

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 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Psicología Infantil y Educación Parvularia.

AUTOR:

Bryan Sebastián Luna Cobos

DIRECTORA:

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

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.

CERTIFICA:

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 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO

UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020., de la autoría

del Sr. Bryan Sebastián Luna Cobos. 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

f)....

MARIA SOLEDAD QUILCA TERAN

Lic. María Soledad Quilca Terán Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

ii

AUTORÍA

Yo, Bryan Sebastián Luna Cobos, declaro ser autor 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.

Autor: Bryan Sebastián Luna Cobos

Firma:

Cédula: 110479352-4

Fecha: 29 de marzo del 2021

iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA

CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN

ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Bryan Sebastián Luna Cobos, declaro ser autor de la tesis titulada EL JUEGO Y LA

MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE

EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA,

EN EL PERÍODO 2019-2020., como requisito para optar al grado de Licenciado 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 29 días del mes de marzo

del dos mil veintiuno, firma el autor.

Firma:

Autor: Bryan Sebastián Luna Cobos

Cédula: 110479352-4

Dirección: La Pradera, Ciprés y Almendros

Correo electrónico: bryan.luna@unl.edu.ec

Teléfono: 2-103276 **Celular:** 0992632610

DATOS COMPLEMENTARIOS

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

Tribunal de Grado: Presidenta: Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso

Primer Vocal: Mg. Sc. Viviana Catherine Sánchez Gahona

Segunda vocal: Mg. Sc. Sonia María del Carmen Castillo

Costa

iv

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja por la formación recibida en sus salones, a todos sus elementos que de forma directa o indirecta han contribuido en mi desarrollo como profesional, de manera especial a la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, a todos sus docentes por el apoyo y dedicación, quienes han compartido conmigo conocimientos, actitudes y valores que han permitido construir una visión clara de mi persona y profesión.

Quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a la Mg. Sc. María Soledad Quilca Terán, colaboradora principal durante todo este proceso, por sus consejos, sugerencias y explicaciones, siempre respetando la idea original del trabajo y haciendo posible la finalización de mi proyecto. Muchas gracias por enseñarme el camino.

Por último, quiero extender mi gratitud a la Escuela Miguel Riofrío, al Doctor Aníbal Orellana rector de esta emblemática institución de la ciudad de Loja por la oportunidad brindada, y de manera especial a los niños que fueron la razón de esta investigación.

El autor

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos por siempre brindarme su confianza y apoyo, han sido los

pilares fundamentales en mi vida y en este proceso para ser un gran profesional, este

trabajo es el fruto de todo ese esfuerzo.

A mis abuelitos, tíos y primos, por darme aliento cuando lo requerí, compartir su tiempo

conmigo en los momentos más difíciles y ser aquel hombro que necesitaba para

descansar.

A mis compañeras y amigos por todos los momentos y conocimientos compartidos

dentro y fuera del aula, durante este largo tiempo se han ganado mi cariño por lo cual

sus recuerdos alegrarán siempre mi camino.

A todas las personas que he tenido la fortuna de conocer, gracias por ayudarme a

entender el significado de mi profesión.

Bryan Sebastián

vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

| ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------|---|--------|-------------|-------------------|----------|------------|--------|------------------|--------------------------------|--------------------------|---|
| BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN | | | | | | | | | | | | |
| | | | FUENTE | FECHA - AÑO | ÁMBITO GEOGRÁFICO | | | | | | ES | 70 |
| TIPO DE | DOCUMENTO | AUTOR TÍTULO DE LA TESIS | | | NACIONAL | REGIONAL | PROVINCIAL | CANTÓN | PARROQUIA | BARRIO O COMUNIDAD | OTRAS DESAGREGACIONES | OTRAS OBSERVACIONES |
| TES | SIS | Bryan Sebastián Luna Cobos EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019- 2020. | UNL | 2019 | ECUADOR | ZONA 7 | LOJA | LOJA | SAN SEBASTIÁN | MÁXIMO AGUSTÍN RODRÍGUEZ | CD | LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA |

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



Fuente: Ubicación Geográfica del Cantón Loja. Obtenido de Google Fotos.

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO



Fuente: Localización de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, 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
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - GUÍA DE ACTIVIDADES
- j. BIBLIOGRAFÍA
- k. ANEXOS
 - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
 - INSTRUMENTOS

a. TÍTULO

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

b. RESUMEN

La tesis titulada EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA 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; con respecto a la metodología se utilizó el tipo de investigación no experimental con un enfoque de tipo mixta, además se emplearon métodos: descriptivo, analítico-sintético, inductivo-deductivo; la técnica e instrumento utilizados fueron: la entrevista aplicada a una docente del nivel inicial II y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la muestra investigada estuvo compuesta por 1 docente y 23 niños. En la revisión de literatura se analizaron dos variables: el juego y la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos evidenciaron que el 70% de la población investigada presentó problemas para realizar diferentes habilidades motrices, ubicándose en un rango medio y alerta. En consecuencia, se diseñó una propuesta alternativa "A mover el esqueleto" con su respectiva guía metodológica, basada en el juego infantil con el fin de fortalecer la motricidad gruesa en los niños y de esta manera sea aplicada por las docentes de la institución.

Palabras clave: enseñanza, aprendizaje, estrategia. juego, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The research entitled "EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020." 2020 had a general objective: analyze the importance of games in gross motor skills in children from 4 to 5 years. Regarding the methodology, it was used non-experimental approach with a mixed type method; additionally, descriptive, analytical-synthetical, and inductive-deductive methods were used. The technique and instrument used were: the interview applied to an initial II educator and the Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) of Nelson Ortiz. The investigated sample was conformed by 1 educator and 23 children. In the literature review, there were analyzed two variables: games and gross motor skill. The results obtained revealed that 70% of the researched population presented issues to perform different motor skills, being located in a medium and alert range. Therefore, an alternative proposal was designed "let's move the skeleton" with its respective methodological guide based on children's games as a means to strengthen the gross motor skill of children in order to be applied by the institutions' educators.

Key words: teaching, learning, strategies, game gross motor ability.

c. INTRODUCCIÓN

El Sistema Nacional de Educación propone como líneas metodológicas básicas dentro del nivel inicial al arte y el juego, estos elementos permiten incrementar la eficacia en la planificación de experiencias de aprendizaje debido a su capacidad de predisponer y motivar a los niños, dándoles la oportunidad de compartir sus ideas, sentimientos y de fortalecerse físicamente, además tiene un importante valor en los infantes al dejar que estos puedan relacionarse con el medio que los rodea, todo ello con el objetivo de mejorar su aprendizaje.

En nuestro medio muy poco se habla sobre los beneficios del juego en el proceso de aprendizaje de los infantes, además de como éste les ayuda para el desarrollo de la motricidad gruesa y desenvolvimiento, la comodidad de algunos docentes ha llegado al punto en el que la mayor parte de los trabajos de los niños son en hojas pre-elaboradas, limitándoles la oportunidad de aprender y experimentar el entorno que los rodea por medio de esta herramienta tan importante como es el juego.

En el proceso de aprendizaje se debe integrar elementos lúdicos, pues el juego forma parte de esto y además se considera la forma más natural de aprender, la práctica constante del juego favorece la adquisición de nuevas habilidades motrices y más aún cuando se lo utiliza como herramienta metodológica para fomentar no sólo el desarrollo motor sino también a nivel social, afectivo y cognitivo promoviendo así el desarrollo integral del individuo.

Cualquier actividad que demande movimientos coordinados contribuye a estimular el desarrollo de la motricidad gruesa, los docentes deben tener en cuenta que para este fin habrá que diseñar y ejecutar actividades destinadas a estimular sus componentes como, por ejemplo, coordinación, tono muscular, equilibrio, fuerza o desplazamiento, dependiendo de las necesidades de los niños a fin de propiciar un desarrollo motor óptimo.

Por ese motivo la presente investigación se titula: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

Como objetivos específicos se plantearon: identificar la prevalencia de problemas de motricidad gruesa en los 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.

En la revisión de literatura se analizan dos variables: primero se aborda a la motricidad gruesa, su definición, etapas del desarrollo de la motricidad gruesa, aspectos básicos para el dominio motor, la motricidad dentro del currículo de educación inicial, habilidades motrices básicas, motricidad gruesa en los primeros 5 años, actividades para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa. La segunda variable trata acerca del juego, su definición, importancia, características, beneficios, clasificación, tipología, el juego infantil en el currículo de educación inicial, el juego y el aprendizaje, principios generales para la planificación, diseños de juegos y por último el juego y la motricidad gruesa.

En cuanto al tipo de investigación se utilizó el diseño de 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, además se utilizó un enfoque de investigación tipo mixta debido a que es un proceso que nos permitió indagar, recolectar, analizar y vincular datos cualitativos y cuantitativos en la investigación, respondiendo al planteamiento propuesto en el objeto de estudio.

Los métodos utilizados durante esta investigación fueron: el método descriptivo, utilizado para analizar y detallar la relación e importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños; el método analítico – sintético, utilizado para analizar y sintetizar la información más relevante para la construcción del marco teórico, finalmente: el método inductivo – deductivo, para cumplir con los objetivos propuestos, construir conocimientos y establecer las conclusiones pertinentes donde se reflejen los datos obtenidos en el desarrollo de la presente investigación.

Para su desarrollo se utilizó la siguiente técnica e instrumento: la entrevista, que constó de seis preguntas, la cual fue aplicada a la docente, con el fin de conocer qué metodología utiliza dentro del aula de clase para el proceso de enseñanza-aprendizaje y 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 la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, en donde la población a trabajar fue de 24 personas, 1 docente y 23 niños de educación inicial.

Los resultados obtenidos con la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz mostraron que la mayoría de los niños se encuentra en un rango de medio y alerta, presentando dificultad al momento de realizar actividades donde se involucre a la motricidad gruesa tales como: lanzar y agarrar el balón, saltos alternando las piernas y caminar en línea recta, evidenciando movimientos descoordinados, falta de equilibrio y precisión.

Con la finalidad de desarrollar y fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 se elaboró una propuesta alternativa de juegos infantiles: "A mover el esqueleto" la misma que consta de una guía de actividades lúdicas conformada por distintos tipos de juegos (juegos tradicionales, competitivos, cooperativos y circuitos) para propiciar un desarrollo óptimo de las habilidades motrices en los infantes, siendo esta una herramienta de apoyo para el docente. Por todo ello las conclusiones establecen que, una vez aplicada la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz, se pudo identificar la prevalencia del problema en donde se evidenció que la mayoría de la población se encuentra ubicada en el rango medio y alerta, mientras que mediante la entrevista realizada a la docente del aula se pudo conocer que las estrategias mas utilizadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños fueron los rincones y experiencias de aprendizajes y por último se diseñó una propuesta alternativa con su respectiva guía metodológica, con un total de 40 actividades, la misma que se apoyo en el juego infantil para poder mejorar la motricidad gruesa en los niños.

En tal sentido se recomienda la aplicación de la guía metodológica tomando en cuenta los aspectos detallados en la misma a fin de facilitar su ejecución, a su vez estando sujeta a cambios que la docente considere pertinentes para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Finalmente, el presente trabajo de investigación contiene: preliminares redactados de acuerdo a la normativa institucional, título, resumen, abstract, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

MOTRICIDAD GRUESA

La motricidad al ser un área del desarrollo integral en todo ser humano, ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que en la primera infancia existe una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

El término motricidad se refiere a la capacidad que tienen todos los individuos para realizar movimientos coordinados con los músculos del cuerpo, con la finalidad de mantener el equilibrio, agilidad, velocidad y fuerza al realizar una actividad específica, además se considera importante en los primeros años de vida para garantizar un pleno desarrollo integral, mientras que autores como Casanova, Vásquez y Casanova (2017) se refieren a este término desde otro punto de vista muy interesante, mencionándonos que:

El concepto de motricidad surge de los trabajos de Wallon, Ajuriaguerra, sobre psicología evolutiva y muy especialmente de aquellos que hacen referencia a la maduración fisiológica e intelectual, que descubren la trascendencia del movimiento para conseguir la madurez psicofísica de la persona. (pp.2114-2127)

En la actualidad al referirse al término motricidad, se debe tener en cuenta, que esta capacidad es importante en la vida de todo ser humano, mucho más en edades tempranas, ya que se considerada como un proceso madurativo que se presenta por etapas teniendo en cuenta la edad del niño y se rige por dos leyes naturales de maduración.

Pues la primera ley se encarga del desarrollo y extensión de movimientos desde la parte superior a la inferior del cuerpo, comenzando desde la cabeza, el tronco hasta llegar a los pies y se la conoce como céfalo-caudal, mientras que la segunda ley llamada próximo distal, rige al cuerpo como un eje central para comenzar un desarrollo desde adentro hacia afuera, con la finalidad de desarrollar en el infante experiencias que a futuro serán primordiales para su desarrollo autónomo e integral.

Asimismo, González (como se citó en Mendoza, 2017) menciona que la motricidad también manifiesta todos los movimientos del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/ as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. (pp.13-14).

No hay que olvidar que la motricidad se centra fundamentalmente en el aprendizaje mediante el movimiento del cuerpo, ya que incorpora tanto aspectos motores como cognitivos, afectivos y sociales, bajo esta perspectiva se ve al niño como un todo, con el fin de garantizar un mejor desarrollo motriz.

Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la capacidad que tiene el ser humano para mover los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, permitiendo al individuo hacer movimientos complejos como: controlar la cabeza, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar.

Hernández y Rodríguez (como se citó en Cárdenas, K. y García, A, 2019) mencionan que la motricidad gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo.

Importancia de la motricidad gruesa

Chocce Ríos y Conde Conde (2018) describen como la motricidad gruesa y su correcto desarrollo es de vital importancia en el niño ya que le permite realizar acciones de exploración lo que a su vez facilita que descubra su entorno, le brinda autoestima y confianza en sí mismo, y por supuesto como un medio facilitador y predictivo de un adecuado funcionamiento motriz fino en el futuro.

De la misma manera De la Cruz (2014) comenta cómo la constante necesidad del ser humano por desenvolverse en el entorno que le rodea y poder interactuar con el mismo convierte al movimiento y la coordinación gruesa como pilares fundamentales en la formación integral de los niños, esto puede ser entendido bajo la perspectiva de que la estimulación adecuada de la motricidad gruesa amplía el mundo de desarrollo de los niños lo cual significa un insumo de nuevos aprendizajes para los niños, y debido a todo ello las actividades que se creen o planifiquen en torno a la motricidad gruesa deben tener objetivos claros y una estructura debidamente diseñada.

Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa

Cuando hablamos del desarrollo motriz debemos tener en cuenta que, si buscamos lograr el desarrollo integral del niño, este deberá pasar por diferentes etapas, con el propósito de realizar movimientos espontáneos en sus primeros años de vida.

Pacheco (2015) menciona que la motricidad gruesa se desarrolla principalmente en el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, el niño va a ir atravesando una serie de etapas que son:

- Primera etapa de descubrimiento (0-3 años). Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño.
- Segunda etapa de discriminación perceptiva (3-6 años). Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva y se encuentra con un desarrollo de las habilidades que ya poseen. Ha sido denominada también edad de la gracia, por la soltura, espontaneidad y gracia con que los niños se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores.

Aspectos básicos para el dominio motor

El desarrollo del área motora conjuga varios elementos que si bien se detallan individualmente a continuación se desarrollan de forma paralela en los niños y son componentes fundamentales para el desarrollo de las habilidades motrices y manipulativas. Entendiéndose a la primera como aquellas que implican el manejo del propio cuerpo y a la segunda con el manejo de objetos.

Tono muscular: permite al niño adaptarse a diferentes situaciones, los músculos pueden estar en dos estados: tensionados y relajos. El control abarca a los grandes grupos musculares del cuerpo y es un proceso de desarrollo escalonado en los niños que se produce desde su nacimiento Ballestero (como se citó en Sassano, 2020) manifiesta que:

El tono muscular es la tensión ligera a la que se halla sometido todo músculo en estado de reposo y que acompaña también a cualquier actividad postural o cinética. Esta tensión puede ir desde una contracción exagerada (paratonía o catatonia) hasta la de contracción (hipotonía) y no es constante, sino que, por el contrario, es sumamente variable en cada músculo y está armonizada en cada momento en el conjunto de la musculatura, en función de la coordinación estática y dinámica del individuo. (pp.9-10)

Coordinación dinámica general: se la define como "aquellos movimientos que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo y, en la mayoría de los casos, implica locomoción" (L. Mendieta, R. Mendieta y Vargas, 2017, p.35). Es decir, se refiere a la eficiencia en la realización de movimientos combinados como por ejemplo vierte agua en vaso, estos se desarrollan desde la infancia, sus logros contribuyen a generar autonomía en los infantiles.

Equilibrio: es la capacidad de mantenerse controlado sobre uno o los dos pies y caminar, al igual que los demás elementos su desarrollo pasa por una serie de fases hasta su perfeccionamiento, Rodríguez et al (2015) "Hablamos de equilibrio para referirnos a la dinámica de la postura corporal para prevenir las caídas, relacionado con las fuerzas que

actúan sobre el cuerpo" (p.4). Refiere al manteniendo adecuado de la posición del cuerpo, importante para controlarse corporalmente para ejecutar movimientos o estar en reposo.

Coordinación visomotriz: consiste la ejecución precisa de movimientos guiados por la visión, las relaciones más importantes de este tipo de coordinación son la óculo manual y óculo pedal, la principal aplicación del primer tipo de relación es la escritura, y también en ella se manifiestan dificultades.

Según Chablay (2017) "La coordinación visomotriz involucra el ejercicio de movimientos controlados y premeditados que requieren de mucha precisión, se realizan en tareas donde se utilizan de forma simultánea el ojo, mano, dedos" (p.29).

Lateralidad: corresponde al dominio de un segmento de cuerpo (ojo, mano, pie) sobre, su adquisición está determinado por factores genéticos y también influyen los criterios de aprendizaje. Cuando existe problemas o deficiencia en su consolidación se presentan problemas psicomotores, en estos casos de lateralidad cruzada o mal definida es necesaria la reeducación con el objetivo de mejorar las deficiencias psicomotrices. El autor Moneo (2014) manifiesta que:

La lateralización es un proceso por el que la lateralidad se acaba definiendo, es decir, es el desarrollo evolutivo a través del cual se define el predominio de una parte del cuerpo sobre otra, como consecuencia de la hegemonía de uno de los hemisferios cerebrales (p.9).

Disociación de movimientos: la disociación es aquella habilidad que permite realizar movimientos independientes con diferentes segmentos corporales, con la finalidad de

aportar un mejor dominio y control entre el cuerpo y la mente. Janeta (2018) menciona que es "la habilidad de realizar movimientos utilizando las diferentes partes del cuerpo, es muy importante ya que nos ayuda a ejercitar los músculos, manteniendo una coordinación apropiada de acuerdo a cada una de las actividades realizadas" (p.17).

La estimulación y perfección de cada aspecto básico, son importantes para mejorar el desarrollo motor del niño, permitiéndoles que estos aprendan mediante la exploración del medio que los rodea con mucha seguridad y autonomía.

Dominio Corporal Dinámico: es un concepto que se refiere a la capacidad adquirida de controlar las partes del cuerpo (sean estas extremidades superiores, inferiores, tronco u otras) y moverlas siguiendo la voluntad o una consigna dada (Ruiz Ramírez & Ruiz Ramírez, 2017).

La importancia de este dominio radica no solamente en la capacidad de desplazamiento sino en la sincronización de los movimientos para superar dificultades, y que esto sea ejecutado sin rigideces ni brusquedades. Por lo tanto, este dominio provee al niño de consciencia sobre el control que puede ejercer de su cuerpo en diferentes situaciones, lo cual a la larga le dotará de confianza y seguridad en sí mismo.

La capacidad de control en el dominio corporal dinámico depende de:

- Madurez neurológica la cual solo se consigue con la edad.
- Evitar a toda costa temores que provoquen inhibiciones de motricidad como lo pueden ser el miedo al ridículo o a caer.
- Una estimulación propicia

- Comprender qué se hace y qué parte del cuerpo se debe mover para cumplir ese cometido a través de la representación y entrenamiento del movimiento
- Estimular los movimientos sincronizados

Dominio Corporal Estático: Ruiz Ramírez y Ruiz Ramírez (2017) se refieren a este término como todas aquellas actividades motrices que el niño puede representar previamente de forma mental (a lo que se conoce como coordinación general), esto permite interiorizar el esquema corporal.

La motricidad dentro del currículo de educación inicial

El currículo de educación inicial en el año del 2014 incluye a la motricidad como ámbitos de desarrollo y aprendizaje en sus dos subniveles: en el primero está dentro del ámbito denominado exploración del cuerpo y motricidad, y en el segundo se encuentra dentro del ámbito exploración corporal y motricidad. Este último referente al subnivel 2, es decir a niños de 3 a 5 años, tiene un total de 24 destrezas a trabajar durante este subnivel, divididas en 12 para niños de 3 a 4 años y el mismo número para niños de 4 a 5 años.

Este ámbito refiriéndose al de expresión corporal y motricidad propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación,

respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio (Ministerio de educación, 2014a, p.32).

Como se evidencia la motricidad es un área fundamental dentro del desarrollo infantil, esta parte desde el conocimiento y manejo interno hacia el exterior facilitando una respuesta motora, el ámbito tiene objetivos para mejorar estas habilidades en los niños, trabaja o estimula sus componentes como coordinación, esquema corporal, lateralidad propone actividades que fortalezcan el tono muscular y consecuentemente el control del cuerpo.

Habilidades motrices básicas

Existen destrezas motoras consideradas como básicas para el desarrollo motor de los niños, estas destrezas son la evolución de reflejos innatos o patrones de movimiento automáticos que dan paso a acciones coordinadas y voluntarias fundamentales para la autonomía de los individuos.

Autores como Latorre, Moreno, García y Párraga (2016) mencionan que "Con el término habilidades motrices básicas nos referimos a comportamientos motores fundamentales que evolucionan a partir de los patrones motrices más básicos y elementales en la evolución humana" (p.40).

Dentro de las habilidades motrices básicas, existen tres grandes grupos:

 Locomotrices: se caracteriza únicamente por la locomoción, se realizan movimientos tales como: caminar, correr, saltar, galopar, rodar, deslizarse, trepar y muchas más.

- No locomotrices: este grupo se caracteriza por manejo y dominio del cuerpo en el espacio, como: balancearse, retroceder, girar, colgarse.
- Proyección, recepción: esta habilidad se caracteriza por la proyección, manipulación además por la recepción de objetos, se podrá realizar actividades como: lanzar, receptar, golpear, dar patadas al balón y algunas más.

El desarrollo de las habilidades motrices es necesario para un correcto progreso durante los primeros años de vida de los niños, ya que se va adquiriendo patrones motores básicos como consecuencia del crecimiento y de las experiencias aprendidas.

Para que las habilidades motrices sean llamadas básica, deben cumplir con características particulares tales como: ser comunes a todos los individuos, haber permitido la supervivencia durante el crecimiento y ser la base para el aprendizaje de la motricidad, además se considera como habilidad motriz básica a todo movimiento que esté relacionado con el equilibrio y coordinación, así como el caminar, correr, saltar, girar, lanzar, agarrar rodar, trepar, galopar en otros.

En los primeros años de vida las habilidades motrices básicas que han sido correctamente estimuladas, son indicadores de la efectividad que el niño alcanzado en los movimientos de su cuerpo.

Motricidad gruesa en los primeros 5 años

La motricidad en los primeros años de vida representa el punto de partida para desarrollo motriz, emocional e intelectual de todo ser humano, en los primeros cinco años de vida se

encarga de que el niño desarrolle las habilidades y destrezas mentales, mediante el movimiento del cuerpo.

Sheridan (2018) detalla de manera específica el desarrollo motor de los niños desde su nacimiento hasta los 5 años, señala que:

El recién nacido presenta hipertonía en brazos y piernas por ello se mantienen ligeramente flexionados e hipotonía en su tronco y cuello. Al cumplir un mes, cuando está en posición supina inclina la cabeza hacia un costado estirando su brazo, sus miembros superiores mantienen una actividad mayor que las inferiores, sus manos y dedos permanecen la mayor parte del tiempo cerradas.

A los 3 meses sus miembros muestran mayor flexibilidad, se puede observar simetría en los movimientos de sus brazos, su cuello y tronco han ganado tono muscular permitiendo que sostenga su cabeza erguida por algún tiempo, acostado sobre su abdomen levanta la cabeza y el dorso apoyándose en sus brazos. A los 6 meses acostado sobre su espalda levanta su cabeza, puede verse los pies, levanta las piernas, puede agarrarse un pie y un poco después los dos, se sienta con apoyo, mira a su alrededor, es capaz de cambiar de la posición prona a la supina rodando, cuando está acostado sobre su abdomen levanta la cabeza y el dorso apoyándose sobre las palmas de sus manos extendiendo los brazos.

Llegados a los 9 meses se sientan sin apoyo, pueden inclinarse hacia adelante para agarrar objetos, es capaz de movilizarse rodando, arrastrándose sobre su abdomen y gateando, puede ponerse de pie agarrándose de objetos, pero no es capaz de descender por sí mismo. A los 12 meses alterna sin ayuda de la posición acostado a sentado, gatea sobre

sus palmas y rodillas, pueden subir escaleras gateando, se apoya en los muebles para ponerse de pie y caminar puede mantener el equilibrio por unos segundos solo y es capaz de dar algunos pasos.

Es capaz de caminar solo llegado a los 15 meses, aunque al principio lo haga de forma descoordinada, se pone de pie solo, gatea para subir escaleras y para descender de ellas lo hace retrocediendo de espaldas. A los 18 meses la marcha ha mejorado, camina con mayor seguridad, sube y baja escaleras caminando con apoyo, es capaz de ponerse de cuclillas para agarrar objetos del suelo sin necesidad de sentarse y vuelve a ponerse de pie.

Al sobrepasar los 2 años los niños corren con seguridad, mantiene total estabilidad al ponerse de cuclillas y volver a incorporarse, sube y baja escaleras apoyándose en la pared o barandilla poniendo los dos pies cada escalón, puede impulsar triciclos con sus pies, pero aún no puede utilizar los pedales. A los 2 años y medio sube escaleras con facilidad, pero baja apoyándose en la pared y poniendo los dos pies en cada escalón, corre y trepa en muebles y juegos, puede saltar de alturas pequeñas con los dos pies juntos.

Los niños a los 3 años logran subir escaleras rápidamente, inclusive cargando algún objetos o juguete, es capaz de evitar obstáculos sin interrumpir su carrera, a esta edad puede utilizar los pedales de los triciclos, mantiene el equilibrio unos segundos sobre un solo pie. A los 4 años sube y baja escaleras un pie por escalón, sube árboles y escaleras de mano, puede permanecer, caminar y correr apoyado sobre las puntas de sus pies, mantiene mayor tiempo el equilibrio sobre un pie e incluso realiza saltó sobre él, se agacha doblando su espalda con las piernas extendidas para recoger objetos del suelo.

Finalmente, a los 5 años los niños son capaces de caminar con facilidad en línea recta, pueden mantener el equilibrio entre 8 a 10 segundos sobre un pie, sabe tocarse los pies manteniendo la pierna extendida y flexionando la cintura.

Actividades para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños

Cualquier actividad que demande movimientos coordinados contribuye a estimular el desarrollo de la motricidad gruesa, los docentes deben tener en cuenta que para el desarrollo en ocasiones habrá que diseñar y ejecutar actividades destinadas a estimular uno de sus componentes como por ejemplo coordinación, tono muscular dependiendo de las necesidades de los niños.

Estas son algunas actividades propuestas por Mendoza (2017) que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en niños:

- Atrapar pelotas o globos.
- Realizar juegos al aire libre, cualquier actividad que demande movimiento contribuirá al desarrollo de la motricidad gruesa.
- Realizar circuitos de obstáculos, puede elaborarse un recorrido colocando obstáculos o tensionado cuerdas a diferentes alturas para que los niños alternan entre saltar y reptar en el recorrido.
- Pasar objetos de diferentes tamaños y pesos, trasladar o juntos de diferentes tamaños y pesos sin excederse contribuye para que los niños mejoren su resistencia y tono muscular.

EL JUEGO

El juego es una actividad natural e innata en los niños, que mediante su acción desarrolla funciones físicas y cognitivas en ellos. Esta actividad o necesidad de jugar es la forma principal de construir aprendizajes en los niños, constituye una forma de expresión natural y mediante una dirección correcta puede encaminarse hacia objetivos de aprendizaje concretos.

Gallardo-López, García-Lázaro y Gallardo-Vázquez (2019) mencionan:

El juego es esencial para el niño pues lo ayuda en su desarrollo personal, siendo una actividad espontánea y placentera que se lleva a cabo para lograr que el menor conozca en profundidad el contexto en el que se desenvuelve (p.4).

Los juegos son parte de las manifestaciones culturales humanas, éstos al igual que la sociedad se transforman y evolucionan. Su práctica se convierte en vehículo para compartir vivencias, experiencias, socializar y fortalecer lazos comunitarios. Pero además del componente social y de transmisión cultural, los juegos poseen también el poder desarrollo de habilidades como indica Álvarez (2017) "el juego sería un medio fisiológico que ayuda al desarrollo cerebral y al equilibrio emocional de los pequeños" (p.63).

Naturalmente este desarrollo empieza a edad temprana en los niños, ellos comienzan por tomar objetos a su alcance, luego pasan a imitar de forma rudimentaria las acciones o roles que cumplen los adultos, a medida que los niños crecen sus juegos se tornan más complejos hasta el punto de caracterizarse por la connotación imaginativa que los niños les atribuyen.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (como se citó en Ruiz, M. 2017) afirman que el juego es:

Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego (p.128).

La posibilidad de guiar el juego hacia la consecución de objetivos pedagógicos ha sido ampliamente estudiada por filósofos de la educación y también por psicólogos, quiénes además de preocuparse por el desarrollo de aprendizaje han visto en el juego un medio para el desarrollo de la psique. Así desde Froebel, Montessori y otros se han interesado por este tema. Inclusive existen aplicaciones terapéuticas del juego basada en las teorías psicodinámicas.

Los juegos tienen un papel preponderante en el desarrollo infantil, no sólo para fines cognitivos, sino que abarcan la integridad del ser. Calvo y Gómez (2018) afirma "El juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración" (p.24).

La práctica de juegos en los niños pequeños es considerada el ensayo de acciones o roles que deberán cumplir en la vida adulta, de ella extraen conocimientos sobre las relaciones y convenciones o modos de comportamiento aceptables para la vida social.

La importancia del juego

A través del juego los niños desarrollan de forma integral sus capacidades y habilidades individuales y sociales, el juego se convierte en un mecanismo de ensayo de aptitudes para la vida adulta, además al incluir generalmente varios participantes se convierte también en una modalidad de ensayo de sociedad, en donde se debe respetar acciones y opiniones ajenas, establecer acuerdos para realizar el juego como ejemplo el orden de participación o el rol que va a desempeñar el integrante, todo esto para asegurar su desarrollo en armonía.

Jugando, el niño inventa situaciones imaginarias en las que descubre de forma distraída aspectos de la realidad y de sí mismo que desconoce. Al movilizar en el juego sus conocimientos previos, se sale de lo disciplinar y afronta los retos con una mente interdisciplinar y transversal (Bernabéu y Goldstein, 2016, p.48).

El juego es una expresión natural en el niño que aprende de él de forma espontánea primero cuando juega solo con objetos y luego introduce métodos en su realización, además de aprender al observar y jugar con otros niños, en el juego los niños manifiestan actitudes que no son adecuadas y que pueden ser moldeadas, por ello el juego se transforma en una herramienta importante para la evaluación e intervención en la conducta de los infantes.

El juego es importante al ser una habilidad que forma parte en la vida de todo ser humano, enriquece sus experiencias y permite otorgar sentido y significado a las actividades diarias, además involucra ámbitos cognitivos, lingüísticos sociales y culturales, convirtiéndose en una experiencia significativa que influye a lo largo del

desarrollo, en el caso de niños y niñas que presentan dificultades en algún área específica o discapacidad, este aspecto también se ve interferido (Cáceres, Granada y Pomés, 2018).

Características del juego infantil

Los juegos infantiles varían dependiendo de la edad y etapa de desarrollo en la que se encuentren los niños. Estas etapas de desarrollo tomadas de la teoría piagetiana presentan singularidades en lo referentes a los tipos de juego que predominan en cada una de ellas, Piaget plantea que en cada etapa predominan juegos característicos y los clasifica en función de los niveles cognoscitivos de desarrollo.

En la revista Inclusión y juego en la infancia temprana, autores como Cáceres, Granada y Pomés (2018) mencionan que:

Las características del juego lo posicionan como un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano y de la cultura, mostrando su vinculación con aspectos cognitivos, afectivos y supra-biológicos. Es una experiencia humana trascendental vinculada con variadas formas de manifestar y vivenciar la cultura. (p.185)

Los juegos como se mencionó atañen a todos por igual, niños y adultos juegan. Según Huizinga y Caillois (como se citó en Bernabéu y Goldstein, 2016), señalan que las características de los juegos son las siguientes:

- Libre: los jugadores eligen voluntariamente participar en ellos.
- Separado: se desarrolla en un tiempo y espacio delimitado que se establece antes de iniciar.

- Incierto: el desarrollo como el resultado se desconocen obligando al jugador a llevar la iniciativa.
- Improductivo: no produce bienes de ningún tipo, los jugadores terminan el juego tal cual empezaron.
- Reglamentado: los jugadores se ven sometidos a una serie de normas propias del juego que la mayoría de las veces nada tienen en común con las normas sociales de la vida diaria.
- Ficticia: los juegos se realizan en un plano alejado de la realidad donde se mezcla su desarrollo con la fantasía.

Beneficios del juego

Los beneficios del juego son diversos, se pueden agrupar en grandes áreas que se benefician de su aplicación tanto en contextos escolares como fuera de ellos (Ministerio de Educación, 2019):

- Cognitivos: los juegos contribuyen al desarrollo cognitivo del niño, el
 pensamiento simbólico es preponderante en los niños de edad escolar y se nutren
 de sus juegos, es vehículo para la comprensión de la causalidad en las acciones,
 incentiva a la exploración del entorno, incrementa el vocabulario.
- **Físicos y psicomotrices:** los juegos promueven el movimiento, incentivan a que los niños practiquen y desarrollen patrones psicomotrices desde reptar hasta saltar, su constante actividad fortalece su tono muscular, desarrolla su coordinación.

 Socio-emocionales: los juegos en grupo requieren de la interacción entre sus participantes, esta interacción a su vez necesita que los niños desarrollen habilidades sociales, emocionales y conductas adecuadas que hagan posible la realización del juego en forma amena para todos sus participantes.

Clasificación del juego

Clasificar a los juegos infantiles no es tarea fácil, los niños durante su crecimiento jugarán y estos juegos variarán, un punto para analizar a los juegos infantiles es la complejidad cognoscitiva que en ellos se muestre, así Venegas, M, Venegas, F y García (2018) indican que el juego infantil se desarrolla en los siguientes niveles:

- Juego funcional o también conocido como juego locomotor, este tipo de juegos es característico de estadio sensorio motor, se desarrollan a partir de los reflejos innatos y dan lugar a otros. Piaget y Inhelder (2015) indican que mediante los juegos de ejercicios los niños perfeccionan las reacciones reflejas innatas, así por ejemplo un bebé de varios días de nacido busca el pezón de su madre y se alimenta con mayor eficacia que uno recién nacido.
- El juego simbólico (el estadio pre operacional). El desarrollo de lo simbólico implica la representación de situaciones cotidianas fuera de su contexto. El juego simbólico consiste en la simulación de situaciones, objetos y roles de personas que los niños conozcan y que no estén presentes al momento de jugar.

- Juego reglado preponderante en niños de edad escolar y generalmente se produce en ese contexto, implica una organización anticipada y un sometimiento voluntario a penalizaciones conocida cuando se infrinjan sus normas.
- Juego de construcción o de manipulación, inicia aproximadamente durante el primer año de vida, en primera instancia los niños juegan a apilar objetos sin motivo alguno, luego el juego tiene como característica la construcción simbólica de objetos por ejemplo una casa, estos tipos de juegos mejoran la coordinación en los niños.

Tipos de juegos

Existe múltiples formas de clasificar el juego, pueden variar por el número de participantes, los desafíos o retos a cumplir, el objetivo propuesto y más, Chocce (2018) propone la siguiente clasificación:

- Juegos activos: "Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su dificultad para evitar los peligros" (Sánchez, 2016, p.39).
- Juegos pasivos: la actividad física no es protagonista en este tipo de juegos, en estos se plantea desafíos de razonamiento lógico que deben ser resueltos para lograr el triunfo.

- Juegos cooperativos: en este tipo de juegos los participantes se unen para conseguir un objetivo común a todos, la competencia individual no tiene cabida al tratarse de objetivos compartidos.
- Juegos de mesa: se desarrollan sobre tableros, superficies planas varían entre
 juegos de azar y de razonamiento lógico, se utiliza generalmente fichas en ellos y
 sus indicaciones deben seguirse a cabalidad.
- Juegos tradicionales: "Los juegos tradicionales se caracterizan por ser regionales o
 propio de un país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de
 utilizar juguetes o algún tipo de tecnología" (Chocce, 2018, p.16).
- Juegos con movimientos analíticos: este tipo de juego ayuda al niño a reconocer y señalar las diferentes partes de su cuerpo, con el fin de desechar tensiones, fatigas y cansancio, mediante el movimiento.
- Juego dramático: le permite al niño relacionar el lenguaje con la expresión corporal, dando oportunidad a que el infante represente de forma libre acontecimientos o elementos de su entorno.
- Juegos musicales: ayuda a los pequeños a reconocer los diferentes sonidos y ritmos que emiten los instrumentos musicales, además permite a que los niños se pongan en contacto con los mismos dándoles una experiencia enriquecedora en el proceso educativo.

 Juegos sensoriales: favorece para que los niños desde edades tempranas aprendan a desarrollar y fomentar la curiosidad, permitiendo reconocer e identificar el mundo que les rodea por medio de los sentidos.

El juego infantil en el currículo de educación inicial

El sistema nacional de educación propone como líneas metodológicas básicas dentro del nivel inicial al arte y el juego, estos elementos permiten incrementar la eficacia en la planificación de experiencias de aprendizaje, tienen el poder de predisponer y motivar a los niños hacia el descubrimiento, hacia el aprendizaje.

El juego despierta en el niño actitud de libertad, disfrute e interés, por ello, el juego como estrategia metodológica facilita de manera simultánea el proceso de desarrollo y aprendizaje infantil, a través de experiencias adecuadas y divertidas de manera permanente con el fin de optimizar dicho proceso (Bustamante, 2015, p.36).

La predisposición de los niños hacia jugar ofrece un sinnúmero de oportunidades que pueden orientarse hacia fines pedagógicos, además de ser divertido el juego es un medio de aprendizaje de los niños para construir secuencialmente destrezas y aptitudes necesarias para la vida adulta.

El currículo de educación inicial indica cómo guías metodológicas al juego trabajo y la creación de experiencias de aprendizaje.

Ministerio de Educación (2014a) "Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades" (p.41). Se trata de una metodología

flexible, permite que los niños aprendan de forma espontánea, las actividades varían dependiendo del rincón, esto permite que los niños guiados por sus intereses y necesidades aprendan.

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 (Ministerio de Educación, 2014b, p.23).

Los rincones de juego trabajo son espacios fundamentales dentro de los centros de educación infantil, su implementación conlleva un diseño y acompañamiento adecuado, aunque es recomendable también otorgar periodos de juego libre. Los juegos que se producen en los rincones contribuyen al desarrollo integral del niño, en esta etapa del desarrollo infantil el juego constituye una metodología con un sinnúmero de ventajas en la construcción de aprendizajes, por esto es fundamental en las planificaciones curriculares de la escuela infantil.

El juego y el aprendizaje

Es importante mencionar que el juego es el punto de partida fundamental en el aprendizaje significativos de los niños, ya que les permitirá aprender de una manera diferente y divertida con el objetivo de mejorar su desarrollo cognitivo, afectivo y social.

Numerosas son las teorías que mencionan al juego a lo largo de la historia como un pilar fundamental para el aprendizaje en edades tempranas, desde la antigüedad hasta la

actualidad se ha considerado al juego como una actividad que le permite al hombre sentir gozo y asimilar conocimientos (Calvo y Gomez, 2018).

El pensamiento pedagógico moderno manifiesta que el "juego es el elemento educativo que facilita el aprendizaje ya que es un instrumento pedagógico impuesto con fuerza entre los pensadores de esa época, buscan un sistema educativo útil y agradable" (Calvo y Gomez, 2018, p.26). Por tanto, es importante considerar al juego como una herramienta metodológica dentro del proceso de enseñanza de los niños, pues gracias a este tipo de estrategias metodológico va a permitir que el aprendizaje de los infantes sea significativo, dotándole de herramientas necesarias para su autoaprendizaje.

Además, para que el infante pueda aprender de la mejor manera, se debe tener en cuenta que, mediante el juego, el docente puede enseñar ya que este es un proceso que, "supone facilitarle al niño experiencias e instrumentos variados, cada vez más ricos y complejos, para que construya aprendizajes realmente significativos, de acuerdo a su nivel evolutivo y al contexto sociocultural en el que vive" (Sarlé, 2017, p.6). El juego en la infancia es ideal para el aprendizaje experimental del niño, ya que le da paso a una formación como sujeto social, permitiéndole participar, comunicarse, cooperar, construir nuevos conocimientos y lo más importante que el pequeño se exprese libre y creativamente con el fin de mejorar su desarrollo integral.

Para autores como Conde y Viciana (cómo se citó en Viciana, Cano, Chacón, Padial y Martínez) mencionan que el juego "se considera como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve como vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones

de los niños" (p.97), siendo el juego una herramienta útil para la adquisición de conocimientos que enriquecerán el proceso de aprendizaje de los infantes permitiendo adquirir los objetivos propuestos por el docente, logrando un desarrollo integral debido que favorece a nivel cognitivo, social, afectivo y motor.

Principios generales para la planificación y diseño del juego

Cuando un docente desea planificar alguna actividad lúdica en nivel inicial, tendrá que tomar en cuenta aspectos importantes como: plantear un objetivo a alcanzar mediante el juego, dar las indicaciones adecuadas según la edad para producir la actividad satisfactoriamente, determinar un lugar apropiado para realizar la actividad y que tiempo tomará, por último, designar el rol que cumplirá cada niño en el juego.

Venegas et al (2018) mencionan que al momento de programar una sesión de juegos se debe tener presente las siguientes acciones generales:

- Escoger el juego: la elección dependerá de la edad y el número de los participantes, del espacio y material del que se dispone, del contexto social en que se desarrolla, de los objetivos a conseguir y de la experiencia lúdica de los participantes.
- Ambientación: a través de elementos motivadores intentaremos crear un ambiente para que los niños se involucren.
- **Presentación:** se debe explicar el juego de forma clara, utilizando ejemplos para facilitar la comprensión.

- Asimilación de las normas: es positivo realizar una prueba del juego, antes de comenzar el desarrollo del mismo, para comprobar que los participantes han entendido las normas.
- La realización: es contraproducente dejar que el juego se alargue más de lo necesario, ya que podría provocar el aburrimiento. Es mejor que los participantes se queden con más ganas de jugar.
- Evaluación: el juego debe acabar con una reflexión sobre la actividad desarrollada y una valoración sobre si se han cumplido las expectativas o no. (pp.46-47)

La planificación es una herramienta esencial en el ámbito educativo, cuando hablamos de educación inicial es importante que el docente planifique las actividades ya que este instrumento le ayudará mantener un orden o control en las actividades que plantea realizar, mejorando en los niños su proceso de enseñanza aprendizaje y evitando problemas a futuro.

Además, el docente al momento de planificar un juego o actividad lúdica, debe tener en cuenta que la observación va a ser técnica muy importante para valorar a los participantes antes, durante y después de la actividad, la observación al ser una técnica de recolección de datos, permitirá mirar con atención la actividad que cada infante y así evaluar su proceso al final.

El juego y la motricidad gruesa

Los juegos que incluyen actividad física estimulan y desarrollan la motricidad en los niños, cuando por ejemplo los niños juegan a las 'topadas' biológicamente su musculatura

se desarrolla, sus huesos se fortalecen, así también sus reflejos mejoran cuando deben reaccionar rápido ante una caída o ante obstáculo que se presenten en su trayectoria. Existen muchas investigaciones acerca de la relación que se produce entre juego y desarrollo motriz, algunos tratan sobre juegos en general y otros se centran en juegos específicos.

Le Boulch (como se citó en Viciana et al, 2017) menciona que "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.94).

En el proceso de aprendizaje se debe integrar elementos lúdicos, pues el juego forma parte de esto y además se considera la forma más natural de aprender, la práctica constante del juego favorece para la adquisición de nuevas habilidades motrices.

Los juegos infantiles son medios de estimulación motriz e intelectual, y que pueden constituir una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, con una diversidad tal que puede ser utilizado en diferentes ocasiones, lugares y personas, estimulando las habilidades básicas motrices con mejoras en el aprendizaje al despertar la imaginación, la creatividad y desarrollo del sentido de ritmo, además de revalorizar valores humanos con integración social, lo cual implica elevar la calidad humana y alcanzar un mejor bienestar personal y familiar en los niños (Sailema et al, 2017, p.8).

Los juegos infantiles, especialmente los motrices son un recurso valioso en el desarrollo de las habilidades motoras. El juego es una manifestación natural del niño, se produce en él de forma innata, esta actividad es una de las formas principales de construir

aprendizajes en la escuela infantil, además de estimular las áreas físicas el juego constituye un eje transversal de aprendizaje que impulsa el desarrollo integral del niño en los primeros años de escolaridad.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Los materiales utilizados en esta investigación fueron: bibliográficos, como libros, revistas, artículos, además se requirió la utilización de equipos tecnológicos como computadora, impresora, portadores USB, y otros materiales de librería, tales como, resmas de papel, esferos, lápices, borradores, cuadernos, carpetas.

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. Según Sampieri, Collado, Lucio, Valencia, y Torres, 2014 "Estudios descriptivos Busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población" (p. 125).

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. Cabezas, Andrade y Torres (2018) nos mencionan que el método analítico se entiende como la descomposición de un fenómeno en sus partes o elementos que lo constituyen, y ha sido uno de los medios más utilizados a lo largo de la vida del ser humano para acceder a las diversas facetas de la realidad, mientras que el método sintético es aquel que integra los componentes de un objeto de estudio, para abordarlos en su totalidad, constituye por lo tanto un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo a partir de los elementos señalados por el análisis, en la presente investigación el método analítico – sintético dio paso al análisis de los resultados obtenidos a través de los instrumentos y técnicas aplicados, a la vez que permitió la síntesis de la información para la elaboración de la revisión de literatura.

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, de acuerdo a Cabezas, Andrade y Torres (2018) el método inductivo-deductivo es el razonamiento que se orienta a partir de la observación de casos particulares a conclusiones generales en donde desde premisas particulares se busca la generalización, se fundamenta en el razonamiento formal es decir, que la conclusión se obtiene por la forma del juicio del que se parte, es así que en la presente investigación se

pudo llegar a la formulación de las conclusiones haciendo uso de este método sobre los resultados obtenidos.

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).

Población y muestra.

La población de esta investigación comprende de 24 personas, es decir 23 niños y 1 docente del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra. Tomado en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó a fin de establecer el diagnostico ya se encontraba estructurado previamente, 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) aplicada a los niños de 4 a 5 años.

Tabla 1

Motricidad gruesa

| Variable | F | % |
|------------|----|-----|
| Alerta | 3 | 13 |
| Medio | 13 | 57 |
| Medio alto | 7 | 30 |
| Alto | - | - |
| Total | 23 | 100 |

Fuente: Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) aplicada a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

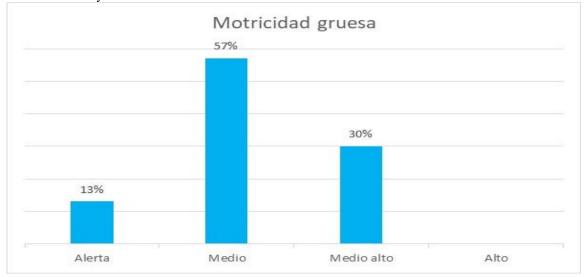


Figura 1

Análisis e interpretación

"La motricidad gruesa hace referencia a la globalidad del cuerpo para ejecutar las acciones y movimientos que implican la utilización de grandes grupos de músculos, y está vinculada con el dominio corporal, lateralidad, coordinación global y equilibrio" (Capella, Osorio, Pallarés y Chiva, 2019, p.40).

Con respecto a la tabla 1 y figura 1 se evidencia que, 7 niños equivalentes al 30% de la población se ubican en el nivel medio alto, mientras que 13 infantes que corresponden al 57% se ubican en el nivel medio, y por último los 3 niños restantes de la población estudiada reflejan un 13% catalogado en nivel alerta.

Considerados los datos obtenidos, se determina que la mayor parte de la población investigada se encuentra en el nivel medio y alerta presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, en actividades de coordinación al lanzar y agarrar el balón, saltos alternando las piernas, problemas de equilibrio al caminar alternando los pies por la línea, demostrando una escasa estimulación en dicha área, por ello es importante que se implementen actividades que involucren movimientos como circuitos, equilibrio, coordinación y saltos, con el fin de mejorar el desarrollo integral del niño, permitiendo que aprenden de manera divertida nuevos conocimientos y experiencias, que van a ayudar que el desenvolvimiento del niño sea el acorde a su edad, posibilitando que sus movimientos y desplazamientos los realice con facilidad.

Resultados obtenidos de la entrevista dirigida al docente de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

¿Qué talleres adicionales reciben los niños? (especifique cuántas veces a la semana)

Ninguno

¿Qué metodología utiliza para el proceso de enseñanza- aprendizaje?

Experiencias de aprendizaje, Rincones

¿Cuáles son los problemas de aprendizaje más comunes en su salón de clase? Junto a su/ su respuesta coloque en cuántos niños logra reconocer estos problemas

Dificultades de la motricidad fina

¿Qué ha hecho usted como docente frente a estos problemas existentes? (especifique)

Hablar con los padres

Como los niños están todavía en una etapa de 4 años que todavía están en proceso normal de desarrollo de la motricidad fina, pero para descartar cualquier problema los padres me han ayudado realizándose terapias.

¿Los niños en el salón de clases asumieron compromisos de compartir reglas y cumplirlas?

Si ya que los pequeños es la etapa primordial en donde se forman, con ellos se les explica las reglas de convivencia y ellos lo cumplen. Muy buenos resultados.

¿Cómo es la participación de los niños dentro y fuera del salón?

Buena

Análisis e interpretación

La docente menciona que en la institución educativa no se imparten talleres adicionales para niños, recalcando que sería muy importante la creación de estos nuevos espacios de aprendizaje, para que los pequeños puedan adquirir diversos recursos y conocer diferentes técnicas que ayuden en su desarrollo integral. Además, esta nueva iniciativa de los talleres hace referencia a la preparación del aula para trabajar una serie de contenidos con el fin de desarrollar capacidades, a través de actividades que impliquen acción, manipulación y contacto directo con una serie de experiencias que desempeñarán el proceso enseñanza-aprendizaje (Trueba, como se citó en Giménez 2016).

Asimismo, manifiesta que la metodología que utiliza para favorecer el proceso de enseñanza es mediante las experiencias de aprendizaje, según el Ministerio de Educación (2014a) son un conjunto de actividades que producen gozo y asombro en el niño y son diseñadas por el docente, con el propósito de promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo; además utiliza el aprendizaje por rincones, en este sentido Alarcón (2016) refiere que los rincones permiten fomentar la participación activa de los niños y hacer posible la construcción de sus propios conocimientos. Es importante tener en cuenta que si queremos lograr resultados positivos en los infantes se debe proporcionar entornos apropiados, donde los pequeños se sientan estimulados para explorar por sí mismo, usando sus habilidades y conocimientos en diversas situaciones, a fin de generar sus propios aprendizajes.

Con respecto a los problemas existentes para el aprendizaje, mencionó que encontró dificultades en la motricidad fina de algunos niños recalcando que ellos no son responsables, ya que muchas veces estas dificultades se originan de factores orgánicos, ambientales y emocionales, enfatizando que lo apropiado no es castigarlo sino ayudarlos e identificar a tiempo estos problemas, además indicó que, para mejorar el área de motricidad fina, implementó actividades para enriquecer el accionar de movimientos que los niños ejecutan en su crecimiento, al ser fundamentales antes del aprendizaje de la lecto-escritura. Requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, si no existe un correcto adiestramiento y estimulación es probable que su desarrollo integral se vea perjudicado (Chuva, 2016).

También supo mencionar que la solución que utiliza ante estos problemas existentes dentro del aula, el diálogo con los padres es una alternativa, ya que los niños están todavía en una edad de 4 años, en donde todavía están en proceso normal de desarrollo de la motricidad fina, pero para descartar cualquier inconveniente se contacta con los padres para buscar una solución para los pequeños, mediante algún tipo terapias, además ella considera importante la relación que debe existir entre el docente y el padre de familia. La educación es un proceso continuo que comienza en el hogar y continua en la escuela, con el propósito de que el infante pueda enriquecer su desarrollo integral (Maldonado, 2017).

En cuanto al cumplimiento de reglas dentro del aula, manifestó que los niños si cumplen estas medidas, además que para ella como docente es primordial establecer normas de convivencia que ayuden al cumplimiento de las reglas y normas por parte de los pequeños, a su vez enseña a los niños y niñas a tomar conciencia del actuar bien y de lo que ganarán con su comportamiento. Mora (2016) menciona que instaurar normas en

los primeros años de vida es esencial para la formación del desarrollo emocional e intelectual de los niños, ya que estamos enseñando a que ellos puedan cuestionar si su comportamiento es el adecuado o no ya sea dentro o fuera del aula.

Para finalizar mencionó que la participación de los niños es buena, tanto en el aula como fuera de ella, recalcando que los pequeños a esta edad son muy curiosos además tratan de colaborar en todo lo que se les pida, haciendo mucho más fácil su participación y convertirla en un proceso activo donde tanto infante como adulto se involucren en el intercambio de ideas sobre acontecimientos diarios. Permitiendo que puedan tomar decisiones y construir nuevos conocimientos para enriquecer la comprensión de la realidad compartida por ellos (Mesquita, 2012, como se citó en Castro, Ezquerra y Argos, 2016).

En base a la entrevista se conoció que el juego no es utilizado como una estrategia pedagógica para la enseñanza de los niños, es por esto que se puede implementar dicha estrategia para favorecer el aprendizaje ya sea dentro o fuera del aula con la finalidad de crear nuevos conocimientos significativos en los infantes.

g. DISCUSIÓN

Al analizar la importancia del juego en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío en la Ciudad de Loja, se encontró que por un lado existen problemas de motricidad gruesa en la población, a la par de que la docente utiliza el juego únicamente como una estrategia lúdica, por lo tanto, queda en evidencia la importancia vital del juego en el desarrollo psicomotriz del infante. Los juegos infantiles son medios de estimulación motriz e intelectual, y pueden constituir una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, con una diversidad tal que puede ser utilizado en diferentes ocasiones, lugares y personas, estimulando las habilidades básicas motrices con mejoras en el aprendizaje al despertar la imaginación, la creatividad y desarrollo del sentido de ritmo, además de revalorizar valores humanos con integración social, lo cual implica elevar la calidad humana y alcanzar un mejor bienestar personal y familiar en los niños (Sailema et al, 2017, p.8).

Para la presente investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos.

El primer objetivo: Identificar la prevalencia de los problemas de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. Para su cumplimiento se aplicó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, con el propósito de diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciando dificultades en los párvulos evaluados, además los resultados permitieron constatar que la mayoría de los niños que representan el 70%, se ubican en un rango medio y alerta, en las actividades en donde los pequeños tuvieron mayor dificultad fueron: lanzar y agarrar una pelota, caminar en línea, saltos alternando las piernas, reflejando así el problema, pese a que la docente manifestó que uno de los

problemas más comunes en su aula de clase es la motricidad fina. Corroborando con Le Boulch (como se citó en Viciana et al, 2017) quien menciona que la motricidad gruesa al ser una capacidad del cuerpo humano, permite al niño mediante actividades lúdicas conocer y explorar el medio que lo rodea, con el fin de mejorar sus habilidades motrices básicas (caminar, correr, saltar, galopar, arrastrarse), al igual que mejorar su relación con sus pares, beneficiando el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil.

Con relación al segundo objetivo: Conocer las estrategias que utilizan las docentes para la enseñanza con los niños de 4 a 5 años. Se diseñó una entrevista que consto de seis preguntas, la cual fue aplicada a la docente, con el fin de conocer qué tipo de metodología utilizaba dentro del aula de clase. Gracias a la entrevista se pudo evidenciar que las estrategias más utilizadas fueron las experiencias de aprendizaje y los rincones, estas al ser actividades que producen asombro en los niños, permitirán que se sientan estimulados para explorar por sí mismos el medio que los rodea, usando sus habilidades y conocimientos en diversas situaciones favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje en esa edad, adicionalmente utiliza el juego de manera lúdica y no como una estrategia pedagógica. En nuestro país el Ministerio de Educación (2014a) menciona que cuando se aplica un tipo de metodología que esté involucrada en el proceso de enseñanza en la educación infantil, es importante tomar en cuenta que los ambientes deben ser apropiados para que los niños se puedan desenvolver de manera libre para realizar las diferentes actividades que la docente comparte con ellos, además se trata de técnicas flexibles que ayuden a percibir al pequeño su realidad de mejor manera con el fin de que aprenda y sus capacidades puedan ser potenciadas de acuerdo a sus intereses o necesidades.

El tercer objetivo: Diseñar una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa por medio de distintos tipos de juegos infantiles. Para dar cumplimiento a la misma, se diseñó la guía metodológica "A mover el esqueleto", que consta de 40 actividades lúdicas y está conformada por distintos tipos de juegos (juegos tradicionales, juegos competitivos, juegos colaborativos y circuitos). La guía fue diseñada para los docentes de educación inicial de la escuela Miguel Riofrío, con el fin de trabajar habilidades como equilibrio, coordinación, fuerza y rapidez para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años. Corroborando con L. Mendieta, R. Mendieta y Vargas (2017) quienes mencionan que, para lograr la adquisición de habilidades motrices en los niños, es importante la estimulación del mismo mediante actividades que sean de su interés, como el juego. Esta herramienta didáctica se aplica con el fin de lograr experiencias nuevas que le permitan al infante descubrir el medio que lo rodea por sí mismo, logrando un mejor manejo de su cuerpo al perfeccionar sus capacidades que serán esenciales para su desarrollo integral.

h. CONCLUSIONES

- Una vez aplicada la EAD-1, se pudo identificar la prevalencia del problema, en
 donde se evidenció que la mayoría de la población, equivalente al 70%, se
 encontró en el rango medio y alerta, esto significa que se presentaron dificultades
 en los infantes para realizar actividades referentes a la motricidad gruesa.
- Mediante una entrevista realizada a la docente del aula se pudo conocer que las
 estrategias más utilizadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los
 niños, fueron los rincones y experiencias de aprendizajes y que al juego lo utiliza
 como una actividad de diversión sin ninguna finalidad pedagógica.
- En base a los resultados obtenidos se diseñó una propuesta alternativa con su respectiva guía metodológica, la cual consta de un total de 40 actividades basadas en el juego infantil con el fin de que sea aplicada por las docentes de la institución y se mejore la motricidad gruesa en los niños.

i. RECOMENDACIONES

- Se recomienda la evaluación de la motricidad gruesa en educación inicial mediante la utilización de instrumentos que permitan valorar el desarrollo de esta área para así tratar a tiempo las alteraciones que se identifiquen, potenciar las habilidades de los niños y evitar problemas futuros a causa de esto.
- Se recomienda a la docente que emplee el juego como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es un medio que ayuda al niño a desarrollar las diversas habilidades físicas, emocionales, cognitivas y sociales en sí, favorece el desarrollo integral.
- Se recomienda a la docente aplicar la guía metodológica tomando en cuenta los aspectos detallados en la misma a fin de facilitar su ejecución, a su vez estando sujeta a cambios que ella considere pertinente para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÌA INFANTIL Y EDUCACIÒN PARVULARIA

PROPUESTA ALTERNATIVA

"A MOVER EL ESQUELETO"

AUTOR:

Bryan Sebastián Luna Cobos

LOJA - ECUADOR 2020

1. PRESENTACIÓN.

El juego a edades tempranas aparte de ser una manera divertida para aprender, favorece distintas áreas para el desarrollo de los niños como: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

En los niños de nivel inicial, es importante la estimulación de la motricidad gruesa, ya que permite a los infantes realizar movimientos de grandes grupos musculares como la cabeza, piernas, brazos, abdomen y espalda, favoreciendo al pequeño para que a su vez realice actividades mucho más complejas (gatear, caminar, correr, saltar, subir y bajar gradas), con el objetivo de que el párvulo sea más autónomo y mejore su desarrollo integral.

La educación tiene como objetivo crear experiencias de enseñanza-aprendizaje para el niño, estas estrategias deben incluir al pequeño de forma activa, pues una participación pasiva de los alumnos no genera aprendizajes significativos. Es por ello que la presente propuesta tiene como objetivo elaborar una guía de actividades basadas en el aprendizaje activo, que tiene como base al juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en niños de nivel inicial.

2. JUSTIFICACIÓN.

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de inicial II, es de gran importancia ya que en esta etapa existe un incremento rápido de maduración del sistema muscular, nervioso y estructura ósea.

Mediante el juego como medio educativo, buscamos mejorar las experiencias de enseñanza-aprendizaje en el niño, teniendo en cuenta que esta actividad lúdica también ayudará a desarrollar y fortalecer funciones básicas de la maduración psíquica como: la asimilación, la comprensión y la aceptación de la realidad externa.

Está elaborada para los niños de educación inicial II, pertenecientes a la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío, con el fin de mejorar la motricidad gruesa mediante actividades basadas en el juego infantil.

Es factible debido a que se cuenta con el apoyo y la apertura de las autoridades de la institución, los docentes y sobre todo los estudiantes quienes serán los beneficiados de esta investigación, por el motivo que ayudará a mejorar su motricidad gruesa mediante el juego.

3. OBJETIVOS.

General

Diseñar una guía de actividades enfocadas en el juego, para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Específicos

- Elaborar diferentes tipos de juegos para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.
- Proporcionar a la institución la guía de actividades para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años.

4. CONTENIDOS.

La propuesta constará de diferentes tipos de juegos infantiles, de los cuales podemos mencionar los siguientes:

Juegos tradicionales: son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas, Yáñez, Ferrel, Vidal y Blanco (2019) mencionan que "los juegos tradicionales generan conductas que permiten a los niños desenvolverse de manera grupal e individual, con acciones muy marcadas que definen su actuar para lograr una convivencia o coexistencia en la comunidad" (p.66).

Los juegos tradicionales permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura de su país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Los juegos tradicionales que se utilizarán son: baile del tomate, encostalados, la carretilla, baile de la silla, la rayuela, la cuchara, el gato y el ratón, los quemados.

Juegos cooperativos: Velázquez (como se citó en Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil, 2016) menciona que "el juego cooperativo está caracterizado por la presencia de interdependencia positiva, interacción promotora, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y de pequeño grupo y procesamiento grupal" (p.102).

Los juegos cooperativos o de cooperación son fundamentales para que el niño aprenda estrategias básicas para trabajar en equipo, es por eso que se ha creído necesario implementar actividades como: tres pies, caminar con líneas, el gusanito, la bomba, el oso hormiguero, el torito, carrera de jorobados, revienta globos, ciempiés, la cadena.

Juegos competitivos: este tipo de juego tiene el objetivo de medir alguna capacidad o habilidad de los participantes, como pueden ser: la fuerza, la velocidad, la resistencia, entre los juegos que se han tomado en cuenta están: los colores, tirar la cuerda, pasos de gigante, los balones y los números.

Juegos en circuito: los circuitos son la unión de dos o más juegos, que tienen el objetivo de mejorar la motricidad gruesa, equilibrio, coordinación y rapidez en los niños, consisten en evadir obstáculos como: aros, túneles, sillas, balones, conos, rampas, cajas, colchonetas, cuerdas, siendo una manera diferente de jugar y aprender en los infantes. Los juegos de circuito que se tomarán en cuenta son: el puente, la serpiente, Hula-Hula, mete gol, sapito, salta-salta, la telaraña, el puente y el tesoro.

En la siguiente guía de juegos también se va a describir las habilidades que se trabajarán con los niños en los diferentes juegos, entre estas están:

Equilibrio: es la capacidad de mantenerse erguido sobre los dos pies y caminar, al igual que los demás elementos su desarrollo pasa por una serie de fases hasta su perfeccionamiento. Comellas y Perpinya (como se citó en Villalobos-Samaniego et al, 2020) mencionan que:

El equilibrio es una habilidad que les posibilita a los niños adquirir independencia y eficiencia motora en sus actividades diarias por eso, es importante cuidar la maduración del equilibrio, ya que los niños viven este proceso de manera personal y no es siempre de forma ordenada. (p.793)

Fuerza: es la habilidad innata que posee todo cuerpo, al ejecutar un movimiento o trabajo específico mediante un grupo muscular, el autor Flores-Zamora (2020) menciona que "la fuerza muscular es la capacidad de generar tensión intramuscular

para vencer una carga a través de contracciones musculares reguladas por estímulos nerviosos" (p.31).

Coordinación: Kiphard (como se citó en Braz, 2017) define a la coordinación como la" interacción armoniosa, de acuerdo con la edad, y en lo posible de músculos, nervios y sentidos con el fin de producir acciones cinéticas precisas, desequilibradas y reacciones rápidas y adaptadas a la situación" (p.19). Capacidad de los músculos para sincronizase según la trayectoria y movimientos que requieren de precisión, ritmo, equilibrio y control del cuerpo, resultando una acción intencional y sincrónica.

Agilidad: La agilidad es la velocidad que implica los diferentes cambios de dirección cuando se realizan desplazamientos ante un estímulo, además se considera como un elemento importante y necesario para realizar un juego o actividad deportiva (Pérez, Domínguez, Barrero y Hernández, 2019).

Lateralidad: Corresponde al dominio de un segmento de cuerpo (ojo, mano, pie), sobre su adquisición está determinado por factores genéticos y también influyen los criterios de aprendizaje. Aguilar (2017) menciona que la lateralidad es "el predominio de un lado del cuerpo sobre otro a la hora de realizar ciertas acciones motrices, por la dominancia del hemisferio contrario al de uso, y como consecuencia de la maduración del sistema nervioso y de la experimentación" (p.13).

5. METODOLOGÍA.

Las actividades propuestas en la Guía Didáctica para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años estarán a cargo de la docente de aula, además estas actividades se deberán realizar tres veces a la semana, en un periodo de duración de 60 minutos por sesión.

Además, se utilizará materiales accesibles como balones, cintas, conos, banderines, sillas, mascaras, arcos, etc. para facilitar la ejecución de los diferentes juegos, los mismos que serán acordes a la edad y necesidad de los niños para mejorar la motricidad gruesa.

Para realizar las diferentes actividades propuestas la docente necesitará la utilización de métodos, técnicas, procedimientos y estrategias didácticas que a continuación se detallan:

- Actividades lúdico recreativas.
- Aprendizaje activo.
- Aprendizaje por descubrimientos.
- Descripción de las actividades ejecutadas.
- Ejercicios de repetición e imitación.
- Modalidad de trabajo en grupo.
- Observación dirigida.
- Trabajo cooperativo.
- Ejecución de órdenes orientaciones.
- Juegos organizados.

6. OPERATIVIDAD.

| "A MOVER EL ESQUELETO" | | | | |
|------------------------|---|--|---|---|
| NUMERACIÓN | CONTENIDO | ACTIVIDADES | MATERIALES | LOGROS A ALCANZARSE |
| N°1 | Coordinación Ritmo | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollar el "Baile del tomate". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Tomates. Canciones infantiles bailables. Grabadora. | Coordina movimientos del cuerpo al son de la música. |
| N°2 | Saltos Coordinación. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo del juego de "Los encostalados". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Costales. Silbato. Banderines de partida y llegada. | Realiza saltos constantes sin perder la coordinación. |
| N°3 | Desplazamientos Coordinación Fuerza | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo del juego "La carretilla". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Banderines de partida y llegada. Silbato. | Se desplaza coordinando la fuerza en sus brazos. |

| N°4 | Desplazamientos. Coordinación. Agilidad. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. grupos. Desarrollo del "Baile de la silla". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Sillas pequeñas. Parlante. Grabadora. Canciones infantiles bailables. | Se desplaza coordinadamente de un lado a otro al ritmo de la música. |
|-----|--|---|---|--|
| | Equilibrio. | Calentamiento muscular.Organizar grupo. | Tizas de colores. Tapillas. | Controla el equilibrio al saltar de un lado a otro. |
| N°5 | Saltos. | Presentación y explicación del juego. Desarrollo de "La rayuela". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | | |
| N°6 | Equilibrio. Desplazamiento. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "La cuchara". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Limones. Cucharas. Banderín de partida y llegada. Silbato. | Mantiene el equilibrio al caminar de un lado al otro con el objeto. |
| N°7 | Desplazamientos. Agilidad. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El gato y el ratón". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Máscaras de ratón y gato. | Se desplaza con agilidad de un lado a otro. |

| N°8 | Lanzamientos. Fuerza. Agilidad. Desplazamientos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Las quemadas". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Balón. Silbato. Pañoletas azules y rojos. | Realiza lanzamientos del balón con fuerza. Realiza movimientos con agilidad al desplazare de un lado a otro. |
|------|--|---|---|---|
| N°9 | Equilibrio. Movimientos corporales. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Simón Dice". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Ninguno. | Imita movimientos corporales mientras mantiene el equilibrio. |
| N°10 | Controlar Posturas. Equilibrio. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Las Estatuas". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Grabadora. | Controla la postura mientras mantiene el equilibrio. |
| N°11 | Coordinación. Desplazamientos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Tres Pies". Ejercicio de respiración. | Banderines de partida y llegada. Soguillas. Silbato. | Coordina movimientos al caminar atado junto a su compañero. |

| | | Preguntas sobre el tema. | | |
|------|--------------------------------|---|---|---|
| N°12 | Desplazamiento. Equilibrio. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Caminar por líneas". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Cintas de colores. Silbato. | Se desplaza con equilibrio al caminar por diferentes tipos de líneas. |
| N°13 | Coordinación. Desplazamiento. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El gusanito". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Globos de color azul y amarrillo. Banderines de partida y llegada. Silbato. | Coordina movimientos al trasladarse de un punto a otro. |
| N°14 | Velocidad Correr. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "La bomba". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Agua. Globos. Banderines de partida y llegada. Silbato. | Corre a velocidad de un lado a otro. |
| N°15 | Desplazamiento Agilidad. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El oso hormiguero". | Colchonetas. Tubo de espuma. | Se desplaza con agilidad de un lado a otro. |

| N°16 | Lanzamientos. Fuerza. | Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El torito". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Mascara de toro. Balón. | Realiza lanzamientos de manera eficaz. |
|------|---------------------------------|---|---|---|
| N°17 | Coordinación. Desplazamientos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Carrera de jorobados". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Balón. Banderín de partida y llegada. Silbato. | Coordina movimientos al desplazarse en parejas. |
| N°18 | Coordinación. Fuerza. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Revienta globos". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Globos. Banderín de partida y llegada. Silbato. | Coordina movimientos al realizar la actividad. |
| N°19 | Deslazamiento. Coordinación. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El ciempiés". | Hulas-hulas. Banderín de partida y llegada. Silbato. | Se desplaza coordinando movimientos corporales en equipo. |

| N°20 | Equilibrio | Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "La cadena". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Cartulinas. Banderín de partida y llegada. Silbato. | Realiza la actividad con equilibrio. |
|------|--|---|---|---|
| N°21 | Coordinación. Desplazamiento. Velocidad. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Los Colores" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Cartulinas de colores. Vasos de colores. Silbato. Mesas. Banderines de partida y llegada. | Coordina movimientos corporales al desplazarse con velocidad. |
| N°22 | Fuerza. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Tirar la cuerda" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Soga grande. Cinta de color. Silbato. Pañuelo rojo. | Muestra fuerza al halar la cuerda. |
| | Agilidad. Desplazamiento. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. | Globos de colores rojos y azules. Soguillas. | Realiza movimientos agiles al desplazarse de un punto a otro. |

| N°23 | Fuerza. | Desarrollo de la actividad "Pasos de gigante" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Silbato. Gorros de colores. | |
|------|--|--|---|--|
| N°24 | Agilidad. Saltos. Fuerza. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Los Balones" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Balones. Banderines de partida y llegada. Silbato. | Ejecuta movimientos con agilidad al saltar de un lado a otro. |
| N°25 | Equilibrio. Desplazamientos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Los Números" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Banderines de partida y llegada. Pelotas plásticas. Cajas. Silbato. | Mantiene el equilibrio al moverse en línea recta. |
| N°26 | Movimientos locomotores. Agilidad. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Carrera de lagartos". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Banderines de partida y llegada. | Realiza movimientos locomotores (reptar, correr) con agilidad. |
| N°27 | Lanzamientos. | Calentamiento muscular.Organizar grupo. | Botellas. Cinta. | Realiza lanzamientos mientras mantiene el |

| | Equilibrio. | Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Bolos en un pie". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Balones plásticos. | equilibrio. |
|------|---|--|---|--|
| N°28 | Coordinación. Gatear. Desplazamiento. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Banderines". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Cinta. Banderín de partida. Banderines de colores. Silbato. | Coordina movimientos al gatear. |
| N°29 | Agilidad. Desplazamientos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Cazador de arañas". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Cintas. Palos de espuma. | Es ágil para trasladarse de un lado al otro. |
| N°30 | Coordinación. Desplazamiento. | Los soldados. Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Los soldados". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Conos. Silbato. Banderín de partida y llegada. | Coordina movimientos al desplazarse con velocidad. |

| N°31 | Equilibrio. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El Puente" Ejercicio de respiración. | Cintas de colores. Silbato. | Demuestra equilibrio al ejecutar el circuito. |
|------|---------------|---|--|--|
| | | Preguntas sobre el tema. Calentamiento muscular. | Conos. | Demuestra fuerza en sus |
| | Coordinación. | Organizar grupo. | arcos. | piernas al realizar los saltos en el circuito. |
| | Fuerza. | Presentación y explicación del juego.Desarrollo de la actividad "La | Silbato. Cajas. | sanos en el circuno. |
| N°32 | Saltos. | Serpiente"Ejercicio de respiración.Preguntas sobre el tema. | Banderines de partida y llegada. | |
| | Equilibrio | Calentamiento muscular.Organizar grupo. | Hulas. Cinta de color. | Mantiene el equilibrio al saltar de un obstáculo a |
| N°33 | Saltos. | Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Hula-Hula" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Balón. Silbato. Banderines de partida y llegada. | otro. |
| | Coordinación. | Calentamiento muscular.Organizar grupo. | Conos. Balón. | Ejecuta los tiros de forma coordinada y con fuerza |
| N°34 | Fuerza. | Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Mete Gol" Ejercicio de respiración. | Cinta de color. Silbato. Banderines de partida y llegada. | adecuada. |

| | | Preguntas sobre el tema. | Arco con redes pequeño. | |
|------|---|--|---|--|
| N°35 | Fuerza. Saltos. Gateo. Desplazamiento. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "La Rana Rene" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Banderines de partida y llegada. Silbato. Cintas. | Ejecuta el circuito de forma adecuada. |
| N°36 | Saltos en un solo pie. Saltos pie juntos. Desplazamiento. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Salta-Salta" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Cajas pequeñas. Conos. Banderines de partida y llegada. Silbatos. | Ejecuta saltos de forma coordinada durante el circuito. |
| N°37 | Coordinación. Reptar. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Telaraña" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Sillas. Lana. Colchoneta. Silbato. Banderín de partida y llegada. | Repta coordinando movimientos del cuerpo |
| N°38 | Equilibrio. Fuerza. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Túnel" Ejercicio de respiración. | Túnel de plástico. Cajas pequeñas. Silbato. Cinta de color. Banderines de | Mantiene el equilibrio y la fuerza de las extremidades superiores e inferiores al caminar como cangrejo |

| | Caminar | Preguntas sobre el tema. | partida y llegada. | |
|------|--|---|--|---|
| N°39 | Equilibrio. Saltos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "El tesoro" Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Hulas. Pictogramas de huellas. Cinta de color. Banderines de partida y llegada. Silbato. Cartón. | Mantiene el equilibrio al saltar de un lugar a otro. |
| N°40 | Agilidad. Movimientos locomotores. Saltos. | Calentamiento muscular. Organizar grupo. Presentación y explicación del juego. Desarrollo de la actividad "Los aros mágicos". Ejercicio de respiración. Preguntas sobre el tema. | Balones plásticos. Cartón. Señales. Hulas-hulas. Cuerda. Sillas. Banderín de partida y de llegada. | Realiza movimientos locomotores (gatear, correr, saltar). |

7. EVALUACIÓN.

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

Al final de cada sesión la docente deberá aplicar una lista de cotejo para ir registrando los logros o debilidades de cada niño, con respecto a la motricidad gruesa.

Aspectos a evaluar:

- Gatear.
- Reptar.
- Galopar
- Salto con los dos pies.
- Salto con un pie y viceversa.
- Correr.
- Equilibrio.
- Coordinación.
- Fuerza.
- Agilidad.
- Desplazamientos.
- Lanzamientos.
- Velocidad.
- Movimientos corporales.

8. BIBLIOGRAFÍA:

- Aguilar, A. (2017). El desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 4 años de edad del nivel de inicial de la I.E. n° 1648 "Carlota Ernestina" Chimbote año 2017 (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2392/PSICOMOT RICIDAD_DOMINANCIA_AGUILAR_TIZNADO_ARACELLY_MABEL.pdf ?sequence=1&isAllowed=y
- Braz, M. (2017). Valoración de la coordinación motriz del niño/a con Síndrome de Down de la Provincia de Barcelona (tesis doctoral). Universidad de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/117203/1/MBV_TESIS.pdf
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I., Barrera, M., y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*. 37(01), 99-134. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Alejandro_Prieto_Ayuso/publication/30540 5171_La_Contribucion_de_los_Juegos_Cooperativos_a_la_Mejora_Psicomotriz_en_Ninos_de_Educacion_Infantil/links/578fe1d108ae108aa03af3b4/La-Contribucion-de-los-Juegos-Cooperativos-a-la-Mejora-Psicomotriz-en-Ninos-de-Educacion-Infantil.pdf
- Flores-Zamora, C. (2020). Referentes teóricos del entrenamiento combinado de resistencia y fuerza muscular en las carreras de distancias medias. *Mundo Fesc.10*(01), 27-38. Recuperado de https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/392/46 8
- Pérez, S., Domínguez, R., Barrero, D., y Hernández, J. (2019). Diferencias en los niveles de agilidad e índice de masa corporal en los alumnos de centros rurales y no rurales en Educación Física. *SportisSci J*, *5*(2), 250-269. doi: https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5166
- Villalobos-Samaniego, C., Rivera-Sosa, J., Ramos-Jimenez, A., Cervantes-Borunda, M., Lopez-Alonzo, S., y Hernandez-Torres, R. (2020). Métodos de evaluación del equilibrio estático y dinámico en niños de 8 a 12 años. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). 37(02), 793-801. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Juan_Manuel_Rivera/publication/33878987 2_Metodos_de_evaluacion_del_equilibrio_estatico_y_dinamico_en_ninos_de_8 _a_12_anos/links/5e2a615c299bf15216787db5/Metodos-de-evaluacion-del-equilibrio-estatico-y-dinamico-en-ninos-de-8-a-12-anos.pdf

Yáñez, H., Ferrel, F., Vidal, A., y Blanco, Y. (2019). Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares. Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe. 17(01), 54-66. doi: https://doi.org/10.15665/encuent.v17i01.1380

GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

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

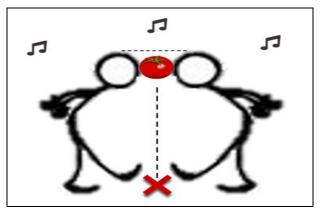
GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES



Autor: Bryan Sebastián Luna Cobos Loja-Ecuador 2020

ACTIVIDAD N°1.-

TEMA: Baile del tomate.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Coordinar movimientos del cuerpo al son de la música.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Tomates, canciones bailables infantiles, grabadora.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

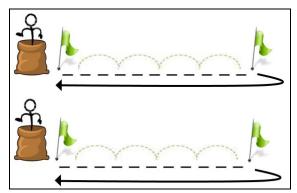
Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en 2 grupos, en cada uno de estos grupos se formarán parejas de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

Presentación y explicación de la actividad, el baile del tomate consiste en ubicar la pareja de niños frente a frente sosteniendo un tomate, ellos deben bailar al ritmo de la música, los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar el tomate, ganará la pareja que termine el baile sin hacer caer el tomate.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | |
|--|-------------------------------|--|
| Coordina movimientos del cuerpo al son de la música. | Adquirido En Proceso Iniciado | |

ACTIVIDAD N°2.-

TEMA: Encostalados.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Realizar saltos constantemente sin perder la coordinación.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Costales, silbato, banderines de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en 5 grupos, en cada uno de estos grupos se colocarán entre 4 a 5 niños de acuerdo a la población que se esté trabajando, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

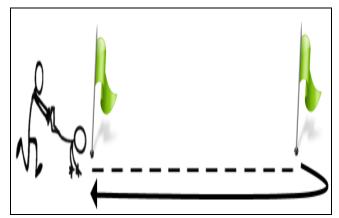
Presentación y explicación de la actividad, para el juego de los encostalados, los niños tendrán que meterse en un saquillo tapando sus piernas y con las manos sostendrán el saquillo a la altura de la cintura, además la actividad tendrá dos banderines uno de partida y uno de llegada indicando la distancia que recorrerá el pequeño.

Para iniciar la actividad el niño deberá estar dentro del costal y ubicarse en el banderín de partida, la docente mediante el silbato dará la orden para que los pequeños salgan hasta el banderín de llegada y vuelvan al punto donde empezaron para dar el relevo al siguiente participante, además la distancia a recorrer entre los banderines es de 10 metros ida y vuelta.

| | INDICAI | OOR DE EVALUA | CIÓN | | | Valoración | |
|---------|-----------------|----------------|------|--------|-----------|---------------|----------|
| Realiza | saltos ción. | constantemente | sin | perder | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°3.-

TEMA: La Carretilla.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

- Fortalecer músculos de los brazos.
- Coordinación de movimientos al trasladarse de un punto a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Banderines de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en 2 grupos, en cada grupo se formarán parejas de niños de acuerdo con la población que se esté trabajando, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

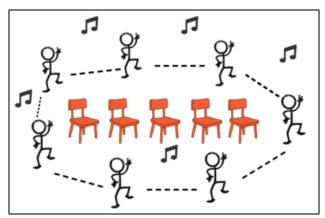
Presentación y explicación de la actividad, la carretilla consiste en que un niño hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando a su compañero por los dos pies.

Para iniciar la actividad los niños deberán poner en la posición de carretilla y ubicarse en el banderín del punto de partida, la docente mediante el silbato emitirá la orden para que los pequeños empiecen y se dirijan hasta el banderín de llegada den la vuelta y regresen al punto de inicio, la distancia que los niños recorrerán entre los banderines será de 8 metros ida y vuelta.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Se desplaza coordinadamente manteniendo la fuerza en los brazos. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°4.-

TEMA: Baile de la silla.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Fortalecer la agilidad al trasladarse de un lugar a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Sillas pequeñas, Parlante, Grabadora, Canciones infantiles bailables.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en 2 grupos, se aconseja realizar este juego de acuerdo el género de los pequeños, el primer grupo solo niñas y segundo grupo solo niños, para evitar algún tipo de golpe entre los mismos, además para mayor comodidad la actividad se en el patio de la institución.

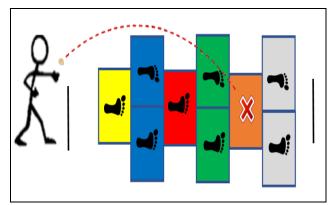
Presentación y explicación de la actividad, para el baile de la silla se colocarán varias sillas en línea recta, teniendo que poner una silla menos que el número de participantes, con esto se busca conseguir que uno de los participantes quede eliminado cuando no consiga sentarse.

Los participantes tendrán que bailar alrededor de las sillas, cuando al guía de la música le apetezca, podrá bajar el volumen hasta que esté en silencio la canción, en el momento en que esto suceda todos los participantes tendrán que sentarse rápido en una silla, el último se quedará sin silla y por ende será eliminado, luego de esto se deberá retirar una silla con el fin de continuar retirando a los participantes uno a uno del juego hasta que exista un ganador.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Se desplaza coordinadamente de un lugar a otro al ritmo de la música. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°5.-

TEMA: La rayuela



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mantener equilibrio al realizar saltos de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Tizas de colores, tapillas.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en 2 grupos, de acuerdo a la población que se trabaje los grupos deberán estar divididos en igual número de niños, además por comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

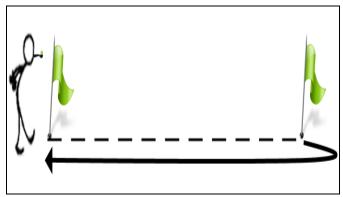
Presentación y explicación de la actividad, para comenzar se dibujará en el suelo con una de las tizas el diagrama para jugar a la rayuela, el mismo que estará compuesto por seis casillas con colores como: amarillo, azul, rojo, verde, naranja, rosado, el niño deberá situarse detrás del primer color, con la tapilla en la mano procediendo a lanzarla, la casilla en donde caiga la tapilla se denomina "casa" y no se puede pisar.

El niño comenzará a recorrer la rayuela saltando en un solo pie o con los dos pies de acuerdo a como indique la división de la casilla, si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente participante, ganará el juego el primer participante que llegue a la casilla con el último color realizando el recorrido sin caerse o sin pisar las líneas.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Controla el equilibrio al saltar de un lado a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°6.-

TEMA: La Cuchara.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

• Favorecer el equilibro al caminar de un lado al otro con el objeto.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Limones, cucharas, banderín de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO:

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en 5 grupos, dependiendo de la población que se vaya a trabajar, cada grupo tendrá que estar conformado por cantidades iguales o parecidas de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

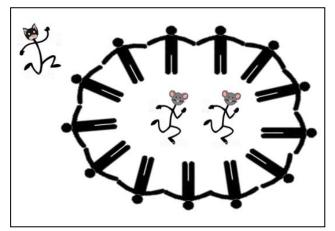
Presentación y explicación de la actividad, el juego de la cuchara consiste en que cada niño tendrá que caminar desde un banderín a otro con una cuchara en la boca sosteniendo un limón.

Para iniciar la actividad los niños deberán colocarse en el banderín de partida con su cuchara y el limón en la boca, mediante un silbato la docente dará la orden para que los pequeños salgan hasta banderín de llegada den la vuelta y regresen para dar el relevo a su compañero, en caso de que el limón se caiga de la cuchara el niño deberá recoger el limón y reiniciar la actividad desde el punto en donde se quedó, la distancia del recorrido será de 6mt ida y vuelta, ganará el grupo de niños que termine primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Mantiene el equilibrio al caminar de un lado a otro con el objeto. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°7.-

TEMA: El gato y el ratón.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Favorecer la agilidad al desplazarse de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

Máscaras de gato y ratón.

PROCEDIMIENTO:

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en un solo grupo, para contar con la presencia de todos los niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

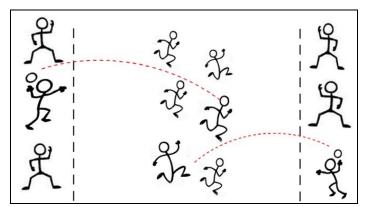
Presentación y explicación de la actividad, el juego del gato y el ratón consiste en que el niño que hace de gato deberá entrar y salir de la cadena hasta agarrar al ratón, el cual deberá escapar de este gato con la ayuda de los demás participantes que forman la cadena en círculo.

Para empezar la actividad se colocarán todos los participantes agarrados de las manos, formando una cadena en círculo, se seleccionarán tres participantes que no formarán parte de la cadena situándose dos dentro del círculo que harán de "ratones" y el otro se situará fuera haciendo de gato, a estos niños se les procederá a dar las máscaras correspondientes, una vez ya organizados, todos los que forman parte de la cadena cantarán la canción para que el gato comience a perseguir al ratón, mientras que este tendrá que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena, los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato, el juego culminará cuando el gato atrape al ratón, además esta actividad se la realizará hasta que todos los niños hayan participado ya sea de gatos o ratones.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Se desplaza con agilidad de un lado a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°8.-

TEMA: Los Quemados.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

- Mejorar la fuerza al realizar lanzamientos de balón.
- Potenciar agilidad al desplazarse de un lado a otro esquivando los balones.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Balón, pañoletas rojas y azules.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se deberá organizar al aula en dos grupos, tanto el primero como el segundo grupo constarán con un número igual de niños, la actividad se realizará en el patio de la institución.

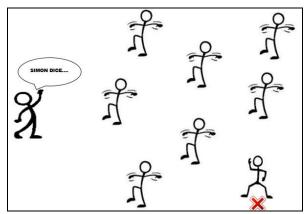
Presentación y explicación de la actividad, el juego de los quemados consiste en que los niños que se ubicarán a los extremos de la cancha tendrán un balón y deberán lanzarlo para quemar a los niños que estarán en el centro de la cancha tratando de no ser quemados y esquivando los balones.

Para iniciar la actividad se deberá formar dos equipos, cada uno con el mismo número de participantes, el equipo "A" llevará pañoletas rojas y se ubicará en los extremos de la cancha, dividiéndose a la mitad mientras que el equipo "B" que usará pañoletas azules se ubicará en el centro, los niños del equipo "A" deberán "quemar" a los niños del equipo "B", para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo y luego caer al piso, los niños pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el contacto con el balón. Para evitar ser "quemado", el niño puede intentar agarrar el balón, si lo consigue, seguirá con vida, es importante resaltar que cuando esto suceda el balón no deberá tocar el piso, el juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean quemados.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Lanza el balón con fuerza. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |
| Realiza movimientos con agilidad al desplazarse de un lado a otro. | | | |

ACTIVIDAD N°9.-

TEMA: Simón Dice



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Imitar movimientos corporales manteniendo el equilibrio.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

Ninguno

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

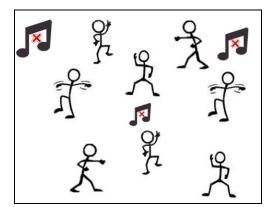
Para proceder a realizar la actividad se deberá organizar al aula en un solo grupos, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

Presentación y explicación de la actividad, el juego Simón Dice consiste en que los niños deberán hacer todo lo que diga Simón, en este caso la docente tomará este papel y deberá dar las órdenes relacionadas con la motricidad gruesa como saltar en un solo pie, hacer saltos intercambiando los pies, realizar saltos con los pies juntos, etc. Los niños que no puedan cumplir la orden emitida por la docente quedarán eliminados y el último niño que quede será el ganador.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Imita movimientos corporales mientras mantiene el equilibrio. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°10.-

TEMA: Estatuas



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Controlar la postura manteniendo el equilibrio.

TIPO DE JUEGO

• Juego tradicional.

MATERIALES/ RECURSOS

• Grabadora.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se deberá organizar al aula en un solo grupos, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

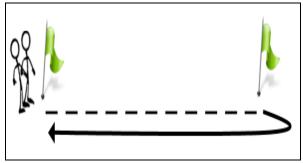
Presentación y explicación de la actividad, el juego de las estatuas consiste en que todos los niños deben quedarse quietos cuando se apague la música.

Para iniciar la actividad los niños deberán ubicarse en el patio de forma libre, la docente emitirá la música mediante la grabadora y los niños bailarán hasta que la música se apague o se baje el volumen, los niños que se muevan serán eliminados y el niño que quede hasta el final de la actividad será el ganador.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Controla la postura mientras realiza el movimiento. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°11.-

TEMA: Tres pies



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Coordinar los movimientos al caminar atadas las piernas con las de su compañero.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Banderines de partida y llegada. Soguillas, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, donde se formarán parejas de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

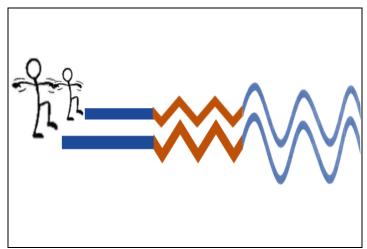
Presentación y explicación de la actividad, para iniciar la carrera de tres pies en parejas de la misma estatura, una vez hechas las parejas se atará a la altura del tobillo un trozo de

soguilla, la pierna derecha de un niño con la izquierda del otro, una vez que todos están atados, se ubicarán en línea de partida, cuando la docente emita el sonido del silbato los niños saldrán hasta el banderín de llegada, ahí darán la vuelta y volverán al punto de partida, la distancia que tendrán que recorrer es de 8mt ida y vuelta, además ganará el equipo que llegue primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Coordina movimientos al caminar atado junto a su compañero. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°12.-

TEMA: Caminar por líneas.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar el equilibrio al caminar por diferentes tipos de líneas.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cintas de colores, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en un solo grupo, donde se formarán parejas para participar, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la escuela.

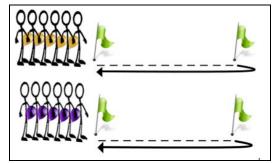
Presentación y explicación de la actividad; el juego caminar en líneas consiste en que la pareja de niños tendrá que caminar agarrados de las manos de manera lateral (frente a frente) por encima de tres diferentes tipos de líneas (recta, cruzadas y curvas), las mismas que tendrán un color diferente para que los pequeños puedan diferenciar el inicio y final de cada ruta, además cada línea tendrá una distancia de 3mt.

Para iniciar la actividad la docente realizará un ejemplo de cómo los niños van a tener que caminar por las líneas, luego formará a los pequeños en parejas uno tras otro en el inicio de la primera línea, la pareja tendrá que caminar agarrados de manos en forma lateral y completar el juego en equipo, en caso de que un participante se salga de las líneas o pierda el equilibrio, la pareja repetirá el juego, la actividad culminará cuando todas las parejas hayan participado.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Se desplaza con equilibrio al caminar por diferentes tipos de líneas. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°13.-

TEMA: El Gusanito



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar la coordinación al trasladarse de un punto a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Globos de color azul y amarillo, banderines de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, de acuerdo a la población que se vaya a trabajar, el primero y segundo grupo contarán con un número igual de participantes, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la escuela.

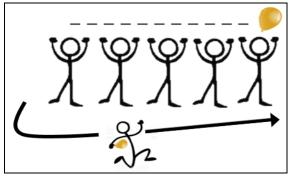
Presentación y explicación de la actividad; el juego el gusanito consiste en que los niños formarán una fila y deberán llevar un globo entre ellos mientras caminan una distancia de 10 metros ida y vuelta entre los puntos que se les indicará.

Para iniciar la actividad la docente formará dos grupos de niños con sus respectivos globos uno tras otro, luego los ubicará en la banderilla de partida y cuando emita un sonido con el silbato, los niños saldrán hasta la siguiente banderilla darán la vuelta y regresarán al punto de partida, si a los niños se les llega a caer el globo deberán recogerlo y reiniciar la actividad, ganará el grupo que llegue primero.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Coordina los movimientos al trasladarse de un punto a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°14.-

TEMA: La Bomba



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar la velocidad al correr de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Agua, globos, banderines de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará el aula en dos grupos, de acuerdo a la población que se vaya a trabajar, el primer y segundo grupo contarán con un número igual de participantes, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la escuela.

Presentación y explicación de la actividad; el juego la bomba consiste en que los niños deberán pasarse un globo de agua por encima de sus cabezas y correr hasta el punto establecido, sin que el globo se reviente.

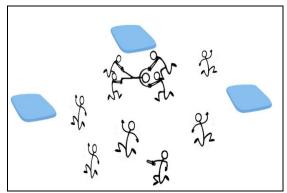
Para iniciar la actividad la docente formará dos filas de niños y le entregará el globo correspondiente a cada grupo, los niños se ubicarán en el banderín de partida y cuando la docente emita un sonido con el silbato los pequeños empezarán.

El niño que esté primero en la fila del grupo deberá pasar el globo por encima de la cabeza a su compañero hasta que llegue al último participante, el cual tendrá que salir corriendo hasta el banderín de llegada, dar la vuelta para volver al punto de partida donde se pondrá como cabeza de grupo y pasará el globo hasta que llegue al último participante, si el globo se llega a romper el equipo perderá directamente, en caso de que los globos no se revienten, el grupo que termine primero será el ganador.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--------------------------------------|-------------------|--|----------|
| Corre a velocidad de un lado a otro. | Adquirido En Inic | | Iniciado |

ACTIVIDAD N°15.-

TEMA: El oso hormiguero



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Fortalecer agilidad al desplazarse libremente de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Colchonetas, tubo de espuma.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en un solo grupo, además para mayor comodidad el juego se realizará en el patio de la escuela.

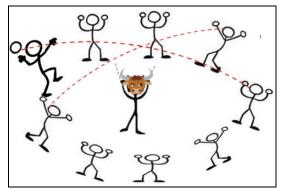
Presentación y explicación de la actividad; el juego del oso hormiguero consiste en que la docente representará al oso, la misma que tendrá una espuma con la que tocará a sus alumnos que correrán de un lado a otro representando las hormigas.

Para iniciar la actividad se colocarán tres colchonetas que serán las casas de las hormigas, luego los niños caminarán o correrán libremente para que el oso hormiguero no las atrape, en caso de que el oso toque a una hormiga ella deberá acostarse en el suelo, y para ser revivida 3 o 4 compañeros deberán llevarla hasta las una de las colchonetas, cuando suceda esto los niños que están llevando a la hormiga herida no podrán ser tocados, y una vez la hormiga esté en la colchoneta podrá levantarse y seguir jugando, la actividad culminará cuando el oso hormiguero atrape a todas las hormigas.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Se desplaza con agilidad de un lado a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°16.-

TEMA: El torito.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Fortalecer fuerza muscular de los brazos al realizar lanzamientos.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Máscara de toro, balón.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en un solo grupo, además para mayor comodidad el juego se realizará en el patio de la escuela.

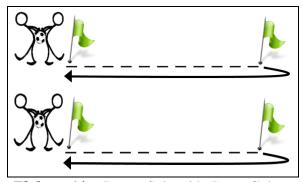
Presentación y explicación de la actividad; el juego del torito consiste en que los niños formarán un círculo, y dentro irán dos niños que representen a los toros, los niños que forman el círculo deberán lanzar un balón por encima de los toros sin que ellos lo atrapen.

Para iniciar la actividad la docente formará un círculo y seleccionará a dos niños para que hagan de toritos, a los cuales deberá de entregarles las máscaras, los pequeños que formen parte del círculo tendrán un balón el cual deberán lanzarlo de un lado a otro sin que los toritos lo agarren, si llega a pasar eso el niño que lanzó mal el balón intercambiará de lugar con el torito que atrapó el balón, la actividad culminará cuando todos los niños puedan pasar al centro a ser toritos.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Realiza lanzamientos de manera eficaz. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°17.-

TEMA: Carrera de Jorobados.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Realizar movimientos coordinados al desplazarse en parejas.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Balón, banderín de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, los cuales tendrán el mismo número de parejas de niños de acuerdo con la población que se esté trabajando, además para mayor comodidad el juego se realizará en el patio de la escuela.

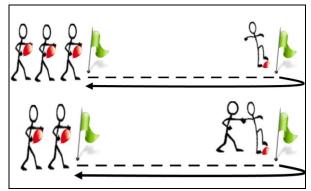
Presentación y explicación de la actividad; el juego de la carrera de jorobados consiste en que dos niños deberán recorrer una distancia de 10 metros ida y vuelta llevando un balón entre sus espaldas sin que este se caiga.

Para iniciar la actividad la docente formará las parejas de cada grupo y las ubicará en el banderín de partida, la pareja que empiece el juego deberá colocar el balón espalda con espalda y agarrarse las manos para hacer presión y evitar que el balón caiga, la pareja iniciará cuando la docente emita el sonido del silbato, los pequeños deberán trasladarse hasta el punto de llegada, dar la vuelta y regresar al punto de partida para dar el relevo a la siguiente pareja, si el balón se llega a caer, se deberá recoger para ponerlo en su lugar y continuar, ganará la actividad el equipo que termine primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Coordina movimientos al desplazarse en parejas. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°18.-

TEMA: Revienta Globos.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Desplazarse y ejercer fuerza para reventar los globos.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Globos, banderín de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará el aula en dos grupos, de acuerdo a la población que se vaya a trabajar, el primer y segundo grupo contarán con un número igual de

participantes, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la escuela.

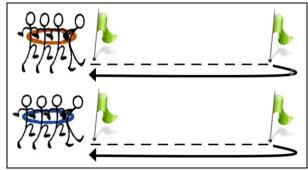
Presentación y explicación de la actividad; el juego revienta globos consiste en que los niños deben correr de un punto a otro para poder reventar los globos con cualquier parte del cuerpo.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los grupos en filas, para ubicarlos en el banderín de partida, luego procederá a darles un globo hinchado a cada niño, cuando la docente haga sonar el silbato el primer participante de la fila deberá correr hasta el banderín de llegada donde reventará el globo, una vez que haya reventado el globo deberá regresar corriendo al punto de partida por su compañero, le agarrará la mano y los dos tendrán que correr al banderín de llegada a reventar el siguiente globo y así sucesivamente con todos los participantes, ganará el grupo que haya reventado todos los globos.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Se desplaza y ejerce fuerza para reventar los globos. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°19.-

TEMA: Ciempiés.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Coordinar movimientos corporales al trasladarse en equipo.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Hulas-hulas, banderín de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, cada grupo deberá tener entre 4 o 5 niños de acuerdo a la población que se vaya a trabajar, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la escuela.

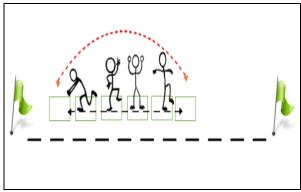
Presentación y explicación de la actividad; el juego del ciempiés consiste en que un grupo de niños deberá estar dentro de una hula-hula y caminarán de un punto a otro, trabajando en equipo.

Para iniciar la actividad, la docente deberá organizar los grupos, luego procederá a situar dentro de las hulas-hulas a los niños, los cuales se ubicarán en el banderín de partida, la carrera iniciará cuando la docente emita el sonido del silbato, los niños tendrán que salir caminando hasta el banderín de llegada, dar la vuelta y volver al punto de inicio, el equipo que llegue primero será el ganador.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Se desplaza coordinando movimientos corporales en equipo. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°20.-

TEMA: La Cadena.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Fortalecer el equilibrio al pasar de un punto a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Cooperativo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cartulinas, banderín de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, cada grupo deberá tener entre 4 o 5 niños de acuerdo a la población que se vaya a trabajar, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la escuela.

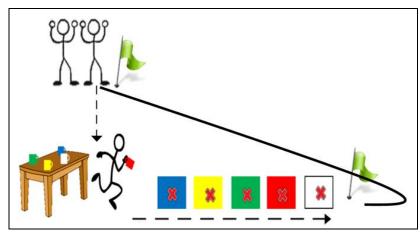
Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado la cadena consiste en que los niños deberán trabajar en equipo para poder pasar los 8mt que existen de un punto a otro, sin salirse de los pedazos de cartulinas.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los grupos y ubicarlos en el banderín de partida, en el suelo se encontrarán las cartulinas que servirán para que los niños puedan salir hasta el banderín de llegada, es importante mencionar que habrá una cartulina más que el número de participantes, cuando la docente emita el sonido del silbato los niños deberán comenzar la actividad, si un niño se sale de la cartulina todo el grupo deberá reiniciar la actividad desde el inicio, además el equipo ganador será el que llegue primero a la meta.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--------------------------------------|------------|---------------|----------|
| Realiza la actividad con equilibrio. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°21.-

TEMA: Los Colores



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Coordinar los movimientos al desplazarse con velocidad de un punto a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cartulinas de colores, vasos de colores, silbato, mesas, punto de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población que se vaya a trabajar cada grupo estará conformado por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

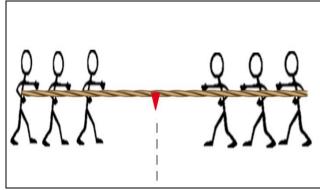
Presentación y explicación de la actividad, el juego los colores es una competencia entre los equipos, donde los niños tendrán que agarrar los vasos de colores que estén en la mesa y colocarlos en las cartulinas que estarán en el suelo según el color, cabe recalcar que los colores que se utilizarán tanto en las cartulinas como en los vasos son de color azul, amarrillo, verde, rojo y blanco.

Para iniciar la actividad la docente deberá preparar los materiales, colocará las cartulinas en el suelo y los vasos encima de la mesa, luego procederá a organizar los grupos para ubicarlos en punto de partida, la actividad iniciará con el sonido del silbato que emitirá la docente, el niño que empiece saldrá corriendo desde el punto de partida hasta donde está la mesa con los vasos, agarrará uno de esos, para luego ir hasta donde están las cartulinas, una vez que el niño haya puesto el vaso en la cartulina correcta, volverá al punto de partida y dará el relevo a su compañero, la actividad finalizará cuando uno de los grupos haya puesto todos los vasos donde corresponden.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Coordina movimientos corporales al desplazarse con velocidad. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°22.-

TEMA: Tirar la cuerda.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar la fuerza en las extremidades superiores e inferiores al halar la cuerda.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Soga grande, cinta de color, silbato, pañuelo rojo.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

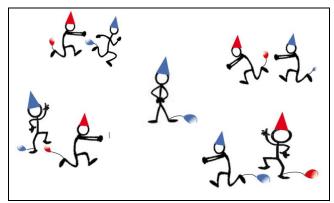
Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, el primer grupo estará conformado solo por niñas y el segundo grupo solo por niños, dentro del grupo de niñas se dividirán en dos sub grupos al igual que en el grupo de niños para realizar la actividad, la misma que se ejecutará en el patio de la institución para mayor comodidad.

Presentación y explicación de la actividad, para comenzar con el juego se colocará la soga estirada, en su punto central se amarrará un pañuelo de color rojo, luego se procederá a marcar en el suelo una raya que señalará el límite al que puede ser arrastrado cada uno de los equipos, luego de formar los equipos se les pedirá que agarren la soga y tensen la misma sin desplazarla, la docente será quien dé la orden de tirar la cuerda mediante el silbato, se jugarán tres rondas por equipos, los ganadores serán los que lleven al equipo rival más de 2 veces al punto límite.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|------------------------------------|------------|-------------------------------|--|
| Muestra fuerza al halar la cuerda. | Adquirido | Adquirido En Inicipal Proceso | |

ACTIVIDAD N°23.-

TEMA: Pasos de Gigantes.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

- Fortalecer la fuerza muscular en piernas.
- Mejorar la agilidad al desplazarse de un punto a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Globos de colores rojos y azules, soguillas, silbato, gorros de colores.

PROCEDIMIENTO:

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos con la misma cantidad de niños, formando el grupo "A" y "B", cada grupo llevará un gorro de color

diferente, para que se puedan identificar los equipos, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

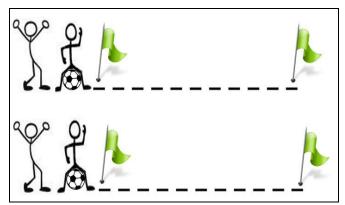
Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado pasos de gigantes consiste en que se formarán dos grupos, el "A" y "B", los dos equipos se movilizarán libremente tratando de aplastar los globos del equipo contrario, los mismos que estarán amarrados con una soguilla de 10cm en el tobillo cada niño.

Para iniciar la actividad la docente organizará a los equipos, luego procederá a amarrar los globos en los tobillos de cada niño y darles los gorros con el color de cada grupo, cuando todos estén listos la docente mediante el sonido del silbato dará la orden para iniciar la actividad en donde los niños se desplazarán de manera libre intentando reventar los globos del equipo contrario, en caso de que se le reviente el globo a un niño, quedará eliminado, además la actividad finalizará cuando uno de los grupos termine de reventar todos los globos del equipo contrario.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Realiza movimientos agiles al desplazarse de un punto a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°24.-

TEMA: Los Balones



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar la fuerza muscular en piernas cuando el niño salte de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Balones, banderines de partida y llegada, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

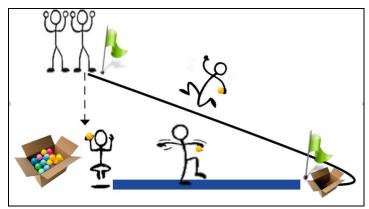
Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, tanto el primero como el segundo grupo estarán conformados por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

Presentación y explicación de la actividad; los niños tendrán que ubicarse detrás del banderín de partida, se les dará un balón que deben ubicarlo entre sus piernas, los niños mediante saltos tendrán que llegar al banderín que estará ubicado a 5 metros de distancia, dar la vuelta y regresar hasta el punto de partida para dar el relevo a su compañero, si el balón se llega a caer el niño tendrá que ubicarlo entre sus piernas nuevamente y reanudar la carrera, ganará el equipo que termine primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Ejecuta movimientos con agilidad al saltar de un lado a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°25.-

TEMA: Los Números.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

• Mejorar el equilibrio al caminar por la línea recta.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Pelotas plásticas, banderines de partida y llegada, cajas de cartón, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños cada uno, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

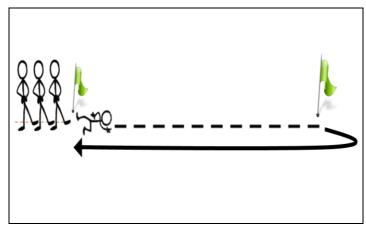
Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado los números consiste en una carrera donde los niños tendrán que agarrar una pelota plástica que tendrá un número, el cual indicará cuantos saltos se deben realizar antes de pasar caminando por una línea recta de 5mt, pasando de un punto a otro sin perder el equilibro.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los dos grupos y colocar los materiales donde corresponden, los niños se colocarán en fila detrás del banderín de partida, cuando la docente emita el sonido del silbato los niños comenzarán la carrera, el niño que comience en cada grupo deberá ir del banderín de partida hasta donde está el cartón con las pelotas, las cuales tienen un número que indicará cuantos saltos deben realizar antes de comenzar a caminar en línea recta, una vez que alcancen al banderín de llegada se encontrarán con otro cartón vacío, ahí se colocará la pelota, luego dará la vuelta y regresará donde su compañero para darle el relevo y seguir con la carrera, en caso de que un niño pierda el equilibrio caminando en la línea recta o se le caiga la pelota tendrá que reiniciar la carrera, el juego terminará cuando las pelotas del cartón se terminen en cada grupo.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Mantiene el equilibrio al moverse en línea recta. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°26.-

TEMA: Carrera de lagartos.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Realizar movimientos locomotores con facilidad.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Banderín de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, los grupos estarán conformados por la misma

cantidad de niños cada uno, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

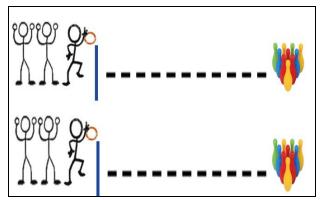
Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado la carrera de lagartos consiste en que los niños saldrán reptando por debajo de las piernas de sus compañeros para luego seguir realizando la misma acción por una distancia de 8mt ida y vuelta.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los dos grupos de niños, luego los ubicará en una fila detrás del banderín de partida, la carrera comenzará cuando la docente emita un sonido con el silbato, en ese momento el último niño de cada fila pasará por debajo de las piernas de sus compañeros reptando, continuará reptando hasta el banderín de llegada, luego se dará la vuelta y regresará a dar el relevo al último niño de la fila para que siga con la carrera, ganará el grupo que termine primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Realiza movimientos locomotores (reptar, correr) con facilidad. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°27.-

TEMA: Bolos en 1 pie.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar el equilibrio al realizar lanzamientos.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Botellas, cinta, balones plásticos.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños cada uno, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

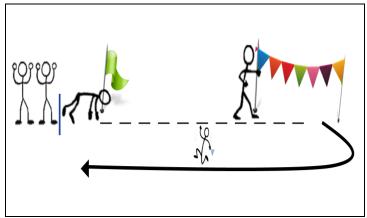
Presentación y explicación de la actividad; el juego de los bolos consiste en que los niños deberán lanzar un balón desde una distancia de 5mt y manteniéndose parados en un solo pie, tendrán que derribar la mayor cantidad de botellas para ganar.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los dos grupos y los colocará en fila detrás de la marca de lanzamiento, cuando la docente de la orden, los primeros niños de las filas procederán a lanzar el balón hacia las botellas, una vez que lo hagan se irán hasta atrás de la fila dejando espacio libre para el siguiente compañero, cada niño podrá lanzar las veces necesarias hasta que lleguen a caer todas las botellas, ganará el grupo que logre derribar todo.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Realiza lanzamientos mientras mantiene el equilibrio. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°28.-

TEMA: Banderines.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

Coordinar movimientos al gatear de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cinta, banderín de partida, banderines de colores, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar los grupos estarán conformados por la misma cantidad

de niños cada uno, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

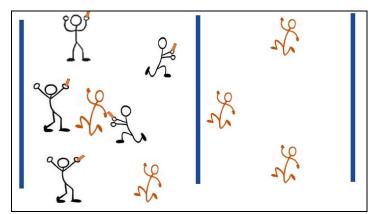
Presentación y explicación de la actividad; el juego de los banderines consiste en una carrera en donde los niños deberán ir caminando mientras apoyan las manos y pies en el suelo adoptando una posición de perro hasta llegar a los banderines para agarrar uno.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los grupos y ubicarlos en fila detrás del banderín de partida, cuando la docente haga sonar el silbato los primeros niños de cada grupo comenzarán la actividad, tendrán que caminar apoyando sus manos en el suelo como un perrito, cuando lleguen al punto donde se encuentran los banderines se pondrán de pie y agarrarán uno de esos, de inmediato volverán donde están sus compañeros dando el relevo al siguiente y ubicándose al final de la fila, si un pequeño llega a perder el equilibro caminando deberá repetir la carrera, además el grupo ganador será el que recoja todos los banderines primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---------------------------------|------------|---------------|----------|
| Coordina movimientos al gatear. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°29.-

TEMA: Cazador de Arañas.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

Mejorar agilidad al trasladarse de un lado a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cintas, palos de espuma.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en dos grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar los grupos estarán conformados por la misma cantidad

de niños cada uno, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

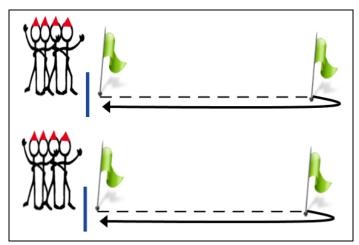
Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado el cazador de arañas, consiste en que habrá dos grupos, el primer grupo será de cazadores y el segundo serán las arañas, las mismas que tendrán que pasar corriendo por la base de los cazadores para no ser atrapadas.

Para iniciar la actividad, la docente deberá organizar los grupos y dividir la cancha con las cintas, se colocarán tres cintas, dos a los extremos y una en la mitad, para separar el recuadro de los cazadores y el de las arañas, las mismas que intentarán pasar el recuadro de los cazadores sin ser agarradas o tocadas con el palo de espuma, la araña que llegue a ser tocada perderá inmediatamente, y solo ganarán los niños que pasen de un lado a otro, además es importante mencionar que los cazadores no podrán ingresar al recuadro de las arañas.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Es ágil para trasladarse de un lado a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°30.-

TEMA: Los Soldados.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Ejecutar desplazamientos coordinados al trasladarse de un lado a otro con velocidad sin dejar caer el cono.

TIPO DE JUEGO

• Juego Competitivo.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cinta, conos, banderines de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

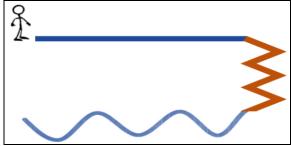
Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado los soldados consiste en una carrera, en la que los niños deberán caminar abrazados llevando en su cabeza un cono, tendrán que ir de un punto a otro sin que el cono se caiga, la distancia a recorrer será de 10mt ida y vuelta.

Para iniciar la actividad organizarán los grupos y se los ubicarán detrás del banderín de partida, todos los niños tendrán sus conos en las cabezas, cuando la docente de la orden con el sonido del silbato los niños saldrán caminando hasta el banderín de llegada, una vez ahí deberán dar la vuelta y volver al punto de inicio, si a un niño se le cae el cono deberá recogerlo y ponérselo para continuar con la competencia, además ganará el equipo que llegue primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Coordina movimientos al desplazarse con velocidad. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°31.-

TEMA: El puente.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar equilibrio al caminar por encima de las cintas.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cintas de colores, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cinco grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estará conformado por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

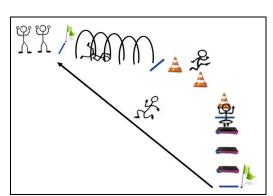
Presentación y explicación de la actividad; se colocará en el suelo cintas de colores con diferentes formas, la primera será una línea recta, la segunda serán líneas en zigzag y la tercera serán líneas en forma onduladas, cada una de estas líneas tendrán una distancia de 3mt cada una.

Para iniciar la actividad la docente organizará los grupos y los ubicará en fila detrás del punto de partida, con la orden del silbato los niños saldrán caminando por encima de la línea, si un niño pierde el equilibrio y se sale de las líneas tendrá que volver a reiniciar todo el juego.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Demuestra equilibrio al ejecutar el circuito. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°32.-

TEMA: La Serpiente.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Fortalecer fuerza muscular en las piernas al realizar saltos.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

• Conos, arcos, cajas, silbato, banderines de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO:

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

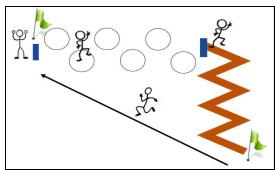
Presentación y explicación de la actividad; se colocará un arco de 30 cm de altura para que el niño pueda pasar por debajo, luego se colocarán conos que tendrán una altura de 20 cm para que los pequeños puedan saltar, además se colocarán cajas que servirán de obstáculos para que el niño pueda saltar con los pies juntos hasta llegar a la línea final.

El niño se colocará en la línea de partida, comenzará el circuito cuando la docente de la señal con el silbato, tendrá que reptar bajo un arco de 30cm, luego se pondrá de pie y saltará sobre conos de 20cm, en el siguiente tramo tendrá que realizar saltos con los pies juntos por encima de las cajas pequeñas hasta llegar al banderín final, el niño tendrá que ir por su derecha hasta donde está su compañero para darle el relevo, ganará el equipo que termine primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Demuestra fuerza en sus piernas al realizar los saltos en el circuito. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°33.-

TEMA: Hula-Hula.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBTETIVO

• Fortalecer el equilibrio cuando el niño salta de un obstáculo a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

• Hulas, cinta de color, silbato, banderines de partida y llegada, balón.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estará conformado por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

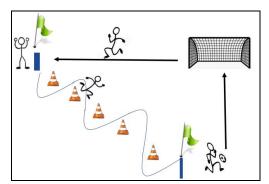
Presentación y explicación de la actividad; se colocarán en el suelo hulas de forma diagonal, luego se ubicarán cintas con forma de zigzag y al final del circuito estará colocado el banderín final.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los grupos y ubicarlos en el punto de partida, luego se le dará un balón al primer niño de cada fila, con la orden del silbato, el pequeño iniciará el circuito saltando las hulas utilizando un pie, luego procederá a caminar por la línea en forma de zigzag, cuando llegue al banderín final tendrá que dar la vuelta, regresar al punto de partida y entregar el balón a su compañero para que prosiga con el circuito, si el niño llega a soltar el balón o pierde el equilibrio al salirse de las líneas tendrá que repetir el circuito, ganará el equipo que llegue primero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Mantiene el equilibrio al saltar de un obstáculo a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°34.-

TEMA: Mete Gol.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

• Coordinar movimientos corporales y fortalecer las piernas.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

 Conos, balón, cinta de color, silbato, banderines de partida y llegada, arco con redes pequeño.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estarán conformados por la

misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

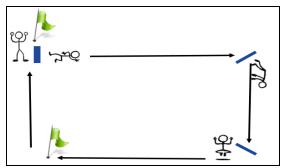
Presentación y explicación de la actividad; se colocarán en el suelo cinco conos cada uno con una separación de 1mt, luego se ubicará un balón y a 3mt de distancia se colocará un arco de fútbol pequeño.

Para iniciar la actividad la docente ubicará la fila de niños en el punto de partida, comenzará el circuito el primer niño de cada equipo con el sonido del silbato, el pequeño tendrá que pasar entre los conos galopando para luego ubicar el balón y patear hasta que meta el gol, para finalizar, el niño tendrá que volver a la línea de partida y dar el relevo a su compañero, si el niño no logra meter el balón en el arco tendrá que repetir esta acción hasta que lo consiga, ganará el equipo que concluya primero el circuito.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Ejecuta los tiros de forma coordinada y con fuerza adecuada. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°35.-

TEMA: La Rana René.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

• Fortalecer la fuerza en las piernas al saltar con los pies juntos.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito

MATERIALES/ RECURSOS

• Banderines de partida y llegada, cintas, silbato.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cinco grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

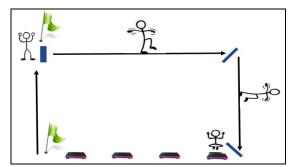
Presentación y explicación de la actividad; se colocarán en el suelo los banderines de partida y de llegada, además se ubicarán cintas para mostrar el límite de hasta dónde se va realizar cada actividad.

El niño se ubicará en el banderín de partida, con la orden de la docente comenzará reptando por 2mts, luego se pondrá en posición de gateo y gateará una distancia de 2mts, también se le pedirá que adopte una posición de rana para que realice saltos una distancia de 2mts hasta el banderín de llegada, para finalizar tendrá que pararse y correr hasta donde está su compañero y darle el relevo.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Realiza los saltos de forma correcta para fortalecer las piernas. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°36.-

TEMA: Salta-Salta.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

• Realizar saltos en un solo pie y con pies juntos.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

• Cajas pequeñas, conos, banderines de partida y llegada, silbatos.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cinco grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

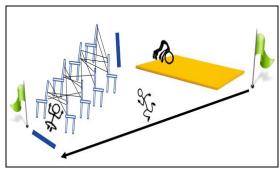
Presentación y explicación de la actividad; se colocarán en el piso cintas de colores al igual que conos que servirán de separación, luego se ubicarán cajas pequeñas para que el niño realice los saltos, cada una de estas cajas estarán separadas a un metro de distancia.

Para iniciar la actividad la docente deberá organizar los grupos y colocar a cada fila de niños en el banderín de partida, el primer niño de cada equipo saldrá con el sonido del silbato, en el primer tramo de líneas saltará solo con el pie derecho hasta llegar al cono, luego realizará saltos solo con el pie izquierdo, ya para el último tramo tendrá que saltar por encima de cada caja hasta llegar al banderín final, para finalizar el circuito tendrá que correr al punto de partida y dar el relevo a su compañero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Ejecuta saltos con uno y con los dos pies de forma coordinada durante el circuito. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°37.-

TEMA: La Telaraña.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Mejorar coordinación de movimientos para reptar.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

• Sillas, lana, colchoneta, silbato, banderín de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños, además la actividad se realizará dentro del aula.

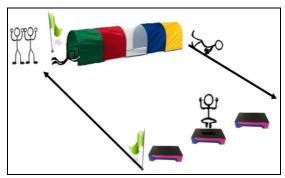
Presentación y explicación de la actividad; se colocarán sillas de un lado a otro para poder formar la telaraña con la lana, luego en el suelo se ubicará una colchoneta para que el niño pueda realizar el rol.

El niño se ubicará en el banderín de partida, cuando el guía de la orden con el silbato, el niño tendrá que pasar reptando bajo la telaraña que tendrá una distancia de 2mts, luego tendrá que realizar un rol, para finalizar deberá volver al punto de partida y dar el relevo a su compañero, en caso que el niño no pueda realizar el rol la docente será quien lo ayudará.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Repta coordinando movimientos del cuerpo | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°38.-

TEMA: El Túnel.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVOS

- Favorecer la fuerza en las extremidades inferiores y superiores al caminar como cangrejos.
- Mejorar el equilibrio al caminar en la posición de cangrejo.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito

MATERIALES/ RECURSOS

 Túnel de plástico, cajas pequeñas, silbato, cinta de color, banderines de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cinco grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estará conformado por la misma cantidad de niños, además la actividad se realizará dentro del aula.

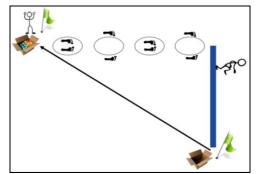
Presentación y explicación de la actividad; se colocará en el suelo el túnel plástico que tendrá una distancia de 2mt, luego se colocará en el suelo una cinta de 3mt, para finalizar se colocarán cajas para que el niño realice saltos hasta llegar al banderín final.

Se le pedirá al niño que se ubique en el banderín de partida y con la señal del silbato comenzará el circuito, en el primer tramo tendrá que pasar por debajo del túnel plástico reptando, cuando termine adoptará la posición de cangrejo para caminar por la línea de 3 metros hasta llegar a las cajas, ahí realizará los saltos hasta llegar al banderín final, por último, tendrá que levantarse y correr donde esté su compañero para darle el relevo.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Mantiene el equilibrio y la fuerza de las extremidades superiores e inferiores al caminar como cangrejo | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°39.-

TEMA: El Tesoro.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Fortalecer el equilibrio al saltar de un obstáculo a otro.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito

MATERIALES/ RECURSOS

 Hulas, pictogramas de huellas, cinta de color, banderines de partida y llegada, silbato, cartón pequeño.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estará conformado por la

misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

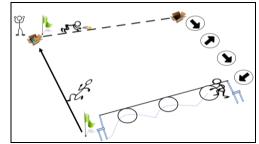
Presentación y explicación de la actividad; se colocará en el punto de partida un cajón con objetos y en el suelo unos círculos donde se le indicará al niño a qué lado saltar, si dentro o fuera, con un pie o con los dos juntos, además se colocara después del circuito un cartón para meter los objetos.

La docente indicará al niño como realizar la actividad, el niño se ubicará en el banderín de partida y tomará un objeto de la caja, se le pedirá que realice los saltos que indican los pictogramas hasta llegar al banderín final, para culminar el niño tendrá que depositar el objeto que lleva en las manos dentro de la caja, si en el transcurso de la actividad el infante hace caer el objeto tendrá que repetir el juego.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|--|------------|---------------|----------|
| Mantener el equilibrio al saltar de un lugar a otro. | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

ACTIVIDAD N°40.-

TEMA: Los Aros mágicos.



Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos.

OBJETIVO

• Realizar movimientos locomotores con agilidad.

TIPO DE JUEGO

• Juego de circuito.

MATERIALES/ RECURSOS

 Balones plásticos, cartón, señales, hulas-hulas, cuerda, sillas, banderín de partida y llegada.

PROCEDIMIENTO

Se deberá iniciar la actividad con un pequeño calentamiento de músculos y articulaciones de cuerpo completo, para evitar algún tipo de dolor o lesión en los niños.

Para proceder a realizar la actividad se organizará al aula en cuatro grupos, de acuerdo a la población con la que se vaya a trabajar, cada uno de los grupos estarán conformados por la misma cantidad de niños, además para mayor comodidad la actividad se realizará en el patio de la institución.

Presentación y explicación de la actividad; el juego llamado Los Aros mágicos consiste en que el niño deberá pasar todos los tramos, donde se encontrará con actividades diferentes.

Para iniciar la actividad cada grupo de niños se colocará en el punto de partida, ahí encontrarán un cartón con bolas plásticas, donde el niño agarrará una y mediante soplos llegará hasta el siguiente tramo donde habrá un cartón vacío para meter la pelota, una vez hecho esto, en el segundo tramo deberá proseguir saltando de acuerdo a las señales que estén en el suelo, para el tercer tramo encontrará hulas amarradas a una soga y colgadas de unas sillas, ahí el niño tendrá que entrar y salir de cada hula hasta llegar al banderín final, una vez ahí dará la vuelta y regresará a darle el relevo a su compañero.

| INDICADOR DE EVALUACIÓN | Valoración | | |
|---|------------|---------------|----------|
| Realiza movimientos locomotores (gatear, correr, saltar). | Adquirido | En Proceso | Iniciado |

j. BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, C. (2016, 12 de diciembre). Análisis de la metodología por rincones aplicada a la etapa de educación infantil. *Publicaciones Didácticas*. Recuperado de https://pdfs.semanticscholar.org/b4ee/9c71efe44cbde3020b8c993e6ff69a217b4a.pdf
- Álvarez, C. (2017). Las leyes naturales del niño: La revolución de la educación en la escuela y en casa. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). *Jugar y Aprender*. En Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica (1ed.). Madrid: Narcea S.A.
- Bustamante, S. (2015). Currículo: *Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito: Runawey.
- Cabezas, E., Andrade, D., y Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Sangolquí, Ecuador. Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Recuperado de Introduccion a la Metodología de la investigacion científica.pdf (espe.edu.ec)
- Cáceres, F., Granada, M., y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana.

 *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva. 12(1), 181-199

 https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012
- Calvo, P. y Gómez M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de Historia*. La razón histórica:

 Revista Hispanoamérica de historia de las ideas, 40, 23-31. Recuperado de https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH+40.2.pdf?

 t=1526295031&mobile=1

- Capella, C. Osorio, V. Pallarès M y Chiva, O. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. Revista Lasallista de Investigación. 16(1), 37-46. doi: 10.22507/rli.v16n1a2
- Cárdenas, K. y García, A. (2019). Programa Moenli para mejorar la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años del centro educativo Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo-2018.

 (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Trujillo. http://190.223.54.254/bitstream/handle/UNITRU/13312/CARDENAS%20AGUILAR -GARCIA%20ALBERCA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Castro, A., Ezquerra, P. y Argos J. (2016). Procesos de escucha y participación de los niños en el marco de la educación infantil: Una revisión de la investigación. *Educación XX1*, *19*(2), 105-126, doi: 10.5944/educXX1.14271
- Chablay, A. (2017). El dibujo creativo en el desarrollo de la coordinación visomotriz de niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Liceo Oxford del cantón Salcedo de la provincia de Cotopaxi. (Tesis de Posgrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25917/1/Ana%20Bel%C3%A9n% 20Chablay%20Fonseca%200503160061.pdf
- Chocce Ríos, E., & Conde Conde, D. (2018). Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa «Pomatambo» de Oyolo, Paucar de Sara Sara. Recuperado de http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018-CHOCCE%20RIOS%2cERIKA%20Y%20CONDE%20CONDE%2cDELIA%20FLO R.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Chocce, E. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Panucar. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Huancavilca, Huancavilca. Recuperado de http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903
- Chuva, P. (2016). Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-platicas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suarez. (Tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- De la Cruz, L. M. (2014). Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/3249/1/TLPI_CruzLuz_2014.p
- Gallardo-López, J. García-Lázaro, I. y Gallardo-Vázquez, (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. Brazilian Journal of Development, 5(8), 4.

 Recuperado de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6785/articulo%20brasil.pdf?sequence =1&isAllowed=y
- Gimenéz, M. (2016, 25 de abril). Metodología por rincones y talleres en educación infantil.

 *Publicaciones** Didácticas. Recuperado de https://pdfs.semanticscholar.org/9229/9702cd1b22a84172aca70fb90b174de03d39.pdf
- Janeta, M. (2018). La disociación motriz en el rendimiento escolar en el séptimo año de educación general básica paralelo "B" de la unidad educativa La Salle en el cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo académico 2017-2018. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Recuperado de

- http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5264/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BASICA-2019-000001.pdf
- Latorre, P., Moreno, R., Garcia, F., y Párraga, P (2016). Motricidad y salud de Educación Infil. Ediciones Pirámide.
- Maldonado, C. (2017). El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, San Miguel, Perú.
- Mendieta, L., Mendieta, R., y Vargas, T. (2017). Psicomotricidad Infantil. Recuperado de http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infan til.pdf
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias educativas*.2(2), (pp.1-20). Recuperado de http://www.sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/25/19
- Mendoza, A. (2017). *El desarrollo de la motricidad en la etapa infantil*. Espirales: Revista multidisciplinaria de investigación, (3), 8-17. DOI: https://doi.org/10.31876/re.v1i3.11
- Ministerio de Educación. (2014a). Currículo de educación inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf
- Ministerio de Educación. (2014b). Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial. Quito. Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf

- Ministerio de Educación. (2019). *Pasa la voz ¡Vamos a jugar! El juego es un derecho de niñas y niños*. Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf
- Moneo, A. (2014). *La Lateralidad y su influencia en el aprendizaje Escolar*. (Tesis de Posgrado). Universidad de la Rioja, España. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000750.pdf
- Mora, M. (2016). Los dilemas morales en la infancia y el cumplimiento de las reglas en el aula en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa fiscomisional Álvaro Valladares de la ciudad de Puyo. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales. Quito.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (2015). *El nivel sensorio motor*. En Psicología del niño (18ed.). Madrid: Morata.
- Rodríguez, C., Mata, D., Rodríguez, L., Regueras, L., Reguera, M., de Paz, J. y Lapena, S. (2015). Valoración de la coordinación y el equilibrio en niños prematuros. *An Pediatr* (*Barc*), 1-9.doi: 10.1016/j.anpedi.2015.10.009
- Ruiz Ramírez, A. K., & Ruiz Ramírez, I. P. (2017). Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina (1.ª ed.). Compás. Recuperado de http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf

- Ruiz, M. (2017). El juego: *Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño*en Educación Infantil. (Tesis de Pregrado). Universidad de Cantabria.

 https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta
 .pdf?sequence=1
- S. Casanova., M. Vásquez., y T. Casanova. (2017). III Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas. En Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura., *Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz*. (pp.2114-2127). Guayaquil, Ecuador.
- Sailema, A., Sailema Torres, M., Amores, P., Navas, L., Víctor, M., y Romero, E. (2017).

 Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2), 1-11. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-3002017000200001&lng=es&tlng=es.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014).

 *Metodología de la investigación. New York, Estados Unidos: McGraw-Hill Education.
- Sánchez, F. (2016). Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo "A", de la unidad educativa nuestra señora de Fátima, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016 (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Sarlé, P. (2017,06 de noviembre). La escuela infantil: Identidad en juego. *Revista del Instituto*de Investigaciones en Educación. Recuperado de https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644/3282

- Sassano, M. (2020). *Cuerpo, función tónica y movimiento en Psicomotricidad*. Buenos Aires, Argentina. Miño y Dávila SL. Recuperado de https://books.google.es/books?id=3YTgDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=es&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false
- Sheridan, M. (2018). Desde el nacimiento hasta los 5 años: proceso evolutivo, desarrollo y progresos infantiles (2ed.). Madrid: Narcea S.A. de ediciones.
- Venegas, M., Venegas, F, y García, M. (2018). *El juego infantil y se metodología*.

 Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0-V_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=clasificaci%C3%B3n+del+juego+infantil&ot s=KY-KPmtbPa&sig=UJQJ9shENXhAOZusb8ge75G2-X0#v=onepage&q=clasificaci%C3%B3n%20del%20juego%20infantil&f=false
- Viciana, V., Cano, L., Chacón, R., Padial, R., y Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. Revista Digital de Educación Física, 8(47), 89-105.

ANEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA 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 DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

Proyecto de Tesis previo a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

Autor:

Bryan Sebastián Luna Cobos

LOJA - ECUADOR 2019 - 2020

a. TEMA

EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020.

b. PROBLEMÁTICA

En cualquier ser humano una necesidad básica desde que inicia la vida es el movimiento, ya que este coadyuva al desarrollo de la personalidad, una buena salud, así mismo para potencia múltiples habilidades y destrezas a lo largo del ciclo vital.

La motricidad gruesa está relacionada con el control que tiene todo individuo sobre su masa corporal, específicamente en los movimientos completos como los dirigidos a todo el cuerpo, donde se ve involucrada la tonalidad, la coordinación en el desplazamiento, los movimientos en las diferentes extremidades, el equilibrio y todos los sentidos, permitiendo a las personas correr, caminar, saltar, girar, entre otros.

A nivel global las alteraciones del desarrollo motor se encuentran catalogadas en el DSM V dentro de los dominados trastornos del Neurodesarrollo. Según, García Cruz y García Pérez (2018) "La prevalencia del Retraso Psicomotor es del 2.5- 3% pero no siempre predice un retraso mental (RM) pues algunos mejoran o desarrollan sus capacidades potenciales. La prevalencia es mayor en varones (1,5:1) y en niveles socioeconómicos bajos/educación limitada"

En países de América del Sur como Colombia, Venezuela, Perú y otros, el desarrollo de las habilidades motoras se ha podido potenciar gracias al juego infantil, teniendo en cuenta el entorno familiar y social que rodea al niño.

En nuestro país contamos con el currículo de educación inicial diseñado por el Ministerio de Educación, donde se menciona la importancia de la exploración del cuerpo, así como la motricidad en edades tempranas, ya que el niño va a desarrollar su interacción con el medio inmediato por medio de movimientos y desplazamientos del cuerpo, permitiendo una apropiada estructuración del esquema corporal.

La educación actual, es un compromiso donde se requiere de toda la comunidad educativa, eso nos lleva a todos a poner de parte y trabajar para un mejor desarrollo integral del niño.

En nuestro medio muy poco se habla sobre los beneficios del juego en los pequeños, además como éste ayuda para el desarrollo de la motricidad gruesa y desenvolvimiento del niño, la comodidad de algunos docentes ha llegado al punto que la mayor parte de los trabajos de los niños son en hojas pre-elaboradas, quitándoles la oportunidad de aprender y experimentar el entorno que los rodea por medio de esta herramienta tan importante como es el juego.

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 24 instituciones educativas con una población total de 391 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.

Por todos los aspectos ya relatados anteriormente nos proponemos a investigar ¿Cuál es la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019-2020?

c. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación surge de la necesidad de determinar la importancia del juego como una técnica lúdica que ayudará a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, además se busca diseñar una propuesta compuesta por una variedad de juegos infantiles y que podrá ser aplicada por las docentes de la Institución Educativa.

El juego como línea básica dentro de la educación inicial, es necesario para que los infantes puedan experimentar e interactuar con sus pares, dándoles la oportunidad de compartir sus ideas, sentimientos, así como fortalecerse físicamente, además tiene un valor muy importante al dejar que el niño pueda relacionarse con el medio que lo rodea. El desarrollo motor grueso se establece como una habilidad que se va desarrollando desde que iniciamos nuestro ciclo vital permitiendo a los músculos del cuerpo el movimiento, fortaleciéndose con el pasar del tiempo y va desde lo más sencillo como mantener el equilibrio de la cabeza hasta procesos más complicados como correr, saltar, caminar, subir y bajar escaleras, etc.

Por otra parte, los principales beneficiarios de la investigación son los futuros docentes en formación, padres de familia, docentes de la institución y los niños, ya que se diseñará y se pondrá a disposición una propuesta con diferentes juegos infantiles que ayudarán al mejoramiento de la motricidad gruesa en párvulos de 4 a 5 años.

Es factible el presente trabajo de investigación por la apertura, predisposición y el apoyo manifestado por las autoridades de la institución, además se cuenta con abundante información que se puede encontrar en internet y libros acerca del tema a investigar.

d. OBJETIVOS

• Objetivo general:

Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación básica Miguel Riofrío ubicada 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 TEÓRICO

MOTRICIDAD GRUESA

Definición

Hernández y Rodríguez (como se citó en Cárdenas, K. y García, A, 2019) mencionan que la coordinación motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo.

La motricidad gruesa es la capacidad que tiene el ser humano para mover los músculos del cuerpo y mantener el equilibrio, permitiendo al individuo hacer movimientos complejos como: controlar la cabeza, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, etc.

Pacheco (2015) menciona que la motricidad gruesa se desarrollar principalmente en el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, el niño va a ir atravesando una serie de etapas que son:

- 1. Primera etapa: etapa de descubrimiento (0-3 años). Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño.
- 2. Segunda etapa: etapa de discriminación perceptiva (3-6 años). Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perspectiva y nos vamos a encontrar con un desarrollo de las habilidades que ya poseen. Ha sido denominada también edad de la gracia, por la soltura, espontaneidad y gracia con que los niños se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores.

Motricidad gruesa en los primeros 5 años

Sheridan (2018) detalla de manera específica el desarrollo motor de los niños desde su nacimiento hasta los 5 años, señala que:

El recién nacido presenta hipertonía en brazos y piernas por ello se mantienen ligeramente flexionados e hipotonía en su tronco y cuello. Al cumplir un mes, cuando está en posición supina inclina la cabeza hacia un costado estirando su brazo, sus miembros superiores mantienen una actividad mayor que las inferiores, sus manos y dedos permanecen la mayor parte del tiempo cerradas.

A los 3 meses sus miembros muestran mayor flexibilidad, se puede observan simetría en los movimientos de sus brazos, su cuello y tronco han ganado tono muscular permitiendo que sostenga su cabeza erguida por algún tiempo, acostado sobre su abdomen levanta la cabeza y el dorso apoyándose en sus brazos. A los 6 meses acostado sobre su espalda levanta su cabeza, puede verse los pies, levanta las piernas, puede agarrarse un pie y un poco después los dos, se sienta con apoyo, mira a su alrededor, es capaz de cambiar de la posición prona a la supina rodando, cuando esta acostado sobre su abdomen levanta la cabeza y el dorso apoyándose sobre las palmas de sus manos extendiendo los brazos.

Llegados a los 9 meses se sientan sin apoyo, pueden inclinarse hacia adelante para agarrar objetos, es capaz de movilizarse rodando, arrastrándose sobre su abdomen y gateando, puede ponerse de pie agarrándose de objetos, pero no es capaz de descender por sí mismo. A los 12 meses alterna sin ayuda de la posición acostado a sentado, gatea sobre sus palmas y rodillas, pueden subir escaleras gateando, se apoya en los muebles para ponerse de pie y caminar puede mantener el equilibrio por unos segundos solo y es capaz de dar algunos pasos.

Es capaz de caminar solo llegado a los 15 meses, aunque al principio lo haga de forma descoordinada, se pone de pie solo, gatea para subir escaleras y para descender de ellas lo hace retrocediendo de espaldas. A los 18 meses la marcha ha mejorado, camina con mayor seguridad, sube y baja escaleras caminando con apoyo, es capaz de ponerse de cuclillas para agarrar objetos del suelo sin necesidad de sentarse y vuelve a ponerse de pie.

Al sobrepasar los 2 años los niños corren con seguridad, mantiene total estabilidad al ponerse de cuclillas y volver a incorporarse, sube y baja escaleras apoyándose en la pared o barandilla poniendo los dos pies cada escalón, puede impulsar triciclos con sus pies, pero aún no puede utilizar los pedales. A los 2 años h medio sube escaleras con facilidad, pero baja apoyándose en la pared y poniendo los dos pies en cada escalón, corre y trepa en muebles y juegos, puede saltar de alturas pequeñas con los dos pies juntos.

Los niños a los 3 años logran subir escaleras rápidamente, inclusive cargando algún objetos o juguete, es capaz de evitar obstáculos sin interrumpir su carrera, a esta edad puede utilizar los pedales de los triciclos, mantiene el equilibrio unos segundos sobre un solo pie. A los 4 años sube y baja escaleras un pie por escalón, sube árboles y escaleras de mano, puede permanecer, caminar y correr apoyado sobre las puntas de sus pies, mantiene mayor tiempo el equilibrio sobre un pie e incluso realiza salto sobre él, se agacha doblando su espalda con las piernas extendidas para recoger objetos del suelo.

Finalmente, a los 5 años los niños son capaces de caminar con facilidad en línea recta, pueden mantener el equilibrio entre 8 a 10 segundos sobre un pie, sabe tocarse los pies manteniendo la pierna extendida y flexionando la cintura.

Evolución del desarrollo motor

La evolución del desarrollo motor en los individuos sigue un curso secuencial, Martín (2013) indica que esta evolución puede agruparse en cuatro momentos:

- El primero explica que los movimientos de los niños recién nacidos son incontrolados pero que consecuentemente crecen, los infantes dominan de mejor forma los movimientos de su cuerpo.
- El segundo indica que el desarrollo motor se produce de acuerdo a dos leyes: céfalo-caudal que explica que el control en el movimiento de los niños empieza por

la cabeza y por las zonas cercana a ella, de arriba hacia abajo; y la ley próximodistal que indica que paralelamente al control motriz se produce de arriba hacia abajo se desarrolla el control desde el eje del cuerpo hacia el exterior, así antes dominar los movimientos de los dedos primero se desarrolla el control de brazos y articulaciones.

- El tercero explica que el desarrollo de las leyes permite que se produzcan los grandes hitos del desarrollo motor como la coordinación óculo manual y la motricidad fina.
- El cuarto y último indica que el control motor fino supone necesariamente que previamente se hayan dominado los grandes grupos de músculos.

Aspectos básicos para el dominio motor

El desarrollo del área motora conjuga varios elementos que si bien se detallan individualmente a continuación se desarrollan de forma paralela en los niños y son componentes fundamentales para el desarrollo de las habilidades motrices y manipulativas. Entendiéndose a la primera como aquellas que implican el manejo del propio cuerpo y a la segunda con el manejo de objetos.

Tono muscular: Permite al niño adaptarse a diferentes situaciones, los músculos pueden estar en dos estados: tensionados y relajos. El control abarca a los grandes grupos musculares del cuerpo y es un proceso de desarrollo escalonado en los niños que se produce desde su nacimiento, Margari (2006) menciona que el tono muscular es "Tensión ligera a la que se encuentra sometido normalmente todo musculo esquelético en estado de reposo y que desaparece tras la sección del nervio motor, sitúan esta actividad únicamente en los campos de la neurología y fisiología" (p.4).

Coordinación dinámica general: Se refiere a la eficiencia en la realización de movimientos combinados como por ejemplo verte agua en vaso, estos se desarrollan desde la infancia, sus logros contribuyen a generar autonomía en los infantiles.

Equilibrio: Es la capacidad de mantenerse erguido sobre los dos pies y caminar, al igual que los demás elementos su desarrollo pasa por una serie de fases hasta su perfeccionamiento, Rodríguez et al (2015) "Hablamos de equilibrio para referirnos a la dinámica de la postura corporal para prevenir las caídas, relacionado con las fuerzas que actúan sobre el cuerpo".

Coordinación visomotriz: Chablay (2017) "La coordinación visomotriz involucra el ejercicio de movimientos controlados y premeditados que requieren de mucha precisión, se realizan en tareas donde se utilizan de forma simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar" (p.29).

La coordinación viso-motriz consiste la ejecución precisa de movimientos guiados por la visión, las relaciones más importantes de este tipo de coordinación son la óculo manual y óculo pedal, la principal aplicación del primer tipo de relación es la escritura, y también en ella se manifiestan dificultades.

Lateralidad: corresponde al dominio de un segmento de cuerpo (ojo, mano, pie) sobre, su adquisición está determinado por factores genéticos y también influyen los criterios de aprendizaje. Cuando existe problemas o deficiencia en su consolidación se presentan problemas psicomotores, en estos casos de lateralidad cruzada o mal definida es necesaria la reeducación con el objetivo de mejorar las deficiencias psicomotrices. El autor Moneo (2014) manifiesta que:

La lateralización es un proceso por el que la lateralidad se acaba definiendo, es decir, es el desarrollo evolutivo a través del cual se define el predominio de una parte del cuerpo sobre otra, como consecuencia de la hegemonía de uno de los hemisferios cerebrales (p.9).

Disociación de movimientos: De Quiróz (2012) "Es una actividad voluntaria del individuo cuyo objetivo es el movimiento de grupos musculares independientemente unos de otros" (p.81).

Habilidades motrices básicas

Existen destrezas motoras consideradas como básicas para el desarrollo motor de los niños, estas destrezas son la evolución de reflejos innatos o patrones de movimiento automáticos que dan paso a acciones coordinadas y voluntarias fundamentales para la autonomía de los individuos. Latorre, Moreno, García y Párraga (2016) mencionan que "Con el término habilidades motrices básicas nos referimos a comportamientos motores fundamentales que evolucionan a partir de los patrones motrices más básicos y elementales en la evolución humana" (p.40).

Dentro de las habilidades motrices básicas, existen tres grandes grupos:

- Locomotrices: Se caracteriza únicamente por la locomoción, se realizan movimientos tales como: caminar, correr, saltar, galopar, rodar, deslizarse, trepar y muchas más.
- No locomotrices: Este grupo se caracteriza por manejo y dominio del cuerpo en el espacio, como: balancearse, retroceder, girar, colgarse.
- Proyección, recepción: Esta habilidad se caracteriza por la proyección, manipulación además por la recepción de objetos, se podrá realizar actividades como: Lanzar, receptar, golpear, dar patadas al balón y algunas más.

La motricidad dentro del currículo de educación inicial

El currículo de educación inicial en el año del 2014 incluye a la motricidad como ámbitos de desarrollo y aprendizaje en sus dos subniveles: en el primero está dentro del ámbito

denominado exploración del cuerpo y motricidad, y en el segundo se encuentra dentro del ámbito exploración corporal y motricidad. Este último referente al subnivel 2, es decir a niños de 3 a 5 años, tiene un total de 24 destrezas a trabajar durante este subnivel, dividas en 12 para niños de 3 a 4 años y el mismo número para niños de 4 a 5 años.

Este ámbito refiriéndose al de expresión corporal y motricidad propone desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. En este ámbito se realizarán procesos para lograr la coordinación dinámica global, disociación de movimientos, el equilibrio dinámico y estático, relajación, respiración, esquema corporal, lateralidad y orientación en el espacio (Ministerio de educación, 2014a, p.32).

Como se evidencia la motricidad es un área fundamental dentro del desarrollo infantil, esta parte desde el conocimiento y manejo interno hacia el exterior facilitando una respuesta motora, el ámbito tiene objetivos para mejorar estas habilidades en los niños, trabaja o estimula sus componentes como coordinación, esquema corporal, lateralidad propone actividades que fortalezcan el tono muscular y consecuentemente el control del cuerpo.

Actividades para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños

Estas son algunas actividades propuestas por Mendoza (2017) que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en niños:

- Atrapar pelotas o globos.
- Realizar juegos al aire libre, cualquier actividad que demande movimiento contribuirá al desarrollo de la motricidad gruesa.

- Realizar circuitos de obstáculos, puede elaborarse un recorrido colocando obstáculos o tensionado cuerdas a diferentes alturas para que los niños alternan entre saltar y reptar en el recorrido.
- Pasar objetos de diferentes tamaños y pesos, trasladar o juntos de diferentes tamaños y pesos sin excederse contribuye para que los niños mejoren su resistencia y tono muscular.

Cualquier actividad que demande movimientos coordinados contribuye a estimular el desarrollo de la motricidad gruesa, los docentes deben tener en cuenta que para desarrollo en ocasiones habrá que diseñar y ejecutar actividades destinadas a estimular uno de sus componentes como por ejemplo coordinación, tono muscular dependiendo de las necesidades de los niños.

EL JUEGO

Definición

Gallardo-López, García-Lázaro y Gallardo-Vázquez (2019) mencionan:

El juego es esencial para el niño pues lo ayuda en su desarrollo personal, siendo una actividad espontánea y placentera que se lleva a cabo para lograr que el menor conozca en profundidad el contexto en el que se desenvuelve (p.4).

Los juegos son parte de las manifestaciones culturales humanas, éstos al igual que la sociedad se transforman y evolucionan. Su práctica se convierte en vehículo para compartir vivencias, experiencias, socializar y fortalecer lazos comunitarios. Pero además del componente social y de transmisión cultural, los juegos poseen también el poder desarrollo de habilidades como indica Álvarez (2017) "el juego sería un medio fisiológico que ayuda al desarrollo cerebral y al equilibrio emocional de los pequeños" (p.63).

Naturalmente este desarrollo empieza a edad temprana en los niños, ellos comienzan por asir objetos a su alcance, luego pasan a imitar de forma rudimentaria las acciones o roles que cumplen los adultos, a medida que los niños crecen sus juegos se tornan más complejos hasta el punto de caracterizarse por la connotación imaginativa que los niños les atribuyen.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (como se citó en Ruiz, M. 2017) afirman que el juego es:

Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego (p.128).

La posibilidad de guiar el juego hacia la consecución de objetivos pedagógicos ha sido ampliamente estudiada por filósofos de la educación y también por psicólogos, quiénes además de preocuparse por el desarrollo de aprendizaje han visto en el juego un medio

para el desarrollo de la psique. Así desde Froebel, Montessori y otros se han interesado por este tema. Inclusive existen aplicaciones terapéuticas del juego basada en las teorías psicodinámicas.

Los juegos tienen un papel preponderante en el desarrollo infantil, no sólo para fines cognitivos, sino que abarcan la integridad del ser. (Calvo y Gómez, 2018) "El juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración" (p.24). La práctica de juegos en los niños pequeños es considerada el ensayo de acciones o roles que deberán cumplir en la vida adulta, de ella extraen conocimientos sobre las relaciones y convenciones o modos de comportamiento aceptables para la vida social.

El juego es una actividad natural e innata en los niños, que mediante su acción desarrolla funciones físicas y cognitivas en ellos. Esta actividad o necesidad de jugar es la forma principal de construir aprendizajes en los niños, constituye una forma de expresión natural y mediante una dirección correcta puede encaminarse hacia objetivos de aprendizaje concretos.

Características del juego infantil

Los juegos como se mencionó anteriormente atañen a todos por igual, niños y adultos juegan. Según Huizinga y Caillois (como se citó en Bernabéu y Goldstein, 2016), señalan que las características de los juegos son las siguientes:

- Libre: los jugadores eligen voluntariamente participar en ellos.
- Separado: se desarrolla en un tiempo y espacio delimitado que se establece antes de iniciar.
- Incierto: el desarrollo como el resultado se desconocen obligando al jugador a llevar la iniciativa.

- Improductivo: no produce bienes de ningún tipo, los jugadores terminan el juego tal cual empezaron.
- Reglamentado: los jugadores se ven sometidos a una serie de normas propias del juego que la mayoría de las veces nada tienen en común con las normas sociales de la vida diaria.
- Ficticia: los juegos se realizan en un plano alejado de la realidad donde se mezcla su desarrollo con la fantasía.

Los juegos infantiles varían dependiendo de la edad y etapa de desarrollo en la que se encuentren los niños. Estas etapas de desarrollo tomadas de la teoría piagetiana presentan singularidades en lo referentes a los tipos de juego que predominan en cada una de ellas, Piaget plantea que en cada etapa predominan juegos característicos y los clasifica en función de los niveles cognoscitivos de desarrollo.

Niveles cognoscitivos del juego

Clasificar a los juegos infantiles no es tarea fácil, los niños durante su crecimiento jugarán y estos juegos variarán, un punto para analizar a los juegos infantiles es la complejidad cognoscitiva que en ellos se muestre, así Papalia, Feldman y Martorell (2012) indican que el juego infantil se desarrolla en los siguientes niveles:

- Juego funcional o también conocido como juego locomotor, este tipo de juegos es característico de estadio sensorio motor, se desarrollan a partir de los reflejos innatos y dan lugar a otros. Piaget y Inhelder (2015) indican que mediante los juegos de ejercicios los niños perfeccionan las reacciones reflejas innatas, así por ejemplo un bebé de varios días de nacido busca el pezón de su madre y se alimenta con mayor eficacia que uno recién nacido.
- En el estadio pre operacional aparece el juego simbólico. El desarrollo de lo simbólico implica la representación de situaciones cotidianas fuera de su contexto,

(Ríos, 2013) "La función del juego simbólico es por tanto asimilar la realidad reviviendo diferentes acontecimientos o experiencias" (p.16). El juego simbólico consiste en la simulación de situaciones, objetos y roles de personas que los niños conozcan y que no estén presentes al momento de jugar.

- Juego reglado preponderante en niños de edad escolar y generalmente se produce en ese contexto, implica una organización anticipada y un sometimiento voluntario a penalizaciones conocida cuando se infrinjan sus normas.
- Juego de construcción o de manipulación, inicia aproximadamente durante el primer año de vida, en primera instancia los niños juegan a apilar objetos sin motivo alguno, luego el juego tiene como característica la construcción simbólica de objetos por ejemplo una casa, estos tipos de juegos mejoran la coordinación en los niños.

Beneficios del juego

Los beneficios del juego son diversos, se pueden agrupar en grandes áreas que se benefician de su aplicación tanto en contextos escolares como fuera de ellos (Ministerio de Educación, 2019):

- Cognitivos: los juegos contribuyen al desarrollo cognitivo del niño, el pensamiento simbólico es preponderante en los niños de edad escolar y se nutren de sus juegos, es vehículo para la comprensión de la causalidad en las acciones, incentiva a la exploración del entorno, incrementa el vocabulario.
- Físicos y psicomotrices: los juegos promueven el movimiento, incentivan a que los niños practiquen y desarrollen patrones psicomotrices desde reptar hasta saltar, su constante actividad fortalece su tono muscular, desarrolla su coordinación.
- Socio-emocionales: los juegos en grupo requieren de la interacción entre sus participantes, esta interacción a su vez necesita que los niños desarrollen

habilidades sociales, emocionales y conductas adecuadas que hagan posible la realización del juego en forma amena para todos sus participantes.

Tipos de juegos

Existe múltiples formas de clasificar el juego, pueden variar por el número de participantes, los desafíos o retos a cumplir, por el objetivo a cumplir y más, Chocce (2018) propone la siguiente clasificación:

- Juegos activos: "Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza
 el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente
 a ellos tiene que observarlos, aconsejar su dificultad para evitar los peligros"
 (Sánchez, 2016, p.39).
- Juegos pasivos: la actividad física no es protagonista en este tipo de juegos, en estos se plantea desafíos de razonamiento lógico que deben ser resueltos para lograr el triunfo.
- Juegos cooperativos: en este tipo de juegos los participantes se unen para conseguir un objetivo común a todos, la competencia individual no tiene cabida al tratarse de objetivos compartidos.
- Juegos de mesa: se desarrollan sobre tableros, superficies planas varían entre
 juegos de azar y de razonamiento lógico, se utiliza generalmente fichas en ellos y
 sus indicaciones deben seguirse a cabalidad.
- Juegos tradicionales: "Los juegos tradicionales se caracterizan por ser regionales o
 propio de un país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de
 utilizar juguetes o algún tipo de tecnología" (Chocce, 2018, p.16).
- Juegos con movimientos analíticos: este tipo de juego ayuda al niño a reconocer y señalar las diferentes partes de su cuerpo, con el fin de desechar tenciones, fatigas y cansancio, mediante el movimiento.

- Juego dramático: le permite al niño relacionar el lenguaje con la expresión corporal, dando oportunidad a que el infante represente de forma libre acontecimientos o elementos de su entorno.
- Juegos musicales: ayuda a los pequeños a reconocer los diferentes sonidos y ritmos
 que emiten los instrumentos musicales, además permite a que los niños se pongan
 en contacto con los mismos dándoles una experiencia enriquecedora en el proceso
 educativo.
- Juegos sensoriales: favorece para que los niños desde edades tempranas aprendan a desarrollar y fomentar la curiosidad, permitiendo reconocer e identificar el mundo que les rodea por medio de los sentidos.

La importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje

Jugando, el niño inventa situaciones imaginarias en las que descubre de forma distraída aspectos de la realidad y de sí mismo que desconoce. Al movilizar en el juego sus conocimientos previos, se sale de lo disciplinar y afronta los retos con una mente interdisciplinar y transversal (Bernabéu y Goldstein, 2016, p.48).

A través del juego los niños desarrollan de forma integral sus capacidades y habilidades individuales y sociales, el juego se convierte en un mecanismo de ensayo de aptitudes para la vida adulta, además al incluir generalmente varios participantes se convierte también en una modalidad de ensayo de sociedad, en donde se debe respetar acciones y opiniones ajenas, establecer acuerdos para realizar el juego como ejemplo el orden de participación o el rol que va a desempeñar integrante, todo esto para asegurar su desarrollo en armonía.

El juego es una expresión natural en el niño que aprende de él de forma espontánea primero cuando juega solo con objetos y luego introduce métodos en su realización, además de aprender al observar y jugar con otros niños, en el juego los niños manifiestan

actitudes que no son adecuadas y que pueden ser moldeadas, por ello el juego se transforma en una herramienta importante para la evaluación e intervención en la conducta de los infantes.

El juego infantil en el currículo de educación inicial

El sistema nacional de educación propone como líneas metodológicas básicas dentro del nivel inicial al arte y el juego, estos elementos permiten incrementar la eficacia en la planificación de experiencias de aprendizaje, tienen el poder de predisponer y motivar a los niños hacia el descubrimiento, hacia el aprendizaje.

El juego despierta en el niño actitud de libertad, disfrute e interés, por ello, el juego como estrategia metodológica facilita de manera simultánea el proceso de desarrollo y aprendizaje infantil, a través de experiencias adecuadas y divertidas de manera permanente con el fin de optimizar dicho proceso (Bustamante, 2015, p.36).

La predisposición de los niños hacia jugar ofrece como menciona la autora un sinnúmero de oportunidades que pueden orientarse hacia fines pedagógicos, además de ser divertido el juego es un medio de aprendizaje de los niños para construir secuencialmente destrezas y aptitudes necesarias para la vida adulta.

El currículo de educación inicial indica cómo guías metodológicas al juego trabajo y la creación de experiencias de aprendizaje.

(Ministerio de Educación, 2014a) "Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades" (p.41). Se trata de una metodología flexible, permite que los niños aprendan de forma espontánea, las actividades varían dependiendo del rincón, esto permite que los niños guiados por sus intereses y necesidades aprendan.

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 (Ministerio de Educación, 2014b, p.23).

Los rincones de juego trabajo son espacios fundamentales dentro de los centros de educación infantil, su implementación conlleva un diseño y acompañamiento adecuado, aunque es recomendable también otorgar periodos de juego libre. Los juegos que se producen en los rincones contribuyen al desarrollo integral del niño, en esta etapa del desarrollo infantil el juego constituye una metodología con un sinnúmero de ventajas en la construcción de aprendizajes, por esto es fundamental en las planificaciones curriculares de la escuela infantil.

Juego infantil en el desarrollo de la motricidad gruesa

Los juegos que incluyen actividad física estimulan y desarrollan la motricidad en los niños, cuando por ejemplo los niños juegan a las 'topadas' biológicamente su musculatura se desarrolla, sus huesos se fortalecen, así también sus reflejos mejoran cuando deben reaccionar rápido ante una caída o ante obstáculo que se presenten en su trayectoria. Existen muchas investigaciones acerca de la relación que se produce entre juego y desarrollo motriz, algunos tratan sobre juegos en general y otros se centran en juegos específicos.

Se concluye que los juegos infantiles son medios de estimulación motriz e intelectual, y que pueden constituir una herramienta estratégica de fácil acceso y bajo costo, con una diversidad tal que puede ser utilizado en diferentes ocasiones, lugares y personas, estimulando las habilidades básicas motrices con mejoras en el aprendizaje al despertar la imaginación, la creatividad y desarrollo del sentido de ritmo, además de revalorizar

valores humanos con integración social, lo cual implica elevar la calidad humana y alcanzar un mejor bienestar personal y familiar en los niños (Sailema et al, 2017, p.8).

Los juegos infantiles, especialmente los motrices son un recurso valioso en el desarrollo de las habilidades motoras. El juego es una manifestación natural del niño, se produce en él de forma innata, esta actividad es una de las formas principales de construir aprendizajes en la escuela infantil, además de estimular las áreas físicas el juego constituye un eje transversal de aprendizaje que impulsa el desarrollo integral del niño en los primeros años de escolaridad.

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 utilizó técnicas e instrumentos los cuales fueron de gran ayuda en el proceso de investigación

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

Como instrumento de diagnóstico se utilizó la Escala Abreviada 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).

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.

En la presente investigación para establecer el diagnostico se trabajó con 24 personas, es decir, 23 niños y 1 docente; debido a que la población es pequeña, no se extrajo muestra

Tabla 1Población y Muestra

| Variable | Población |
|----------|-----------|
| Niños | 23 |
| Docentes | 1 |
| Total | 24 |

Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío

Elaboración: Bryan Sebastián Luna Cobos

g. CRONOGRAMA

| AÑO | | | 2 | 2019 |) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 202 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 20 | 21 | | | | |
|---|-----|-----|----|------|-----|-----|----|---|-----|------|---|-----|------|----|---|-----|----|---|----|-----|---|-----|-----|---|---|-----|-----|-----|-----|-------|---|---|----|------|---|-----|-------|-----|----|-----|-----|----|-----|------|------|---|------|-----|----|---|-----|----|---|-----|------|-----|---|------|---|
| | Oct | | No | v | | D | ic | | Eı | nero |) | Fe | brei | .0 | N | /ar | zo | | Ab | ril | | N | Лау | 0 | | Jur | nio | | J | Julio |) | | Ag | osto | , | Sep | otier | mbr | re | Oc | tub | re | No | viem | ıbre | | Dici | emb | re | | Ene | ro | | Fel | rero | | M | arzo | , |
| SEMANAS | 3 | 4 1 | 2 | 3 | 4 1 | 1 2 | 3 | 4 | 1 2 | 3 | 4 | 4 4 | 4 | 4 | 4 | 2 3 | 4 | 1 | 2 | 3 4 | 4 | 1 2 | 2 3 | 4 | 1 | 2 | 3 4 | 1 1 | 1 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 2 | 2 3 | 3 4 | 1 | 1 2 | 3 | 4 | 1 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 3 | 4 | 1 | 1 2 | 3 | 4 1 | 2 | 3 | 4 |
| ACTIVIDADES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elaborar diagnóstico y selección del tema de investigación. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Elaboración y ajustes del proyecto. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | П | | |
| Presentación del proyecto. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Revisión, corrección y aprobación del proyecto. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. Pertinencia y asignación de director. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | П | | |
| 6. Redacción de preliminares del informe. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. Elaboración de propuesta | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. Elaboración del 1° borrador de tesis. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. Presentación y corrección del 2° borrador. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. Aprobación del informe definitivo. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. Tramites de aptitud legal. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. Sustentación privada. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. Sustentación pública y graduación. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

| PRESUPUES | TO ESTIMAL | 00 | |
|----------------------------|------------|-------------------|----------------|
| RECURSOS | CANTIDAD | COSTO UNITARIO | COSTO TOTAL |
| RECURSOS HUMANOS | | | |
| Movilización | 2 | 0.60 | 1.80 |
| RECURSOS MATERIALES | | | |
| Resma de papel boom | 1 | 4 | 4,00 |
| Reproducción bibliográfica | 500 | 0,02 | 10,00 |
| Adquisiciones de textos | 1 | 20,00 | 20,00 |
| Material de escritorio | 1 | 10,00 | 10,00 |
| RECURSOS FINANCIEROS | | | |
| Reproducción de tesis | 200 | 0,20 | 200,00 |
| Empastado de tesis | 7 | 5,00 | 35,00 |
| Diseño de diapositivas | 1 | 100 | 100,00 |
| | | | |
| IMPREVISTOS | | | 100,00 |
| TOTAL PRESUPUESTO ESTIMADO | | | \$ 480,80 |

El financiamiento estará a cargo exclusivo del autor del trabajo de investigación con un costo aproximado de 480.80 dólares.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, D. (2018). Habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arte y Salud*, 4. DOI: http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2018.19.10.
- Álvarez, C. (2017). Las leyes naturales del niño: La revolución de la educación en la escuela y en casa. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). *Jugar y Aprender*. En Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica (1ed.). Madrid: Narcea S.A.
- Bustamante, S. (2015). Currículo: *Teoría y Diseño Curricular Educación Inicial y Preparatoria*. Quito: Runawey.
- Calvo, P. y Gómez M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de Historia*. La razón histórica: Revista hispanoamérica de historia de las ideas, 40, 23-31. Recuperado de https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH+40.2.pdf ?t=1526295031&mobile=1
- Cárdenas, K. y García, A. (2019). Programa Moenli para mejorar la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años del centro educativo Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo-2018. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Trujillo. http://190.223.54.254/bitstream/handle/UNITRU/13312/CARDENAS%20AGUILAR-GARCIA%20ALBERCA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Chablay, A. (2017). El dibujo creativo en el desarrollo de la coordinación visomotriz de niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Liceo Oxford del cantón Salcedo de la provincia de Cotopaxi. (Tesis de Posgrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25917/1/Ana%20Bel%C3%A9n%20Chablay%20Fonseca%200503160061.pdf
- Chocce, E. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Panucar. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Huancavilca, Huancavilca. Recuperado de http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903
- Gallardo-López, J. García-Lázaro, I. y Gallardo-Vázquez, (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. Brazilian Journal of Development, 5(8), 4. Recuperado de https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6785/articulo%20brasil.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García Cruz, J., y García Pérez, M. (2018). Retraso Psicomotor. Guía de Algoritmos en Pediatría de Atención Primaria, 3.
- Margari, G. (2006). *Educación física y principios de la Eutonía*. Escuela Internacional de Eutonía, Vigo, España. Recuperado de https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/5981/mod_resource/content/1/Irakur_gaiak/OCW_TONO_y_EF.pdf
- Martín, D. (2013). *Psicomotricidad e iryy5ntervención educativa* (1ed.). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Mendoza, A. (2017). El desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. Espirales: Revista multidisciplinaria de investigación, (3), 8-17. DOI: https://doi.org/10.31876/re.v1i3.11

- Ministerio de Educación. (2014a). *Currículo de educación inicial*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf
- Ministerio de Educación. (2014b). *Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial*. Quito. Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf
- Ministerio de Educación. (2019). *Pasa la voz ¡Vamos a jugar! El juego es un derecho de niñas y niños*. Ministerio de Educación del Ecuador. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf
- Moneo, A. (2014). *La Lateralidad y su influencia en el aprendizaje Escolar*. (Tesis de Posgrado). Universidad de la Rioja, España. Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000750.pdf
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales. Quito.
- Papalia, D., Feldman, R. y Martorell, G. (2012). *Desarrollo humano* (22ed.). México D. F.: McGraw-Hil educación.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (2015). *El nivel sensorio motor*. En Psicología del niño (18ed.). Madrid: Morata.
- Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. (Tesis de pregrado). Universidad Internacional de La Rioja, Madrid. Recuperado de https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910
- Rodríguez, C., Mata, D., Rodríguez, L., Regueras, L., Reguera, M., de Paz, J. y Lapena, S. (2015). Valoración de la coordinación y el equilibrio en niños prematuros. *An Pediatr (Barc)*, 1-9.doi: 10.1016/j.anpedi.2015.10.009
- Ruiz, M. (2017). El juego: *Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. (Tesis de Pregrado). Universidad de Cantabria. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1
- Sailema, A., Sailema Torres, M., Amores, P., Navas, L., Víctor, M., y Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, *36*(2), 1-11. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-3002017000200001&lng=es&tlng=es.
- Sánchez, F. (2016). Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo "A", de la unidad educativa nuestra señora de Fátima, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016 (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Sheridan, M. (2018). Desde el nacimiento hasta los 5 años: proceso evolutivo, desarrollo y progresos infantiles (2ed.). Madrid: Narcea S.A. de ediciones.

ANEXOS

Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

| | | | <u>N</u> o. | Hist <u>oria C</u> lír | nica |
|--------------------------------|---------------|------|-------------|------------------------|------|
| | | | | | |
| | | | · | | - |
| DIRECCION DE SALUD | | | | | |
| ORGANISMO DE SALUD | | - | | | |
| Nombre del niño | | | | | |
| | | | | | |
| 1er. Apellido | 2do. Apellido | | | Nombres | |
| Sexo: (1) Masculino - (2) Feme | nino | | | | |
| | | | | | |
| | | L | | <u> </u> | J |
| Dirección | | | | | |
| Fecha de nacimiento | | | | | 7 |
| | | | | | |
| | | Día | Mes | Año | |
| Peso Talla | | | | | 1 |
| | SINTE | | | | |
| | EVALUAC | JONE | | | |

| FECH | IA EVALUA | ACION | EDAD | | RESULT | ADOS POF | R 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.

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

| go ad | I T | A MOTRICIDAD | Anote Edad en meses para cada evaluación | og pg | Σ | B MOTRICIDAD FINO | Anote Edad en meses para | | |
|---------------|--------|---|--|-------|---------------|----------------------|-----------------------------|--|-----------------|
| Rango edad | E M | GRUESA | e | ca | da | Rango | ITEM | ADAPTATIVA | cada evaluación |
| >1 | 0 | Patea | | | | >1 | 0 | Sigue movimiento horizontal y | |
| 1 | 1 | vigorosamente Levanta la cabeza | | | | 1 | 1 | vertical del objeto. Abre y mira sus manos. | |
| a | 2 | en prona. Levanta cabeza y | | | | a | 2 | Sostiene objeto en la mano. | |
| 3 | _ | pecho en prona | | | | 3 | _ | Costiene objeto en la mano. | |
| | 3 | Sostiene cabeza al levantarlo de los Brazos | | | | | 3 | Se lleva objeto a la boca. | |
| 4 | 4 | Control de cabeza sentado | | | | 4 | 4 | Agarra objetos voluntariamente. | |
| а | 5 | | | | | а | 5 | Sostiene un objeto en cada | |
| 6 | 6 | Se voltea de un lado a otro | | | | 6 | 6 | mano. Pasa objeto de una mano a otra. | |
| | | Intenta sentarse solo. | | | | | | | |
| 7 | 7 | Se sostiene sentado | | | | 7 | 7 | Manipula varios objetos a la | |
| а | 8 | con ayuda. Se arrastra en | | | | а | 8 | vez. Agarra objeto pequeño con los | |
| 9 | 0 | posición prona. | | | | 9 | 0 | dedos. | |
| | 9 | Se sienta por sí solo. | | | | | 9 | Agarra cubo con pulgar e índice. | |
| 10 | 10 | Gatea bien. | | | | 10 | 10 | Mete y saca objetos en caja. | |
| а | 11 | Se agarra y sostiene | | | | а | 11 | Agarra tercer objeto sin soltar | |
| 12 | 11 | de pie | | | | 12 | ' ' | otros. | |
| | 12 | Se para solo. | | | | | 12 | Busca objetos escondidos. | |
| 13 | 13 | Da pasitos solo. | | | | 13 | 13 | Hace torre de tres cubos. | |
| а | 14 | Camina solo bien | | | | a 18 | 14 | , | |
| 18 | 15 | Corre. | | _ | | 10 | 15 | | |
| 19 a | 16 | Patea la pelota | | | | 19 | 16 | , , | |
| 24 | 17 | Lanza la pelota con las manos. | | | | a 24 | | Hace garabatos circulares. | |
| | 18 | Salta en los dos pies | | | $\perp \perp$ | | | Hace torre de 5 o más cubos. | |
| 25 | 19 | Se empina en ambos pies | | | | 25 | 19 | Ensarta 6 o más cuentas. | |
| a | 20 | On Javanto di | | | | a | 20 | , , | |
| 36 | 21 | Se levanta sin usar las manos. | | | | 36 | 21 | , , , , , , | |
| | | Camina hacia atrás. | | | | | | pequeños | |

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

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

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

| D | | С | | | Eda | | | פַ | ب | note | |
|------------|------|------------------------------|---|-----------|---------------------|---|------|------------|--------------------------------------|------|---------------|
| Rango edad | ITEM | AUDICION LENGUAJE | p | ara | ese: cad ació | а | ITEM | Rango edad | D PERSONAL SOCIAL | | oara ación |
| >1 | 0 | Se sobresalta con ruido | | | | | >1 | 0 | Sigue movimiento del rostro. | | |
| 1 | 1 | Busca sonido | | | | | 1 | 1 | Reconoce a la | | |
| а | 2 | con la mirada Dos sonidos | | | | | а | 2 | madre. | | |
| 3 | 3 | guturales diferentes. | | | | | 3 | 2 | Sonríe al acariciarlo. | | |
| 3 | 3 | Balbucea con | | | | | | 3 | Se voltea cuando se | | |
| | | las personas. | | | | | | | le habla. | | |
| 4 | 4 | 4 o más sonidos | | | | | 4 | 4 | Coge manos del examinador. | | |
| а | 5 | diferentes. | | | | | а | 5 | Acepta y coge | | |
| 6 | 6 | Ríe a "carcajadas". | | | | | 6 | 6 | juguete. | | |
| | | - | | | | | | | Pone atención a la | | |
| | | Reacciona cuando se le | | | | | | | conversación. | | |
| | | llama. | | | | | | | | | |
| 7 | 7 | Pronuncia 3 o mas sílabas. | | | | | 7 | 7 | Ayuda a sostener | | |
| а | 8 | Hace sonar la | | | | | а | 8 | taza para beber. Reacciona imagen | | |
| | | campana. | | | | | 9 | | en el espejo. | | |
| 9 | 9 | Una palabra clara. | | | | | | 9 | Imita aplausos. | | |
| 10 | 10 | Niega con la | | | | | 10 | 10 | Entrega juguete al | | |
| a | 11 | cabeza. | | | | | а | 11 | examinador. Pide un juguete u | | |
| | | Llama a la | | | | | 12 | | objeto. | | |
| 12 | 12 | madre o acompañante. | | | | | | 12 | Bebe en taza solo. | | |
| | | Entiende orden | | | | | | | | | |
| 13 | 13 | sencilla Reconoce tres | - | - | | | 13 | 13 | Señala una prenda | | |
| 13 | 13 | objetos | | | | | 13 | 13 | de vestir | | |
| а | 14 | Combine des | | | | | а | 14 | Señala dos partes | | |
| 18 | 15 | Combina dos palabras. | | | | | 18 | 15 | del cuerpo. Avisa higiene | | |
| | | Reconoce seis objetos. | | | | | | | personal. | | |
| 19 | 16 | Nombra cinco | | \dagger | | | 19 | 16 | Señala 5 partes del | | |
| а | 17 | objetos. | | | | | а | 17 | cuerpo. Trata de contar | | |
| | | Usa frases de | | | | | | | experiencias. | | |
| 24 | 18 | tres palabras. Mas de 20 | | | | | 24 | 18 | Control diurno de la orina. | | |
| | | palabras | | | | | | | office. | | |
| | | claras. | | | 1 | | | | | | |

| 25 | 19 | Dice su nombre | | 25 | 19 | Diferencia niño-niña. | | |
|----|----|--------------------------|--|----|----|-----------------------|--|--|
| a | 20 | completo. Conoce alto- | | а | 20 | Dice nombre papá y | | |
| | 20 | bajo, grande- | | u | 20 | mamá. | | |
| 36 | 21 | pequeño. | | 36 | 21 | Se baña solo manos | | |
| | | Usa oraciones completas. | | | | y cara. | | |
| | | | | | | | | |

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

| Rango edad | ITEM | C AUDICION LENGUAJE | е | note n me pa cac /alua | eses ra la | 5 | ITEM | Rango edad | D PERSONAL SOCIAL | en | es p | ad para nción |
|------------|------|-------------------------------|---|------------------------------------|------------------|---|------|------------|-------------------------|----|------|---------------------|
| 37 | 22 | Define por uso cinco objetos. | | | | | 37 | 22 | Puede desvestirse solo. | | | |
| а | 23 | Repite tres | | | | | а | 23 | | | | |
| | | dígitos. | | | | | | | Comparte juego con | | | |
| 48 | 24 | | | | | | 48 | 24 | otros niños. | | | |
| | | Describe bien | | | | | | | Tiene amigo | | | |
| - 10 | 0.5 | el dibujo. | | | | | 10 | 0.5 | especial. | | | |
| 49 | 25 | Cuenta dedos | | | | | 49 | 25 | Puede vestirse y | | | |
| _ | 00 | de las manos. | | | | | _ | 00 | desvestirse solo. | | | |
| а | 26 | Distingue | | | | | а | 26 | Sabe cuántos años | | | |
| 60 | 27 | adelante-atrás, | | | | | 60 | 27 | tiene. | | | |
| 60 | 21 | arriba-abajo. Nombra 4-5 | | | | | 00 | 21 | Organiza juegos. | | | |
| | | colores | | | | | | | | | | |
| 61 | 28 | Expresa | | | | | 61 | 28 | Hace "mandados". | | | |
| | | opiniones. | | | | | | | | | | |
| а | 29 | | | | | | а | 29 | Conoce nombre | | | |
| | | Conoce | | | | | | | vereda-barrio o | | | |
| 72 | 30 | izquierda y | | | | | 72 | | pueblo de | | | |
| | | derecha. | | | ĺ | | | 30 | residencia. | | | |
| | | Conoce días de | | | | | | | Comenta vida | | | |
| | | la semana. | | | | | | | familiar. | | | |

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

| Edad en Meses | | | PA | RAM | ETR | OS N | IORI | | TVOS IÑOS | | | | | | | EL C | DES | ARRO | DLLO | DE |
|---------------------|--------|-----------|---------------|-------|--------|---------------------|---------------|------|--------------|------------|---------------|------------|--------|------------|---------------|-------|------------|--------|---------------|------|
| | М | otricidad | Gruesa (| (A) | N | lotricidad Adapt | | ١ | Audio | ción y Ler | nguaje ((| :) | | Personal S | Social (D) | | | то | OTAL | |
| | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alert a | Medio | Medio Alto | Alto |
| | | | | • | | • | | | | | • | 6- | | | | | | | | 23- |
| 1-3 | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 6- | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 6- | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 10- | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 0-6 | 0-6 | 7-13 | 14-22 | 35- |
| 4-6 | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 10- | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 10- | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 13- | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 0-19 | 0-19 | 20-27 | 28-34 | 49- |
| 7-9 | 0-7 | 8-10 | 11-13 | 14-17 | 0-7 | 8-10 | 11-12 | 13- | 0-7 | 8-9 | 10-12 | 15- | 0-7 | 8-9 | 10-12 | 0-31 | 0-31 | 32-39 | 40-48 | 57- |
| 10-12 | 0-11 | 12-13 | 14-16 | 20- | 0-9 | 10-12 | 13-14 | 15- | 0-9 | 10-12 | 13-14 | 18- | 0-9 | 10-12 | 13-14 | 0-42 | 0-42 | 43-49 | 50-56 | 70- |
| 13-18 | 0-13 | 14-16 | 17-19 | 24- | 0-12 | 13-15 | 16-18 | 19- | 0-12 | 13-14 | 15-17 | 21- | 0-12 | 13-14 | 15-17 | 0-51 | 0-51 | 52-60 | 61-69 | 84- |
| 19-24 | 0-16 | 17-19 | 20-23 | 28- | 0-14 | 15-18 | 19-20 | 21- | 0-13 | 14-17 | 18-20 | 25- | 0-14 | 15-17 | 18-22 | 0-61 | 0-61 | 62-71 | 72-83 | 101- |
| 25-36 | 0-19 | 20-23 | 24-27 | 30- | 0-18 | 19-21 | 22-24 | 25- | 0-17 | 18-21 | 22-24 | 30- | 0-18 | 19-22 | 23-27 | 0-74 | 0-74 | 75-86 | 87-100 | 115- |
| 37-48 | 0-22 | 23-26 | 27-29 | | 0-21 | 22-24 | 25-28 | 29- | 0-21 | 22-25 | 26-29 | | 0-22 | 23-26 | 27-29 | 0-89 | 0-89 | 90-100 | 101-114 | |
| 49-60 | 0-26 | 27-29 | 30- | | 0-23 | 24-28 | 29- | | 0-24 | 25-28 | 29- | | 0-25 | 26-28 | 29- | 0-101 | 0- | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 101 | | | |

NOTA: Si el puntaje obtenido por el niño se encuentra en la franja de alerta, no dude en remitirlo para valoración médica.

| OBSERVACIONES: |
|----------------|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

Entrevista.



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? |
| 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 cumplirlas? SI NO ¿Cuáles? | salón de clases asumieron compromisos de compartir reglas y | |
|--|---|--|
| _ | | |
| _ | | |
| | icipación de los niños dentro y fuera de su salón de clase? | |
| Buena | | |
| Regular | | |
| Mala | | |

Gracias por su colaboración

ANEXOS 2. INSTRUMENTOS

Entrevista dirigida al docente de la Institución

Entrevista.



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.

| r' 0 | continued the first the first three controls controlled the first |
|------------|--|
| <u>Q</u> ; | ué talleres adicionales reciben los niños? |
| | Natación |
| | Computación |
| | Danza |
| | Música |
| Otr | os |
| _ | |
| | |
| Q. | ué metodología utiliza para el proceso de enseñanza- aprendizaje? |
| | Experiencias de Aprendizaje |
| | Rincones |
| | Talleres |
| | Proyectos |
| Otr | os |
| _ | |
| | |
| ¿C | uáles 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 |
| Otr | OS |
| | |
| _ | |
| <u>;0</u> | ué ha hecho usted como docente frente a estos problemas existentes? |
| ۳ | 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

Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz

Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1)

| | | | <u>N</u> o. | Hist <u>oria C</u> lír | nica |
|----------------------------------|---------------|-----|-------------|------------------------|------|
| DIRECCION DE SALUD | | | | | |
| ORGANISMO DE SALUD | | | | | |
| Nombre del niño | | | | | |
| 1er. Apellido | 2do. Apellido | | | Nombres | |
| Sexo: (1) Masculino - (2) Femeni | no | | | | |
| Dirección | | | | | |
| Fecha de nacimiento | | Día | Mes | Año | |
| Peso Talla | | | | | |
| | SINTESI | S | | | |

SINTESIS EVALUACIONE S

| FECH | IA EVALUA | ACION | EDAD | | RESULT | ADOS POF | R 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.

Escala Abreviada de Desarrollo (Ministerio de Salud – Nelson Ortiz – Noviembre 1999) ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

| | ı | Α | note | · F | dad | | | В | | Δ | note | Edad | 1 | |
|---------------|-------------|---|--|------|---------------|------|-------------------------------|----------------------------------|--|---|------|------|---|--|
| Rango edad | T E M | MOTRICIDAD GRUESA | en meses para cada evaluación | | Rango edad | ITEM | MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA | en meses para cada evaluaciór | | | | | | |
| . 4 | 0 | Dotoo | - | vaiu | au | 1011 | . 4 | 0 | Cique mavimiente herizentel v | | | | 1 | |
| >1 | U | Patea | | | | | >1 | U | Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto. | | | | | |
| 1 | 1 | vigorosamente Levanta la cabeza | | | + | | 1 | 1 | Abre y mira sus manos. | | | | | |
| a | ' | en prona. | | | | | a | ' | Abre y mila sus manos. | | | | | |
| a | 2 | Levanta cabeza y | | | | | a | 2 | Sostiene objeto en la mano. | | | | | |
| 3 | _ | pecho en prona | | | | | 3 | - | Coolione objete on la mane. | | | | | |
| J | 3 | Sostiene cabeza al levantarlo de los Brazos | | | | | | 3 | Se lleva objeto a la boca. | | | | | |
| 4 | 4 | Control de cabeza | | | | | 4 | 4 | Agarra objetos | | | | | |
| | | sentado | | | | | | | voluntariamente. | | | | | |
| а | 5 | | | | | | а | 5 | Sostiene un objeto en cada | | | | | |
| 6 | | Se voltea de un lado | | | | | 6 | | mano. | | | | | |
| | 6 | a otro | | | | | | 6 | Pasa objeto de una mano a | | | | | |
| | | | | | | | | | otra. | | | | | |
| | | Intenta sentarse | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 7 | solo. | | | _ | - | 7 | 7 | Manipula varias abietas a la | | | | | |
| 7 | 7 | Se sostiene sentado con ayuda. | | | | | 7 | 7 | Manipula varios objetos a la vez. | | | | | |
| а | 8 | Se arrastra en | | | | | а | 8 | Agarra objeto pequeño con los | | | | | |
| 9 | O | posición prona. | | | | | 9 | 0 | dedos. | | | | | |
| | 9 | Se sienta por sí solo. | | | | | | 9 | Agarra cubo con pulgar e | | | | | |
| | Ü | | | | | | | | indice. | | | | | |
| 10 | 10 | Gatea bien. | | | | | 10 | 10 | | | | | | |
| а | | | | | | | а | | | | | | | |
| | 11 | Se agarra y sostiene | | | | | | 11 | Agarra tercer objeto sin soltar | | | | | |
| 12 | | de pie | | | | | 12 | | otros. | | | | | |
| | 12 | Se para solo. | | | | | | 12 | Busca objetos escondidos. | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | 13 | Da pasitos solo. | | | | | 13 | 13 | Hace torre de tres cubos. | | | | | |
| | | 0 | | | | | | ١., | B I die le III | | | | | |
| а | 14 | Camina solo bien | | | | | a | 14 | Pasa hojas de un libro. | | | | | |
| 18 | 15 | Corre. | | | | | 18 | 15 | Anticina calida dal abiata | | | | | |
| 19 | 16 | | | | _ | | 19 | 16 | Anticipa salida del objeto Tapa bien la caja. | | | | | |
| a | 10 | Patea la pelota | | | | | 19 | 10 | i apa bieti ia caja. | | | | | |
| a | 17 | Lanza la pelota con | | | | | а | 17 | Hace garabatos circulares. | | | | | |
| 24 | 17 | las manos. | | | | | 24 | '' | i idoo garabatoo oii odiales. | | | | | |
| - ' | 18 | | | | | | | 18 | Hace torre de 5 o más cubos. | | | | | |
| | | Salta en los dos pies | | | | | | | | | | | | |
| 25 | 19 | Se empina en | | | T | | 25 | 19 | Ensarta 6 o más cuentas. | | 1 | | | |
| | | ambos pies | | | | | | | | | | | | |
| а | 20 | | | | | | а | 20 | Copia línea horizontal y | | | | | |
| 36 | | Se levanta sin usar | | | | | 36 | | vertical | | | | | |
| | 21 | las manos. | | | | | | 21 | Separa objetos grandes y | | | | | |
| | | | | | | | | | pequeños | | | | | |
| | | Camina hacia atrás. | | | | | | | | | | | | |

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

| Rango edad | I T E M | A MOTRICIDAD GRUESA | Anote Edad en meses para cada evaluación | Rango edad | ITEM | B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA | Anote Edad en meses para cada evaluación |
|---------------|------------------|---------------------------|--|---------------|------|------------------------------------|--|
|---------------|------------------|---------------------------|--|---------------|------|------------------------------------|--|

| 37 | 22 | Camina en punta de | | 37 | 22 | Figura humana rudimentaria I |
|---------|----|---|--|---------|----|---------------------------------|
| a 48 | 23 | se para en un solo | | a 48 | | Corta papel con las tijeras. |
| | 24 | pie. Lanza y agarra la pelota. | | | 24 | Copia cuadrado y círculo. |
| 49 | 25 | Camina en línea recta | | 49 | 25 | Dibuja figura humana II |
| а | 26 | Tres o más pasos en | | a 60 | 26 | Agrupa color y forma. |
| 60 | 27 | un pie. | | 60 | 27 | Dibuja escalera imita. |
| | | Hace rebotar y agarra la pelota. | | | | |
| 61 | 28 | Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. | | 61 | 28 | Agrupa por color forma y tamaño |
| а | 29 | Hace caballitos alternando los pies. | | a 72 | 29 | |
| 72 | 30 | Salta desde 60 cms. de altura. | | 12 | 30 | Dibuja casa. |

ESCALA ABREVIADA DE DESARROLLO (EAD 1)

| D | | С | | | Eda | | | פַ | ب | Anote I | | | |
|------------|------|------------------------------|---|-----------|---------------------|---|------|------------|--------------------------------------|---------|------------------------------|--|--|
| Rango edad | ITEM | AUDICION LENGUAJE | p | ara | ese: cad ació | а | ITEM | Rango edad | D PERSONAL SOCIAL | | en meses pa cada evaluaci | | |
| >1 | 0 | Se sobresalta con ruido | | | | | >1 | 0 | Sigue movimiento del rostro. | | | | |
| 1 | 1 | Busca sonido | | | | | 1 | 1 | Reconoce a la | | | | |
| а | 2 | con la mirada Dos sonidos | | | | | а | 2 | madre. | | | | |
| 3 | 3 | guturales diferentes. | | | | | 3 | 2 | Sonríe al acariciarlo. | | | | |
| 3 | 3 | Balbucea con | | | | | | 3 | Se voltea cuando se | | | | |
| | | las personas. | | | | | | | le habla. | | | | |
| 4 | 4 | 4 o más sonidos | | | | | 4 | 4 | Coge manos del examinador. | | | | |
| а | 5 | diferentes. | | | | | а | 5 | Acepta y coge | | | | |
| 6 | 6 | Ríe a "carcajadas". | | | | | 6 | 6 | juguete. | | | | |
| | | - | | | | | | | Pone atención a la | | | | |
| | | Reacciona cuando se le | | | | | | | conversación. | | | | |
| | | llama. | | | | | | | | | | | |
| 7 | 7 | Pronuncia 3 o mas sílabas. | | | | | 7 | 7 | Ayuda a sostener | | | | |
| а | 8 | Hace sonar la | | | | | а | 8 | taza para beber. Reacciona imagen | | | | |
| | | campana. | | | | | 9 | | en el espejo. | | | | |
| 9 | 9 | Una palabra clara. | | | | | | 9 | Imita aplausos. | | | | |
| 10 | 10 | Niega con la | | | | | 10 | 10 | Entrega juguete al | | | | |
| a | 11 | cabeza. | | | | | а | 11 | examinador. Pide un juguete u | | | | |
| | | Llama a la | | | | | 12 | | objeto. | | | | |
| 12 | 12 | madre o acompañante. | | | | | | 12 | Bebe en taza solo. | | | | |
| | | Entiende orden | | | | | | | | | | | |
| 13 | 13 | sencilla Reconoce tres | - | - | | | 13 | 13 | Señala una prenda | | | | |
| 13 | 13 | objetos | | | | | 13 | 13 | de vestir | | | | |
| а | 14 | Combine des | | | | | а | 14 | Señala dos partes | | | | |
| 18 | 15 | Combina dos palabras. | | | | | 18 | 15 | del cuerpo. Avisa higiene | | | | |
| | | Reconoce seis objetos. | | | | | | | personal. | | | | |
| 19 | 16 | Nombra cinco | | \dagger | | | 19 | 16 | Señala 5 partes del | | | | |
| а | 17 | objetos. | | | | | а | 17 | cuerpo. Trata de contar | | | | |
| | | Usa frases de | | | | | | | experiencias. | | | | |
| 24 | 18 | tres palabras. Mas de 20 | | | | | 24 | 18 | Control diurno de la orina. | | | | |
| | | palabras | | | | | | | office. | | | | |
| | | claras. | | | 1 | | | | | | | | |

| 25 | 19 | Dice su nombre | | 25 | 19 | Diferencia niño-niña. | | | |
|----|----|--------------------------|--|----|----|-----------------------|--|--|--|
| a | 20 | completo. Conoce alto- | | а | 20 | Dice nombre papá y | | | |
| a | 20 | bajo, grande- | | a | 20 | mamá. | | | |
| 36 | 21 | pequeño. | | 36 | 21 | Se baña solo manos | | | |
| | | Usa oraciones completas. | | | | y cara. | | | |
| | | | | | | | | | |

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

| Rango edad | ITEM | C AUDICION LENGUAJE | er | me par cad | TEM | Rango edad | D PERSONAL SOCIAL | Anote Edad en meses para cada evaluación |
|------------|------|--|----|------------------|-----|------------|--|--|
| 37 | 22 | Define por uso cinco objetos. | | | 37 | 22 | Puede desvestirse solo. | |
| а | 23 | Repite tres dígitos. | | | а | 23 | Comparte juego con | |
| 48 | 24 | digitoo. | | | 48 | 24 | otros niños. | |
| | | Describe bien el dibujo. | | | | | Tiene amigo especial. | |
| 49 | 25 | Cuenta dedos | | | 49 | 25 | Puede vestirse y | |
| | | de las manos. | | | | | desvestirse solo. | |
| а | 26 | Distingue adelante-atrás, | | | а | 26 | Sabe cuántos años tiene. | |
| 60 | 27 | arriba-abajo. Nombra 4-5 colores | | | 60 | 27 | Organiza juegos. | |
| 61 | 28 | Expresa opiniones. | | | 61 | 28 | Hace "mandados". | |
| а | 29 | | | | а | 29 | Conoce nombre | |
| 72 | 30 | Conoce izquierda y | | | 72 | | vereda-barrio o pueblo de | |
| | | derecha. Conoce días de la semana. | | | | 30 | residencia. Comenta vida familiar. | |

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

| Edad en Meses | PARAMETROS NORMATIVOS PARA LA EVALUACION DEL DESARROLLO DE NIÑOS MENORES DE 60 MESES | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---|-------|---------------|-------|-----------------------------------|-------|---------------|---------------------------|--------|-------|---------------|---------------------|--------|-------|---------------|-------|------------|--------|---------------|------|
| | Motricidad Gruesa (A) | | | | Motricidad Fina (B) Adaptativa | | | Audición y Lenguaje (C) | | | | Personal Social (D) | | | | TOTAL | | | | |
| | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alerta | Medio | Medio Alto | Alto | Alert a | Medio | Medio Alto | Alto |
| | | | | | | • | | • | | | • | 6- | | • | | | | • | | 23- |
| 1-3 | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 6- | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 6- | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 10- | 0-1 | 2-3 | 4-5 | 0-6 | 0-6 | 7-13 | 14-22 | 35- |
| 4-6 | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 10- | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 10- | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 13- | 0-4 | 5-6 | 7-9 | 0-19 | 0-19 | 20-27 | 28-34 | 49- |
| 7-9 | 0-7 | 8-10 | 11-13 | 14-17 | 0-7 | 8-10 | 11-12 | 13- | 0-7 | 8-9 | 10-12 | 15- | 0-7 | 8-9 | 10-12 | 0-31 | 0-31 | 32-39 | 40-48 | 57- |
| 10-12 | 0-11 | 12-13 | 14-16 | 20- | 0-9 | 10-12 | 13-14 | 15- | 0-9 | 10-12 | 13-14 | 18- | 0-9 | 10-12 | 13-14 | 0-42 | 0-42 | 43-49 | 50-56 | 70- |
| 13-18 | 0-13 | 14-16 | 17-19 | 24- | 0-12 | 13-15 | 16-18 | 19- | 0-12 | 13-14 | 15-17 | 21- | 0-12 | 13-14 | 15-17 | 0-51 | 0-51 | 52-60 | 61-69 | 84- |
| 19-24 | 0-16 | 17-19 | 20-23 | 28- | 0-14 | 15-18 | 19-20 | 21- | 0-13 | 14-17 | 18-20 | 25- | 0-14 | 15-17 | 18-22 | 0-61 | 0-61 | 62-71 | 72-83 | 101- |
| 25-36 | 0-19 | 20-23 | 24-27 | 30- | 0-18 | 19-21 | 22-24 | 25- | 0-17 | 18-21 | 22-24 | 30- | 0-18 | 19-22 | 23-27 | 0-74 | 0-74 | 75-86 | 87-100 | 115- |
| 37-48 | 0-22 | 23-26 | 27-29 | | 0-21 | 22-24 | 25-28 | 29- | 0-21 | 22-25 | 26-29 | | 0-22 | 23-26 | 27-29 | 0-89 | 0-89 | 90-100 | 101-114 | |
| 49-60 | 0-26 | 27-29 | 30- | | 0-23 | 24-28 | 29- | | 0-24 | 25-28 | 29- | | 0-25 | 26-28 | 29- | 0-101 | 0- | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | 101 | | | |

NOTA: Si el puntaje obtenido por el niño se encuentra en la franja de alerta, no dude en remitirlo para valoración médica.

OBSERVACIONES:

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

ÍNDICE

| CONTENIDOS | PAGS. |
|---|-------|
| 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 | 9 |
| MOTRICIDAD GRUESA | 9 |
| Definición de motricidad gruesa | 10 |
| Importancia de la motricidad gruesa | 11 |
| Etapas del desarrollo de la motricidad gruesa. | 12 |
| Aspectos básicos para el dominio motor. | 12 |
| La motricidad dentro del currículo de educación inicial. | 16 |
| Habilidades motrices básicas. | 17 |
| Motricidad gruesa en los primeros 5 años | 18 |
| Actividades para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en niños | 21 |
| EL ILIEGO | 22 |

| | La importancia del juego. | 24 |
|------------|---|-----|
| | Características del juego infantil. | 25 |
| | Beneficios del juego. | 26 |
| (| Clasificación del juego | 27 |
| , | Tipos de juegos | 28 |
| | El juego infantil en el currículo de educación inicial | 30 |
| | El juego y el aprendizaje | 31 |
| | Principios generales para la planificación y diseño del juego | 33 |
| | El juego y la motricidad gruesa | 34 |
| Э. | MATERIALES Y MÉTODOS | 37 |
| f. | RESULTADOS | 40 |
| g. | DISCUSIÓN | 46 |
| n. | CONCLUSIONES | 49 |
| i. | RECOMENDACIONES | 50 |
| PR | OPUESTA ALTERNATIVA | 51 |
| Gl | JÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES | 73 |
| į . | BIBLIOGRAFÍA | 154 |
| ζ. | ANEXOS | 161 |
| Αľ | NEXO 1. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. | 161 |
| a. | TEMA | 162 |
| э. | PROBLEMATICA | 163 |
| Э. | JUSTIFICACIÓN | 166 |
| d. | OBJETIVOS | 167 |
| е. | MARCO TEÓRICO | 168 |
| f. | METODOLOGÍA | 185 |
| ~ | CPONOGP AMA | 197 |

| h. | PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO | . 188 |
|----|--|-------|
| i. | BIBLIOGRAFÍA | . 189 |
| Αl | NEXOS | . 191 |
| | Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz | .191 |
| | Entrevista | .197 |
| Αĩ | NEXOS 2 INSTRUMENTOS | 199 |