberán lanzar los tomates con la finalidad de que toque a un integrante del grupo uno, en caso de hacerlo quedará descalificado. Al llegar al otro extremo del aula, los estudiantes que no fueron tocados por los tomates deberán volver al punto de inicio y repetir la actividad hasta que no quede ningún integrante del grupo uno.; luego los grupos intercambiarán roles y ganará el equipo que quemó más pronto a sus contrincantes. El juego concluirá cuando todos los estudiantes hayan gateado y quemado sus contrincantes. Finalmente los niños mencionarán las experiencias que vivieron mientras jugaban.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** tomates hechos de cartón prensado y fómix rojo, cinta masqui, cuerda fina.

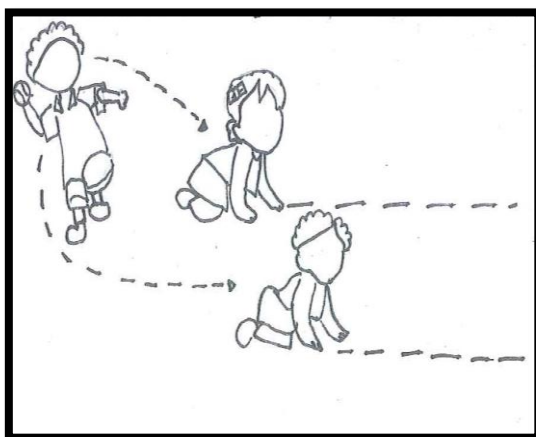
### **Procedimiento**

La maestra sustituirá la cinta, por una cuerda fina para realizar la línea recta por donde gatea en niño con discapacidad visual, esto con la finalidad de que se oriente en la dirección correcta. Al momento que le toque lanzar los tomates, todos los integrantes del equipo contrario deberán llevar algún elemento ruidoso que pueda guiar al niño con discapacidad visual en su lanzamiento.

### **Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanza tomates con precisión hacia una dirección terminada.</li> <li>- Gatea en línea recta.</li> </ul>			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 13**

**Tema:** la señora telaraña

**Objetivo:** gatear debajo de un espacio delimitado

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** lana, sillas, globos y pelotas de goma.

#### **Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se ubicará una telaraña hecha de lana la cuales se tejerá utilizando las parte superior de las sillas ( o cualquier otro elemento resistente), debajo de la telaraña se pondrá muchos globos de diferentes colores y pelotas de goma,. Los niños tendrán que ir gateando por debajo de la telaraña alejando los obstáculos que se le presente, el juego concluirá cuando todos los niños hayan gateado por debajo de la telaraña. Finalmente los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

#### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** lana y sillas.

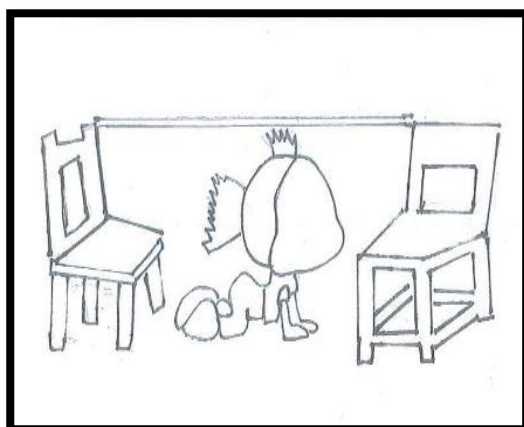
#### **Procedimiento**

La maestra deberá delimitar el espacio por donde el niño con discapacidad visual gateará, utilizando dos tiras de sogas gruesas para que el infante pueda desplazarse en medio de estas y evitar que se alga de la telaraña .La maestra deberá ayudarlo para que adopte la postura adecuada del gateo y se pueda cumplir el objetivo de la actividad.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Gatea debajo de un espacio delimitado			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### ACTIVIDAD N° 14

**Tema:** el lobo y los cerditos

**Objetivo:** realizar desplazamientos con velocidad de reacción

**Categoría:** juegos cooperativos

**Materiales:** vasos térmicos o plásticos, pinturas, papel adhesivo, colas, orejas de lobo y nariz de cerdito hechos de fómix.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán dos grupos, el grupo de los lobos y el grupo de los cerditos. A los lobos les estregaremos orejas y colas y a los cerditos una nariz. La maestra elaborará tres casas utilizando unos vasos desechables, estos vasos estarán pintados y con adhesivos de papel para que formen una apariencia de una casa real. Los cerditos se colorarán detrás de la primera casa y los lobos tendrán que soplar y soplar para derrumbar toda la casa; si logran hacerlo los cerditos tendrán que correr a la segunda casa y luego a la tercera, posteriormente los grupos intercambiarán los roles. El juego concluirá cuando todos los niños hayan cumplido el rol de cerdito y lobito. Finalmente, los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** vasos térmicos o plásticos, pinturas, papel adhesivo, colas, orejas de lobo y nariz de cerdito hechos de fómix.

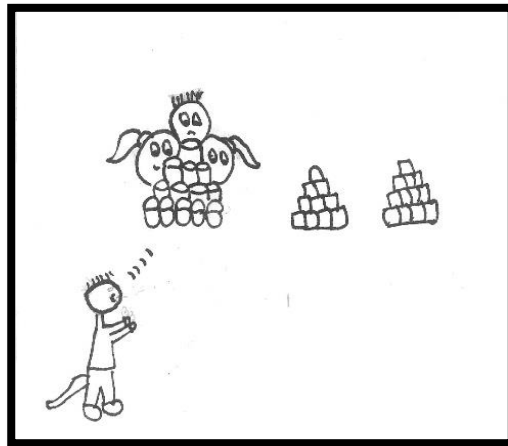
### **Procedimiento**

El grupo en donde está integrado el niño con discapacidad visual, deberá desplazarse de una casa a otras tomadas de la mano y ubicando al infante en medio del grupo, de la misma manera lo harán cuando deban soplar cada una de las casas.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con velocidad de reacción			

### **Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 15**

**Tema:** liberando a Nemo.

#### **Objetivos:**

- Realizar desplazamiento en línea recta
- Empuja con fuerza la botella utilizando las extremidades superiores

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** bolitas de gel, pescaditos de gel, recipientes de plástico, botellas de plástico, agua y cinta adhesiva.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se formarán parejas y la maestra deberá trazar las líneas rectas que sean necesarios sobre el piso. Se ubicará a las parejas en el punto de partida, proporcionándoles una botella de plástico pintada y llena de agua, dentro de esa botella se encontrarán bolitas de gel y un pescadito. Los niños tendrán que trasladar la botella desplazándose sobre las líneas marcadas y haciéndola rodar por el piso con sus manos, hasta situarse en el punto de llegada, ahí cada grupo tendrá que ubicar las bolitas de gel en un recipiente y el agua en otro hasta que puedan liberar al pescadito que

se encuentra dentro de la botella. El juego concluirá cuando las parejas obtengan su pescadito. Finalmente los alumnos comentarán sus experiencias en relación al juego

**Variante:**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** bolitas de gel, pescaditos de gel, recipientes de plástico, botellas de plástico, agua, cinta adhesiva y sogas finas.

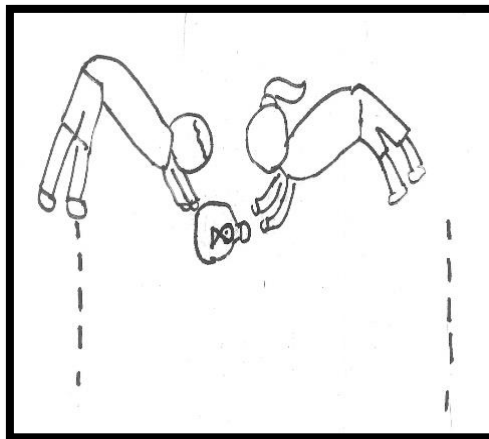
**Procedimiento**

La pareja en donde estará integrado el niño con discapacidad visual deberá ir halando la botella de plástico y los integrantes deberán ir tomados de las manos. Para esto la maestra ubicará dos tiras de sogas finas que estarán amarradas a la botella para que de este modo la vayan halando, y así mismo pegará en el camino una soga fina por donde el niño con discapacidad visual podrá ir desplazándose. Al llegar a final del recorrido el compañero deberá vaciar el agua en el recipiente, para que el niño con discapacidad visual pueda encontrar el pescadito.

**Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se desplaza en línea recta.</li><li>- Empuja con fuerza la botella utilizando las extremidades superiores</li></ul>			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 16**

**Tema:** mi perrito tiene hambre

**Objetivo:**

- Saltar a pies juntos en línea recta
- Lograr desplazarse es posición de cangrejo.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** cajas de cartón en forma de perritos, elástico, pinzas, de huesos hechos en fómix e insignias.

**Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Formaremos cuatro grupos en columnas y a cada uno se le entregará una insignia y una caja de cartón la cual tendrá la forma de un perrito. Luego se colgará a una altura prudente un elástico para cada grupo, del cual penderán tantos huesos como estudiantes existan en el grupo. El primer integrante del grupo deberá saltar para obtener el primero huesos de fómix, y así sucesivamente. Cuando los integrantes obtengan el hueso de fómix deberán desplazarse en posición de cangrejo hasta el final del recorrido donde se encontraba la cajita y ahí deberán

depositar el hueso. El juego concluirá cuando no quede ningún hueso colgado en la cuerda.

Finalmente los niños comentarán sus experiencias en relación al juego.

**Variante:**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** cajas de cartón en forma de perritos, elástico, cinta adhesiva, de huesos hechos en fómix, insignias y sogas finas.

**Procedimiento:**

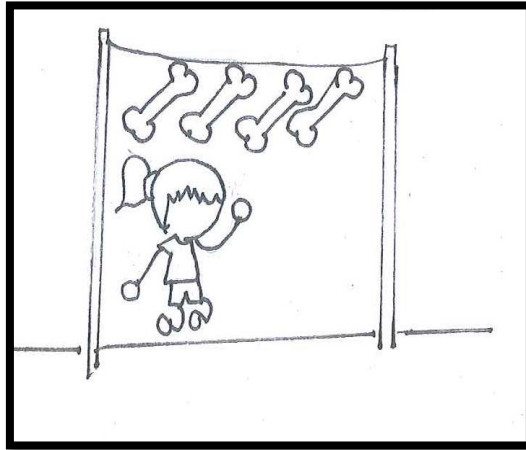
Para el grupo de alumnos en donde está integrado un niño con discapacidad visual se le marcará el camino con una soga fina pegada en el piso para que el niño pueda desplazarse sobre ella con seguridad. La docente reemplazará las pinzas por cinta adhesiva para colgar los huesos, esto para que al niño se le haga más fácil obtener el hueso. Al niño se lo ubicará primero de la columna, y los demás estudiantes lo guiarán para que pueda saltar justamente donde está el primer hueso, luego podrá desplazarse en posición de cangrejo por encima de la soga hasta el final del recorrido.

**Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escala a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"><li>- Salta con ambos pies manteniendo el equilibrio.</li><li>- Se desplaza en posición de cangrejo</li></ul>			



### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 17**

**Tema:** me voy de cosecha

**Objetivo:** lograr desplazarse en puntas de pies manteniendo la postura

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** árboles hechos en fómix, fotos de alimentos y objetos, canasta o recipientes, distintivos, cinta adhesiva y canastas o recipientes.

#### **Procedimiento**

Se inicia la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. La maestra conformará cinco grupos, les entregará los distintivo, una cesta a cada uno y se los formará en columna. Luego pegará con cinta adhesiva los cinco árboles en diferentes lugares. Cada árbol contendrá fotografías de alimentos (frutas, verduras) y las cuales estarán ligeramente pegados con cinta. La maestra dará la orden de que los arboles están listos y deben ir a cosechar solamente los alimentos. Para realizar esto, los integrantes de cada grupo deben ir saliendo uno por uno y desplazándose en puntas de pies, obtener el alimento y regresar en la

mima postura para ubicar la cosecha en la cesta. El juego concluirá cuando no exista ningún alimento en los árboles. Finalmente los niños contarán sus experiencias en relación al juego.

**Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** árboles hechos en fómix, alimentos y objetos hechos en fómix y con relieve, canasta o recipientes, distintivos y cinta adhesiva

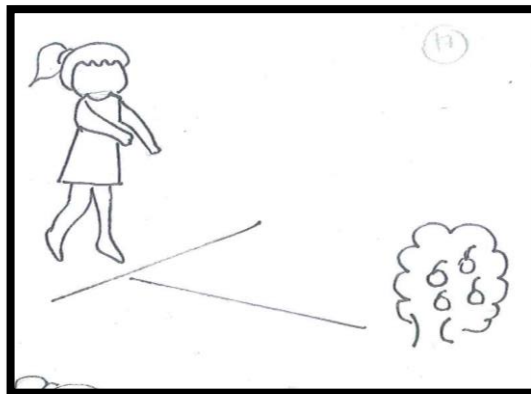
**Procedimiento**

Al grupo integrado por el estudiante con discapacidad visual se le dará un árbol con alimentos y objetos, pero tridimensionales y antes de comenzar la actividad se le llevará todos estos elementos al niño para que los vaya tocando y se familiarice con ellos, y a la hora de cosechar sepa cual tiene con alcanzar. Para que pueda desplazarse, la maestra ubicará una cuerda fina desde el punto de partida hasta donde está el árbol, entonces el niño con discapacidad visual irá en la dirección correcta.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza en punta de pies manteniendo la postura.			

**Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 18

**Tema:** los encostalados.

**Objetivo:** saltar a pies juntos dentro de un costal sin perder el equilibrio.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** saquillos pequeños, cinta y medallas hechas de fómix.

### **Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se les proporcionará a los niños un saquillo y se trazaré una línea en suelo que indicará el punto de partida y los niños tendrán que ir brincando hasta llegar a la meta y ahí se les otorgará una medalla hecha de fómix. Finalmente los niños contarán sus experiencias relacionadas con el juego.

### **Variante:**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** saquillos pequeños, cinta, medallas hechas de fómix y sujetadores de cualquier material

### **Procedimiento**

Al niño con discapacidad visual se le entregará un costal con un par de sujetadores que le servirán para que no se le caiga el costal, será importante que la maestra le ayude a ponérselo. Posteriormente se delimitará el espacio con dos sogas gruesa que estarán ubicadas de manera longitudinal desde el inicio del recorrido hasta el final, tanto al lado izquierdo como derecho del niño, y a una altura prudente para que el infante se vaya sujetando utilizando ambas manos, y realice los saltos de manera adecuada

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta a pies juntos dentro del costal manteniendo el equilibrio			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 19**

**Tema:** mi pequeño globo de agua.

**Objetivos:** reptar coordinando los movimientos del cuerpo en una dirección determinada

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** globos de carnaval llenos de agua, balde de plástico forrado en forma de elefante, e insignias distintivas.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Luego se conformarán dos grupos, se les entregará su respectivo distintivo y se los ubicará en dos columnas. La maestra ubicará en frente de cada grupo varios aros en línea recta, dejando un espacio entre estos de 60 cm y al final de estos aros se colocará el elefante. A cada integrante de los dos grupos se les entregará un globo de agua y para transportarlo hasta donde está el elefante, necesitarán ir reptando en medio de los aros sin tocarlos, al llegar al final del recorrido deberán depositar el agua dentro del elefante. El juego concluirá cuando todos los niños hayan transportado su globo de agua. Finalmente los niños comentarán sus experiencias en relación al juego.

**Variante:**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** globos de carnaval llenos de agua, balde de plástico forrado en forma de elefante, e insignias distintivas.

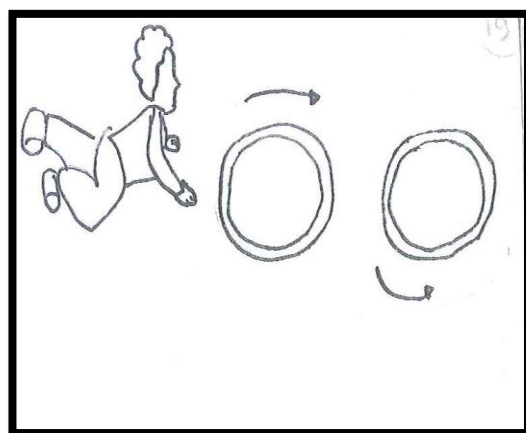
**Procedimiento**

El niño con discapacidad visual será el último de su grupo en transportar el globo, con la finalidad de que la maestra pueda separar más los aros y pegarlos con cinta sobre el piso, para que se pueda ir orientando en la dirección correcta tocando estos aros. Será fundamental que sus compañeros lo guíen durante el recorrido y al final para que pueda depositar el agua dentro del elefante.

**.Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Repta coordinando los movimientos del cuerpo movilizándose a una dirección determinada.			

**Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 20**

**Tema:** Jame 1, 2,3.

### **Objetivos:**

- Lograr desplazarse con velocidad y agilidad en espacios amplios
- Lanzar con fuerza el balón para derrumbar las tapillas

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** tapillas, balón, distintivos para los dos grupos.

### **Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán dos grupos: ositos - gatitos y a cada grupo se le entregará un distintivo. El grupo de los ositos será el grupo que tendrá que derrumbar con una pelota las 5 tapillas que estarán formadas en una columna, en cambio el grupo de los gatitos tendrá que quemar con la pelota a todos los ositos y evitar que estos armen las tapillas y griten Jame 1, 2,3; en caso de que los gatitos quemen a todos los ositos, será el turno de ellos para ser quemados y formar las tapillas. El juego concluirá cuando todos los participantes hayan derrumbado las tapillas y quemado a su contrincante. Finalmente los niños mencionarán las experiencias que vivieron al realizar el juego.

### **Variante:**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** tapillas, balón con cualquier tipo de sonido y distintivos.

### **Procedimiento**

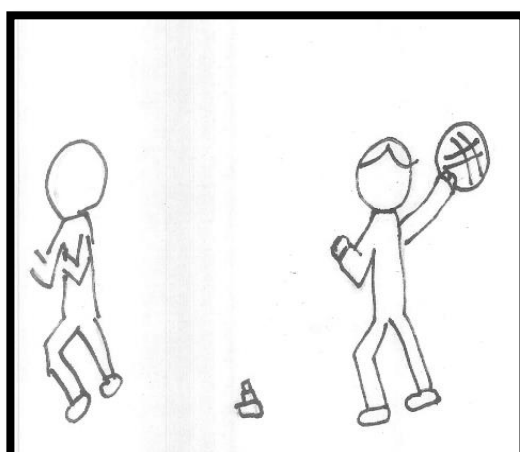
El juego se realizará en parejas y cogidos de la mano por lo tanto cuando él niño con discapacidad visual forme parte del grupo de los ositos, este irá con un compañero quien lo ayudara deslazándose con velocidad por el espacio, en caso de que quemen a un integrante de , el dúo quedará eliminado. También se incorporará cualquier sonido a la pelota para que

sirva como orientación. En cambio cuando el niño con discapacidad visual forma parte del grupo de los gatitos, todos lo demás integrantes deberán ir aplaudido por el salón para que cuando sea el momento de que queme, el niño pueda guiarse por el sonido de la palmadas.

### Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se desplaza con velocidad y agilidad en espacios amplios</li> <li>- Lanza con fuerza el balón para derrumbar los objetos.</li> </ul>			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### ACTIVIDAD N° 21

**Tema:** el laberinto.

**Objetivo:** marchar siguiendo una ruta y el ritmo de la música.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** láminas de cartón, insignias, USB, parlante, imágenes del espacio de la casa y de la escuela

## **Procedimiento**

Se iniciará la actividad entregándoles a los niños con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se formarán dos grupos y se les entregarán insignias. En cada grupo, los integrantes tendrán que ir sujetos con sus compañeros para formar una especie de tren y se los ubicará en el punto de partida. Por otro lado, en la clase se formará un laberinto utilizando cartón, este laberinto tendrá una entrada y dos caminos. En el primer camino la maestra incorporará imágenes relacionadas con la escuela (sillas, cuadernos, pupitres, pizarra) y en el otro camino imágenes de la casa (cocina, dormitorios, sala) esto con la finalidad que se vayan orientando en el espacio que están. Mientras recorren el laberinto, los niños deberán ir marchando y cantando la canción el trencito. Cuando los grupos lleguen al final del recorrido la maestra pregunta a los estudiantes que laberinto recorrieron: el de la casa o el de la escuela. El juego concluirá cuando cada grupo haya marchado por el laberinto. Finalmente los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

## **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** láminas de cartón, insignias, USB, parlante y elementos tridimensionales que representen el espacio de la casa y la escuela

## **Procedimiento**

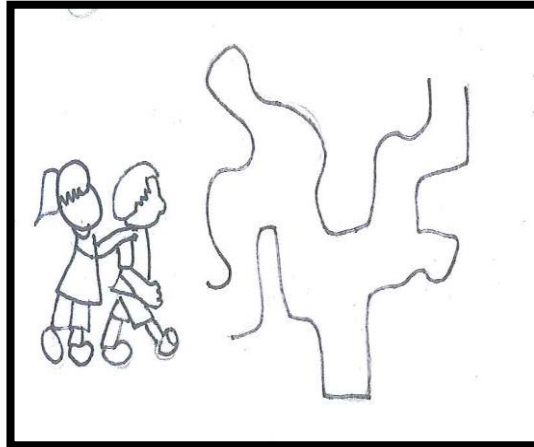
El integrante con discapacidad visual deberá ser ubicado en medio de la columna para que los demás alumnos los vayan guiando, así mismo la maestra reemplazará las fotos por elementos tridimensionales que el niño ira tocando, con la finalidad de que tenga conciencia acerca del espacio en el que se encuentra.



## Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Marcha siguiendo una ruta al ritmo de la música			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 22

**Tema:** mi bebe está enfermo

### Objetivos

- Lograr desplazarse coordinadamente sobre diferentes líneas manteniendo el equilibrio.
- Saltar con ambos pies una cuerda a 20 cm de altura.

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** muñecos o bebés de juguete camillas hechas de cartón y fundas de plástico, cinta de cuatro colores diferentes y maquetas de hospital hechas de cartón.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se formará grupos de cuatro integrantes y se les entregará un distintivo. Ubicaremos en el piso líneas con cinta de diferente color (amarillo, azul rojo y blanco) haciendo ocho líneas de cintas en total: dos

azules, dos rojas, dos amarillas y dos blancas. Las líneas tendrán un largo de 1m y entre línea y línea del mismo color habrá una distancia de 60 cm, posteriormente a cada grupo se le entregará un bebé y se les dirá que está enfermo, se les dará la indicación de que el bebé tiene que ser trasladado al hospital y para eso deben pasar por uno de los 4 pares de líneas que están el piso. Cada grupo pasará por un par de líneas diferente y se ubicará al bebé en una camilla que estará hecha con bordes de cartón y la base con funda de plástico. El grupo tendrá que sujetar la camilla de cada extremo para poder llevar al bebé sin salirse de las líneas. Los dos niños del extremo derecho irán por la primera línea y los dos niños del extremo izquierdo sobre la segunda línea sin soltar la camilla. El recorrido tendrá un obstáculo y para pasarlo los niños tendrán que saltar sobre una cuerda que estará colgada a unos 20 cm con respecto al piso. Al llegar al punto final los niños se encontraran con un pequeño hospital hecho de cartón. Finalmente los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** muñecos o bebés de juguete, camillas hechas de cartón y fundas de plástico, sogas de cuatro colores diferentes y maquetas de hospital hechas de cartón.

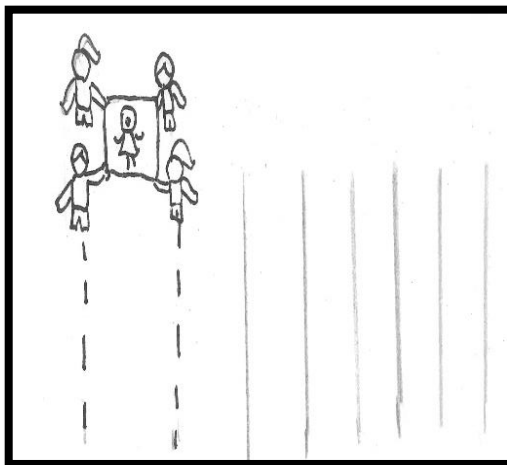
### **Procedimiento**

La maestra deberá estar atenta para ubicar al niño con discapacidad visual en el último extremo y poner una soga gruesa de manera longitudinal en la parte derecha del niño a una altura prudente para que le sirva de apoyo al momento de saltar. Así mismo deberá reemplazar las cintas de colores por sogas finas de colores, para que niño con discapacidad visual pueda desplazarse por encima de estas con seguridad. Será esencial que cuando el niño está cerca del obstáculo sus compañeros y la maestra le indiquen y pueda saltar en el momento exacto.

## Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se desplaza coordinadamente sobre diferentes líneas manteniendo el equilibrio.</li><li>- Saltar con ambos pies una cuerda a 20 cm de altura.</li></ul>			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 23

**Tema:** rompe la piñata

**Objetivo:** saltar a pies juntos una cuerda a 25 cm

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** cuerda y piñata.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se pedirá a los niños que se formen en una fila, mientras trato la maestra ubicará tres cuerdas de manera horizontal desde un extremo al otro de aula, con una distancia de 2 metros entre ellas y a una altura de

25cm con respecto al piso. Al final de la última cuerda la maestra ubicará tantas piñatas como niños existan en el salón y las puede llenar de algunas golosinas y juegos. El objetivo es que los niños vayan saltando estas cuerdas para poder conseguir la piñata y retornar de igual manera saltando por estos obstáculos. El juego concluirá cuando todos los niños hayan obtenido su piñata .Finalmente los niños relatarán sus experiencias en relación al juego.

### Variante

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** cuerda y piñata.

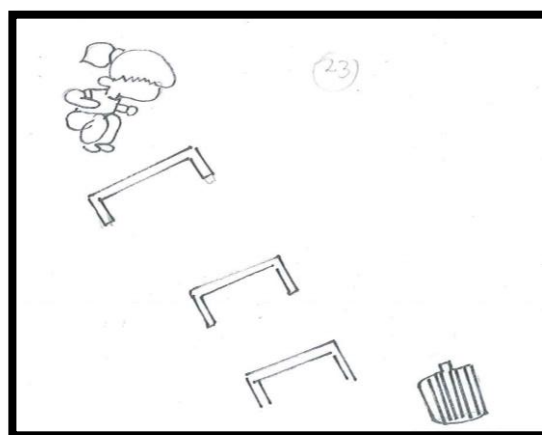
### **Procedimiento**

El juego se realizara en parejas y los niños tendrán que ir tomados de la mano, esto con la finalidad de que el niño con discapacidad visual sea guiado por su compañero durante la actividad. Será necesario que antes de iniciar el juego, la maestra haga realizar algunos saltos a los niños con discapacidad visual, esto con el objetivo de que se valla familiarizando con el juego y adquiera seguridad.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta a pies juntos una cuerda a 25 cm			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 24**

**Tema:** corre que te quemó.

### **Objetivos**

- Lograr desplazarse con velocidad esquivando la pelota.
- Lanzar con fuerza y precisión el balón hacia un objetivo determinado.

**Categoría:** juego motor.

**Materiales:** pelota, cinta adhesiva y distintivos

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se delimitará el espacio y se realizarán dos líneas paralelas, separadas entre sí por unos 3 metros, también se dividirá a los niños en dos grupos: verdes y azules y se les entregará un distintivo. El grupo verde se ubicará dentro de las dos líneas paralelas y el equipo azul se dividirá en dos subgrupos y deberán ubicar detrás de las líneas paralelas. La finalidad es que el equipo azul quemara utilizando un balón a todos los integrantes del equipo verde desplazándose en dirección de las líneas. Si uno de los niños del equipo verde recibe la pelota sin que botee, acumulará una vida. Después que el equipo azul quemara a todos los integrantes del equipo verde, intercambiarán roles. El juego concluirá cuando todos los niños hayan cumplido la función de quemar y ser quemados. Finalmente los niños hablarán acerca de las experiencias que vivieron cuando estaban jugando.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** pelota sonora cuerda fina, distintivos y manillas sonoras.

### **Procedimiento**

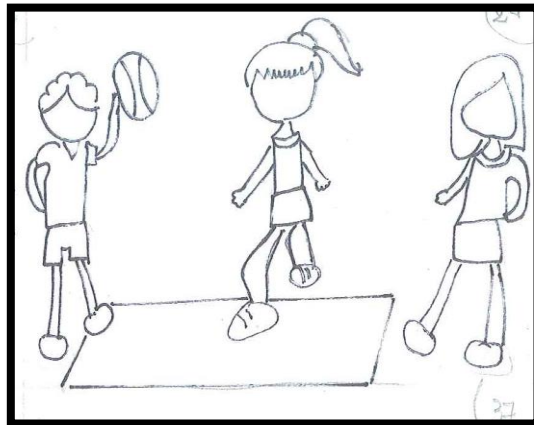
Cuando sea el turno del niño con discapacidad de quemar, la maestra deberá realizar las delimitaciones de las líneas con dos cuerdas finas para que el estudiante se vaya desplazando

con seguridad sobre estas, también se les colocará manillas sonoras a los integrantes del equipo contrario para que el niño se vaya orientando con el sonido. Cuando sea el turno de que lo quemen, su equipo se agrupara en parejas, y su compañero cumplirá la función de guiarlo, a su vez la maestra deberá incorporar algún tipo de sonido a la pelota, para que el estudiante con discapacidad visual puede evadirla.

### Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se desplaza con velocidad y esquiva la pelota</li> <li>- Lanza con fuerza y precisión el balón hacia un objetivo determinado</li> </ul>			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### ACTIVIDAD N° 25

**Tema:** vistiendo a mi muñeco

**Objetivo:** lograr desplazarse con velocidad en línea recta

**Categoría:** juego cooperativo.

**Materiales:** cajas, cintas adhesivas, muñecos, ropa, accesorios y distintivos

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se formaran 4 grupos y se les entregará un distintivo. La maestra señalará 4 líneas con cinta adhesiva para que los grupos se desplacen sobre ellas. Los equipos se formarán en columnas, se ubicarán en el punto de partida y se les entregará un muñeco desnudo. A la señal el primer integrante de cada grupo tendrá que desplazarse con velocidad por cada una de las líneas y al final de estas se encontrarán unas cajas con ropa y accesorios que le servirán para vestir a los muñecos. Cada integrante podrá obtener una sola pieza y tendrá que volver por la misma línea a toda velocidad. Los niños podrán vestir al muñeco cuando obtengan todos los elementos de la caja. El juego concluirá cuando todos los muñecos estén vestidos y con sus respectivos accesorios. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** cajas, cintas adhesivas, muñecos, ropa, accesorios y distintivos

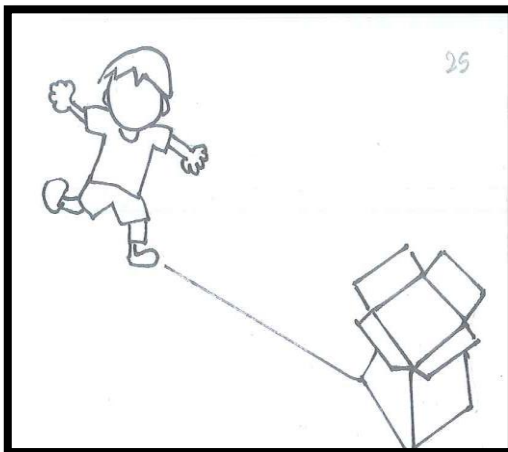
### **Procedimiento**

El niños con discapacidad visual deberá realizar su desplazamiento hasta la caja tomado de la mano de un compañero, para que este lo guíe durante todo el recorrido. De regreso al punto de partida y ya con su ropa o accesorio, el niño podrá hacerlo sin ayuda y desplazarse a su propio ritmo, por otro lado el resto del grupo deberá aplaudir para orientar a su compañero y este valla en la dirección correcta.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Logra desplazarse con velocidad en línea recta.			

### **Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 26**

**Tema:** las estatuas musicales

#### **Objetivos:**

- Mantener la postural corporal sin perder el equilibrio.
- Coordinar los movimientos con el ritmo de la música

**Categoría:** juego musical.

**Materiales:** parlante, máscaras de calaveras y la canción: “Las calaveras salen de su tumba” <https://www.youtube.com/watch?v=uj6qTdezyNA>

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. La maestra le enseñará a los niños algunos pasos básicos que tiene la coreografía de la canción: “las calaveras salen de su tumba”. Luego de que los niños hayan aprendido la coreografía la maestra reproducirá la canción y los niños bailar al ritmo de la música. En el momento que la maestra pare la canción los niños deberán quedarse como estatuas y no moverse, en caso de que un niño pierde el equilibrio y se mueva quedará fuera del juego. Finalmente los niños contarán sus experiencias con respecto al juego.

#### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.



**Materiales:** parlante, máscaras de calaveras y la canción: “Las calaveras salen de su tumba”

### **Procedimiento**

La maestra deberá ir mencionando los pasos en voz alta y adaptando la coreografía original a pasos simples que requieran únicamente de la utilización de la cabeza y las extremidades, por lo tanto deberá colocar a todos los niños 4 manillas, dos sonoras y dos sencillas. Las manillas sonoras se las colocarán en la mano y tobillo derecho y las manillas simples en la mano y tobillo izquierdo, esto con la finalidad que cuando la maestra mencione los pasos (levantamos la mano con la manilla sonora) el niño con discapacidad visual pueda irse guiando. Cuando empiece la canción y llegue la parte en que deben quedarse como estatuas, en caso de que el niño con discapacidad visual se mueva, no saldrá del juego y seguirá intentado mantener el equilibrio.

### **Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantiene la postural corporal sin perder el equilibrio</li> <li>- Coordina los movimientos con el ritmo de la música</li> </ul>			

### **Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 27**

**Tema:** las ranitas saltarinas

**Objetivo:** saltar a pies juntos en línea recta.

**Categoría:** juego motor.

**Materiales:** máscaras de rana, hojas verdes hechas en fómix y distintivos

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán 4 grupos, se ubicará a cada uno en columnas y se les entregará su respectivo distintivo. La maestra realizará 4 caminos utilizando las hojas verdes por donde los niños deberán ir saltando. Se ubicará a los grupos en el punto de partida, y cada integrante deberá ir saltando hasta llegar al final del recorrido, Ahí se encontrarán con algunas máscaras de rana, las cuales deberán ponérsela para regresar nuevamente al inicio saltando por el camino, para que el siguiente niño puede realizar la actividad. El juego concluirá cuando cada niño tenga puesta su máscara de rana. Finalmente los niños contarán sus experiencias con respecto al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** máscara de rana y hojas verdes hechas en fómix

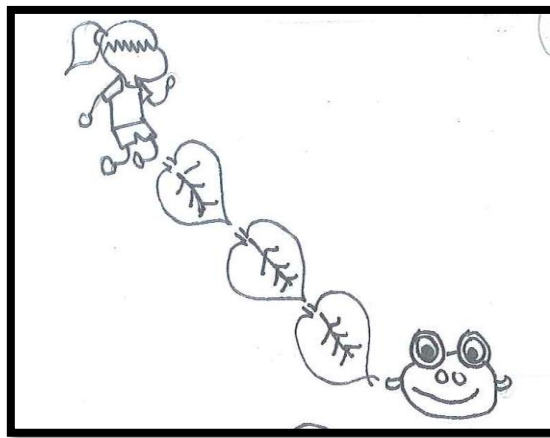
### **Procedimiento**

El camino por donde saltarán el grupo que está integrado por el niño con discapacidad visual deberá contener hojas de fómix mucho más grande con la finalidad de que el niño no se salga del camino. De igual manera el primer recordó en altas que se hasta llegar a donde se encuentran las máscaras de fómix, lo podrá hacer sujetando la mano de un compañero, ya de regreso lo podrá hacer solo y su propio ritmo

## Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con ambos pies en línea recta.			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 28

**Tema:** mis pollitos

**Objetivo:** lograr desplazarse con velocidad sobre líneas zig zag

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** pollitos hecho en fómix, cajas de cartón que tenga la forma de una gallina, cinta masqui, distintivos y cestas.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán 4 grupos, se ubicará a cada uno en columnas y se les entregará los distintivos y una caja de cartón en forma de gallina. La maestra deberá formar 4 líneas zig zag en el suelo, por dónde los niños tendrán que desplazarse; al final del recorrido se colocará una cesta con pollitos de

fómix. Se ubicará a los grupos en el punto de partida, y cada integrante deberá ir desplazándose con velocidad sobre las líneas hasta llegar al final, ahí deberá obtener un pollito de la cesta y regresar nuevamente por las líneas para depositar el pollito en la caja de gallina. El juego concluirá cuando no exista ningún pollito en las cestas. Finalmente los niños contarán sus experiencias con respecto al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** pollitos hecho en fómix, cajas de cartón que tenga la forma de una gallina, cinta masqui, cuerda fina, distintivos y cestas.

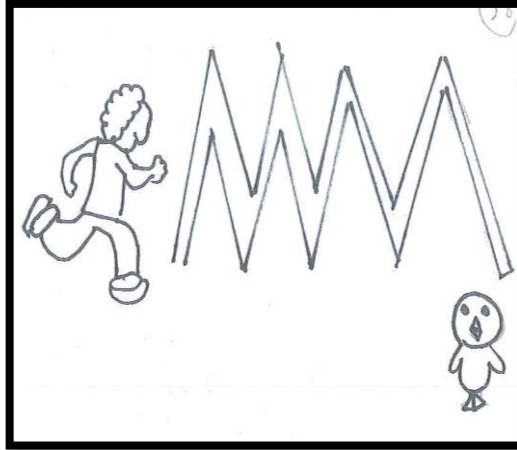
### **Procedimiento**

La línea zig zag por donde se desplazará el grupo que está integrado por el estudiante con discapacidad visual deberá se marcada con una soga fina para que el niño pueda irse orientando. Antes de iniciar la actividad, la maestra puede hacer que el niño se desplace sobre esta línea para que se valla familiarizando con el juego y adquiera seguridad, y ya cuando empiece la actividad lo haga de lo mejor posible, y en qué caso de ser necesario, también se le puede asignar un compañero que le irá sosteniendo la mano, solo en el primer recorrido (del punto de inicio hasta la cesta).

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza con velocidad sobre líneas zigzag.			

### **Gráfico demostrativo**



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 29**

**Tema:** tingo tingo tango

**Objetivo:** realizar desplazamiento en cuclillas sobre espacios circulares

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** pelota y pañuelo

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se ubicara a todos los estudiantes sentados en un círculo, y se colocará a un niño en el centro. El infante que estará en centro del círculo se vendará los ojos con un pañuelo e ira diciendo tingo tingo tingo, mientras tanto cada estudiante del circulo deberán ir cogiendo la pelota y con esta irse desplazándose en cuclillas alrededor de sus compañeros, volver a su sitio y deberá sentarse para pasar la pelota al siguiente compañero y repita la actividad. Cuando se diga tango el estudiante que se quedó con la pelota saldrá del juego y pagará un aprenda, es importante que el niño que está ubicado en el centro del círculo vaya rotando con sus demás compañeros Al concluir la actividad deberán realizar alguna penitencia. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con relación al juego.

#### **Variante:**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** pelota, pañuelo y cuerda fina.

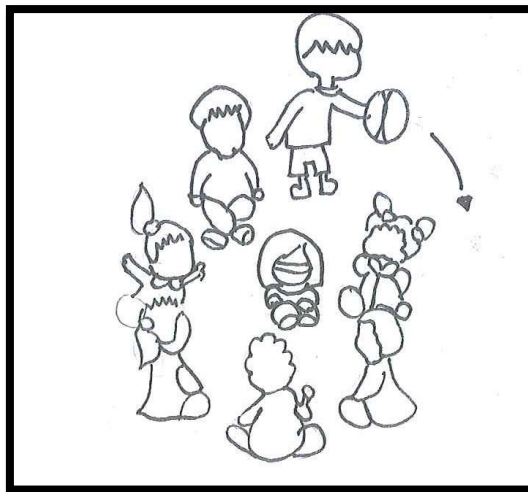
### **Procedimiento**

La maestra ubicará alrededor del círculo de los alumnos una cuerda fina, con la finalidad de que el niño con discapacidad visual se desplace sobre esta. Es importante que los compañeros que se sientan junto a él, en el círculo, le avisen el lugar en donde debe ubicar nuevamente.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplace en cuclillas sobre espacios circulares			

### **Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 30**

**Tema:** somos unos bomberos

#### **Objetivos:**

- Fortalecer desplazamientos en posición de cangrejo sobre líneas rectas.
- Subir y bajar de una silla sin perder el equilibrio

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** arboles de fómix, imágenes de gatitos, sillas pequeñas, cinta distintivos y cascos de bomberos hechos en fómix.

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán 3 grupos, se les pedirá que se ubiquen en columna y se les entregará sus respectivos distintivos y cascos. Cada grupo se pondrá en el punto de inicio y frente a ellos habrá una línea recta hecha de cinta adhesiva, al final de esta línea se encontrarán con un árbol pegado en pared con imágenes de gatitos y una silla. Pare que los gatitos sean rescatados los pequeños bomberos deberán desplazarse adoptando la posición de cangrejo, uno por uno, por la línea hasta llegar al árbol y alcanzar únicamente un gatito subiendo en una silla. Luego de obtener el gatito deberán de volver por la línea desplazándose con velocidad. El juego concluirá cuando no exista ningún gatito en el árbol. Finalmente, los niños relatarán sus experiencias con relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** árboles de fómix, gatitos hechos en fómix con relieve, sillas pequeñas, cinta distintivos y cascos de bomberos hechos en fómix.

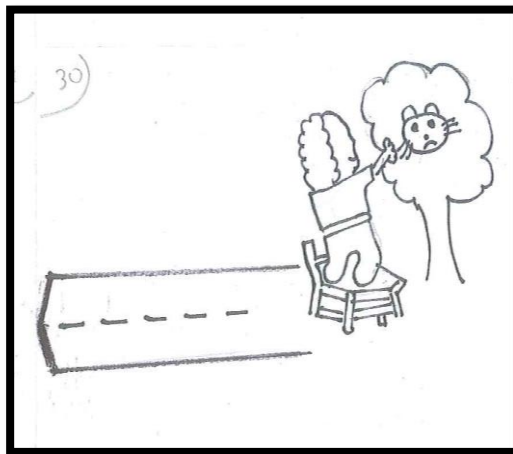
### **Procedimiento**

La maestra deberá sustituirá la cinta por una soga fina para realizar la línea recta, y lo hará únicamente al grupo en donde esté integrado el niño con discapacidad visual, reemplazando también las fotos por gatitos hechos con relieve , con la finalidad de que el niños se vaya orientando. Un compañero lo sujetara de la mano para ayudarlo a subir y bajar de la silla.

## Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se desplaza en posición de cangrejo sobre líneas rectas.</li><li>- Sube y baja de una silla sin perder el equilibrio</li></ul>			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 31

**Tema:** buscando mi mascarilla

**Objetivo:** saltar en un solo pie sin perder el equilibrio sobre líneas zig zag

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** mascarillas hechas en fómix, distintivos, cinta, caja de cartón.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán 4 grupos, se les pedirá que se ubiquen en columna y se les entregará sus respectivos distintivos.

Cada grupo se pondrá en el punto de inicio y frente a ellos habrá una línea zig zag hecha



de cinta adhesiva, por la cual tendrán que ir saltando hasta llegar a una caja que contendrá en su interior muchas pelotitas de papel y varias mascarillas. Los niños tendrán que ir saltando uno por uno, al llegar a la caja buscarán la mascarilla se la colocarán y el retorno al punto inicial lo harán saltando por la misma línea. El juego concluirá cuando no exista ninguna mascarilla en la caja. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con relación al juego.

### **Variante**

Adaptación para niños con discapacidad visual.

**Materiales:** mascarillas hechas en fómix, distintivos, cinta, caja de cartón y cuerda fina.

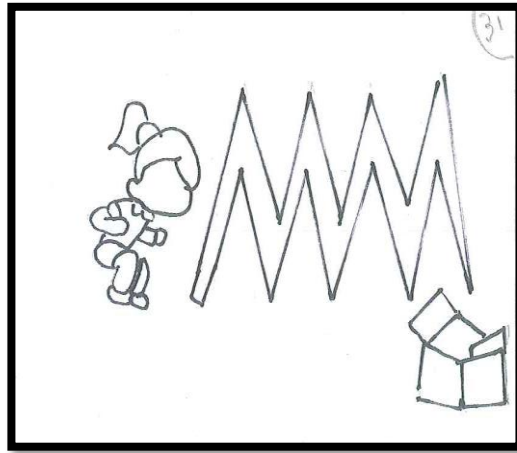
### **Procedimiento**

La maestra deberá sustituir la cinta por una soga fina para realizar la línea zig zag, y lo hará únicamente al grupo en donde esté integrado el niño con discapacidad visual, con la finalidad que vaya realizando los saltos por encima de esta cuerda. Al realizar el primer recorrido (desde el punto de inicio hasta la caja) un compañero del equipo lo sujetará de la mano para realizar los saltos. De regreso deberá realizar la actividad sin ayuda de su compañero.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en un solo pie sin perder el equilibrio sobre líneas zig zag			

## **Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 32**

**Tema:** mis biberones

**Objetivo:** gatear dentro de espacios delimitados.

**Categoría:** juego competitivo

**Materiales:** botellas de plástico pequeñas forradas en forma de biberón, cinta masqui y distintivos.

### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. Se conformarán dos grupos y se les dará sus respectivos distintivos. Se les pedirá que se ubiquen en columnas en el punto de partida. La maestra trazará un camino para cada grupo a través de dos líneas con cinta masqui y entre las líneas habrá una distancia de 1m. La finalidad es que se formen dos caminos y los niños vayan gateando dentro de este espacio. Al final del recorrido la maestra colocará un biberón y el niño que llegue antes será el que se quede con el biberón, por cada pareja de contrincantes habrá un biberón. De regreso tiene que hacerlo gateando por el mismo camino y para cederle el paso a su próximo compañero deberá darle la mano. El

equipo ganador será el que obtengas más biberones. Finalmente los niños nos relatarán sus experiencias con relación al juego.

### **Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** botellas de plástico pequeñas forradas en forma de biberón, cintamasqui, cuerda gruesa y distintivos.

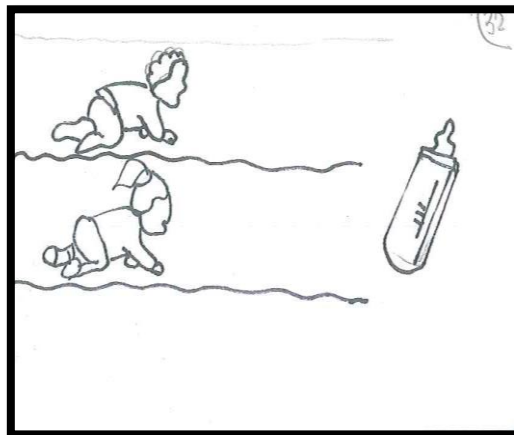
### **Procedimiento:**

La maestra reemplazará la cinta por varias cuerdas gruesas para formar los caminos, esto con la finalidad de que el niño con discapacidad visual pueda ir tocando la cuerda y irse orientando sin salirse del camino. Es importante que antes de iniciar el juego la maestra practique un poco con el niño para que se valla familiarizando con la actividad y se logre el objetivo.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Gatea dentro de espacios delimitados.			

### ***Gráfico demostrativo***



**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 33**

**Tema:** la mochila está pesada.

**Objetivo:** saltar a pies juntos en distintos tipos de líneas.

**Categoría:** juego motor.

**Materiales:** cinta masqui, mochilas hechas de cartón y pelotas de pin pon.

#### **Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. La maestra hará 3 tipos de líneas sobre el piso (rectas, zigzag y onduladas) utilizando cinta masqui con una longitud de 2 m cada una y una distancia de 1m entre cada línea. Se formará a toda los estudiantes en columna y todos irán saltando uno de tras de otro sobre las líneas puesta en el piso. A cada estudiante se le otorgará un cartón que simule la forma de una mochila y en su interior pelotitas de pin pon. A esta mochila se le pondrá unos elásticos para que los estudiantes se la cuelguen en la espalda. La idea es que con cada salto las pelotitas vayan saliendo de la mochila, para ello esta deberá tener un gran agujero en la parte superior. El juego concluirá cuando lleguen al final de la última línea y con el menor número de pelotas. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego.

#### **Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** cinta masqui, mochilas hechas de cartón y pelotas de pin pon.

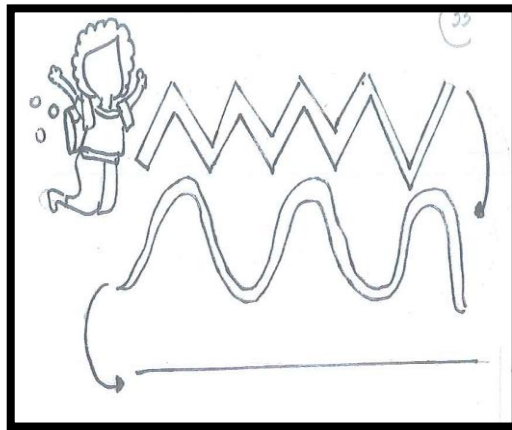
#### **Procedimiento**

Los saltos se realizarán en parejas desde el principio hasta el final del recorrido, esto con la finalidad de que el niño con discapacidad visual sea guiado por su compañero y se sustituirá las cinta, por una cuerda fina para hacer la líneas, ya que ayudará mucho para que el niño realice sus saltos en dirección a las líneas marcadas en el piso.

## Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta con pies juntos en distintos tipos de líneas.			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 34

**Tema:** encontrando mis zapatos.

### Objetivos:

- Reptar en espacios amplios.
- Saltar a pies junto sobre un elástico

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** elástico.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de estiramiento y calentamiento. La maestra ubicará a todos los niños en una fila y se les pedirá que se saquen los zapatos, la maestra pondrá todos los zapatos de los niños al otro extremo de aula y los dispersará. Se colocará un elástico de manera horizontal desde un extremo a otro del aula y a una distancia de 60 cm con respecto

los zapatos y a una altura de 25 cm en relación al suelo. La idea es que los niños repten para llegar hasta el elástico y saltar sobre este para encontrar sus zapatos. Los niños regresarán al punto inicial con sus zapatos puestos y superando el obstáculo del elástico. El juego concluirá cuando todos los niños tengan puestos sus zapatos. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego

### **Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** soga gruesa, cascabel y elástico

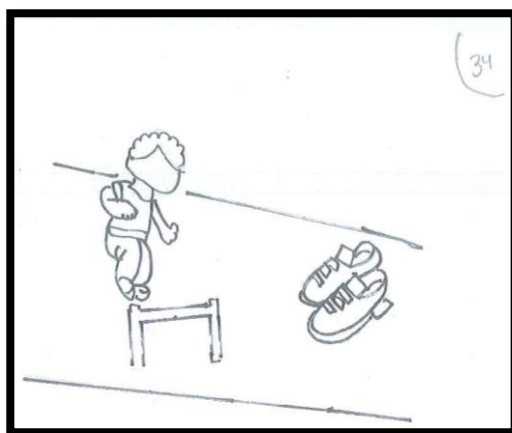
### **Procedimiento**

La maestra pondrá en los zapatos del niño con discapacidad visual unos chinescos para que el sonido de estos lo orienten en la búsqueda. Así mismo delimitará el espacio en donde ubicará los zapatos con una soga gruesa para que el niño pueda ir reptando sobre ella. Será necesario que se ubique al niño con discapacidad visual en el primer puesto de la fila y a la parte derecha se colocará una soga gruesa de manera longitudinal desde el punto de partida hasta donde están ubicados los zapatos. Se la colgará a una altura prudente para que el niño se sujete de esta para poder realizare el salto con mayor seguridad.

### **Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repta en espacios amplios.</li> <li>- Salta con ambos pies sobre un elástico.</li> </ul>			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 35**

**Tema:** capitán manda

**Objetivos:** saltar en un solo pie sobre líneas rectas sin perder el equilibrio.

**Categoría:** juego tradicional

**Materiales:** sombreros de capitanes, cintas masqui, distintivos, cajas, objetos.

#### **Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con ejercicios de respiración y relajación. Se ubicará a los niños en el punto de partida y se los formará en fila. La maestra hará tantas líneas rectas como niños existían en el salón, entre línea y línea habrá una distancia 70cm y al final de estas líneas se ubicarán varias cajas con muchos objetos. La maestra dirá “capitán manda a traer” cualquier objetos que estén en las cajas y los niños tendrán que ir saltando por encima de la líneas en un solo pies hasta recoger el objeto que la maestra pidió y regresar al punto de inicio saltando por la misma línea. El juego concluirá cuando los niños hayan ido a buscar todos los objetos mencionados por la maestra. Finalmente los infantes mencionarán sus experiencias con respecto al juego

#### **Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** sombreros de capitanes, cintas masqui, distintivos, cajas, objetos y sogas gruesa

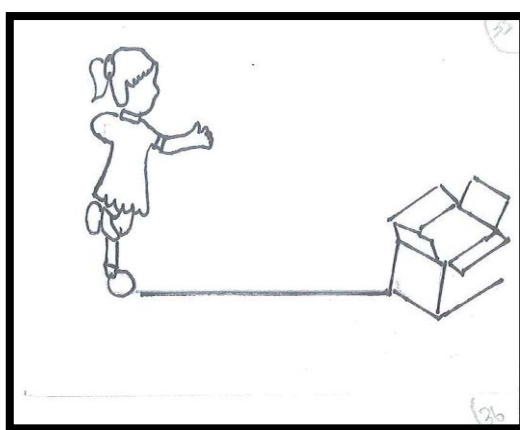
### **Procedimiento**

Será necesario que se ubique al niño con discapacidad visual en el primer puesto de la fila y a la parte derecha se colocará una soga gruesa de manera longitudinal desde el punto de partida hasta donde están las cajas con los objetos. Se la colgará a una altura prudente para que el niño se vaya sujetando y pueda realizar los saltos de manera segura hasta llegar a su destino. También es importante que antes de iniciar la actividad la maestra le enseñe todos los elementos (que deben ser grandes) y el niño a su vez la valla tocando para que sepa que elementos contiene la caja y cuando tenga que ir a buscar los objetos no se confunda.

### **Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Salta en un solo pie sobre líneas rectas sin perder el equilibrio.			

### **Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 36**

**Tema:** encesta y gana



**Objetivos:**

- Rebotar y agarrar la pelota desplazándose en línea recta.
- Lanzar con precisión la pelota dentro de un aro.

**Categoría:** juego motor.

**Materiales:** aros, pelotas, cinta masqui, medallas de fómix y distintivos

**Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de respiración y relajación. Se conformarán dos grupos y a cada uno se les dará sus respectivos distintivos. Se le pedirá que se ubiquen en columnas y la maestra hará dos líneas rectas sobre el piso utilizando la cinta. La maestra le entregará al primer integrante de cada columna un balón y estos deberán ir rebotando y agarrando la pelota hasta llegar al final de la línea, aquí los niños tendrán que lanzar la pelota dentro de los aros. Si los niños logran lanzar el balón dentro del aro ganarán una medalla y el grupo que más medalla obtenga será el ganador. El juego concluirá cuando todos los integrantes de cada grupo hayan realizado la actividad. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego.

**Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** aros, pelotas, cinta masqui, medallas de fómix, distintivos y cuerdas finas.

**Procedimiento**

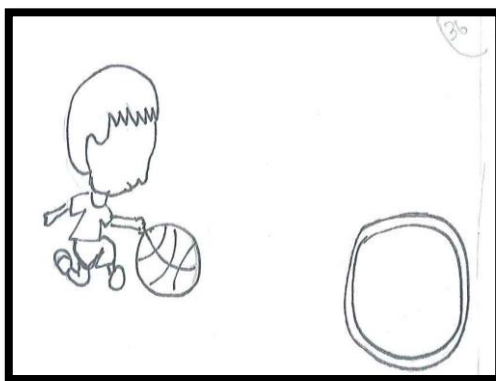
La maestra sustituirá la línea de cinta masqui por una cuerda fina para que el niño con discapacidad visual pueda irse desplazando con seguridad; también será necesario que la maestra amarre la pelota en la mano del niño, utilizando una cuerda fina, esto con la finalidad de que al momento que el niño botee la pelota no se le escape de las manos. Cuando lance la pelota la maestra deberá colocar un aro más grande (únicamente al niño con discapacidad

visual) y sus compañeros deberán ubicarse detrás de este aro y aplaudir para poder guiar su lanzamiento a través del sonido de los aplausos.

### Evaluación

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rebota y agarra la pelota desplazándose en línea recta.</li> <li>- Lanza con precisión la pelota dentro de un aro.</li> </ul>			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### ACTIVIDAD N° 37

**Tema:** mi linda gorrita

**Objetivo:** coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar huevos sin dejarlos caer.

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** huevos, fundas plásticas, gorras de fómix y cinta masqui

#### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de respiración y relajación. La maestra realizará varias líneas rectas sobre el piso utilizando la cinta masqui y le otorgará a cada niño una gorra. Estas gorras deben tener un espacio en la parte superior en donde se ubicará los huevos, y

estos a su vez estarán metidos en una fundita de plástica, ya que si se llegasen a caer, no se ensuciará el salón de clase. Se les pedirá a los niños que se formen en columna y uno por uno irá desplazándose sobre estas líneas sin dejar caer los huevos. La actividad concluirá cuando todos los niños hayan traslado los huevos sobre las líneas rectas. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego

**Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** huevos, fundas plásticas, gorras de fómix, cuerda fina y cinta masqui.

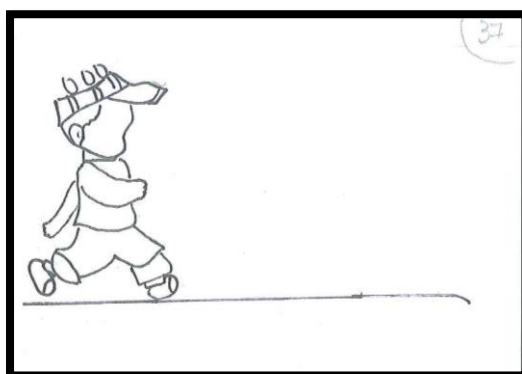
**Procedimiento**

La maestra sustituirá la cinta masqui por cuerdas finas para hacer las líneas sobre el piso, para que el niño se vaya desplazando con mayor estabilidad, también será necesario que antes de que inicie el juego, la maestra haga que el niño se desplace sobre estas líneas, sin el uso de la gorra, esto con la finalidad de que se sienta seguro y familiarizado con la actividad que va a realizar.

**Evaluación**

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Coordina los movimientos de su cuerpo para trasladar huevos sin dejarlos caer.			

**Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## ACTIVIDAD N° 38

**Tema:** salgamos del túnel

**Objetivo:** gatear dentro de un túnel

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** túnel hecho de cartón prensado, banderines y distintivos.

### Procedimiento

Se iniciará la actividad con ejercicios de respiración y relación. Se conformarán dos grupos, se le entregará a cada uno su respectivo distintivo y se los hará formar en columnas. En frente de cada columna se colocará un túnel de cartón grande para que los niños vayan gateando dentro de este. Al final de los dos túneles, la maestra ubicará varios banderines, por lo tanto cuando el niño salga del túnel deberá obtener un sol banderín, regresar por el mismo camino gateando y darle la mano a su compañero para que este pueda empezar su recorrido. El juego concluirá cuando todos los niños hayan obtenido su banderín. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego.

### Variable

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** túnel hecho de cartón prensado, banderines y distintivos.

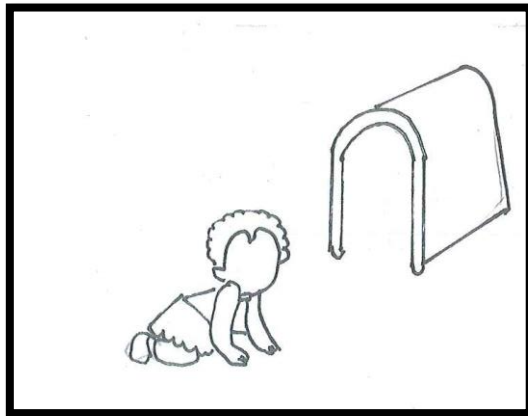
### Procedimiento

La maestra hará que el niño con discapacidad visual gatee dentro del túnel, como un ejercicio previo antes de iniciar la actividad, esto con la finalidad de que se familiarice con el lugar y al momento de que gatee lo haga con mayor seguridad.

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Gatea dentro de un túnel			

### *Gráfico demostrativo*



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

### **ACTIVIDAD N° 39**

**Tema:** armando el rompecabezas.

**Objetivos:**

- Saltar desde 60 cm de altura
- Logar desplazarse con velocidad sobre líneas onduladas.

**Categoría:** juego motor

**Materiales:** sillas, mochilas, cinta masqui y rompecabezas

**Procedimiento**

Se iniciará la actividad con ejercicios de respiración y relación. La maestra ubicará una fila de sillas, considerando la cantidad de alumnos que existan salón. A cada niño se le entregará una mochila y en su interior un rompecabezas desarmado, también se trazará una línea ondulada delante de cada silla por donde los niños tendrán que desplazarse. La maestra pedirá a los infantes que se suban a la silla y a la orden deberán saltar desde esta para desplazarse a toda velocidad por la línea ondulada, al llegar al punto final los niños deberán sacar de su mochila el rompecabezas y armarlo. El juego concluirá cuando todos los niños

tengan su rompecabezas armado. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego.

**Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** sillas, mochilas, cinta masqui, sogas fina y rompecabezas

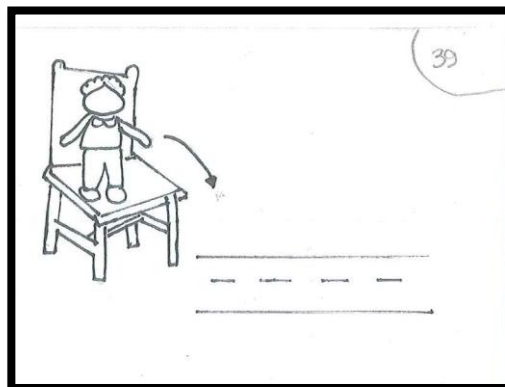
**Procedimiento**

La maestra deberá realizar la línea ondulada, por donde se desplazará el niño con discapacidad visual, utilizando una soga fina, esto con la finalidad de que el niño se valla orientando en el recorrido, también será necesario que la maestra sostenga su mano al momento de saltar. Por otra parte se le deberá al niño un rompecabezas que contenga piezas completas(es decir una sola pieza representa la figura de cualquier elemento) de animales, formas geométricas o cualquier otro objeto conocido por el niño, que sean grandes para que se le haga fácil armarlo.

**Evaluación**

Indicadores de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salta desde 60 cm de altura</li> <li>- Loga desplazarse con velocidad sobre líneas onduladas.</li> </ul>			

**Gráfico demostrativo**



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar

## **ACTIVIDAD N° 40**

**Tema:** mi globo se desinfla

**Objetivo:** lograr desplazarse en puntas de pies sobre líneas rectas

**Categoría:** juego cooperativo

**Materiales:** globos grandes y cinta masqui.

### **Procedimiento:**

Se iniciará la actividad con ejercicios de respiración y relación. Se conformarán parejas y a cada integrante se le dará un globo para que lo hinchen, mientras tanto la maestra realizará líneas rectas, por las cuales se desplazarán las parejas. Se ubicará a los niños al comienzo de cada línea y la maestra les hará un pequeño orificio a cada globo hinchado, a la orden los niños deberán desplazarse por las líneas rectas en punta de pies. Al final de las líneas encontrarán cinta que los niños deberán obtener para poder parchar su globo y evitar que se reviente. Cuando lo hayan conseguido, regresarán por la misma línea en punta de pies al lugar de inicio. En caso de que el globo se reviente o se deshinche, la pareja quedará descalificada. El juego concluiría cuando todos hayan transportado el globo. Finalmente los niños relatarán sus experiencias con respecto al juego

### **Variable**

Adaptación para niños con discapacidad visual

**Materiales:** globos grandes y cinta masqui.

### **Procedimiento**

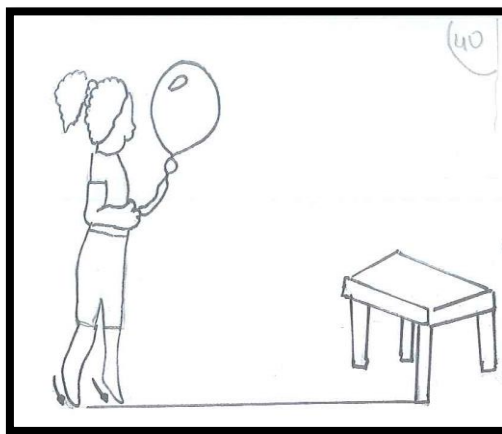
La maestra deberá realizar la línea ondulada, por donde se desplazará el niño con discapacidad visual, utilizando una soga fina, esto con la finalidad de que el niño se valla orientando en el recorrido. La pareja de niños en donde está integrado el niño con discapacidad visual deberá desplazarse tomados de la mano, de igual forma el compañero

guiará al niño a que pueda parchar su globo de manera correcta y así evitar que se siga escapando el aire

### Evaluación

Indicador de evaluación	Escalas a evaluar		
	Iniciado	En proceso	Adquirido
Lograr desplazarse en puntas de pies sobre líneas rectas			

### Gráfico demostrativo



*Elaboración:* Doménica Mariana Aguirre Aguilar





**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

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

**CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN  
PARVULARIA**

**TEMA**

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5  
AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO  
JARAMILLO ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA,  
EN EL PERÍODO 2019 – 2020.**

Proyecto de tesis previo a la obtención  
del grado de Licenciada en Ciencias de  
la Educación mención: Psicología  
Infantil y Educación Parvularia.

**AUTORA:**

Doménica Mariana Aguirre Aguilar

**LOJA- ECUADOR**

**2019 – 2020**

**a. TEMA**

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL DR. PIO JARAMILLO ALVARADO UBICADO EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019 – 2020.

## **b. PROBLEMÁTICA**

El desarrollo motor del niño evoluciona siguiendo un proceso determinado y en base a dos leyes fundamentales que son: en dirección próxima distal y céfalo caudal, como resultado de este proceso los niños van dominando e integrando mayor cantidad de grupos musculares, de manera que sus movimientos se vuelven, progresivamente más concisos, complejos y organizados (Iris y Risueño, 2007, párr.4).

Este proceso madurativo, específicamente la ley próximo-distal (parte más próxima al eje del cuerpo) señala que el dominio de la motricidad gruesa en los niños, se realiza previo a la motricidad fina. Sin embargo, no solo es suficiente con la maduración biológica, también se requieren de situaciones y actividades enriquecedoras que estimulen la adquisición y el aprendizaje de habilidades motrices que son sumamente importantes para el desarrollo equilibrado de las mismas.

La incorporación de actividades nuevas, que requieran de movimiento, y que se realicen en diferentes circunstancias o situaciones (saltar sobre una superficie irregular, saltar sobre una cuerda), amplían la riqueza experimental de los párvulos, de modo que se estimula decisivamente el desarrollo de las partes del cuerpo encargadas del movimiento. Por un lado, la práctica en contextos diferentes aumenta tanto la precisión como la armonía del movimiento y por otro las actividades novedosas y placenteras producirán en el niño grandes expectativas que los llevara a efectuar el ejercicio con eficacia.

A nivel de Latinoamérica, son muchos los países que se han interesado por el estudio de la relación entre la estimulación temprana y el desarrollo integral. Uno de los países que arrojó resultados interesantes fue Colombia, específicamente un estudio realizado en la ciudad de Caldas, aquí se aplicó un instrumento de evaluación del desarrollo (EAD-1 validado por la UNICEF) a dos grupos de niños de 2 a 3 años.

El primer grupo ya había recibido una estimulación previa puesto que los niños se habían sometido a un programa de estimulación infantil; en cambio el segundo grupo no había gozado de dicha estimulación. Los resultados fueron, hablando propiamente de motricidad gruesa, que el primer grupo de estudiantes, del 100% solo el 15% se enmarco en el parámetro de alerta; en el caso del segundo grupo, del 100%, el 95 % se enmarcaron en el parámetro de alerta. Esto demuestra que la estimulación en los primeros años de vida es imprescindible para un buen desarrollo motor.

En el Ecuador, según el plan Decenal de la Educación (2006 – 2015), se establece que la universalización de la educación infantil de 0 a 5 años de edad, se justifica, porque los primeros años de vida representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad, ya que, en este periodo se desarrolla la inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz, además desarrolla su identidad. El Plan Decenal manifiesta que, los niños que reciben una estimulación temprana eficaz, son capaces de desarrollar positivamente las diferentes áreas de psicomotricidad es decir, motricidad gruesa, motricidad fina, equilibrio, entre otras. Sin embargo los niños que no han recibido estimulación temprana y más aún que no gozaron de una educación inicial, se verán influenciados negativamente en su desarrollo psicomotor (Guambuquete, 2016 , pp. 14-15).

La ciudad de Loja, así como el resto de ciudades del país, cuentan con Programas de Desarrollo Infantil, cuyo objetivo principal es promover el desarrollo integral del niño, tomando en cuenta aquí, que una de las áreas principales a potenciar es el área motriz (gruesa y fina) de los niños que están entre uno y tres años de edad, priorizando la población infantil en condiciones de pobreza y/o vulnerabilidad y a beneficiarios del bono de desarrollo humano.

Es necesario añadir que los niños que tienen problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa y que no sean intervenidos a tiempo pueden generar en un futuro dificultades en educación física o en juegos que impliquen actividad física, bajo rendimiento en juegos colectivos, por lo que pueden formarse jóvenes que tendrán poco interés por los deportes, e incluso pueden presentar problemas de ubicación espacial-temporal, manejo del cuerpo, equilibrio, coordinación y ritmo.

La Universidad Nacional de Loja y la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, con la finalidad de generar un estudio amplio que permita presentar una propuesta y replicarla a una mayor población infantil, propuso a los estudiantes de séptimo ciclo centrar su trabajo investigativo alrededor de un tema común; una vez aceptada la propuesta de la carrera el grupo de estudiantes procede a aplicar la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz misma que evalúa cuatro áreas específicas de aprendizaje (motricidad fina, motricidad gruesa, lenguaje y audición, y área personal social), este instrumento de diagnóstico se aplicó en 31 instituciones educativas con una población total de 465 niños de 4 a 5 años de distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas de la ciudad de Loja, luego de la tabulación de los datos obtenidos y de realizar un condensado general de los mismos se llegó a determinar que el problema que mayoritariamente afectaba a todos los niños era en el área de motricidad gruesa, pese que en algunos casos esporádicos el área afectada fue otra, sin embargo el acuerdo era trabajar en un problema común por lo tanto, todo el grupo centró su investigación alrededor del problema diagnosticado.

Considerando estos antecedentes del problema se ha propuesta investigar la siguiente interrogante:

**¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?**

### **c. JUSTIFICACIÓN**

Es importante recalcar que las bases principales del desarrollo motor se cimentan sobre la motricidad gruesa y, de esto dependerá un favorable funcionamiento de la motricidad fina. Por lo tanto la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral de los niños, ya que aquí intervienen acciones relacionadas con los movimientos de todo su cuerpo. Su correcto desarrollo le permitirá al niño, inicialmente, poder subir la cabeza, gatear, volver a la postura inicial, voltear y mantener el equilibrio, posterior a eso y de acuerdo a su nivel evolutivo el niño irá desarrollando y poniendo en práctica acciones más complejas como caminar, correr y saltar.

Según Vygotsky concebimos al niño como un sujeto activo que permanentemente aprende y desarrolla sus habilidades a través de su interacción con el ambiente, el juego está presente tanto en su contexto como en su vida cotidiana y mediante este elemento el niño interactúa, se relaciona con sus pares y por lo tanto aprende.

El juego es definido como un conjunto de actividades placenteras, lúdicas y espontáneas, que generalmente no tiene un fin determinado, pero que es considerado como una de las mejores metodologías a utilizar para el desarrollo del niño y de ahí que es fundamental que se ponga en práctica con los niños. En fin el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños ya que en ellos surgirá el interés de aprender, produciéndole gozo y asombro en cada actividad que se les proponga.

Desde el nacimiento hasta los primeros años de vida es importante dar mayor estimulación a los niños y niñas para que desarrollan su motricidad gruesa, propiciando el dominio del propio cuerpo, incorporando juegos que estimulen los movimientos armoniosos de los músculos, la agilidad, coordinación y el equilibrio.

Tomando en cuenta que los niños están en una edad, en donde su desarrollo madurativo en general está en pleno auge, se propondrán juegos que ayudaran al infante que adquiriera una evolución global tanto de su cuerpo como de su movimiento, los cuales se verán reflejados en sus interacciones físicas, simbólicas y cognitivas con el medio.

El impacto de este proyecto se verá evidenciado en la propuesta de juegos que irán encaminados a mejorar y favorecer las habilidades motrices de los niños, las cuales son indispensables para la adquisición de nuevas destrezas mucho más complejas pero necesarias para un buen desarrollo integral.

Los beneficiarios de este proyecto serán los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado, ya que se proporcionará una propuesta de juegos, que la docente podrá aplicar para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

Otros beneficiarios serán las docentes del nivel inicial 2 y el Centro en general, ya que la guía que se le proporcionará, facilitará a las docentes, el desarrollo de habilidades motoras gruesas, y por lo tanto otras áreas que se encuentran relacionadas con la motricidad gruesa, tal es el caso de la motricidad fina, asegurando una evolución y un aprendizaje éxito en el niño.

Finalmente el presente proyecto es factible ya que la propuesta que aquí se presenta está ideada para la solución del problema específico que se encontró, por otro lado la investigación se fundamentará en información bibliográfica científica para la construcción del marco teórico, mediante la disposición de libros, artículos y direcciones electrónicas confiables, así como todos los recursos humanos y materiales.



#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo general**

- Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado ubicado en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020.

##### **Objetivos específicos**

- Identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años.
- Conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años.
- Diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles.

## **e. MARCO TEÓTICO**

### **MOTRICIDAD GRUESA**

#### **Concepto de motricidad**

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas del cuerpo humano. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades (Mendoza, 2017, p.10).

Cuando hablamos de motricidad estamos refiriéndonos a una visión integral, ya que los movimientos que aquí se ejecutan dependen de todos los sistemas que componen nuestro cuerpo y de su correcto funcionamiento. Es importante añadir que dentro de la motricidad está inmersa la corporeidad como la base principal para que se den los movimientos, en palabras sencillas, la corporeidad es la manera de ser del individuo en todas sus dimensiones.

La palabra motricidad dispone de cierto atributo semántico que la hace proyectarse en más de una interpretación. Se le asocia a movimiento, sin embargo, la literatura actual reconoce una diferenciación entre movimiento y motricidad, en cuanto movimiento es concebido como el cambio de posición o de lugar del cuerpo y motricidad implica expresión humana, como acto intencionado y consciente. La primera expresión es de base primordialmente positivista y la segunda de dimensión sistémica, hecho que produce algo de confusión, debido a que la formación científica, ha sido situada tradicionalmente en este encuadre (Lagos, 2011, p.52).

La motricidad es la capacidad que tienen el ser humano para realizar una o varias acciones motoras, permitiendo el movimiento del cuerpo, estas acciones pueden ser en gran medida voluntarias o involuntarias. Existen dos tipos de motricidad: gruesa y fina

### **Definición de motricidad gruesa**

Atúncar y González (como se citó en Pérez, 2019) se refieren a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies (p.45).

La motricidad gruesa es la habilidad del ser humano para realizar movimientos utilizando los músculos grandes del cuerpo. Esta capacidad se debe desarrollar en los primeros años de vida para que exista un crecimiento y desarrollo adecuado del individuo.

La motricidad también permite al niño desarrollar y favorecer habilidades para moverse y desplazarse en el medio, explorar y conocer el mundo que le rodea con todos sus sentidos (oído, olfato, vista, gusto y tacto) y de esta manera ir interiorizando toda la información receptada para su aprendizaje, que será utilizado en los años posteriores.

### **Importancia de la motricidad gruesa**

Estas habilidades las usamos en la vida cotidiana al caminar, correr, subir, bajar escaleras y realizar otras actividades. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas están vinculadas al equilibrio, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual servirá como base para el desarrollo

general de los niños. Ser capaz de dominar el propio cuerpo, incrementa los niveles de seguridad y autoestima, y le permite participar en situaciones más complejas como el baile o el deporte.

La motricidad gruesa le proporcionará autonomía al niño, aquí se ven involucradas partes esenciales como las extremidades, por lo tanto el niño podrá producir movimientos para poder desplazarse en el medio, y así interactuar con él, recibir información y utilizarla cuando lo crea conveniente.

La motricidad gruesa es una área fundamental, ya que ésta se encarga de controlar a los grandes grupos musculares y por ende a los grandes movimientos como correr, saltar, lanzar, etc., habilidades que son la base de todas actividad física y también de las posteriores habilidades deportivas. Al ser el pilar de todos los movimientos, la motricidad gruesa debe ser estimulada y controlada en los niños desde pequeños, tal como se controla el avance en el lenguaje, matemáticas, salud o cualquier otra área que forme parte del desarrollo integral del niño (Silva, 2011, párr. 1).

Las dificultades con las habilidades motoras gruesas pueden ser una señal importante de que algo está funcionando mal en el cuerpo del niño. Por ejemplo muchos niños con pérdida auditiva pueden retrasarse en sus movimientos gruesos debido a dificultades en su balance.

Estas habilidades están directamente ligadas a la coordinación de los músculos y el sistema neurológico. Influyen en el equilibrio y la coordinación. También de estas habilidades dependerá el correcto funcionamiento de la motricidad fina.

### **Fases de la motricidad gruesa**

El desarrollo de la motricidad gruesa empieza desde la parte superior del cuerpo humano es decir desde el cuello, pasa por el tronco y la cadera, y finalmente termina en las piernas.

Stassen (2007) menciona que el desarrollo de la motricidad gruesa puede quedar evidenciado en cinco etapas:

- Cero a seis meses

En esta etapa el niño va a estar sujeto a las actividades reflejas que le permitirán su supervivencia, por ejemplo la succión, el de moro, prensión, etc. El bebé nace con mucho de estos reflejos, algunos los mantiene durante un tiempo y otros simplemente desaparecen.

A la edad de tres o cuatro meses, los niños iniciarán con el reflejo tónico del cuello, este reflejo ocurre cuando alguien gira la cabeza del bebé hacia un lado y el bebé endereza automáticamente el brazo de ese lado del cuerpo al tiempo que dobla el brazo opuesto. Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los seis meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados.

El recién nacido tiene una conducta uniforme y primitiva fundamentalmente refleja. Los reflejos son repuestos automáticos de movimientos determinados ante unos estímulos externos. Es decir, que siempre responden de la misma manera al estímulo. El recién nacido también realiza reflejos arcaicos que se irán perdiendo de manera progresiva (Cabezuela y Frontera, 2012, p.43).

- Uno a dos años

Alrededor del año y medio el niño camina solo, sus pasos van adquiriendo firmeza, a medida que los realiza. A esta edad el infante podrá sentarse en una silla, agacharse, utiliza sus extremidades superiores para lanzar una pelota etc. A los 18 meses el niño está en la capacidad de desnudarse solo, demostrando independencia con respecto su madre o a su cuidador. A los 2 años el niño podrá saltar con los dos pies juntos y empezará a correr, se

pondrá en cuclillas, subirá y bajará escaleras de manera progresiva, utilizando la pared o los pasamanos como apoyo.

En los primeros años de vida el niño atraviesa por las etapas más importantes. Una de las más importantes es el de caminar, que se da alrededor de los 18 meses, antes de llegar a este logro el niño tiene que madurar en otras habilidades motrices gruesas más simples, como el de mantener la cabeza erguida sin soporte o el de mantener el tronco con sus bracitos (Aldo, 2014, párr. 2).

- Tres a cuatro años

Hasta el momento todos los movimientos adquiridos en los años anteriores se verán afianzados y fortalecidos, es por eso que el niño correrá sin problemas, subirá y bajará escaleras sin apoyos y dejando atrás la heteronimia de terceros; podrá ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. A la edad de 4 años se puede pararse solo con un pie, balancearse sobre el mismo, y saltar desde las escaleras hacia una distancia más o menos compleja.

- Cinco a siete años

El equilibrio entra en la fase determinante en este periodo, Aquí el niño logrará total autonomía de movimientos ya que este podrá mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. El equilibrio será un elemento fundamental para el infante porque le permitirá relacionar su esquema corporal con el mundo exterior.

- Siete años en adelante

La maduración está prácticamente completa, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento perfecto para realizar actividades que favorezcan y estimulen el

equilibrio y la coordinación de movimientos. Ya que de no ser así en el futuro el niño tendrá problemas de estabilidad, por lo tanto le resultará difícil pararse, caminar, correr, etc.

El desarrollo de la motricidad gruesa en los primeros años es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el funcionamiento correcto de la motricidad fina en el futuro. La labor tanto de los padres como de los educadores es primordial ya que de ellos dependerá el correcto funcionamiento de las áreas motrices que cimentarán las bases para la adquisición de nuevas habilidades para el aprendizaje del niño.

Los niños y las niñas, a lo largo de su etapa infantil, adquieren los logros más importantes del desarrollo motor. A partir de esta edad y hasta los 6 años irán perfeccionando esos movimientos y afianzando los automatismos aprendidos. Los logros no aparecen de forma espontánea, sino que son el resultado de un proceso de maduración, su aparición y su afianzamiento posterior propiciarán la adquisición de nuevos logros o indicadores. La labor de los docentes es reconocer las nuevas conductas que aparecen en los niños para estimularlas y ejercitarlas (Salamanca y Sánchez, 2018, p.83).

### **Destrezas que están relacionadas con la motricidad gruesa**

Lynn (2011) afirma que las destrezas que funcionan armónicamente ayudan a los niños a participar con éxito en sus actividades diarias ya sea en la casa, en la escuela o en la comunidad. Algunas destrezas que están en relación a la motricidad gruesa son:

- Equilibrio

El equilibrio es una habilidad motriz que permite controlar y mantener la posición del cuerpo en el espacio y tiempo independientemente de la acción que se esté ejecutando y su

correcto funcionamiento dependerá de la coordinación. Un mal funcionamiento del mismo puede acarrear problemas de ubicación y desorientación en los niños.

Cañizares y Carbonero (2017) reafirma que “Los bajos niveles de equilibrio generan que los niños tengan torpeza, falta de ritmo, desorientación, mala recepción de objetos y deficiente puntería, así como inseguridad en superficies no habituales” (p.11).

#### - Coordinación

La coordinación se puede definir como la capacidad para realizar de manera eficaz los movimientos, propiciándoles organización, rapidez y movimiento. Por lo tanto, la coordinación es lo que le permite al individuo mover de forma sincronizada y uniforme todos sus músculos.

La coordinación es una capacidad perceptiva motriz (junto al equilibrio), con la que adaptamos todos los movimientos a las necesidades del entorno que nos rodean, poniendo en funcionamiento la musculatura necesaria en los momentos adecuados, con una velocidad acorde a dichos requerimientos (Bernal y Wanceulen, 2018, p.11).

#### - Conciencia corporal

La conciencia corporal es la capacidad de determinar dónde está ubicado nuestro cuerpo en el espacio y en el tiempo. Con frecuencia, cuando las personas tienen un nivel bajo de conciencia corporal, pueden presentar movimientos descoordinados o retrasos en su desarrollo motor.

Rodríguez (2015) afirma “La conciencia corporal sirve para modificar las respuestas emocionales y motoras. Aunque se debe tener en cuenta que se entra en un proceso de “retroalimentación” porque el movimiento incrementa la conciencia corporal y la relajación” (p. 218).



- Fuerza física

La fuerza, es una cualidad funcional del ser humano, permite actuar con presión por medio de una tensión muscular. La fuerza física en la etapa inicial le permitirá al niño realizar sus movimientos con resistencia, velocidad y flexibilidad, siempre y cuando la tensión muscular en él sea la idónea, de no ser así, el infante no podrá aplicar la fuerza física sobre el movimiento que desea realizar.

- Tiempo de reacción

El tiempo de reacción, es el tiempo en que la persona tarda en reaccionar o moverse después de un estímulo. Este se verá influenciado por muchas causas, como el tipo de estímulo (modalidad sensorial), la intensidad del estímulo (fuerte o débil) y la cantidad de movimientos que se ejecuten.

## **EL JUEGO**

### **Etiología de la palabra juego.**

La palabra juego aparece de forma cotidiana en el lenguaje tanto escrito como hablado, es un término que se ha puesto de manifiesto en el andamiaje cultural y que frecuentemente se lo utiliza cuando se menciona cualquier tipo de expresión ya sea en la casa, en la escuela y en otras circunstancias de la vida. Sin embargo la palabra juego engloba un etimología muy amplia, ya que dependerá mucho del país y por lo tanto del idioma al que se hace referencia.

En el Diccionario de la Real Academia de Lengua Castellana (1837) aparece la palabra con la siguiente definición: “Juego (ludus), entretenimiento, diversión y “jugar” (ludere), entretenerse, divertirse con algún juego, travesear, retozar”.

El Diccionario de la Real Academia Española (1992) menciona que “la palabra juego proviene del latín <<Iocus>> que a su vez significa broma, chanza y diversión”.

Y en inglés proviene del vocablo << plega plegan>>, que significa juego y jugar respectivamente, haciendo énfasis en la acción lúdica y recreativa.

Como podemos evidenciar existen diversas terminologías pero que conllevan al mismo significado.

### **Definición de Juego.**

Siguiendo a Huizinga (como se citó en Varea, 2011) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente (p. 30).

El juego debe ser una actividad que combine tanto el ejercicio físico como cognitivo, convirtiéndose en un andamio para generar aprendizaje y en una de las tareas más importantes que se le debe propiciar al infante para originar conocimientos y entender tanto la realidad como contexto que lo rodea.

Según el diccionario de la Real Academia Española (1992) el juego se define entre sus trece acepciones como “la acción y efecto de jugar, como un ejercicio sometido a reglas en el que se gana o se pierde”.

Inicialmente los infantes utilizan el juego como medio de satisfacción lúdica, lo realizan de manera espontánea, con el cual pueden divertirse y recrearse, posteriormente y de acuerdo a la edad, los niños irán practicando juegos reglados con el único propósito de ganar, por tanto este tipo de juego generará más esfuerzo y obligación, empleando mayor cantidad de energía para lograr el objetivo propuesto.

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones (Ministerio de Educación, 2014, p.41).

Desde el momento del nacimiento, e incluso antes, el bebé va a ser objeto de múltiples acciones sociales que constituyen la base de sus primeras relaciones, que inicialmente se van a dar con las personas más próximas al niño (mamá, papá, hermanos), pero posteriormente su ambiente social se va ir ampliando y comenzarán las interacciones con los otros a través del juego, este les va a permitir resolver pequeños conflictos de manera amigable generando

a su vez un desarrollo integral en el niños ya que en la resolución de dichos conflictos se va a poner de manifiesto habilidades cognitivas, sociales y morales.

Efectivamente, el juego es una actividad vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad (UNESCO, 1980, p.5).

Está claro que todos los autores coinciden en que el juego es una actividad vital e indispensable para el favorable desarrollo humano. No solo es una actividad de autodescubrimiento para el párvulo, si no también es una forma de autoexpresión, exploración y experimentación con movimientos, percepciones, sensaciones, a través de la cuales puede conocerse a sí mismo y formar una apreciación clara del mundo que lo rodea.

### **Diferentes puntos de vista acerca de la definición de juego**

Rodriguez (2007) menciona que las teorías acerca del juego se aproximan a la definición desde distintos puntos de vista: biológico, psicológico, sociológico, etológico, y pedagógico.

#### **- Biológico**

El niño juega para librar a su organismo de un exceso de energía. Entre otros argumentos, aducen que el niño posee un grueso panículo adiposo, significando una acumulación de energía. Spencer agregó que este excedente de energía era gastado en la imitación de actividades serias y útiles, hecha en forma desinteresada (actividad seria y útil, pero interesada, sería el trabajo, el otro polo del juego). Pero todo médico sabe que en la infancia priman los procesos de asimilación, que es esta una época de formación y almacenamiento. Carr es autor de una teoría que tiene cierta importancia por ser también

de carácter biológico. Dice que el juego es un estímulo del crecimiento orgánico (Zorrilla, 2012, p.540).

---

Más allá de la liberación de energía en exceso, hay que añadir que los juegos que requieren de movimiento corporal, ayuda al desarrollo y crecimiento favorable tanto de los órganos como de los sistemas que conforman el cuerpo humano.

- Psicológico

Montes y Castro (2013) reafirman “La teoría psicoanalista incluye y analiza la represión que la sociedad realiza sobre ciertos sentimientos, acontecimientos y deseos del individuo en la infancia. Las vivencias que proporciona el juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos del sujeto” (p. 5).

El juego por lo tanto permite que se expresen las emociones tanto conscientes como inconscientes del sujeto. Otros autores, como Ana Freud y Klein, siguiendo la misma línea de análisis, consideran que el juego puede ser utilizado como medio terapéutico.

Por otro lado, las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de los procesos psíquicos voluntarios, por lo tanto durante el juego se comienza a potenciar en los niños la atención, la memoria, el pensamiento, la percepción, etc. Por ejemplo, el niño al jugar con legos, al utilizar toda su modalidad sensorial para manipularlos, está discriminando la forma, color y tamaño de los objetos, en otras palabras está desarrollando su percepción.

- Sociológico

No podemos olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) haciendo énfasis en la relación que existe entre lo que el niño es capaz de aprender

y lo que realmente aprende. Para este autor el juego es capaz de crear una ZDP en el infante, por medio de la cual el niño aprende a conocerse a sí mismo y a los que lo rodean.

- Etológico

Cuando el infante juega, practica y reproduce la historia de sus ancestros, en palabras sencillas, el niño realiza por tradición y costumbres lo que sus padres, tíos y abuelos realizaban en la infancia (jugar con canicas, trepar árboles, jugar la rayuela) y de esta manera se conecta los comportamientos que se han suscitado durante la evolución del ser humano.

- Pedagógico

Ausubel (2000) menciona “Él juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos” (p. 121).

El aprendizaje significativo supone ser el resultado de la relación que existe entre la capacidad cognitiva (conocimientos, información y experiencias adquiridas con anterioridad) y la nueva información. Pero para que este aprendizaje sea relevante se necesita de la presencia de un componente motivacional, en este caso estamos hablando del juego. Este será el mediador para que la integración de los nuevos conocimientos se realice de una manera eficaz.

### **Características del juego**

Buytendijk (como se citó en Sánchez y Carmona, 2005) señalan que las características que posee el juego son:

- Es espontáneo

Se dice que el juego es espontáneo porque se origina por iniciativa propia del niño, sin que exista la presión de un adulto para que este sea ejecutado.

Figuroa (2014) reafirma “El juego es espontáneo y libre, favorece la maduración y el pensamiento creativo”

- Es evolutivo

Las características de los juegos cambian junto con el niño. Es así que en los primeros tres años de vida los niños juegan principalmente de forma individual. Posteriormente, los juegos incluyen una interacción con otros niños o adultos.

- Tiene una finalidad

El juego tiene una finalidad gratificadora y placentera para el niño ya que favorecen la satisfacción de deseos inmediatos del mismo.

- Tiene límites

Los límites pueden ser explícitos o no, pero en su mayoría son instaurados por los miembros que participarán en el juego y dependerá mucho del instante y del lugar en donde se realice la acción.

- Favorece el proceso socializador

El juego permite la incorporación del individuo en su cultura y sociedad, pero también estimula el pensamiento simbólico. La capacidad de relacionarse con los demás, así como respetar normas establecidas será fundamental para su desarrollo social.

Peralta (2014) ratifica “El juego permitirá al niño el contacto con el mundo y las oportunidades para su exploración, permitiéndoles ampliar su información y desarrollar sus capacidades cognitivas” (p.22).

- Tiene funciones psicomotrices

Como la finalidad del juego está en relación al placer y la diversión, los niños son motivados a explorar, experimentar interactuando con el medio y debido a esto se estará reafirmando sus capacidades motoras y sensoriales. Los niños descubren nuevas formas de percepción y de la misma manera coordinan los movimientos de su cuerpo organizando su esquema corporal.

- Favorece las funciones intelectuales

El juego propicia en el niño la capacidad de planificar acciones complejas e interpretar la realidad, lo que estimulará progresivamente el desarrollo del pensamiento reflexivo y representativo. Por otro lado, debido a que el juego por lo general lleva al niño a situaciones que van más allá de lo cotidiano fomentará en él la imaginación y la creatividad, permitiendo además una temprana comprensión de la diferencia entre fantasía y realidad.

### **Teorías del juego**

Gil y Abellan (2016) mencionan la siguiente clasificación:

Teorías clásicas del juego:

A continuación se describirán ocho de las teorías clásicas más conocidas sobre el juego infantil que se desarrollaron entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX.

- Teoría metafísica creada por Platón en el siglo IV-III a. C.

Platón es uno de los principales autores que describe el juego, en su teoría centra el punto de atención en el arte y en la expresión del ser humano. Este relaciona el arte y el juego, es



decir, considera que al hacer poesía y pintura se imita la realidad, y lo hacemos a modo de juego (Venegas, García, y Venegas, 2018, p.4).

Platón manifestaba que los adolescentes son incapaces de permanecer inactivos y la manera de interactuar con los otros a través del juego, sostenía que el ejercicio era una manera de preparar a los niños para su vida adulta.

- Teoría del receso creada por Schiller en 1793

Friedrich Von Schiller basa su concepción en que el juego no está dirigido a satisfacer necesidades naturales del ser humano, sino más bien está orientado hacia una idea estética en donde el juego es practicado en el tiempo de ocio.

- Teoría de descanso creada por Lazarus en 1883

Tortosa y Lozano (2018) apoyan la teoría de Lazarus considerando “Al juego como un descanso que favorece el equilibrio del organismo, compensando las partes del organismo cansadas por el trabajo realizado. Hizo que se considerará la importancia del receso en la escuela” (p.23).

Esta teoría entiende al juego como un elemento recuperador y compensatorio de actividades fatigosas. Por tanto aquí se explica por qué el infante frecuentemente puede dedicarse a jugar fácilmente luego de haber realizado una actividad cansada.

- Teoría de sobrante de energía creada por Spencer en 1855-1861

La deducción de este autor es que el juego es utilizado como un medio liberador de la energía acumulada en las actividades rutinarias practicadas por el sujeto. También plantea que el juego es visto como el mejor camino para que los niños satisfagan sus instintos naturales.

- Teoría del trabajo creada por Wundt en 1887

Wilhelm Wundt considera que el trabajo es la base del juego, afirma que para que los seres humanos subsistan necesitan del trabajo arduo de todos los días, y que poco a poco el hombre va viendo al trabajo como una manera lúdica de subsistir. En palabras simples el individuo puede transformar el trabajo en juego.

- Teoría de la recapitulación creada por Hall en 1904

Esta teoría se basa en la premisa de que un organismo hereda las competencias y habilidades que adquirieron sus antepasados y la refleja a través del juego. Es decir un niño puede practicar el mismo juego que realizaba su padre cuando era pequeño, por ejemplo jugar canicas.

- Teoría catártica y teoría del ejercicio complementario creada por Carr en 1925

Para Carr (como se citó en Santiago, 2015) la conducta del ser humano es adaptativa, o se ajusta a la experiencia por lo que la reducción de los hábitos es primordial. Estos postulados se centran en la utilidad del juego como simulador de situaciones que desprenden consecuencias que educan sin necesidad de pasar por experiencias que son a veces desagradables (párr. 2).

El juego genera situaciones catárticas, en donde sirve como mediador para la liberación de emociones desagradables del cuerpo así mismo el juego ayuda a la descarga de situaciones patógenas del organismo.

- Teoría del ejercicio preparatorio creada por Groos en 1899

Karl Groos menciona que el juego representa una técnica para el reforzamiento de habilidades, destrezas y conductas que el niño posteriormente utilizará en la práctica de la vida adulta.

Teorías modernas del juego:

- Teoría de la ficción creada por Claparède en 1932

E. Claparède fue alumno de Gross. Claparède menciona que el juego dependerá mucho del individuo que lo practica y la manera en que este actúa con el ambiente, añade que la persona representa su realidad a partir del juego.

- Teoría de la infancia creada por Buytendijk en 1933-1969

Propugna que la infancia misma es la razón del juego y que sus características varían en función de las etapas del desarrollo humano. Afirma que existen cuatro aspectos que explican el juego infantil: la ambigüedad de movimiento, la impulsividad de los mismos, la fácil abstracción del mundo real y la timidez hacia el objetivo (Cabrera, 2017, p.35).

Este autor parte de la idea de que el niño juega a partir de los impulsos que lo conforman y por que el infante está en una edad en donde su carácter no le permite hacer otra cosa que jugar.

- Teoría Psicoanalista acerca del juego creada por Freud en 1898-1932

Sigmund Freud manifiesta que mediante el juego el niño puede expresar sentimientos reprimidos, proyectarlos al inconsciente y posterior a eso cumplir sus deseos anhelados.

- Teoría del placer funcional creada por Buhler en 1924

Este autor ya añade el término “placer funcional” y este placer es la base principal de la práctica del juego, independientemente de la motivación que el individuo posea.

- Teoría Piagetiana del juego creada por Piaget en 1932, 1946, 1966

Piaget manifiesta que el juego se desarrolla de acuerdo a la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño. Plantea que el juego y la imitación son dos características fundamentales para el desarrollo de la inteligencia del individuo.

- Teoría evolucionista sociología ( Wallon, 1941)

El juego es el medio por el cual el niño podrá conocer el mundo que lo rodea y logrará interactuar socialmente con su contexto inmediato a través de la estimulación que reciba del mismo.

- Teoría sociocultural del juego creada por Vigostky en 1896-1934

Vigostky menciona que el individuo es resultado de su herencia y del ambiente donde ha estado constantemente interactuando, el juego se convierte en un medio de extraordinario valor para alcanzar la zona de desarrollo próximo.

### **Importancia del juego en el nivel inicial**

El derecho del juego está reconocido en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del niño, el mismo que fue adoptado por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre del año de 1959, concretamente en el artículo 32, en la cual se decreta la importancia del juego como derecho fundamental para el niño.

El juego debe considerarse una herramienta por la cual el niño descubre el mundo, las personas y las cosas que están a su alrededor, para descubrirse a sí mismo y ser reconocido

por los demás. Aprender a observar su entorno, conociendo y dominando el ambiente con el cual se está relacionando (Fullea, 2018, p.215).

Delgado (2012) señala que desde una perspectiva pedagógica y educativa la importancia del juego radicaría en cuatro dimensiones que se encuentran implicadas directamente con el desarrollo integral del niño:

- Dimensión Psicomotora

Desde el punto de vista psicomotor, el juego es visto como una herramienta que potencia la evolución y desarrollo del cuerpo y de los sentidos, el control muscular, la fuerza para realizar los movimientos, el equilibrio y la percepción.

Todos los juegos que requieren de movimiento aportarán a la adquisición de las habilidades motoras básicas y cuestiones referentes con el esquema corporal así como también el uso del cuerpo para representar emociones.

- Dimensión Cognitiva

Con la ayuda del juego se potenciará y se estimulará las funciones cognitivas superiores (atención, memoria, pensamiento, entre otras), del mismo modo facilitaremos el desarrollo del lenguaje y la interacción social.

- Dimensión social

Uno de los juegos que son prioritarios para el desarrollo social del niño es el juego simbólico, ya que ayuda al niño a asimilar y comprender el entorno que lo rodea. De igual manera el juego cooperativo cumple un rol esencial ya que por medio de este se está desarrollando la comunicación y cooperación del párvulo con los compañeros y con las demás personas que integran su entorno.

- Dimensión emocional

Reyes (2018) afirma “Cuando un niño pierde la capacidad del juego es porque su estado emocional está en depresión y malestar por lo que necesita ser evaluado por un profesional de la salud emocional” (párr. 1).

La actividad lúdica que lleve a cabo el niño lo ayudará a la resolución de conflictos. De la misma manera el juego permite la expresión de sentimientos positivos y negativos creando un balance emocional, lo que le ayudará a tomar conciencia acerca de los acontecimientos que producen emociones negativas y si es posible evitarlos o afrontarlos de una manera positiva.

### **Evolución del juego según la edad del infante**

En el siguiente apartado se describirá la clasificación de los juegos según el punto de vista evolutivo del niño y tomando en cuenta los estadios de desarrollo cognitivo propuesto por Jean Piaget.

- El juego funcional (hasta los 6 meses-estadio sensoriomotor)

Durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico, el niño se implica y se relaciona en actividades que caen dentro de la categoría de juego funcional o de acción. Entre estas actividades se incluye tanto las acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo como sobre los objetos, caracterizadas por ausencia de símbolos (Clavijo y Junquera, 2006, p.294).

Se da desde el nacimiento hasta los dos años de edad, y coincide con el estadio sensoriomotor. El rol del adulto será importante en la estimulación del niño durante este periodo.

Este juego también es denominado juego de ejercicio, ya que consiste en repetir una y otra vez la acción o actividad por puro placer hasta obtener un objetivo inmediato. Aquí los movimientos de los niños al realizar los juegos son descoordinados, imprecisos y muy espontáneos.

- El juego de exploración (6-12 meses)

Comienza aproximadamente a los seis meses de edad y dura cerca de los 12 meses. Una de las características principales de este juego es la aparición y utilización de los objetos. El niño realizará el juego exploratorio utilizando como elemento inmediato cualquier objeto presente en el entorno. Durante esta etapa el niño manipulará el objeto y utilizará toda su modalidad sensorial para actuar sobre él y así ir potenciando su inteligencia práctica.

- Juego de autoafirmación (1 - 2 años)

A partir del año de edad, el niño dejará de centrar sus ideas sobre la acción que ejercen los objetos al manipularlos, y pasará a presentar mayor interés sobre sí mismo. En esta etapa el niño irá anotando y comprendiendo sus propias posibilidades, se dará el inicio de lenguaje, se mostrará mucho más afectivo con sus padres y empezarán los juegos con vocales.

Durante esta etapa los niños sienten la necesidad de experimentar con su propio cuerpo debido a su evolución motriz, que va haciendo que vaya adquiriendo unas conductas motoras rudimentarias, tales como gatear, rodar, ponerse de pie y andar. En esta fase del desarrollo los padres siguen desempeñando un papel esencial, puesto que han de estimular al niño creando un ambiente (Márquez y Perujo, 2018, párr.2).

- El juego simbólico (2 - 4 años, etapa pre operacional)

Comienza al segundo año de vida del niño, durante este periodo se desarrollan la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. El hito más importante es que el niño sea capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales, es capaz de hablar de objetos que no estén presentes: capacidad de representar (Guerra, 2012, p.11).

Este tipo de juego también es denominado imaginario o dramático, es característico de la etapa pre operacional, en esta etapa el niño simulará situaciones, personajes y objetos que no están presentes en el mundo real. Se verán evidenciados los juegos de imitación que estarán conectados con las experiencias vividas de los niños, en donde también se pondrán de manifiesto las relaciones sociales y familiares que tiene el infante.

- El juego presocial (4 – 6 años)

Entre los 4 y los 6 años aparece el juego presocial, debido a que el niño necesita de compañeros para ejecutar sus juegos. En esta etapa el infante simulará y aparentará la vida del adulto, por lo tanto, el niño aumentará su vocabulario y la fluidez de su lenguaje. En este tipo de juego empiezan aparecer las primeras actividades regladas pero carece de una organización como tal.

- Juego reglado y social (6 - 8 años, estadio de operaciones concretas)

A esta edad los juegos ya tienen reglas fijas las cuales fueron creadas por ellos mismo y establecidas para que el resto de compañeros las cumplan. Es una etapa donde el juego colectivo es primordial, el niño comienza a independizarse del adulto y a convivir más con sus compañeros de juego. Se dará inicio a los juegos de competición, donde se disputaran el triunfo contra otros grupos.



- El juego competitivo (8-10 años)

Los juegos competitivos deben tener la función de estructurar al grupo, de regular las relaciones interpersonales y de lograr el respeto de las reglas aceptados por todos, las cuales posteriormente permitirán la adaptación a normas que son de índole social y moral (Díaz, 2006, p.22).

En este tipo de juegos ya se produce una distinción sexual, es decir los niños empezarán a separar los juguetes “femeninos” de los “masculinos”.

- Juegos de ejercitación (10-12 años)

A esta edad los intereses de los juegos colectivos dejan de ser el foco de atención y las actividades se tornarán más individuales. Las relaciones sociales en esta etapa solo serán evidenciadas en los juegos deportivos ya que se preocupará más por actividades personales que sean dirigidos a mejorar su esquema corporal.

### **Tipos de juego**

Pacheco (como se citó en Chacon , 2005) menciona que “es necesario indicar que los diferentes tipos de juego pueden combinarse entre sí; o sea que muchos juegos poseen ciertas características que los harían ubicarse en una u otra característica” (p.85).

- Juegos recreativos

Los juegos recreativos son actividades donde se ven involucrados uno o más participantes. Su principal finalidad es proporcionar diversión, entretenimiento y placer a los jugadores. De igual manera si se los ejecuta dentro del aula de clase, puede proporcionar al niño estímulos mentales y físicos. Algunos ejemplos de juegos recreativos son la gallinita ciega, el gato y el ratón, entre otros.

- Juegos de salón

Este tipo de juego, son los que se ejecutan en una área cerrado, por ejemplo dentro del salón de clase. En esta clasificación podemos mencionar el ajedrez, los rompecabezas, el domino, etc.

- Juegos pre deportivos

Son los juegos en donde se ponen de manifiesto destrezas y habilidades deportivas básicas como desplazamiento, recepciones, lanzamientos, etc., posteriormente las usarán como base para dar inicio a cualquier actividad deportiva.

- Juegos pedagógicos

La mediación pedagógica que brinda el juego está enfocada plenamente a que sirve como un medio para relajarse y liberarse, esto con el fin de que los y las estudiantes disfruten de sus clases y permita llevarse a cabo el aprendizaje (Montero, 2017, p.82).

Los juegos pedagógicos son aquellos juegos que se emplean para promover o estimular un aprendizaje específico en los niños mientras ellos se divierten. Por ejemplo Simón dice, este juego es utilizado para fomentar el aprendizaje del cuerpo humano en los niños.

- Juegos motores

Son los juegos que tiene como finalidad desarrollar habilidades motrices que serán indispensables para el desarrollo adecuado del individuo.

- Juegos tradicionales

Son los juegos que han sido practicados por diversas generaciones, y que con los años han sufrido algunas alteraciones pero su finalidad sigue siendo la misma.

### **Importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa**

Los juegos son actividades muy importantes para el ser humano. Debido a que contribuyen de manera significativa a su desarrollo integral. En su mayoría, los juegos ayudan a desarrollar y favorecer habilidades o destrezas motrices que sirven para que el individuo se desenvuelva eficazmente en el entorno.

El juego al ser espontáneo y libre contribuye a la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funciona su cuerpo, es a través de éste que el niño empieza a realizar sus pequeños movimientos.

A partir de las primeras vivencias que el niño tiene a través del juego, está desarrollando de manera inconsciente un sinnúmero de habilidades motrices, con el simple hecho de ponerse de pie, sentarse, ponerse en cuclillas, o gatear ya está favoreciendo el desarrollo del tono muscular y también del equilibrio, funciones importantes para que el infante posteriormente pueda caminar.

Los juegos motrices proporcionan a los niños sensaciones corporales necesarias para su evolución general, que contribuirán al desarrollo de su proceso de maduración. Favorecerá el conocimiento de su esquema corporal, la coordinación dinámica general (movimientos que requieran una acción conjunta de todas las partes del cuerpo) y la específica (movimientos en donde interviene la visión en relación con otros segmentos corporales), las habilidades, el equilibrio, la agilidad, la motricidad fina, y las capacidades físico-motrices.

Rios y Blanco (2007) mencionan “el juego motriz es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, y a la vez le ayuda a construir sus relaciones sociales y otros tipos de aprendizajes” (p.10).

### **El juego como instrumento pedagógico**

El juego tiene gran beneficio como instrumento de aprendizaje, ya que los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para indirectamente aportar al desarrollo de su aprendizaje, gracias a las experiencias e información que han generado durante la práctica.

Uno de los grandes retos de la planificación educativa es el de incorporar la educación preescolar al sector de la educación formal pero conservando los elementos distintivos de la programación de calidad para los niños pequeños. Un elemento clave que hay que considerar es el del “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia (López, 2018, p.18).

Es fundamental señalar que a pesar de que el juego es concebido como una actividad espontánea, si nos adentramos a un marco pedagógico, se necesita de la planificación previa de la maestra para poder ejecutar las actividades, ya que la planificación nos permitirá organizar un proceso coherente en ella ejecuciones de los juegos y así tener un aporte significativo en el aprendizaje de los niños.

Nunca piense en utilizar los juegos sin una rigurosa y cuidada planificación, marcada por etapas muy claras y que efectivamente acompañen el progreso de los alumnos, y jamás evalúe en calidad de profesor por la cantidad de juegos que emplea sino por la calidad de los juegos que usted se preocupe en investigar y seleccionar (Antunes, 2006, p.31).

El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más importantes, siendo la forma natural y espontánea que tienen los infantes para generar conocimientos.

## **f. METODOLOGÍA**

El presente proyecto de investigación se encuentra enmarcado dentro de un enfoque mixto debido a que es un proceso que nos permitirá indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación, respondiendo al planteamiento propuesto en el objeto de estudio, el diseño de la investigación presente es no experimental ya que se tomó en cuenta un grupo establecido de niños para su observación en su ambiente natural a fin de establecer el diagnóstico, para su respectivo análisis sin manipulación de ninguna de las variables.

Dentro de la investigación también se ha visto pertinente hacer uso de los siguientes métodos:

**Método descriptivo:** Este método permitirá analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

**Método analítico - sintético:** Mediante este método se podrá analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico con temas fundamentales y sustentables acerca de la motricidad gruesa y el juego.

**Método inductivo - deductivo:** Este método nos ayudará a cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación presente.

### **Técnicas e instrumentos.**

Para el desarrollo eficaz del proyecto investigativo necesariamente se utilizará técnicas e instrumentos que serán de gran ayuda en el proceso de investigación.

Como técnica dentro del presente trabajo de investigación, se aplicará la entrevista la cual permitirá conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años.

Como instrumento de diagnóstico se utilizará la Escala Abreviada de Nelson Ortiz, la cual permitirá diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, es de carácter abreviado diseñado para evaluar cuatro áreas de desarrollo en el niño (motricidad gruesa, motricidad fina, audición y lenguaje, área personal social).

### **Población y muestra**

Para el desarrollo de la presente investigación se ha tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnóstico, se encontraba estructurado previamente, por lo que cumple con los criterios y características dentro de lo estipulado y requerido en la investigación.

La población está compuesta por 76 estudiantes y 4 docentes, de este total se ha tomado una muestra para establecer el diagnóstico de 17 niños de 4 a 5 años y 1 docente.

**Tabla 1**  
*Población y muestra*

<b>Variables</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Niños	76	17
Profesores	4	1
Total	80	18

**Fuente:** Secretaria del Centro de Educación Inicial Dr. Pio Jaramillo Alvarado

**Elaboración:** Doménica Mariana Aguirre Aguilar





**h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

<b>PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			
<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b>			
Movilización	2	0,60	1,20
<b>RECURSOS MATERIALES</b>			
Resma de papel boom	3	3,00	9,00
Reproducción bibliográfica	500	0,02	10,00
Adquisiciones de textos	2	20,00	40,00
Servicio de internet	2	21,50	43,00
Material de escritorio	2	10,00	20,00
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>			
Reproducción de tesis	200	0,20	400,00
Empastado de tesis	3	5,00	155,00
Diseño de diapositivas	1	100	100,00
<b>IMPREVISTOS</b>			100,00
<b>TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO</b>			<b>\$ 888.20,00</b>

El financiamiento estará a cargo exclusivo de la autora del trabajo de investigación con un costo aproximado de \$888.20, 00.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

- Aldo, A. (2014). *Las memorias de la abuela*. Estados Unidos.
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.
- Ausubel, D. P. (2000). *Adquisición y Retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Bernal, J., y Wanceulen, J. (2018). *200 juegos y ejercicios de coordinación óculo-motriz*. Sevilla: Wanceulen.
- Cabezuela, G., y Frontera, P. (2012). *El Desarrollo Psicomotor*. Madrid: NARCESA.
- Cabrera, E. A. (2017). *La actividad lúdica infantil en el mediterraneo*. Sevilla: Wanceulem deportivo. Recuperado de
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2017). *Como mejorar la coordinación y equilibrio de tu hijo*. Sevilla: Wanceulen.
- Chacon, M. (2005). *Educación Física Para Niños Con Necesidades Educativas Especiales*. San José: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Clavijo, R., y Junquera, C. (2006). *Piscólogo de la Xunta de Galicia*. Galicia: Editorial MAD.
- Delgado, I. (2012). *Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Díaz, N. (2006). *Fantasías en movimiento*. Limusa Noriega.
- Ministerio de Educación (2014). *Curriculo de Educación Inicial*.
- Figuerola, M. (2014). *La formación espiritual y religiosa durante los primeros años*. PPC Editorial.
- Fuleda, P. (2018). *Porque jugar es cosa de juego*. Copyright.
- Gil, P., y Abellan, J. (2016). *Mediación Educativa*. Madrid, España: Pirámide.
- Guambuguete, E. (2016). *La estimulación temprana y el desarrollo psicomotor de los niños/as de 4 a 5 años del centro de educación inicial "eloy alfaró" del cantón riobamba, provincia de chimborazo, en el año lectivo 2015-2016* (tesis de maestria). Universidad Nacional de Chimborazo.

- Guerra, M. (Diciembre de 2012). El juego simbólico. *Eduinnova*. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Iris, M., y Risueño, A. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura*. Buenos Aires: Bonum.
- Lagos, I. (2011). La complejidad del termino motricidad. *Revista Motricidad Human*, 12(1), 51-57.
- Lynn, J. (2011). *Desarrollo de las destrezas motoras*. Madrid: Narcea.
- López, P. (2018). Aprendizaje a través del juego. *UNICEF*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Márquez, C., y Perujo, J. (2018). *Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación*.
- Mendoza, A. (Febrero de 2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. *Revista Multidisciplinar de Investigación*, 1(3).
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Revista de Investigación*, 7(1), 75-92.
- Montes, M., y Castro, M. (2013). *Juegos para niños con necesidades educativas especiales*. Brujas.
- Peralta, A. (2014). *Importancia de la Educación Socioemocional en el Jardín de Infantes*. Buenos Aires: Dunken.
- Pérez, G. (2019). *Aplicación de los juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños 4 años de la Institución Educativa Jean Piaget* (tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles Chimbota.
- Reyes, M. (20 de Octubre de 2018). La importancia de juego en la vida emocional del niño. *La noticia*.

- Rios, M., y Blanco, A. (2007). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona: Paidotribo.
- Rodriguez, M. (2007). *Juegos y técnicas de recreación*. Buenos Aires: Bonus.
- Rodríguez, V. (Diciembre de 2015). Conciencia corporal en el desarrollo de habilidades. *evistas.usantotomas*, 5(2), 215-229.
- Salamanca, L., y Sánchez, M. (2018). *Desarrollo Cognitivo y motor*. Madrid: Edilex. S.A.
- Sánchez, J., y Carmona, J. (2005). *Juegos motrices para primaria*. Barcelona: Paidotribu.
- Santiago. (25 de Enero de 2015). *OPOSINET*.
- Silva, C. (2011). *Motricidad Gruesa Y Tmgd-2*. Madrid: Editorial Academica Espanola.
- Stassen, K. (2007). *Psicología del Desarrollo. Infancia y adolescencia*. Madrid: Panamericana. R
- Tortosa, A., y Lozano, L. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- UNESCO. (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Estudios y documentos de investigación.
- Varea, V. (2011). *Explorando el juego y el jugar. Implicancia de los jugadores en dos situaciones de juego*(tesis de maestria). Universidad Nacional de la Plata, Buenos Aires.
- Venegas, M., García, M., y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología* (segunda ed.). Málaga: IC Editorial.
- Zorrilla, M. (2012). El juego en la infancia. *Rev Chil Pediatr*, 79(5), 544-549.

**ANEXOS**

**Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)**

No. Historia Clínica

--

DIRECCION DE SALUD -----

ORGANISMO DE SALUD -----

Nombre del niño

-----  
 1er. Apellido                      2do. Apellido                      Nombres

Sexo: (1) Masculino - (2) Femenino

--	--	--	--	--	--

Dirección

Fecha de nacimiento

Día		Mes		Año	

Peso ----- Talla -----

**SINTESIS  
EVALUACIONES**

FECHA EVALUACION			EDAD	RESULTADOS POR AREAS				
DIA	MES	AÑO	MESES	A M.G.	B M.F.A.	C A.L.	D P.S.	TOTAL

Este instrumento fue diseñado y normatizado a nivel nacional con el apoyo técnico y financiero de UNICEF.

43

Escala Abreviada de Desarrollo (Ministerio de Salud – Nelson Ortiz – Noviembre 1999)

**ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)**

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación					Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación				
>1	0	Patea vigorosamente					>1	0	Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto.						
1 a 3	1 2 3	Levanta la cabeza en prona. Levanta cabeza y pecho en prona Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos					1 a 3	1 2 3	Abre y mira sus manos. Sostiene objeto en la mano. Se lleva objeto a la boca.						
4 a 6	4 5 6	Control de cabeza sentado  Se voltea de un lado a otro  Intenta sentarse solo.					4 a 6	4 5 6	Agarra objetos voluntariamente. Sostiene un objeto en cada mano. Pasa objeto de una mano a otra.						
7 a 9	7 8 9	Se sostiene sentado con ayuda. Se arrastra en posición prona. Se sienta por sí solo.					7 a 9	7 8 9	Manipula varios objetos a la vez. Agarra objeto pequeño con los dedos. Agarra cubo con pulgar e índice.						
10 a 12	10 11 12	Gatea bien.  Se agarra y sostiene de pie Se para solo.					10 a 12	10 11 12	Mete y saca objetos en caja. Agarra tercer objeto sin soltar otros. Busca objetos escondidos.						
13 a 18	13 14 15	Da pasitos solo.  Camina solo bien  Corre.					13 a 18	13 14 15	Hace torre de tres cubos. Pasa hojas de un libro. Anticipa salida del objeto						
19 a 24	16 17 18	Patea la pelota  Lanza la pelota con las manos.  Salta en los dos pies					19 a 24	16 17 18	Tapa bien la caja. Hace garabatos circulares. Hace torre de 5 o más cubos.						
25 a 36	19 20 21	Se empuja en ambos pies  Se levanta sin usar las manos.  Camina hacia atrás.					25 a 36	19 20 21	Ensarta 6 o más cuentas. Copia línea horizontal y vertical Separa objetos grandes y pequeños						

Rango edad	I T E M	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación					Rango edad	I T E M	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación				
37 a 48	22	Camina en punta de pies.  Se para en un solo pie.  Lanza y agarra la pelota.					37 a 48	22	Figura humana rudimentaria I  Corta papel con las tijeras.  Copia cuadrado y círculo.						
	23							23							
	24							24							
49 a 60	25	Camina en línea recta  Tres o más pasos en un pie.  Hace rebotar y agarra la pelota.					49 a 60	25	Dibuja figura humana II  Agrupa color y forma.  Dibuja escalera imita.						
	26							26							
	27							27							
61 a 72	28	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms.  Hace caballitos alternando los pies.  Salta desde 60 cms. de altura.					61 a 72	28	Agrupa por color forma y tamaño  Reconstruye escalera 10 cubo.  Dibuja casa.						
	29							29							
	30							30							

**ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)**

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación					ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
>1	0	Se sobresalta con ruido					>1	0	Sigue movimiento del rostro.						
1 a 3	1	Busca sonido con la mirada					1	1	Reconoce a la madre.						
	2	Dos sonidos guturales diferentes.					3	2	Sonríe al acariciarlo.						
	3	Balucea con las personas.						3	Se voltea cuando se le habla.						
4 a 6	4	4 o más sonidos diferentes.					4	4	Coge manos del examinador.						
	5	Ríe a "carcajadas".					6	5	Acepta y coge juguete.						
	6	Reacciona cuando se le llama.						6	Pone atención a la conversación.						
7 a 9	7	Pronuncia 3 o mas sílabas.					7	7	Ayuda a sostener taza para beber.						
	8	Hace sonar la campana.					9	8	Reacciona imagen en el espejo.						
	9	Una palabra clara.						9	Imita aplausos.						
10 a 12	10	Niega con la cabeza.					10	10	Entrega juguete al examinador.						
	11	Llama a la madre o acompañante.					12	11	Pide un juguete u objeto.						
	12	Entiende orden sencilla						12	Bebe en taza solo.						
13 a 18	13	Reconoce tres objetos					13	13	Señala una prenda de vestir..						
	14	Combina dos palabras.					18	14	Señala dos partes del cuerpo.						
	15	Reconoce seis objetos.						15	Avisa higiene personal.						
19 a 24	16	Nombra cinco objetos.					19	16	Señala 5 partes del cuerpo.						
	17	Usa frases de tres palabras.					24	17	Trata de contar experiencias.						
	18	Mas de 20 palabras claras.						18	Control diurno de la orina.						
25 a 36	19	Dice su nombre completo.					25	19	Diferencia niño-niña.						
	20	Conoce alto-bajo, grande-pequeño.					36	20	Dice nombre papá y mamá.						
	21	Usa oraciones completas.						21	Se baña solo manos y cara.						



Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación					ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación				
37 a 48	22	Define por uso cinco objetos. Repite tres dígitos.  Describe bien el dibujo.					37 a 48	22 23 24	Puede desvestirse solo.  Comparte juego con otros niños. Tiene amigo especial.						
	23														
	24														
49 a 60	25	Cuenta dedos de las manos. Distingue adelante-atrás, arriba-abajo. Nombra 4-5 colores					49 a 60	25 26 27	Puede vestirse y desvestirse solo. Sabe cuántos años tiene. Organiza juegos.						
	26														
	27														
61 a 72	28	Expresa opiniones.  Conoce izquierda y derecha. Conoce días de la semana.					61 a 72	28 29 30	Hace "mandados".  Conoce nombre vereda-barrio o pueblo de residencia. Comenta vida familiar.						
	29														
	30														





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

**Entrevista dirigida al docente**

*Estimados docentes reciban un cordial saludo de los estudiantes de Séptimo ciclo de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, actualmente nos encontramos realizando nuestro proyecto de tesis, por tal motivo solicitamos se digne usted responder las siguientes preguntas las cuales nos permitirán realizar un diagnóstico de la problemática actual de las instituciones educativas.*

**¿Qué talleres adicionales reciben los niños?**

Natación

Computación

Danza

Música

Otros \_\_\_\_\_ -

**¿Qué metodología utiliza para el proceso de enseñanza- aprendizaje?**

Experiencias de Aprendizaje

Rincones

Talleres

Proyectos

Otros \_\_\_\_\_

**¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más comunes en su salón de clase?**

TDA

TDAH

Dificultades de concentración

Dificultades de conducta

Dificultades de motricidad fina

Dificultades de motricidad gruesa

Dificultades en el lenguaje

Sobreprotección

Otros \_\_\_\_\_

**¿Qué ha hecho usted como docente frente a estos problemas existentes?**

Remitir al DECE

Hablar con los padres

Adaptaciones curriculares

Otros \_\_\_\_\_

**¿Los niños en el salón de clases asumieron compromisos de compartir reglas y cumplirlas?**

SI

NO

¿Cuáles?

---

---

---

**¿Cómo es la participación de los niños dentro y fuera de su salón de clase?**

Buena

Regular

Mala

**Gracias por su colaboración**

## INDICE

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN .....	ii
AUTORÍA.....	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA .....	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO.....	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS .....	viii
ESQUEMA DE TESIS .....	ix
a. TÍTULO .....	1
b. RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
c. INTRODUCCIÓN .....	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA.....	8
MOTRICIDAD GRUESA .....	8
Áreas de la motricidad gruesa .....	9
Leyes del desarrollo motor.....	10
Fases de la motricidad gruesa.....	12
Habilidades motrices gruesas .....	15
Rincón de motricidad .....	18
Actividades para desarrollar la motricidad gruesa .....	19
Instrumentos de evaluación de las habilidades motrices.....	20
EL JUEGO .....	21
Teorías del juego .....	22
Características del juego.....	24
Clasificación de los periodos evolutivos y tipos de juegos según Jean Piaget.....	25
El juego como instrumento pedagógico en el nivel inicial.....	29
El juego según las inteligencias múltiples de Howard Gardner .....	31
La metodología por rincones del juego-trabajo y el rol del maestro.....	33
El juego como ente de inclusión .....	34
Descripción de un juego en nivel infantil.....	36
El juego y la motricidad gruesa.....	39
e. MATERIALES Y MÉTODOS .....	42

f.	RESULTADOS .....	44
g.	DISCUSIÓN .....	46
h.	CONCLUSIONES .....	48
i.	RECOMENDACIONES .....	49
j.	BIBLIOGRAFÍA.....	50
	PROPUESTA Y GUÍA .....	55
k.	ANEXOS.....	160
	ANEXO1: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	160
a.	TEMA .....	161
b.	PROBLEMÁTICA.....	162
c.	JUSTIFICACIÓN.....	166
d.	OBJETIVOS .....	168
e.	MARCO TEÓRICO .....	169
f.	METODOLOGÍA .....	197
g.	CRONOGRAMA .....	199
h.	PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO .....	200
i.	BIBLIOGRAFÍA.....	201
	ANEXOS.....	204
	Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1).....	204
	Entrevista dirigida al docente.....	210